

PLAY : Note en vue de la réunion avec le CPAS

Mars 2020

A. Axe culturel et socio-culturel

- Accueil spécifique

Tout comme le service pédagogique créera des livrets dédiés pour accueillir les publics scolaires et proposera des ateliers dédiés à certains apprentissages, PLAY proposera également ce type de services pour les publics des CPAS. Par exemple en offrant des livrets dédiés pour travailler les questions d'interculturalité, de parité, de mixité sociale, de droits sociaux, d'émancipation politique, ...

- Accueil et accompagnement des professionnels

Une ludothèque centrale en partie dédiée aux professionnels (en termes de plage horaire et de collection réservée) permettra au personnel et agents des CPAS d'emprunter gratuitement des jeux.

Le prêt des jeux sera toujours accompagné de conseils, de pistes d'animation et d'adaptation, d'explications circonstanciées en fonction du contexte dans lequel il sera exploité.

Les ludothécaires seront à l'écoute des retours de terrain pour adapter leur offre et faire circuler les savoirs et les expériences.

- Accompagnement de projets ludiques

Play sera un lieu d'accompagnement de projets, quels qu'ils soient et dans quelque contexte que ce soit. Sur rendez-vous personnalisé, l'idée est de bâtir ensemble des projets de terrain exploitant le jeu : définition et ajustement des objectifs, quels types de jeux et quels jeux, quelle mise en jeux, suivi des retours de terrain, mise en réseau avec d'autres professionnels, etc.

Exemple : organisation d'animations ludiques en home/pour les seniors, mise en place d'une ludothèque itinérante (à la manière de Toile de Jeux, Marolles), établissement et animation d'une collection de jeux spécifiques, élaboration d'ateliers ludiques thématiques (le vivre ensemble, l'exclusion, etc.)

- Accompagnement à la ludification et à la création ludique

A travers sa ludothèque centrale spécialisée et les nombreux acteurs du jeu qui y travaillent, Play ! accompagnera aussi toute personne désireuse de professionnaliser la ludification de ses outils.

Les objectifs peuvent être divers et variés : accompagnement ludifié à la recherche d'emploi, démarches administratives, compréhension du parcours administratif, santé publique, etc...

Du conseil ponctuel à la présentation d'outils et mécaniques ludiques existants, de la mise en réseau avec des professionnels de la création et/ou de l'édition à l'accompagnement des itérations du processus de gamedesign, en passant par la réalisation matérielle, Play ! proposera et coordonnera toute une série de services auxquels il possible de faire appel en fonction du degré d'investissement et de finition auquel on veut aboutir.

- Expositions intergénérationnelles

Sur le modèle de GAME OLDER de la Gaîté Lyrique (<https://gaité-lyrique.net/evenement/game-older>) ou de « Jouer avec Nonna & Nonno » (<https://www.evensi.be/atelier-viens-jouer-nonna-nonno/255210086>) qui était organisé au Quai10 à Charleroi, Play pourra proposer des moments dédiés aux seniors, seul.e.s ou avec leurs petits-enfants. Avec une programmation et une accessibilité spécialement pensées pour eux/elles.

- Ateliers « se rassembler »

Le jeu de société comme vidéo sont de formidables outils pour vivre de la socialité, partager des moments ensemble dans une interaction joyeuse, un prétexte pour se rassembler comme un moyen pour favoriser les échanges. Cela répond notamment aux objectifs de reliance et de connections.

Dans un « espace autre » et protégé, l'idée est de découvrir ou de redécouvrir l'autre à travers le jeu qui met à plat, réinitialise voire inverse les rapports et les codes sociaux.

Ces ateliers peuvent ainsi s'adresser à des groupes déjà constitués et leur permettre de « se vivre autrement ». Mais ils peuvent aussi faire l'objet de la rencontre entre des groupes différents : rencontres entre groupes de jeunes, rencontres intergénérationnelles, rencontres interculturelles/intersociales, etc.

- Ateliers « soft skills » et image de soi

Le jeu permet d'éviter l'échec et de travailler par essai-erreur, donc de valoriser d'autres connaissances que les seuls savoirs et sans s'arrêter aux difficultés. De même, en travaillant par groupes et en encourageant la collaboration grâce à des jeux dédiés, ces ateliers permettent à tou.te.s d'avancer.

Le jeu, par nature, permet de mettre en expérience des individus au sein d'un groupe afin qu'ils parcourent eux-mêmes, spontanément, le chemin vers leurs propres compétences. Ces mises en expérience ludiques, encadrées et accompagnées par des professionnels, aboutissent à une verbalisation qui amène le joueur devenu acteur à s'explorer, à se découvrir, à se situer et donc à s'émanciper.

Cinq exemples dont 2 déjà réalisés et 3 qui pourraient être développés

Déjà réalisés :

- Un atelier de philosophie avec des jeunes gens de Popul'Art Cité et Solidart Cité, des publics assez proches et en décrochage social. Les mécaniques ludiques mises en œuvre dans l'atelier (jeu de rôle et jeux vidéo) leur ont permis d'échanger sur des sujets abstraits, de construire leurs arguments et de les opposer entre eux. Le tout à propos d'une matière à propos de laquelle ils ne se sentaient aucune légitimité ni compétence.
- L'atelier « Jouer avec Nonna & Nonno » (Quai10) était réservé aux grands-parents et à leurs petits-enfants, les parents étant interdits. Les grands-parents jouaient aux jeux que leurs petits-enfants leur expliquaient, inversant les rôles traditionnels et offrant un prétexte à une sortie familiale intergénérationnelle ainsi qu'un moment privilégié entre les seniors et les enfants.

