

Ludothécaire, un métier du social en devenir ? (2)

Michel van Langendonck

Agrégé en Sciences Politiques et Sociales, professeur d'Histoire-Géographie

Cet article reprend le texte d'une communication faite au congrès international des formateurs en travail social, aux. Facultés universitaires Notre Dame de la Paix (Namur) le 5 juillet 2007.

2.3. Formations spécifiques

Le métier de ludothécaire est souvent exercé en venant d'une autre activité ou formation antérieure plus revendiquée que l'activité de ludothécaire elle-même.

Dans le questionnaire proposé par l'ALF en 1999, sur 284 réponses concernant le parcours :

46% d'animateurs ou éducateurs ;
14 % proviennent du secteur de la petite enfance ;
12% de la ludothèque même ;
6% du médico-social ;
5% de l'enseignement ;
4% du secteur de la vente ;
1% seulement des ludothécaires viennent de bibliothèques.
(12% de réponses autres et non exploitables)

En l'absence de formation ou de parcours professionnel antérieur (emplois jeunes,...) les ludothécaires n'ont pas répondu à cette question.

En Belgique les données manquent mais il ne fait aucun doute que les résultats ne seraient pas identiques.

La nécessité de formations spécifiques, tant diplômantes (cursus d'études spécifiques) que qualifiantes (cours ou ensemble de modules de formations) est un préalable nécessaire à la construction identitaire et à la reconnaissance en tant que secteur d'activités à part entière.

Au congrès international de Pretoria en septembre 2005, Nathalie ROUCOUS, de l'université de Paris 13, a fait le point sur les formations ludiques existant en France.

Tout récemment, l'ASBL LUDO a réalisé un travail identique dans le cadre de sa demande de reconduction de reconnaissance comme organisme d'éducation permanente par la Communauté française de Belgique.

La comparaison est éloquente...

2.4. Les formations ludiques en France

Les formations « diplômantes » :

Coexistent actuellement en France :
- 2 brevets d'humanités techniques ;
- 2 certificats universitaires ;
- 2 baccalauréats universitaires ;
- une maîtrise universitaire.

a. Ministère de la jeunesse et des Sports

Brevets d'Etat d'Animateur Technicien en Education Populaire (BEATEP) :
- « animateurs ludothèques » ;
- « médiateurs par le jeu ».

Formation de deux ans à temps plein de niveau Bac (humanités techniques)

b. Université de Bordeaux

Diplôme de « ludothécaire » en 1 an à temps plein (Bac +1)

c. Université de Marne-La-Vallée

Licence en « gestion de ludothèque » de 120 h

d. Université d'Angers

Licence professionnelle des « métiers du jeu et du jouet » (Bac +3)

e. Université de Paris 13

- Licence en « animation des objets culturels de l'enfance et de la jeunesse » (Bac +3)

- Maîtrise « en Sciences du jeu » de niveau Bac + 5 !

f. Formations qualifiantes

De plus, ces formations de plein exercice coexistent avec d'autres *formations qualifiantes ou continuées*, organisées par les organisations de ludothèques ou les ludothèques elles-mêmes :

- Formations de ludothécaire de niveau Bac en un an par l'association *Caravansérail* à Paris et l'association *Quai des Ludes* à Lyon ;

- Stages de formation d'environ une semaine par les mêmes ;

- Stages thématiques de 2 jours et cycles de formations ponctuels par des associations régionales, notamment l'ALIF ;

- L'ALF organise chaque année, début juillet, en collaboration avec l'Université d'Angers, des « Universités d'été des ludothécaires » qui durent 5 jours.

2.5. Les formations ludiques en Belgique

En Belgique, aucune formation ludique spécifique « diplomante » n'est reconnue. Le *Centre du jeu et du jouet* du professeur Dehant (Louvain-La-Neuve) a récemment réouvert ses portes à Mons (FUCaM) ; mais il n'organise pas de formations spécifiques.

1. La Haute Ecole Catholique du Namurois (HENaC) semble actuellement la seule à proposer un cours du jour de 15 heures de « ludothéconomie ». Ce cours est inclus dans la formation de baccalauréat en Bibliothéconomie- documentation.

2. La Haute Ecole de Bruxelles, catégorie pédagogique, De Fré propose par ailleurs aux éducateurs spécialisés un cours à option (sous forme d'un stage complémentaire de 20 heures) sur le thème « ludologie et animation par le jeu »

3. Enfin, les écoles de promotion sociale à horaire décalé de Bruxelles, Liège, Mons et Charleroi incluent à leur formation de baccalauréat d'animateurs-éducateurs spécialisés et de « bibliothéconomie et documentation » un cours de 10 à 15 heures intitulé « ludothèques, animation et organisation ».

Quels que soient les indéniables mérites de ces cours, ils font à tout le moins pâle figure en comparaison avec les formations françaises. Malgré de faibles moyens, le milieu associatif tente tant bien que mal de pallier ce manque :

1 L'ASBL LUDO a établi un copieux catalogue de formations ludologiques (choix parmi 57 modules possibles de 4 heures) et organise régulièrement des cycles de formation. Deux cycles (11 modules chacun) ont été menés à bien en 2005, l'un pour les ludothécaires bruxellois, l'autre en Wallonie. Ce printemps 2007, un nouveau cycle a débuté à Ath et un autre est prévu à Bastogne à l'automne. Un troisième débutera à Bruxelles au printemps 2008.

2. Heureusement, des formations ludologiques thématiques ponctuelles sont également organisées en Communauté française de Belgique par d'autres associations. Citons :

- les Centres d'Entraînement aux Méthodes d'Education Active (C.E.M.E.A.- Bruxelles : 02/543.05.90) ;

- le Centre de Lecture Publique de la Communauté Française propose quelques modules ludiques en formation continuée pour bibliothécaires (Mons-Jemappes : 04/232.40.14) ;

- le F.R.A.J.E. (02/800.86.10) forme à l'accueil extra-scolaire par le jeu ;

- l'Université de Paix (sise à Namur : 081/55.41.40), le service jeunesse de la ville de Namur (RLJS : 081/24.60.17), les ASBL *Coala* (Gembloux notamment : 085/84.61.90), *La Tegnouse* (Liège notamment : 04/380.08.64) et *De Bouche à oreille* (Thimisterl : 087/44.65.05) sont spécialisées dans la formation à l'utilisation des jeux coopératifs.

