

Espace jeu en exposition : faites passer le mot



© Le Rize - Ville de Villeurbanne

Les visiteurs inventent ensemble une langue villeurbannaise, composent des phrases avec celle-ci et peuvent aussi jouer à se faire deviner des mots d'origine étrangère en mimant, en dessinant ou avec une ardoise magique : ils jouent avec la compréhension, la traduction et l'invention de l'argot.

Espace jeu au sein d'une exposition

Sur le thème des langues étrangères et de l'argot lyonnais

Adapté au public enfant et familles

En accès libre et utilisation autonome

Assimilation des contenus culturels

Création de concepts ludiques adaptés au contenu

Mise en forme pour une utilisation autonome en exposition

Elaboration d'un cahier des charges à destination du scénographe



Pour le Centre Mémoire et Société "Le Rize" de Villeurbanne



© Thierry Fournier

Médiation culturelle et scientifique : fête de la science

Les familles et les classes en visite sur le salon viennent inventer des slogans, des dessins et des sketches pour améliorer ou réduire la réputation de certains animaux. L'animal le plus défendu devient le nouveau blason de la Ville de Lyon. Par le biais de cette activité, les participants touchent du doigt la manière dont les productions culturelles influent sur l'image que chaque culture a de certaines animaux.

Animation sur un salon

Sur le thème de l'image culturelle des prédateurs

Adapté au public enfant, scolaire et familles

En accès libre ou en groupes constitués



Adaptation à une utilisation avec des groupes scolaires ou avec un public de passage en forte fréquentation

Création d'un concept ludique traduisant des données sociologiques

Conception et réalisation des supports et graphismes



© Thierry Fournier

Pour le Service Science et Société de l'Université de Lyon

Atelier : créer et fabriquer un jeu éducatif à thème



Faire créer un jeu pédagogique aux enfants (ou aux adultes), c'est leur faire assimiler et intégrer les contenus. Ils vont en effet les traduire à leur manière, avec l'envie de leur donner une forme motivante et léger. Au final, ils vont devenir les diffuseurs et les médiateurs de ces contenus, de manière amusante et valorisante.

Ateliers ponctuels ou suivis

- Sur n'importe quel thème
- Adapté à tous les publics
- Aboutissant à la création d'un jeu

- Assimilation des contenus choisis
- Créativité en groupe et réalisation valorisante
- Forme très adaptée à la collaboration avec des intervenants artistiques pour la réalisation graphique et matérielle



Pour le MEJ Lyon 4, l'ITEP de Besançon, etc.

Formation par le jeu : Nenco, développement local en Haïti

Nenco, c'est le moyen de faire toucher du doigt les enjeux du développement local à un groupe disparate (élus, ouvriers, cadres, paysans parfois analphabètes) lors de la journée de lancement d'une formation de dix jours. Le jeu sert de base de discussion autant que de prise de conscience. Et ce ne sont pas toujours les élus et les responsables locaux qui s'en sortent le mieux !



Conception sur mesure

- A partir du contenu voulu par les formateurs
- Adapté à un public très hétérogène
- Permettant l'échange et la prise en compte de la complexité du réel
- Pour une utilisation autonome par les formateurs du GAFE

Traduction des principes du développement durable en jeu

Distingué lors de Journées Européennes du Développement (projet le plus méritant)



Pour le GAFE - Haïti

Espace jeu pour festival : Sens interdits

Un festival de théâtre parlant de différentes cultures et une volonté de les aborder de manière inédite : nous avons fait jouer enfants et adultes de passage à des jeux traditionnels inattendus qui ont piqué leur curiosité.

Par exemple, le Chapaiïev, un jeu russe traditionnel : un plateau et des pions de dames et des pichenettes jusqu'à avoir éliminé tous les pions adverses.



Espace jeu sur l'espace public (parvis du théâtre)

Sur le thème des cultures d'Europe de l'Est et d'Asie

Adapté au public enfant et familles

En accès libre

En regard des spectacles présentés pendant le festival

Découverte et valorisation des cultures des intervenants

Médiation du patrimoine culturel

Événementiel médiatisé



Pour le Théâtre des Célestins, Lyon.