Pourraient être développés :

- Event ludique : des groupes de jeunes constitués (Antennes CPAS ?) préparent tout au long de l'année une manifestation ludique qui aura lieu à Play. Dans un aller-retour permanent entre Play ! et leurs structures locales, ils élaborent et préparent le programme, découvrent les jeux et la manière de les animer, les sélectionnent, organisent des tournois et des speed gaming, etc. En fin d'année, après s'être également occupés de la communication, ils accueillent leurs parents (et autres ?) chez Play ! pour leur faire vivre une journée de partage ludique ... mémorable !
- A travers différents jeux de communication et d'empathie, animation d'un atelier « se préparer à un entretien d'embauche » : quelle image je renvoie, quelle image ai-je des autres, registres de langage, part du langage verbal/non verbal, comment reconnaître et développer ses compétences sociale et empathique, résistance au stress, élaboration d'un discours cohérent, préjugés et a priori, etc.
- Formation jeux alpha : expertise de l'asbl Le Piment (Molenbeek) notamment. Stimulation ludique de la communication verbale, travail des champs lexicaux à travers les jeux, mise en jeu de mémoire et restitution lexicale, prérequis et transferts de langue maternelle, travail sur le stress langagier, adaptation de jeux de société moderne à des fins pédagogiques, notions de registres de langage, accès au langage non-utilitaire, etc.

B. Axe formation du personnel

Former les personnels des CPAS aux jeux comme sujet d'éducation au média et comme outil professionnel utile à leurs pratiques.

Sujets :

- Éducation au média jeu vidéo : enjeux, problématiques, polémiques comme l'addiction, ... ;
- Les jeux vidéo pour relier, travailler le lien, l'être ensemble (Yapaka) ;
- Les jeux vidéo pour travailler les savoir-faire et les savoir-être (coopérer, s'apaiser, être en empathie, ...) ;
- Les jeux vidéo pour travailler la philosophie de manière accessible (voir par exemple le manuel de pédagogie vidéoludique sur www.educajeux.be pages 80 à 85 et 90 à 92) ;
- Les jeux vidéo pour travailler la citoyenneté de manière accessible (voir par exemple le manuel de pédagogie vidéoludique sur www.educajeux.be pages 87 à 89 et 93 à 94).
- L'animation ludique : l'objectif est de donner aux participants les moyens d'être confiants, autonomes et responsables dans leurs animations ludiques. Notions abordées : spécificité de la mise en jeu et de l'animation de jeux de société, règles constitutives et régulative, typologie des plaisirs ludiques, attitude ludique et régulation d'intervention, empathie ludique, responsabilités professionnelles de l'animateur ludique, trucs et astuces, etc.
- Jeux et relations sociales : l'objectif est de mettre en évidence tout ce qui se joue autour d'un jeu en termes de rapports à l'autre et à soi, afin d'animer les groupes de manière respectueuse. Notions abordées : le joueur face au groupe/le joueur dans le groupe, notion de distance ludiques, Cercle magique, la coopération dans le jeu, respect des pudeurs et des spécificités culturelles, appréhensions ludiques, etc.
- Comment constituer et animer une collection de jeux : de 10 à 200 jeux, une collection de jeux doit être réfléchie en termes de sélection, d'objectifs, d'ergonomie et de pérennité d'animation. Cette formation s'adresse à des structures de toutes tailles. Notions abordées : ergonomie senior, notion de jeux N-1, accompagnement des compétences senior, adaptation respectueuse, mise en jeu de groupes hétérogènes, etc.

- Comment observer un groupe et des individus à travers des jeux ? L'objectif est de proposer des grilles et surtout des attitudes d'observation des pratiques. Notions abordées : interférence d'animation, neutralité ludique, grilles d'analyse, etc.

Méthode :

- Travailler avec les professionnel.le.s à partir de leur vécu et de leur expérience pour construire ensemble des outils directement utilisables ;
- Co-construire des outils vidéoludiques et penser ensemble des usages ludiques pour les pratiques professionnelles déjà existantes.
- Formations appliquées visant à enrichir concrètement les pratiques de terrain
- Formations sont basées sur l'expérimentation : pas de présentation théorique ex cathedra mais la participation à des activités ludiques pour « Vivre » les thématiques abordées, les notions présentées, découvrir ses comportements ludiques et ceux des autres, découvrir ses propres processus mentaux
- Formations qui invitent à la pratique réflexive des jeux et à l'échange d'idées : pas une « simple » présentation de jeux mais la participation à des parties de jeu servant de base à la réflexion
- Nous partons de situations singulières et vécues dans l'espace-temps de la formation pour en retirer, avec les participants, des enseignements généraux transférables à leur contexte professionnel
- Après chaque activité, nous prévoyons un retour sur expérience consistant en une analyse et la verbalisation de l'expérience vécue (en mode collectif, sous-groupes/par table de jeu avec ou sans synthèse collective, individuelle)