3. Le rôle social et l'identité professionnelle du ludothécaire

Nous avons abordé le statut et sa reconnaissance, les aspects financiers, la professionnalisation, l'identité professionnelle centrée sur le jeu.

Mais qu'est-ce que le jeu ?

QUESTIONS :

Dans votre pays ou région, le jeu est-il avant tout un objet commercial, un objet culturel, un objet social ou un objet éducatif ?

Quelle est ou devrait être la place du jeu en milieu scolaire ?

« Le jeu est une activité purement gratuite qui n'a d'autres buts dans la conscience de celui qui s'y livre, que le plaisir qu'elle procure. »

Dictionnaire Robert

3.1. Le Rôle social

L'activité du ludothécaire relève naturellement du socio-culturel, dans la mesure où la ludothèque est un lieu social et le jeu, un objet culturel !

Mais il y a également une dimension socio-éducative. Car, s'il porte sa fin en lui-même, le jeu n'en est pas moins éducatif par nature, sans compter d'incontestables qualités sociales, pour autant qu'il soit pratiqué dans un cadre favorable !

« Le jeu est important parce qu'il rapproche les gens », se plaisait à dire Fridhelm Merz, fondateur du *Spiel* à Essen, le plus grand salon du joueur au monde. Le ludothécaire est précisément le grand organisateur et gestionnaire de ce cadre favorable !

De plus, le métier de ludothécaire s'exerce de plus en plus souvent dans des quartiers défavorisés, depuis une vingtaine d'années : mouvement des banlieues en France ; quartiers défavorisés en Belgique.

Il convient d'aller vers les publics isolés ou fragilisés.

Par exemple, il existe 10 *Ludobus* en France. En Belgique, 3 services itinérants : Luxembourg, Florennes, Doische.

Le rôle social de base est dès lors renforcé par un rôle de médiation sociale et de socialisation accru, il n'est pas rare que le ludothécaire y endosse même un rôle d'assistant social. Ces phénomènes me semblent mal assumés par la charte française des ludothèques.

Par ailleurs, tous les spécialistes s'accordent sur le fait que le métier de ludothécaire est protéiforme, mais qu'il présente des pratiques unanimement partagées...

Fabienne Moreels-Delapierre répartit les missions et fonctions spécifiques des ludothécaires en trois groupes distincts :

1. En amont de l'action sociale : information, (marché du jeu etc.), l'informatisation et formation, comme nous l'avons vu.

2. Organisation et gestion de l'espace de jeu (accueil, prêt, rangement etc.)

La ludothèque est un espace pluriel. Natacha Deshayé et Jean-Louis Sbardella, de l'Association des ludothèques d'Ile de France, décrivent fort bien cet espace multiple idéal :

- espace à la mesure de l'enfant ;
- espace de prêt ;
- espace jeux à règles ;
- tables pour les grands ;
- salon pour les parents ;
- atelier de réparation, pièces de rechange

3. Enfin, la fonction centrale du ludothécaire : *informer, conseiller, animer les jeux.*

Jean-Pierre Sautot définit quatre stades d'implication dans l'animation ludique : *laisser jouer, donner à jouer, faire jouer et jouer avec.* En pratique, le ludothécaire est présent tantôt dans l'un, tantôt dans l'autre, en fonction des demandes exprimées et des besoins constatés. En France on semble insister avant tout sur les deux premiers.

Le catalogue d'animations ponctuelles en ludothèques établi par Sylvie Vander Elst révèle, si besoin était, leur caractère varié. Certaines d'entre elles (expositions, actions de sensibilisation, formations...) fondent la reconnaissance des ludothèques associatives dans le secteur de l'éducation permanente. Ces aspects semblent moins présents en France (sauf exception notoire : Boulogne-Billancourt).

La classification établie par Gilles Brougère rejoint la première en insistant à nouveau sur le jeu mais aussi sur le relationnel :

- Jeu proprement dit :
 - Observation
 - Conseil
 - Animation
- Organisation de l'espace (en amont et en aval)
- Aspects relationnels

Le comportement du joueur de casino (1)

Les attitudes de base

Christophe Desagher
Licencié en Sociologie

Le joueur

Sans le casino et sans les jeux de casino, il n'y aurait pas de joueur ou du moins pas celui que je m'appête à décrire. Lorsque je parle de *joueur*, j'axe mes propos sur le joueur de roulette, mais il y en a bien d'autres dans un casino.

Le joueur, en entrant dans le casino, pénètre dans un monde de luxe, un luxe délibérément étalé, où il peut espérer remporter gros en jouant son argent.

Le casino a ceci de spécial : quand le joueur part gagnant du casino, il se voit féliciter et est invité à revenir.

Le casino est un lieu de jeu qui transforme les obligations : le temps et l'espace tels qu'ils peuvent être vécus, ressentis en-dehors de ce casino n'existent pas, les attitudes y sont par conséquent différentes.

Le joueur tient, dans son activité principale, à n'être préoccupé que par celle-ci : le jeu.

Les opérations de dissimulation répondent donc aussi pour partie à la volonté du joueur, mais aussi dans son acceptation des conditions de jeu tel qu'il les connaît.

Les attitudes

Les attitudes du joueur nous sont décrites et sont décrites au joueur par plusieurs sources : la littérature, les films ou les séries télévisées se déroulant dans les casinos, ou encore par socialisation.

Autant de sources d'informations qui restent assez caricaturales sur les manières d'agir.

Que ce soit en bien ou en mal, les traits sont souvent forcés dans ces différentes sources où les passions se déchainent.