RUE DE CUIRE (4^e). Du plaisir à jouer avec les mots à la bibliothèque



Sébastien Hovart de la société 2nd degré a proposé l'atelier « jeux de tchatche » à la bibliothèque. Destiné aux plus grands enfants, il avait pour but de leur faire deviner des mots en les mimants. Rires et plaisir étaient de la partie ! / Photo Lucretia Zabala

Bibliothèque municipale : jeux de tchatche

Autour du plaisir de lire, il y a le plaisir des mots et des histoires : le plaisir de tchatcher. Un rendez-vous régulier avec la Bibliothèque Municipale, pour les enfants et ados, avec de jeux de tchatche et de socialisation. On se raconte des histoires, on réinvente des mots, des histoires et des personnages pour se faire ses films et ses livres, et on découvre par le même biais de nouveaux personnages, de nouvelles histoires et de nouveaux livres.

Animation régulière en bibliothèque

Sur le thème de l'imaginaire et de la fiction

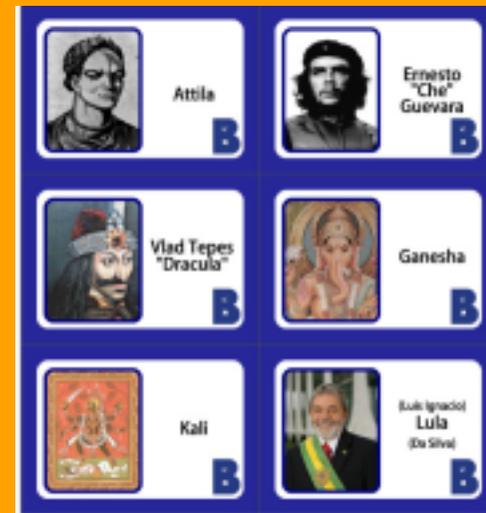
Avec un public de grands enfants et d'adolescents

En accès libre les après-midi de week-ends

Formation des bibliothécaires aux interventions futures

Choix des contenus avec le personnel de la bibliothèque

Réalisation de supports personnalisés



Pour la BM de Lyon 4^{ème}

Atelier : chasse au trésor et fabrication de jeu



Et si on visitait la bibliothèque comme une exposition sur les Cultures du monde ? Si on allait y découvrir ces cultures en s'intéressant aux jeux qu'elles ont produit ? Pendant plus d'un mois, les enfants ont été invités à faire une ou plusieurs enquêtes au sein des locaux de la bibliothèque découvrir des cultures et des jeux traditionnels. Lors de la journée de clôture, ils ont pu chacun fabriquer un de ces jeux dans une version personnalisée.

Événementiel pendant un mois, avec deux journées d'animation et fabrication

Amenant à découvrir tous les espaces de la bibliothèque
Adapté à des utilisations individuelles ou en groupes constitués
Aboutissant à la création d'un jeu pour chaque participant

Formation des bibliothécaires à l'animation-jeu et implication du personnel
Conception des énigmes et choix des supports d'enquête avec l'équipe



BIBLIOTHÈQUE (4). Quatre jeux et leurs variantes créés par les participants



Pour la BM de Lyon 4ème

Fête de la science : Qui a mangé le hamster du facteur ?

Qui a mangé le hamster du facteur ? La question est si grave que le décalage propre au jeu est instauré dès le début de cette enquête. Chaque équipe ou chaque joueur va d'abord explorer tout le stand pour trouver les indices laissés par le coupable. Une fois son espèce identifiée, les enquêteurs devront discuter avec un scientifique pour procéder à une analyse génétique.

Animation sur un salon

Sur le thème de l'identification des espèces et la génétique
Adapté au public enfant, scolaire et familles
En accès libre ou en groupes constitués

Adaptation à une utilisation avec des groupes scolaires ou avec un public de passage en forte fréquentation

Création d'un concept ludique impliquant directement les chercheurs présents sur le stand

Conception et réalisation des supports et graphismes



© Thierry Fournier

© Thierry Fournier

Pour le Service Science et Société de l'Université de Lyon

Intervention de prévention : Addiction au jeu

Du jeu comme loisir au jeu comme dépendance, le glissement peut se faire de manière invisible. Une découverte en jouant des mécanismes de l'addiction mais aussi des acteurs et des enjeux finances du jeu d'argent. Les temps de jeu mènent au questionnement et au débat et permettent à chacun de repartir plus informé sur ces risques addictifs.

