

acteur d'un monde à hauteur d'Homme

camaraderie

LE MAGAZINE DES *francas*

juillet > septembre 2014 / n°306

Les
enjeux
des



FORMATION page 8

Se former à jouer !

WEB CAM' page 22

Restons vigilants face aux écrans

Depuis toujours les Francas considèrent le jeu comme élément essentiel de développement de l'enfant. Facilitateurs des apprentissages généraux (positionnement dans l'espace, respect des règles, manipulation d'objets, écoute des autres...), les jeux sont des adjuvants incontournables dans la socialisation des individus. Que ce soit des jeux individuels, collectifs, participatifs... chaque type de jeu apporte à l'enfant et au jeune, des éléments les aidant à comprendre et à s'intégrer dans leur environnement. Le rôle des animateurs est essentiel. Ils peuvent être force de proposition, mais pas seulement. Ils accompagnent les joueurs, jouent avec eux, observent et sont attentifs aux besoins de chacun, enrichissent les jeux ou les échanges...

Le centre de loisirs est l'un des lieux de vie des enfants. Il leur permet de se familiariser avec toutes sortes de jeux, auxquels ils n'auraient pas forcément eu accès. Par la diversité des publics accueillis et la richesse des situations vécues, le centre de loisirs contribue à la réduction des inégalités d'accès au jeu. Inégalités dues au manque d'espace ou de temps, à la méconnaissance de ce qui existe, à l'isolement, ou encore aux barrières culturelles ou financières.

À l'heure où se généralise une nouvelle approche des temps éducatifs, la loi de refondation de l'école confère aux activités périscolaires une place essentielle dans le parcours éducatif des enfants. N'est-ce pas là l'opportunité de positionner le jeu en tant que support incontournable de nos démarches d'animation, et les jeux en tant que ressources pour accompagner chaque moment de vie de l'enfant ?

Ce numéro de *Camaraderie* vous propose diverses entrées illustrant la multitude des possibles : un kit pédagogique sur le jeu (p.12) ; l'accès au patrimoine par le jeu avec les Portes du Temps (p.16), un jeu de l'oie pour les enfants de 3 à 5 ans (p.14), une opération mélangeant jeux vidéo et cinéma (p.15), une animation itinérante permettant aux enfants de jouer avec leurs parents (p.13)...