Il faut noter aussi que la littérature, les films et les séries participent à la promotion du jeu de la roulette : la

roulette reste l'emblème du casino, c'est généralement à ce genre de table que se déroule l'action du roman, du film, etc. Cela participe au fait de donner une dimension sacrée au jeu de la roulette.

Première expérience du casino

L'apprentissage utilise la socialisation. La personne qui se présente pour la première fois au casino ne le fait généralement pas seule : elle est accompagnée d'un ou plusieurs autres joueurs. Y est effectué un parcours initiatique, qui débute bien avant l'entrée de la personne au casino. Durant cette initiation, sont apprises les techniques de jeu, la manière de se comporter à table et avec le personnel.

Pour mieux s'imprégner de l'ambiance des lieux, ce groupe de personnes se dirige d'abord vers le bar ou font un tour des lieux (sorte de visite guidée) : ces parcours atypiques les différencient d'un groupe essentiellement composé de joueurs. Cette source n'en est pas nécessairement moins caricaturale : les légendes, les anecdotes vont bon train, il n'est pas rare d'en entendre au bar ou aux tables même.

Le temps d'acclimatation est, pour un joueur novice, assez court : il se retrouve assez souvent seul (sans le ou les joueurs qui l'avaient accompagné) à la table au bout d'une heure ou deux de jeu. Il est à remarquer que ces joueurs s'attablent plus facilement, lors de leurs premières venues, aux tables où les mises minimums sont les plus basses et jouent selon une technique de jeu fixe : *martingales*, *paroli*, *système d'Alembert* ou encore sur des numéros *en plein* (toujours les mêmes).

En outre, ils effectuent le plus souvent des mises au minimum au vu de ce qui est autorisé¹.

Le joueur qui se présente pour la première fois au casino peut être laissé seul à sa table pour plusieurs raisons :

- le confort de jeu : le fait qu'il y ait trop de joueurs attablés peut concourir à l'éclatement des groupes de joueurs (venus ensemble) ;

- les mises minimales sont trop basses pour le (les) joueur(s) qui accompagne(nt) le joueur débutant.

Cela ne se fait qu'après quelques heures, alors que le joueur débutant peut s'acclimater en quelques minutes. Ce décalage temporel peut être expliqué par le besoin de reconnaissance en cas de gain. Il y a une dimension symbolique à la présence de celui (ou de ceux) qui a (ont) participé à l'initiation du joueur débutant. Le départ après quelques heures permet *a contrario* le travail du récit en fin de soirée. Tant le joueur débutant que les joueurs plus expérimentés vont relater ce qui leur est arrivé :

- en cas de perte, le joueur expérimenté sera amené à justifier sa perte par des éléments externes (manque de chance, mauvais croupier, etc.), pour deux raisons : premièrement, en s'attribuant la cause de sa perte, il serait –à long terme– amené à reconsidérer sa pratique de jeu ; deuxièmement, il justifie sa perte aux yeux du joueur débutant de manière à ce que celui-ci puisse revenir ;

- en cas de gain : les joueurs construisent leur récit en insistant sur les facteurs internes. Ils renforcent mutuellement leur pratique de jeu. Il y a également, dans ce cas là, un travail sur le mythe : les gains du joueur ou des autres joueurs attablés sont commentés. Les coups perdants ne sont pas relatés, et les coups gagnants peuvent être exagérés.

¹ Surtout sur les numéros, où les mises ne progressent pas aussi vite que sur des mises sur les *chances simples*. Les mises sur les numéros sont, de manière générale, les mises les plus fréquentes.

C'est donc par la connaissance de joueurs qu'une personne peut elle-même en devenir un.

Décorum

Respectant une certaine image préconçue de ce que doit être le joueur², le joueur est aussi d'une manière générale quelqu'un de très courtois. Le joueur rentre dans l'ambiance de jeu en adoptant des comportements qui cadrent avec le casino. Il n'y a pas de règles stipulant qu'un joueur doit se comporter de telle ou telle manière, mais l'image de savoir-vivre dans un casino préside aux comportements.

Le cadre très formel des comportements adoptés dans un casino assure un certain contrôle des comportements, et du ressenti des comportements de la part du joueur.

Le maintien de l'« *image de soi*³ » est un élément important dans le contrôle des émotions du joueur.

« *L'individu planifie et met en pratique des conduites qui confirment et renforcent l'image de soi qu'il veut promouvoir*⁴ »

En conséquence, le joueur adopte des comportements qui tendent à donner une *image de soi* qui reste positive, qu'il soit en phase de gain ou de perte.

Certes, il y a des joueurs plus expressifs que d'autres, mais de manière générale la retenue est de rigueur. Même après avoir fait un *en plein* avec une mise maximum sur le numéro gagnant ou après avoir parié (et perdu) le tout pour le tout, l'expression des sentiments n'est jamais exagérée : entre le mauvais gagnant, le pleurnichard ou le colérique, c'est la mesure du « ce qui convient (à l'*étiquette*⁵) » qui transparaît.

² Image qui trouve sa source essentiellement dans la littérature, les films et séries télévisuelles.

³ BEDARD L. / DEZIEL J. / LAMARCHE L., *Introduction à la psychologie sociale – Vivre, penser et agir avec les autres*, Québec, Editions du Renouveau Pédagogique Inc., 1999, p.46

⁴ Ibid., p.46

⁵ GOFFMAN E., *Les rites d'interaction*, traduit de l'anglais par KIHM, A Paris, Les Editions de Minuit, 1974, p. 144

La tenue n'est toutefois pas le maître mot de tous les comportements : il y a bien sûr des accès de colère en cas de perte, des joueurs qui pleurent parce qu'ils n'ont plus un sou, il y a aussi les débordements de joie en cas de gros gain, etc.

