

### Synthèse de l'intervention de Pascal Deru

#### REAAP 50 : Rencontre départementale 2005

**Ce qui me semble essentiel dans les modules de formation dont je suis responsable, c'est de toucher en profondeur le plaisir des adultes qui se forment. C'est pour beaucoup une surprise : ils venaient pour découvrir de nouveaux jeux ou se former à des techniques de transmission, ils attendaient un exposé sur les jeux coopératifs ou s'apprêtaient à s'attabler autour d'un projet... et voilà que le premier travail tourne autour d'eux-mêmes : qui sont-ils face au jeu ? Quel est leur plaisir ? Quel est leur régal ?**

Il ne s'agit de rien d'une introspection. Plutôt d'un laisser-aller, de ce passage nécessaire que demande tout jeu, celui de se relâcher et d'accueillir un petit bonheur, plus fort que tout, dont la boule va rouler toute la journée et devenir ce groupe d'électrons contaminateurs qui leur permettra de vivre leur métier avec naturel, enthousiasme et saveur.

Le plaisir d'un joueur adulte est quelque chose de précieux, à ne pas prendre à rebrousse-poil. La majorité des adultes d'aujourd'hui, dans les cultures francophones, n'ont pas d'inclinaison particulière pour le jeu. Ils disent avec leurs mots : je n'aime pas jouer !

#### Les blessures du jeu

La plupart véhiculent cependant, derrière cette affirmation, un raccourci pour exprimer quelque chose qui ne va pas entre le jeu et eux. Pour certains, il y a une confusion entre certains jeux et tous les jeux. Ils disent ne pas aimer jouer parce qu'ils n'aiment ni les échecs ni Trivial Pursuit. Pour d'autres, ce n'est pas un jeu qui est en cause... mais un mécanisme qui leur fait rater la marche : je ne comprends jamais les règles. Or c'est précisément sur la bonne compréhension des règles qu'un joueur va plus ou moins s'intégrer. D'autres avouent en riant qu'ils n'aiment pas perdre. S'ils en parlent avec une note d'humour, c'est parce que perdre en public c'est révéler une image d'eux-mêmes qu'ils n'aiment pas donner. D'autres encore n'aiment pas jouer parce que les jeux sont trop longs ou qu'ils ravivent des blessures d'enfance sur lesquelles ils ont voulu tourner la page : « les parties finissaient toujours par une dispute ; mon frère trichait... ».

Que de bonnes raisons ! Que de raisons justes qui demandent de la part du formateur ou du ludothécaire le plus grand respect. Ce n'est pourtant qu'en accueillant précisément ces vulnérabilités et en les ouvrant que la transmission du plaisir (et non du jeu) pourra se faire. C'est précisément ici que nous avons un métier merveilleux.

Pour donner une comparaison, nous devrions prendre soin des personnes qui passent entre nos mains comme un aubergiste prend soin de ses hôtes : il accueille leur fatigue et propose un verre d'eau fraîche, il leur offre un matelas confortable et un édredon accueillant, il soigne leur petit déjeuner. Car, quand c'est ainsi, ne repartons-nous pas heureux en disant : cet homme fait bien son métier !

Le métier de ludothécaire, c'est de prendre soin de la part joueuse de ceux qu'il rencontre. De la reconnaître, de la susciter, d'en faire tomber les craintes si elles existent, de l'ouvrir, de lui montrer des jeux et des passages qui lui conviennent.

#### Une compétence professionnelle qui se travaille

Notre premier travail est donc un travail d'écoute et de reconnaissance. D'où vient cette personne ? Quels sont ses liens avec le jeu ? Dans quel projet s'entremêle-t-il ? Quels sont les jeux, si rares soient-ils, qui la font vibrer ? Ou, au contraire, qui l'ont rebutée ? Dans le domaine des jeux, les plaisirs sont multiples. Quand une personne dit qu'elle n'aime pas jouer, c'est souvent parce qu'elle n'a pas ouvert la porte du jeu (ou de la catégorie de jeux) qui lui convient.

C'est précisément ici que nous allons pouvoir accrocher toute notre compétence. Parmi les jeux que je connais ou parmi ceux qui sont derrière moi sur l'étagère, lequel vais-je prendre parce qu'il va me permettre de rejoindre le plaisir de cette personne ?

Je donnais récemment une formation aux papis et aux mamies d'Abacadabab (1). Or il se fait que deux jours plus tard, dans un lieu sans relation avec cette formation, un homme de 65 ans est venu me parler : Dans ma famille, durant mon enfance, les jouets n'avaient pas de place. Je ne m'en suis donc pas soucié durant ma vie, ni pour mes enfants ni pour moi-même. Mais j'aimerais que ça change : j'ai une petite fille de trois ans. Ma femme, qui a suivi le groupe de jeu mardi passé, est revenue tellement enthousiaste à la maison que je me suis dit : cette bonne nouvelle, elle est aussi pour moi !