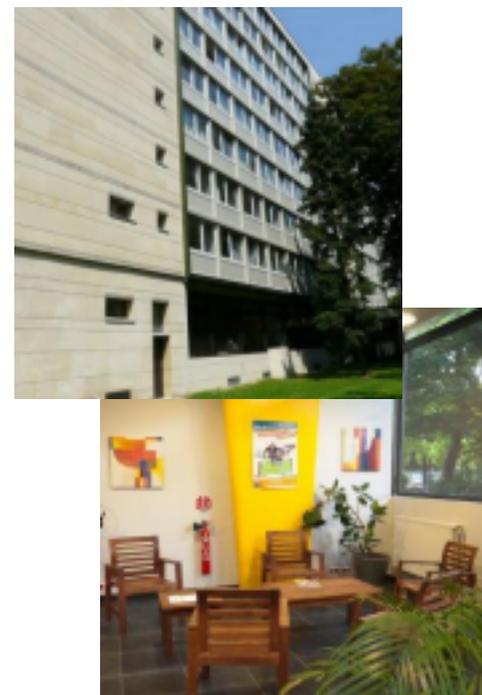


Intervention en soirée (foyers de jeunes travailleurs)

Sur le thème de l'addiction et de leurs pratiques quotidiennes
Information et prévention
En accès libre avec un public hétérogène et de passage
Permettant des échanges et des débats

Dans le cadre de soirées ou semaines à thème sur les addictions
En jouant et en parlant directement des mécanismes de jeu potentiellement addictifs

Pour l'ALJT (Foyers de Jeunes Travailleurs).



Pour la SERL

Expertise : Aménagement d'espace public

Aménager des espaces de jeu demande une profonde connaissance de l'univers ludique mais également des compétences techniques d'ingénierie : cette prestation de consultant pour l'aménagement d'un espace public nous a permis de mettre en œuvre ces deux volets complémentaires. Elle nous a aussi permis de proposer certains de nos petits plus, comme la mise en place de marelles d'origine mexicaine.

Expertise technique pour l'aménagement d'un espace public

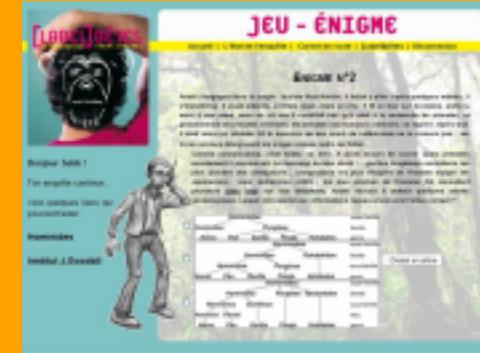
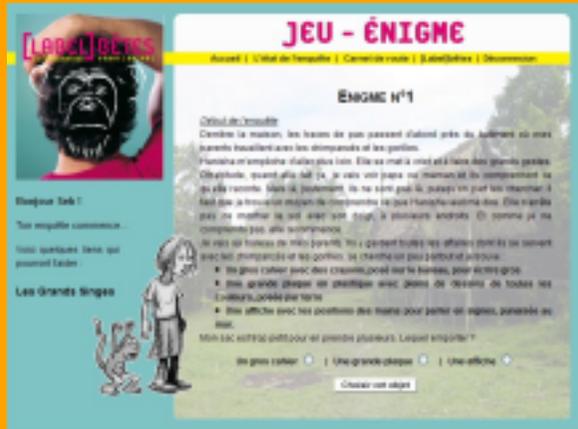
Sur le thème des jeux d'extérieur traditionnels
Pour un public de jeunes enfants
En accès libre et en utilisation par une crèche

Proposition de types de jeux inédits, et d'origines culturelles diverses
Calcul des surfaces et des modes d'utilisation
Rédaction d'un rapport d'expertise



Site Web : Jeu annonçant un événementiel

Le jeu sur internet n'est, par rapport au jeu sur support physique, qu'un changement sur la forme. Un bon mécanisme de jeu d'énigmes a permis de créer un site de jeu événementiel sur le thème des grands primates. Les visiteurs y découvraient des informations inattendues et étaient ainsi invités à venir profiter des rencontres et projections proposées au sein du Muséum. Le site fut décliné en deux versions : une pour public adulte et l'autre pour un public enfant (tout en encourageant le jeu en famille et en collaboration).