C'est parmi les habitués du casino que le risque de conduite ne convenant pas à l'*étiquette* est le plus fort. Ils sont plus familiers avec les croupiers que les autres joueurs mais, certains agissent comme si tout leur était dû : c'est souvent le croupier qui est la victime en cas de mauvaise humeur des joueurs habitués. Ils sont souvent, d'un jour à l'autre, à la même table, voire à la même chaise, ou bien suivent « leur croupier » et peuvent agir de manière désobligeante en cas de perte : insultes, violence. Les menaces sont, quant à elles, l'affaire de nouveaux joueurs : le croupier, par diplomatie, tente de calmer le joueur menaçant ou fait appel à la sécurité. Dans ce deuxième cas, le joueur en question est *persona non grata* au casino.

Enfin, il y a aussi les comportements dus à la perte : la tricherie, la violence physique ou verbale, les vols, la revente de biens personnels dans le casino à d'autres joueurs, etc. Ces attitudes sont souvent les faits de joueurs compulsifs.

Mais tous ces comportements excessifs ne sont pas légion. Les débordements, de quelque nature qu'ils soient, ne sont pas appris comme moyen d'expression de ses sentiments dans un casino lors de la socialisation du joueur. De plus, les autres joueurs exercent une contrainte sur la façon dont on peut (et surtout dont on ne peut pas) exprimer ses sentiments. Tout débordement entraînerait des conséquences :

- l'attention des joueurs serait attirée par autre chose que le jeu ; or les joueurs tiennent à rester concentrés sur leurs activités de jeu ;
- si un joueur perd, il ne tient pas nécessairement à ce qu'un autre joueur exprime toute sa joie près de lui parce qu'il a gagné -tout comme un étudiant qui vient d'apprendre qu'il a raté un examen

et double son année ne tient pas à partager, dans l'immédiat, la joie d'un autre qui apprend qu'il aura la plus grande distinction ; et réciproquement

Toutefois, il y a un soulignement des très gros gains. Les *jackpots* aux machines à sous sont entendus par tous : la sirène est déclenchée et une lumière rouge tourne au-dessus du gagnant. A la table de roulette, un joueur qui mise le maximum sur un *en plein* et gagne le coup est félicité par le croupier de manière visible pour les autres joueurs).

A l'inverse d'un débordement de joie d'un joueur qui attirerait l'attention sur le fait qu'il a gagné, il s'agit d'une mise en évidence d'un joueur par le casino pour que celui-ci soit reconnu de tous. Le casino tient à montrer ostensiblement que les gros gains sont possibles.

L'intérêt en est double : le joueur, heureux de son coup, rejouera plus facilement son gain, ou reviendra d'autant plus facilement dans le casino que celui-ci le met en avant et a pour lui des attentions⁶ ; les autres joueurs voient que tout est possible dans le casino et que ce qui est arrivé au joueur sur qui l'attention est portée peut aussi leur arriver. Ces quelques événements sont rares, mais l'insistance avec laquelle ils sont montrés contribue à l'action de jeu du joueur, puisque cela renforce l'espérance⁷ de gain du joueur.

Ce qui différencie le débordement de joie d'un joueur et l'appel à la reconnaissance d'un joueur par le casino se situe au niveau symbolique : c'est l'institution qui sera appelée à régler les gains du joueur en question qui appelle à ce qu'il soit félicité et lui offre des cadeaux. C'est un renversement des pratiques communes (puisque nous ne sommes pas, dans la vie de tous les jours, appelé à féliciter et à offrir des cadeaux à quelqu'un qui nous prend de l'argent). C'est cette dimension symbolique qui légitime la pratique de la sirène (par exemple) et non pas celle des débordements des joueurs

⁶ Il est de coutume d'offrir du champagne (produit de luxe) à un gros gagnant.

⁷ A comprendre dans le sens de l'espoir, et non dans son acception mathématique familière aux analystes des jeux de hasard.

Le choix d'un jeu : considérations pratiques (1)

Fabienne Moreels
Psychologue, ludothécaire

Quel jeu choisir ? Et pour qui ?
Comment ne pas s'égarer dans le grand
labyrinthe de l'univers des jeux ?
Quelques conseils ...

Introduction

Un enfant qui joue ne fait pas que
« passer le temps », il s'amuse, se
développe et évolue.

Les jouets ou jeux ont un rôle essentiel
dans le développement de l'enfant. Le jeu
permet à l'enfant de mieux se connaître et
connaître les autres, mais aussi de mieux
comprendre les objets et le monde qui
l'entourent.

Le jeu favorise le développement corporel
et intellectuel, il éveille la sociabilité de
l'enfant.

Par le jeu, l'enfant intègre de nouvelles
notions, il les assimile notamment grâce à
l'expérimentation, la répétition.

Ainsi, l'enfant aura besoin d'expérimenter
différents types de jeux : des jeux
sensoriels, des jeux moteurs ou des jeux
d'adresse, des jeux affectifs, des jeux
d'imitation, des jeux de créativité, des
jeux d'observation ou de mémoire... en
fait, des jeux sollicitant aussi bien des
aptitudes physiques qu'intellectuelles,
psychiques ou sociales.

Comment choisir un jeu ?

Vu le foisonnement actuel de jeux,
quelques conseils sont les bienvenus pour
se repérer et faire un choix judicieux dans
l'acquisition d'un jeu, cet objet hautement
symbolique plongeant l'individu dans un
univers hors du commun repoussant
toujours les limites le plus loin possible.

Choisir un jeu ne s'improvise pas. Cela
demande réflexion et un portefeuille à
gérer, ne l'oublions pas !

Pour choisir un jeu, il importe de prendre
en considération certains critères de
qualité. Se référer à ces critères
spécifiques offre un regard plus éclairé sur
l'univers des jeux et jouets et contribue
également à un plus grand épanouis-
sissement de l'individu à travers ses activités
ludiques.

Afin que les jouets et jeux apportent un
soutien optimal à l'enfant dans son
développement et son épanouissement, ils
doivent faire l'objet d'une sélection
réalisée à l'aide de critères de qualité.

Potentiel, personnalité, souhaits ou
normes de qualité et de sécurité sont
quelques-uns des facteurs orientant le
choix d'un jeu. Ceux-ci doivent nous
mener à une réflexion quant à
l'adéquation d'un jouet ou jeu à une
personne unique, singulière et dont notre
envie est de la chérir.