#### On ne devient joueur que dans les mains d'un autre

Quand l'enfance est finie, on ne redevient joueur que dans les mains d'un autre. Je me souviens encore de cet autre homme qui accompagnait sa femme lorsqu'elle faisait ses courses de St Nicolas. Il l'accompagnait par habitude de couple ou parce qu'il conduisait la voiture commune. Au début, il s'est tenu debout, en position d'attente, en espérant que ce ne soit pas trop long. Mais la magie dont nous tirons les fils par notre métier, a commencé à agir. J'ai pris soin de lui. Je lui ai demandé ce qu'il pensait de tel jeu. J'ai choisi mes jeux en fonction de lui et de son petit fils. J'ai proposé des jeux accessibles, je les ai expliqués avec des images simples et joyeuses... et, en une demi heure, le retournement a eu lieu. Il est reparti grand-père joueur, le jeu sous le bras, rêvant déjà du rendez-vous ludique.

Des réconciliations avec le jeu, je pourrais en raconter beaucoup : celle de cet homme qui découvrit la question qui lui convenait : choisir entre le plaisir de jouer aux échecs à l'écart de son couple ou choisir de jouer avec sa compagne en proposant des mécanismes plus simples ; celle de tous ces adultes qui ont peur de mal faire et à qui il ne faut que dire : il n'est jamais trop tard pour oser jouer et chacun n'emprunte que le chemin qui est le sien. Au cœur d'un jeu, l'enfant nous accueille toujours avec joie et générosité : il ne nous juge pas et nous pouvons relâcher la tension des rôles.

Car le jeu est un lieu d'égalité. Nous y devenons frères et sœurs de plaisir. Nous y cultivons quelque chose d'essentiel pour vivre : le lien, l'histoire d'un plaisir partagé.

#### Une orfèvrerie du bonheur

La recette ne fonctionne cependant que si nous transmettons en même temps que les jeux les attitudes fondamentales pour que le plaisir prenne. Haro sur les jeux avec des boucs émissaires, haro sur ceux qui réduisent un jeu à la minute de sa victoire et de ses perdants ! Transmettre le plaisir, c'est garder en soi-même ce recul qui permet sans cesse d'évaluer l'intégration de chacun ; c'est prendre le parti des plus lents à comprendre et leur offrir la patience dont tout homme a besoin quelque part dans sa vie ; c'est varier les registres pour que tous puissent avoir accès à ce qui leur convient ; c'est poser des mots en fin de partie non pour

célébrer une victoire mais pour souligner combien c'est beau et bon de s'être donné mutuellement une ou deux heures de bon temps partagé !

Vu de cette manière, le jeu et notre métier deviennent une orfèvrerie du bonheur. Si les lignes que j'écris sont évidentes pour certains, elles concernent bien des ludothécaires en premier chef. Si les tâches administratives sont nécessaires et incontournables en ludothèque et si notre premier métier est de communiquer du plaisir, il n'y a pas de commencement efficace sans interroger notre propre plaisir. Un plaisir plus large qu'on ne le pense, qui ne devrait pas se contenter du plaisir de jouer des jeux d'enfants avec les enfants... mais un plaisir qui s'ouvre parce qu'on le prend en main ou que quelqu'un d'autre le déploie en nous sur un chemin de confiance mutuelle.

Le jeu fait partie de la vie et, en cela, il porte une caractéristique de la vie : si on est vivant, on se reçoit toujours des autres. C'est Kris Burn qui dit si bien cela dans Dvonn (2) par la règle des anneaux rouges dont on ne peut impunément se délier.

Notre métier est en grande partie conçu autour de préoccupations qui tournent autour du monde des enfants. Nous prenons pourtant un raccourci géant lorsque nous nous préoccupons de nous-mêmes et des adultes. Car un adulte touché par le jeu, c'est tout un univers gagné, enfants compris !

Pascal Deru

(1) *Abracadabus* : association bruxelloise regroupant des volontaires pour prendre un temps de plaisir à travers la lecture ou le jeu dans les écoles maternelles avec quelques enfants.

(2) *Dvonn* est un jeu du Belge Kris Burn. Edition Gipf/Don & C°, Anvers

### Références des jeux découverts le 24 novembre

#### **Chat et souris – Ours et poissons**

(tradition non-violente)

#### **Bamboleo**

(le plateau en équilibre)

Edition Zoch/Gigamic

#### **Au bal masqué des coccinelles**

jeu coopératif pour les 5-7 ans

Edition Selecta

#### **Avalanches**

jeu coopératif pour les 6-10 ans

(dispo chez Casse-noisettes)

Ed. Intered

#### **Jeu des loups-garous**

9 à 20 joueurs

Ed. Asmodée

#### **Les Cités Perdues**

(Lost Cities)

Ed. Kosmos. 2 jrs

#### **Jungle speed ou jungle Jam**

(même mécanisme)

Ed. Asmodée

#### **Husch husch**

Ed. Ravensburger

collection allemande

(mémoire)

#### **Quips**

Ed. Ravensburger

coll. Belge

Excellent premier jeu

 Nombreux autres jeux avec commentaires sur le site de [Casse-noisettes](#)

[Retour à la page précédente](#)