Jeu en ligne en soutien d'un événementiel

Sur le thème des grands primates

Décliné en modules pour enfants et modules pour adultes

Encourageant un jeu suivi d'une semaine sur l'autre

Progression en ligne menant à l'événementiel

Réalisation du site avec base de données et suivi individuel des visiteurs

Pour le Muséum de Lyon

CCSTI Rhône-Alpes : Synthèse d'une école d'été

Certains jeux deviennent des moyens d'expression. Quand un jeu de construction devient le support des synthèses d'une école d'été, on y voit s'exprimer les idées avec moins de camouflages verbaux, moins d'expressions toutes faites. On voit alors aussi s'exprimer ceux qui ne l'aurait pas fait aussi facilement sur des supports classiques. Une prise de risque dans la forme qui a payé sur le fond.

Animation de la session de synthèse d'une école d'été

Avec un support non verbal et original

Facilitant les échanges entre personnes de profils différents

Permettant une conclusion mémorable et amusante

Adaptation aux références des participants : l'exposition de musée

Fonctionnement par groupes et par thèmes puis échanges collectifs



Pour les CCSTI Rhône-Alpes

Conception de modules : Vogue la galère

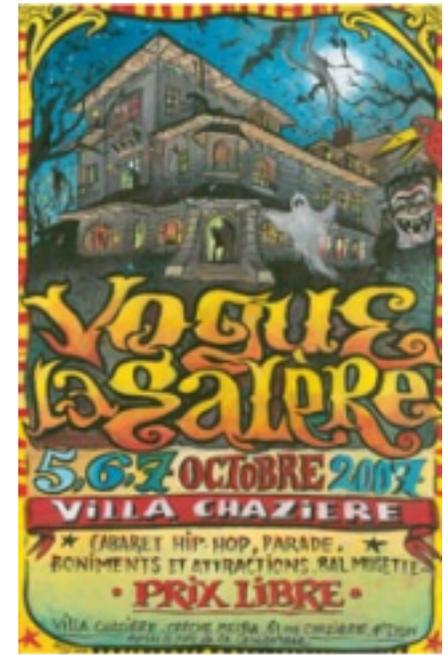


Et si on se fabriquait une vogue à l'ancienne, avec les habitants du quartier ? Dans le cadre de ce projet, intitulé "Vogue la galère", et mis en oeuvre sur le quartier de la Croix-Rousse, nous sommes intervenus pour concevoir des modules de jeux de vogue à l'ancienne : lancer d'anneaux, chamboulto, grenouille ; mais aussi des adaptations plus originales comme les pépites du capitaine. Nous avons également encadré la fabrication, réalisé par des bénévoles avec des matériaux de récupération.

Intervention de conception et suivi de fabrication

- Sur le thème de la vogue traditionnelle
- Fabrication par des bénévoles en matériaux de récupération
- Pour un public familial et un cadre festif
- Animé par des bénévoles

Dans le cadre d'un événementiel associatif et populaire



Pour le collectif Vogue la galère.

Vie Associative : conception de jeu avec le CA



A la question, toujours importante pour une association, de motiver ses adhérents et de leur transmettre les valeurs propres à la structure, nous pouvons répondre par le jeu. Nous avons ici proposé au CA une structure simple, et avons avec lui accompli un travail de formulation des valeurs et fonctionnements de l'association. A partir de ce contenu, nous avons réalisé un jeu de cartes que le CA et les bénévoles ont put animer auprès des adhérents pour leur transmettre ces contenus et entamer un dialogue.