Les éléments pertinents dans le choix d'un jeu

La personne

Le jouet ou jeu doit être adapté au
développement de la personne.

Il importe de situer le niveau de
développement et les compétences
acquises par le futur utilisateur d'un jeu.
Connaître le caractère ou le tempérament
de cet utilisateur est également important
afin de cerner au mieux la personnalité de
ce dernier.

Ces éléments permettent d'orienter le
choix d'un jeu en fonction du profil de
l'utilisateur et de procéder entre autres à
un achat plus personnalisé.

En ce qui concerne les fonctionnalités d'un jouet ou jeu, il importe que celles-ci soient en parallèle avec le développement et les capacités de l'enfant.

Le niveau de complexité du jouet ou jeu doit être suffisamment élevé pour maintenir l'intérêt chez l'enfant. Mais il doit toutefois, être adapté à l'âge et au développement de l'enfant.

Signalons ici qu'un jeu présentant des aspects trop compliqués par rapport aux compétences réelles de l'enfant suscitera vraisemblablement un certain découragement, un désintérêt, voire de la frustration vu la mobilisation physique ou intellectuelle nécessaire, pouvant s'avérer insuffisante voire inappropriée.

Il faut aussi que le jeu soit facile à manipuler par l'enfant.

C'est-à-dire que l'objet ludique présente certaines caractéristiques matérielles adaptées aux capacités physiques ou à la morphologie de l'enfant. Le jouet ou jeu ne peut être trop grand ou trop petit, trop lourd ou trop léger car il serait certainement source d'inconfort, voire de danger pour l'enfant. Il doit donc offrir une aisance, notamment dans la préhension, la manipulation qu'en fera l'enfant.

Aussi, bien cerner le profil général de l'enfant permettra de trouver le jouet ou le jeu qui lui correspondant le mieux pour une utilisation enrichissante.

La polyvalence

On remarque qu'un enfant délaisse souvent un jouet donnant naissance qu'à une seule activité. Aussi, idéalement, le jouet ou jeu doit avoir plusieurs fonctionnalités.

L'exploitation d'un objet ludique doit donc permettre un éventail diversifié d'actions de la part de son utilisateur. Une utilisation unilatérale d'un objet offrant peu d'alternatives ludiques que ce soit par exemples dans les manipulations, les scénarios possibles, les stratégies mises en œuvre contribue à un amoindrissement de l'investissement de l'enfant par rapport à cet objet ludique.

L'action plutôt que la passivité

Il importe que l'enfant soit un acteur plutôt qu'un spectateur du jeu.

Le jouet ou jeu doit encourager l'enfant à mettre en œuvre ses capacités et solliciter son imagination dans le matériel ludique. Il doit aussi inciter l'enfant à trouver des usages divers du matériel de jeu.

Citons ici quelques exemples de jeux contribuant à une certaine passivité de l'utilisateur. Ces jeux reposent davantage sur le fonctionnement du matériel en lui-même que sur l'action de l'enfant et ses interactions possibles avec l'objet ludique.

- Un train électrique se déplaçant sur des rails préétablis sans aucune intervention de l'enfant, à part peut-être d'installer dans un premier temps le circuit et d'allumer ensuite l'interrupteur pour activer le déplacement figé du train ;

- Un jouet à piles, tel qu'un animal répondant à une programmation prédéfinie, par exemple un petit chien s'animant, aboyant et se déplaçant de façon autonome ou sous l'impulsion d'une commande unique nécessitant une gestuelle limitée, comme une pression sur un bouton spécifique.

Ce genre de matériel de jeu est à éviter puisqu'il invite l'enfant à la passivité et qu'il ne maintient pas longtemps son intérêt, en raison d'une moindre mobilisation de la part active de l'enfant.

Le plaisir

Il importe de cerner au mieux le profil et la personnalité de l'enfant, cet être ayant une identité bien spécifique.

Ainsi, vous pourrez certainement trouver de façon plus judicieuse l'objet ludique répondant aux attentes et centres d'intérêts de l'enfant, tout en considérant également son niveau de développement, sa personnalité et son tempérament.

Ne négligeons pas l'aspect de plaisir ressenti face à un jouet ou un jeu.

Ainsi, la notion de plaisir doit être présente dans toute forme de jeu. Si le plaisir est absent d'un jeu, ce dernier n'en est plus un. Le plaisir est donc un attribut indissociable du jeu.

Pour prolonger le plaisir avec un jouet ou jeu, il faut considérer certaines caractéristiques reliées au jeu.

Outre le plaisir ressenti face à la surprise peut-être, à l'effet de nouveauté, ou bien encore au fait d'acquérir un bien en réponse à des souhaits et attentes d'une personne, la prolongation du plaisir se fait, quant à elle, grâce aux potentialités du jeu en lui-même à travers la complexité et le défi, étant toutes deux sources d'une mobilisation spécifique de l'individu dans son exploitation du matériel.

Quelle joie de voir briller les yeux d'un enfant lorsqu'il découvre un jeu et que ce dernier engendre une exploitation toujours renouvelée avec un maintien du plaisir éprouvé face à cet objet ludique.

Aussi, le critère ultime d'un bon jouet ou jeu s'avère être avant tout le plaisir qu'en retire l'individu.

La sécurité

Même si des règles de sécurité régissent l'approvisionnement du marché des jouets, les contrôles restent néanmoins trop peu nombreux. Aussi, la vigilance est de rigueur et l'acheteur doit être attentif aux déficiences éventuelles d'un jouet ou jeu.

La norme CE (sigle d'attestation de conformité aux normes de sécurité et de santé en vigueur dans la Communauté Européenne) est une norme de garantie de qualité à laquelle les consommateurs peuvent se référer. L'apposition de ce sigle est toutefois réalisée et évaluée par le fabricant en référence aux critères définis par la législation européenne.

Par ailleurs, vu le nombre croissant de contrefaçons dans la fabrication de jouets et jeux, il se peut que ce petit symbole se présente sous une forme légèrement différente, sans qu'un œil non averti ne puisse déceler le subterfuge.