Alors... à vous de jouer ! ■

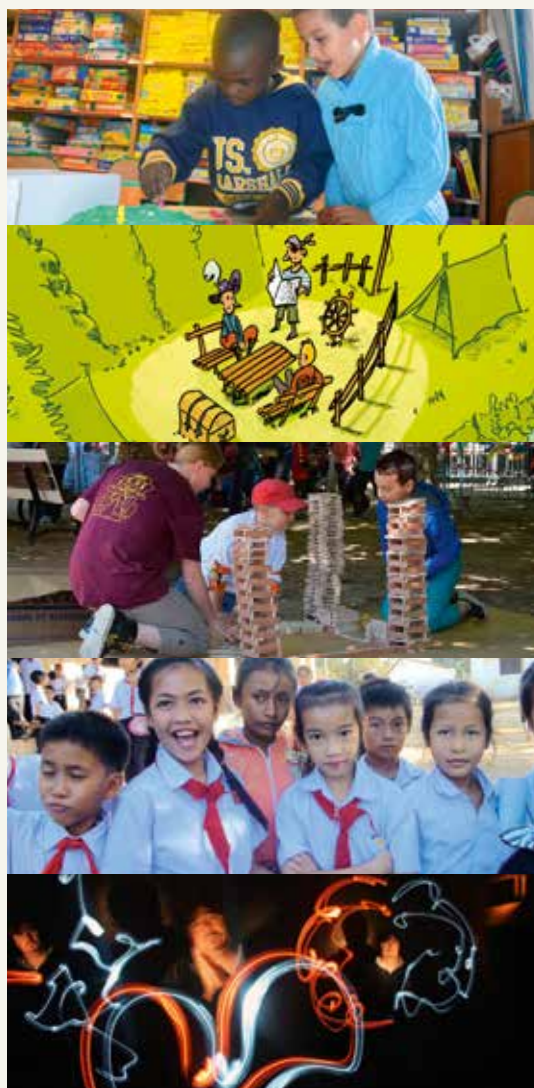
La rédaction

camaraderie

le magazine des Francas
n°306 / Juillet > septembre 2014

sommaire

- 3 QUESTIONS DE PRINCIPE**
Audrey Rio & Germain Chevallier.
Le jeu sous toutes ses formes
- 4 INITIATIVES**
Un centre de loisirs au sein d'une ludothèque
Activités périscolaires : une journée d'échanges sur le jeu
Le Cyber r@llye : un jeu alliant esprit critique et coopération
- 6 PAROLES DE PIONNIERS**
Michèle Petit. Une vie pour les enfants
- 7 AGIR : MODE D'EMPLOI**
En avant pour un grand jeu !
- 8 FORMATION**
Se former à jouer !
- 9 DOSSIER**
Le jeu pour se construire et s'ouvrir au monde
- 17 ON EN PARLE**
- 18 CITOYENS DU MONDE**
Tunisie. Vers une école rurale dynamique
Laos. L'éducation, une priorité nationale ?
- 20 TOUR D'EUROPE**
L'apprentissage interculturel par le jeu
- 22 WEB CAM'**
Restons vigilants face aux écrans
- 23 FRANCA GENDA**
- 24 PORTRAIT**
Gaël Berger. Sur le chemin de l'engagement dans l'animation



Le jeu sous toutes ses formes

Camaraderie a rencontré deux acteurs intéressés par l'apport du jeu dans le développement de l'enfant et la construction de sa personnalité.

Audrey Rio est formatrice, directrice de centre de loisirs et militante des Francas dans la Marne.

Germain Chevallier, après une expérience de service civique, est aujourd'hui animateur permanent des Francas de Haute-Normandie, référent du projet régional jeux.

Ils croisent leurs points de vue sur l'importance du jeu dans la vie du centre de loisirs, pour le vivre ensemble, la socialisation, et dans la façon d'aborder les activités.

➤ Camaraderie : Le jeu est une priorité dans votre engagement aux Francas. Pourquoi vous êtes-vous mobilisés sur le jeu ? Quelle importance représente-t-il dans vos conceptions et pratiques éducatives ?

Le jeu est l'activité première de l'enfant, il apporte beaucoup pour l'épanouissement. C'est grâce à lui que l'enfant se développe et expérimente le monde qui l'entoure. C'est un outil d'apprentissage, de découverte, de socialisation. Pour transmettre un certain nombre de valeurs et utiliser des moyens différents et ludiques pour stimuler l'imaginaire, le plaisir et l'expérimentation, il offre beaucoup de possibilités. Il permet l'intervention éducative et pédagogique des animateurs, dans le respect des principes d'éducation populaire. Grâce aux jeux, on peut faire passer des messages et permettre à l'enfant de développer ses savoir être : respect, solidarité, non-discrimination, coopération, écoute, patience... Ce sont autant d'attitudes et de comportements nécessaires à la vie en société, que le jeu aide à s'approprier. Il permet enfin de se découvrir et de découvrir l'autre.



“ L'activité ludique doit permettre à l'enfant d'accéder aux réalités sociales et concrètes du monde qui l'entoure. ”

➤ Camaraderie : Le jeu est au cœur des projets pédagogiques et d'animation.

Qu'apporte-t-il dans la vie et les activités du centre de loisirs ?

Le jeu doit avant tout être source de plaisir. Il a un rôle d'apprentissage chez l'enfant. Il l'aide à se construire physiquement, intellectuellement et socialement. En centre de loisirs, il est créateur de relations, de vie en groupe et permet des échanges intergénérationnels. Il contribue à instaurer des règles de vie, nécessaires à la vie collective. Si tout ne peut pas passer par le jeu, il doit être au cœur des projets. Il structure le vivre ensemble. Il peut aussi amener de la compétition ou une action collective vers un but commun, par exemple avec les jeux coopératifs.

➤ Camaraderie : Vous portez l'un et l'autre un intérêt particulier aux jeux de société. Pourquoi ?

Il existe différents types de jeux de société : plateaux, aventure, improvisation, cartes... On peut donc varier et s'adapter en fonction du public.

Le jeu de société permet de se retrouver dans une situation fictive dans laquelle on peut faire évoluer son propre rôle. C'est un moyen d'appréhender la vie de tous les jours. C'est aussi une façon de jouer en équipe et de mesurer toute l'importance de l'engagement individuel pour la réussite collective.

Germain : j'apprécie plus particulièrement les jeux de plateau, car ils offrent des parties longues, intenses et intéressantes dans lesquelles, la plupart du temps, la coopération est au cœur.

Audrey : cet attrait pour les jeux de société vient de mes parents. Ils ont toujours joué à ces jeux en famille, lors des fêtes... Comme son nom l'indique, on joue à plusieurs, entre amis, ou avec des inconnus. J'en ai entre 200 et 300 ; c'est une vraie collection, témoignage d'un plaisir permanent d'en découvrir de nouveaux, de les faire partager et de passer un moment agréable ! ■

Audrey Rio
audrey.rio@laposte.net
Germain Chevallier
jeux.francashn@gmail.com



Un centre de loisirs au sein d'une ludothèque

La ludothèque des Orchamps à Besançon est une structure qui accueille les enfants jusqu'à 7 ans, accompagnés de leurs parents, des nounous... Reconnue sur le territoire, son équipe intervient également à la maison d'arrêt de la ville.