Accompagnement du CA puis création d'un jeu et formation à son utilisation

- Sur la double question du fonctionnement et des valeurs associatives
- En faisant émerger les contenus avec le CA
- Utilisable avec les adhérents et nouveaux employés

Démarche participative amenant le CA à se questionner
Outil avec une longue durée de vie

Les membres du Conseil d'Administration sont choisis par... 4	LO MEJ est... 1
Nous	Une association
L'employeur des salariés permanents est... 5	Les lettres MEJ signifient... 2
Les administrateurs	Maison de l'Enfance et de la Jeunesse
L'association est obligée au quotidien par... 6	En venant à la MEJ, vous êtes... 3
Noblio	Des adhérents

Formation : Education au Développement Durable par le jeu

Pour le GRETA, la MEJ, etc.

Le jeu peut être un outil de médiation, et ce pour de nombreux thèmes complexes, comme par exemple le développement durable. Pour des formateurs maîtrisant déjà de tels contenus, il ne reste plus qu'à se former au jeu et à son utilisation pour s'ouvrir de nouvelles perspectives professionnelles. En effet, le jeu est outil, et comme tout outil de ce type, il est possible d'en apprendre le fonctionnement et l'utilisation.



> LYON 4* Sébastien Hovart utilise le jeu comme support d'éducation et de formation



Sébastien Hovart conçoit des formations autour du jeu

/ Photo Yves Le-Flam

Lorsque Sébastien Hovart travaille, il passe son temps à jouer. Ludopédagogue, il conçoit et réalise des formations, notamment dans les entreprises, à partir du jeu. « On peut se servir du jeu comme d'un espace de mise en situation mais sans avoir la pression d'un enjeu réel. Cela permet de tester, sans dramatiser, des façons de fonctionner, des comportements », précise-t-il. Il travaille aussi beaucoup avec les écoles et les associations. L'objectif est généralement la création d'un jeu autour d'une thématique choisie.

Ingénieur agriculture et environnement, il se spécialise très vite dans la didactique et la vulgarisation scientifique par un DEA. Ce qui lui permet d'obtenir un poste de médiateur/concepteur au musée Guimet de Lyon de 2000 à 2006. Parallèlement, il participe à la création en 2003 du bar à jeux « Moi j'm'en fous, je triche », rue Leynaud, qui compte aujourd'hui près de 3 000 adhérents. En 2007, il décide de fonder sa propre société « 2nd degré ».

Formation pour médiateurs, formateurs et animateurs

Sur le thème du développement durable

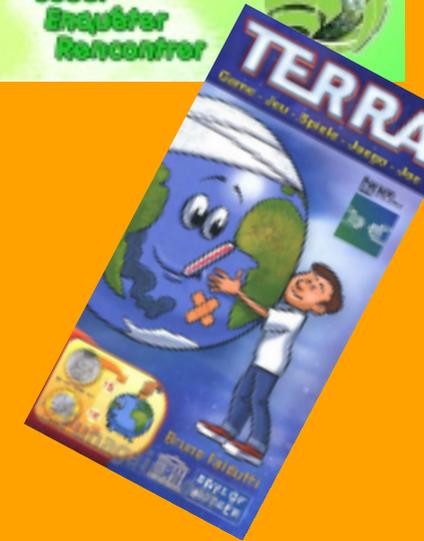
Les bases du jeu et de son utilisation pour transmettre des contenus

Mise en pratique avec une sélection de jeux

Utiliser le temps de jeu pour former

Constitution de sélections et de programmes de jeux pour les enjeux spécifiques des participants

Adaptation à des publics différents



Encadrement et formation continue

Apprendre à travailler en équipe, à échanger et à gérer les conflits, mais aussi à construire des projets, ça ne se fait pas par le jeu seul mais le jeu a été un outil précieux dans la mise en place de cette session de deux mois de formation et d'encadrement. Les jeux ont permis de mettre en place des temps d'échange spécifiques, mais aussi des temps de détente et de constitution d'un véritable esprit d'équipe.

Encadrement et formation d'une équipe de 12 animateurs

Avec des supports originaux et sur mesure

Permettant la mise en place et le fonctionnement d'une équipe

Incluant une formation aux valeurs et notions centrales de la structure

Prenant en compte la régulation des conflits et tensions

Système reconduit et affiné d'une année sur l'autre depuis trois ans

Permettant le fonctionnement de la MEJ avec accueil de 100 enfants pendant un mois.