D'une manière générale, le jouet ou l'étiquette doit toujours reprendre les informations suivantes : le label CE, la marque du jouet, le nom et l'adresse du fabricant ou de l'importateur.

Le mode d'emploi et les mises en garde doivent figurer de manière visible sur l'emballage ou sur une feuille séparée incluse dans le jeu.

En matière de sécurité, il faut veiller au confort de l'enfant, à son bien-être physique, à ne pas l'exposer à un matériel s'avérant dangereux, pouvant être à l'origine de :

- un étouffement (ex : utilisation d'objet pouvant s'avérer cinglant comme un déguisement ou un masque, ou en cas d'intrusion de pièces dans le corps obstruant les voies respiratoires telles que des billes, les yeux d'une peluche...) ;
- une blessure (ex : objet présentant des arêtes tranchantes, objet à pointes acérées, surface non lisse présentant des échardes, manipulation de matières explosives...) ;
- une brûlure (ex : lors d'une surchauffe d'éléments contenus dans un jeu) ;
- une intoxication ou accumulation de produits toxiques dans l'organisme (ex : lors de succion ou d'absorption de matières plastiques ou de piles).

Signalons que les jouets électriques ne peuvent dépasser 24 volts.

L'exploitation d'un jeu doit garantir une prévention maximale de tout risque d'accident pour son utilisateur.

Toutefois, répondre aux normes de sécurité ne suffit pas. En effet, une mauvaise utilisation du jouet en raison d'un âge non approprié, d'un détournement ou d'une détérioration de l'objet ludique peuvent provoquer des accidents.

L'objet ludique doit également présenter certaines garanties quant à sa durabilité, sa solidité et sa robustesse (c'est-à-dire la résistance des matériaux composant un jouet ou jeu lors de diverses manipulations) ainsi que dans sa stabilité d'utilisation.

Les divers facteurs mentionnés ci-dessus sont les garants d'un jouet ou jeu de qualité offrant à utilisateur une confiance en l'objet en lui-même et une exploitation rassurante de celui-ci.

L'attrait

L'aspect d'un objet ou d'un support, quel qu'il soit, ce qui est du domaine du visible, son apparence externe est, en général, la première perception que nous avons de celui-ci. Il peut susciter une répulsion, un désintérêt, une indifférence, ou bien une attirance, une envie de l'approcher, de le manipuler, de le posséder. Il peut revêtir des caractéristiques esthétiques agréables ou peu flatteuses (ex : substance élastique difforme, gélatineuse, adhérente qu'on peut malaxer, manipuler et lancer).

Pour le professeur Dehant, il faut veiller à ce qu'un jouet ou jeu présente un bel aspect esthétique. Cette considération générale est certainement porteuse de valeurs et nous amène à réfléchir sur ce qui peut être considéré comme laid ou beau.

Mais, au fait, préférons-nous offrir du beau ou du laid à nos enfants?

A vous de voir...

Méfions-nous également des modes : elles sont souvent éphémères et parfois coûteuses.

N'avons-nous pas été un jour confronté aux conséquences d'un achat lié à un effet de mode sans avoir vraiment considéré objectivement la qualité du jouet ou jeu, cédant ainsi à une pression commerciale et aux besoins suscités chez le consommateur ?

Face à ces objets de mode, la déception est parfois rapide.

Le jouet s'avère cassant, voire dangereux, il n'intéresse l'enfant que le temps de la découverte, il se révèle trop compliqué pour lui, et finalement, le jeu ne l'amuse pas. Voici quelques constats d'achats peut-être rapides et inconsidérés.

La société dans laquelle nous vivons est une société de consommation incitant les gens à acheter et à consommer davantage, mais pas toujours de façon intelligente.

La diffusion de catalogues plutôt épais à des moments cibles, périodes favorables aux achats (ex : Saint-Nicolas, Noël ...) engendre une certaine perplexité quant à notre positionnement et à notre comportement attendu en tant que consommateur.

Les publicités sur les jouets mettent plutôt l'accent sur le caractère attractif de ces derniers, mais elles ne semblent pas tenir nécessairement compte de leurs qualités. Souvent momentané et lié à l'actualité, par exemple un feuilleton télévisé, l'attrait d'un jouet peut être la conséquence d'une vision tronquée quant à son apparence si belle et à sa capacité d'animation suggestive perçue sur le petit écran.

Finalement, cette mise en scène flatteuse du jouet retombe et celui-ci se révèle alors comme très ordinaire, sauf peut-être au niveau du prix.

Les informations sur les jouets ou jeux

Les informations relatives au jeu peuvent être directement accessibles grâce aux données indiquées sur la boîte du jeu ou présentes dans la notice accompagnant le jeu.

Aussi, faut-il regarder attentivement ces renseignements très souvent présents sur la boîte de jeu ou figurant sur l'objet ludique en lui-même. Ce sont des indicateurs entre autres de l'âge suggéré, du nombre de joueurs nécessaire, de la durée pour l'exploitation du jouet ou jeu.

En ce qui concerne l'âge, veuillez à reconsidérer celui-ci par rapport à l'exploitation réelle du jeu, car bon nombre de fabricants ont tendance à abaisser la limite inférieure d'âge afin de cibler un public plus large.

Quant aux notices d'emploi d'un jeu, celles-ci doivent accompagner le jeu et figurer dans son contenu. Ces notices explicatives doivent également être complètes et compréhensibles afin d'assurer une exploitation adéquate et optimale du jeu.

La récolte d'informations sur les jeux peut également se faire en se rendant dans certains lieux comme :

- la ludothèque, lieu spécifique où l'on trouve bon nombre de jeux à emprunter et/ou à expérimenter sur place. Dans ce lieu, des spécialistes prodiguent maints conseils sur les jeux grâce à un accompagnement dans la découverte d'un jeu qui se veut objectif et hors d'enjeux commerciaux ;

- des magasins où les commerçants, outre la vente de jeux, offrent la possibilité de tester des jeux, de visualiser de façon plus complète un jeu, voire de le manipuler ou encore de l'expérimenter.

Dans ces lieux, nous trouvons donc des personnes plus averties, pouvant nous guider dans le dédale de cet univers du jeu et nous éclairer dans notre quête d'informations relative aux jouets et jeux.

Il faut donc examiner attentivement les quelques données fournies par le fabricant de jeu, récolter des informations pertinentes sur le jeu, et dans la mesure du possible manipuler ou tester au préalable le jeu que l'on souhaite acquérir.

Le prix

Le prix est une variable non négligeable. Ainsi, il importe de tenir compte de cet aspect financier dans le choix d'un jeu.

Le prix doit être indicateur de la qualité du produit. Le jouet ou jeu doit pouvoir présenter un bon rapport qualité-prix.

Il est très décevant de constater qu'un objet n'offre pas en réalité certaines garanties quant à ses qualités matérielles, fonctionnelles mais également ludiques.

En dehors de cette référence au prix, veuillez donc à examiner prioritairement les aspects qualitatifs du jeu en lui-même et ensuite l'adéquation de celui-ci avec le profil de la personne auquel il sera attribué.

Ainsi, un cadeau « bien pensé » ne peut avoir que des retombées positives !

En résumé

Ce qu'on peut donc qualifier de « **bon jeu** », c'est celui procurant du plaisir, garant du respect de normes de sécurité, adapté à son utilisateur, mais également celui incitant à la découverte, à l'exploration et à l'action, à la construction et à l'élaboration ainsi qu'à la sollicitation de l'imagination de l'individu.

Prenez le temps de choisir un jeu à la lumière de ces quelques lignes précédentes, mais surtout prenez le temps de jouer avec l'enfant. **Savoir jouer**, savoir donner de son temps à un enfant est le plus beau cadeau qu'on puisse lui offrir.

Petit dictionnaire des jeux (3) F-M

Alain Gottcheiner
Laboratoire de Mathématiques et Sciences Humaines
Université Libre de Bruxelles

Le but de cette série d'articles est de recenser des termes et locutions originaires du milieu des jeux et passés dans le langage plus ou moins courant, et d'autres dont on pourrait croire qu'ils ont suivi cette trajectoire. Les commentaires des lecteurs, étayés de sources, sont les très bienvenus.

Fanny

Utilisé le plus souvent comme adjectif invariable (*ils sont Fanny*), ce terme désigne une équipe ayant perdu sans scorer aucun point. Originnaire du jeu de boules et de la pétanque, il s'entend occasionnellement dans d'autres compétitions où ce phénomène est rare mais possible, comme au bridge, mais aussi pour désigner un parti qui perd lourdement une élection.

Une *Fanny* est aussi occasionnellement une partie ayant donné lieu à un tel résultat.

A l'origine de ce mot, il y a une statuette de femme, usuellement surnommée *Fanny*, présente dans les bars du Midi. L'équipe ainsi atomisée subissant l'humiliation de devoir embrasser le fondement de cette statuette.

Si le mot est connu des dictionnaires, son arrivée dans la langue n'est pas datée, et nous ne pouvons déterminer s'il y a eu interaction entre cette coutume et le personnage de Marcel Pagnol (la pièce *Fanny* date de 1931 ; *Marius*, le premier volet de la trilogie, de 1929).

Certaines sources⁸, difficilement vérifiables, font de Fanny un personnage réel, savoyarde (le pays de la boule) et non provençale, ayant vécu au début du siècle dernier. Dans ce cas, Pagnol, qui n'ignorait rien des choses de la boule, n'aura certainement pas choisi un nom au hasard. Notons que, contrairement à ce que l'on pourrait croire, le regain de popularité de ce prénom a commencé par le nord et le nord-ouest de la France, et qu'il était quasiment inusité à l'époque de la trilogie.

Gambit

Le mot est étymologiquement lié à *jambe* et *gambette*. En effet, en italien, *gambetto* est un croc-en-jambe. Le terme *gambit*, désignant le sacrifice d'un pion destiné à s'assurer l'initiative, semble avoir été introduit au XVII^e siècle dans le vocabulaire des échecs par le champion italien Greco – du reste, plusieurs gambits classiques portent son nom. Néanmoins, on

⁸ voir par exemple :

http://www.petanque.org/pdf/lbe/numero1_page2.pdf
<http://www.laboulebleue.fr/fr/html/fanny.htm>

n'y trouve guère la connotation de piège que l'étymologie suggérerait.

Le terme s'est étendu à toute forme de concession censée rapporter des profits ultérieurs.

Grand et petit chelem

Terme de whist et de bridge, décrivant le fait de réaliser les 13 levées (grand chelem) ou 12 levées (petit chelem). Des variantes de bridge à 64 cartes possédaient trois pointures de chelem : petit, grand et royal (14, 15, 16 levées).

Par métaphore, dans diverses compétitions sportives en plusieurs étapes, on appelle *grand chelem* le fait de gagner toutes les épreuves, et *petit chelem* le fait de les remporter toutes sauf une. La métaphore peut être filée en appelant *levée* chacune de ces épreuves.

Handicap

Ce mot courant prend son origine dans les courses de chevaux, où l'on attribue, aux fins d'équilibrer les chances, une charge plus lourde aux chevaux ayant brillé dans des épreuves récentes.

Dans de nombreux jeux, un avantage que le jeu attribue de par ses règles (par exemple, le fait d'être le premier joueur)⁹ est souvent compensé par un handicap quelconque ; au go, par exemple, il existe deux espèces de handicap. Le joueur le plus faible peut commencer la partie avec quelques pierres sur le plateau ; mais aussi,

dans les parties officielles sans handicap de niveau, le trait étant un avantage substantiel, le joueur ayant le trait part avec un handicap, usuellement de 5,5 points.

Ce qui est curieux est que l'étymologie donnée par tous les ouvrages (anglais *hand in cap*, main dans le chapeau) fait penser à un tirage au sort, qui est tout le contraire d'un système organisé de handicaps. Quelques sources, dont le TLFi, évoquent une soulte (somme compensant la différence de valeur entre deux objets), ce qui explique déjà mieux l'usage hippique, mais l'idée selon laquelle la somme était déposée dans une coiffure nous semble un peu trop *ad hoc*.

Haricots (des)

Rien, ou une chose sans valeur. Provient de l'habitude de remplacer la mise de certains jeux par des haricots lorsque l'on ne désire pas utiliser d'argent.

Il ne semble pas y avoir de lien avec le verbe *haricoter*, « spéculer sur des affaires minables ».

Je fais appel à l'équipe

Expression familière signifiant *je n'ai pas la réponse, je donne ma langue au chat*.

Variante : *je passe à l'équipe*.

L'expression provient d'un célèbre jeu télévisé belge des années 70-80 : *Visa pour le Monde*.

Les concurrents étaient censés répondre seuls à un maximum de questions ; cependant, dans une des versions du jeu, ils avaient le

⁹ Voir aussi la considération des mécanismes de rééquilibrage dans l'article de Bérénice Talbot, dans le numéro de mai 2007

droit de transférer la charge de la réponse à des équipiers bien préparés.

Rares sont les jeux télévisés aussi pérennes, et donc rares sont ceux ayant eu le temps de voir une de leurs expressions consacrées (voir l'article *pas mieux !*).

Je passe

Dans tout jeu impliquant des enchères, qu'il s'agisse de mises en argent, en unités propres au jeu (nombreux jeux de société dits *d'enchères*) ou de surenchères sur une échelle abstraite (bridge), l'expression signifie que l'on ne désire pas surenchérir. Les règles du jeu fixent le droit ou l'interdiction de revenir aux enchères par la suite.

Par extension, cette expression s'utilise pour indiquer que, pour l'instant, on ne désire pas être impliqué dans l'action. On pourra par exemple entendre dire *je passe* une personne qui ne désire pas participer à une tournée de boissons.

Jeu d'enfant (un)

Toute entreprise particulièrement simple à réaliser. Ce qui méconnaît totalement la complexité de certains jeux organisés.

Rappelons la citation de David Kresch : "comprendre la physique nucléaire, c'est un jeu d'enfant, si on le compare à comprendre les jeux d'enfants". On peut imaginer la glose : "au moins, les règles de la physique sont explicites".

Jeu n'en vaut pas la chandelle (le)

Il semblerait que cette expression signifie simplement *les gains réalisés lors de cette partie ne couvrent même pas le prix de la chandelle qui nous a éclairés*.

Il faut dire que la chandelle, aux XVI^e et XVII^e siècles, était presque un objet de luxe ...

Jeux sont faits ? (les)

Dans les jeux de casino, phrase rituelle signalant qu'il est temps de poser les dernières mises.

Dans le langage courant, elle signifie de même que le temps laissé pour une tâche quelconque est très près d'être écoulé.

Nous avons plusieurs fois entendu cette phrase en situation d'examen écrit, à deux ou trois minutes de la fin du temps imparti. C'est plus sympathique que le classique *écrivez vos dernières volontés*.

Jeu

Les mots *jeu* et *jouer* entrent dans bien d'autres expressions, inspirées par des attitudes et situations possibles de joueurs.

Signalons entre autres :

Abattre son jeu : laisser voir ses intentions, notamment pour impressionner la partie adverse (voir l'article *cartes sur table*) ;

Cacher son jeu : s'arranger pour que ses intentions ne soient pas apparentes ;

C'est mon jeu : il est logique que j'agisse ainsi, dans mon intérêt ;

Entrer en jeu : être un élément de la situation (pour une personne, de par son action, ou pour un fait

nouveau), comme le joueur qui décide, au casino par exemple, de prendre part au jeu ;

Jouer serré : faire en sorte que ses adversaires ne puissent pas grand chose contre soi ;

Jouer le jeu : accepter les règles de la situation¹⁰ ;

Pas de jeu (ce n'est) : les règles régissant la situation ne sont pas respectées ;

Voir (lire) dans le jeu de quelqu'un : comprendre ses intentions.

Joker !

De carte toute-puissante, le joker est devenu, notamment dans certains jeux télévisés, un "droit à l'erreur". En disant simplement *joker !*, le joueur peut échapper, un nombre déterminé de fois, à l'obligation de répondre à une question jugée trop délicate. Il y a quelques systèmes de jokers plus sophistiqués.

D'où le sens commun de "je n'ai pas la réponse à votre question", ou plus souvent "je préfère ne pas répondre", la question étant trop personnelle ou la réponse trop auto-incriminante ou trop méchante.

Main

Ensemble des cartes en possession d'un joueur à un moment donné.

Avoir une bonne (mauvaise) main, c'est donc disposer d'éléments avantageux (peu avantageux). Voir aussi l'article *atout*.

¹⁰ Cette expression et la suivante se basent sur l'idée que le jeu est avant tout défini par ses règles (voir notre article dans le numéro de mai 2007).

Pour les expressions *avoir la main* et *passer la main*, voir à l'ordre alphabétique.

Maldonne

Distribution (des cartes, notamment) non conforme aux règles du jeu, en particulier erreur dans le nombre de cartes distribuées aux joueurs.

Au sens figuré, toute méprise, erreur ou quiproquo.

Notons que l'on a là affaire à une rareté en français, langue principalement analytique : le déverbal¹¹ d'une locution verbale fusionnée : *mal donner*.

Meccano

Avec majuscule, jeu de construction utilisant des pièces polyvalentes, créé en 1907.

Avec ou sans majuscule, tout assemblage complexe, avec le sous-entendu de l'amateurisme ou de la désorganisation.

Notons que le *Lego*, dont la renommée est aussi grande et bien plus actuelle, n'est que très rarement employé avec un sens métaphorique semblable, sans doute parce qu'il ne véhicule pas la même connotation de désorganisation.

¹¹ Substantif dérivé d'un verbe par utilisation de sa simple racine.