Différents espaces de jeux sont aménagés dans la ludothèque, respectant le développement psychologique et moteur de l'enfant aux différents âges. C'est là qu'un accueil de loisirs maternel a vu le jour pour les enfants de 3 à 7 ans, les mercredis et samedis après-midi, mais aussi lors des vacances scolaires.

Les avantages pédagogiques

d'une telle structure sont nombreux. Le jeu est l'activité fondamentale de l'enfant. La ludothèque offre donc à chacun un espace de jeu et d'expression répondant à ses besoins

Le temps d'accueil répond véritablement à cet objectif car les enfants peuvent choisir leur espace de jeu, tandis que les animateurs restent disponibles et attentifs à leurs envies. Certains vont jouer

à des jeux de rôle alors que d'autres solliciteront un animateur pour lancer un jeu de société.

Ce temps de jeu libre, souvent oublié par des « plannings » surchargés ou inexistant, faute de moyens matériels, est un espace permettant à l'enfant de se développer intellectuellement et culturellement. C'est un moyen d'appréhender le monde environnant.

Ce centre de loisirs, assez particulier, constitue un espace ressource intéressant, tant pour les animateurs y travaillant, que pour toute autre structure d'animation puisqu'un service de prêt de jeux leur est proposé. ■

Sophie Monnier,
directrice de la Ludothèque
pour les Francas du Doubs
francas.ludothèque@orange.fr
Jean-Baptiste Girod-Gard,
délégué au développement local
à Besançon
pour les Francas du Doubs
jean-baptiste.girod-gard@francas-doubs.fr

Des animations à la maison d'arrêt de Besançon

Suite à une demande du Service pénitentiaire d'insertion et de probation et de l'association d'aide aux détenus (2AD), des interventions Ludomobile ont eu lieu à la maison d'arrêt de Besançon. Elles existent sur les temps de parloirs depuis septembre 2010.

Ce temps d'animation est destiné aux enfants qui viennent rendre visite à un parent incarcéré. Une salle attenante aux parloirs a été mise à disposition et aménagée. Elle offre ainsi un espace d'accueil neutre qui facilite ces retrouvailles si particulières. ■



Activités périscolaires : une journée d'échanges sur le jeu

La journée départementale organisée par les Francas du Val-de-Marne en décembre 2013, qui a réuni une centaine de participants, avait pour objectif de s'interroger sur la place que le jeu pouvait ou devait prendre dans le cadre des temps d'activités périscolaires.

La journée s'est articulée autour de quatre moments : le forum des initiatives, une intervention de Claude Escot (formateur en sciences de l'éducation) qui a traité de l'importance du jeu dans le développement de l'enfant, des ateliers et un temps d'échange sur l'organisation et la structuration des activités dans le cadre d'accueils périscolaires.



© Francas du Val-de-Marne



© Francas du Val-de-Marne

Le forum a permis de présenter et de valoriser une vingtaine de projets autour des thèmes suivants : ludothèques, ludomobiles, jeux surdimensionnés, fête du jeu, jeux avec les parents, jeux de lecture, jeux de rue, égalité femmes/hommes dans le jeu, développement durable et jeu, cyber r@llye scientifique.

Les ateliers pratiques

Les participants y ont retrouvé des conditions semblables à celles qui caractérisent les nouvelles activités pédagogiques. Divers thèmes ont été abordés : les activités psychomotrices, la découverte de l'environnement, les activités scientifiques

et techniques, les jeux d'observation, d'expression, de société, coopératifs, le jeu et la philosophie, le jeu et la lecture...

Chaque atelier était suivi d'un temps d'échange pour replacer ces différentes pratiques dans le contexte des activités périscolaires, vérifier en quoi elles répondaient aux objectifs de ces temps d'accueil et s'interroger sur la manière de les adapter aux conditions dans lesquelles elles se dérouleront (âge et nombre de participants, durée, espaces...).

Cette journée s'est prolongée par des interventions de plusieurs villes sur l'accompagnement des directeurs, pour approfondir certaines thématiques, mettre en place des formations...

Le compte-rendu de cette journée est disponible sur : <http://lesfrancasenidf.asso.fr/activit-s-p-riscolaires-quelle-place-pour-le-jeu> ■

Elsa Mokhtar et Fabien Godon

Animatrice et animateur départementaux des Francas du Val-de-Marne
fabiengodon.francas@orange.fr

Le **Cyber r@llye** : un jeu alliant **esprit critique** et **coopération**

À l'heure où le flot d'informations sur Internet est de plus en plus conséquent, les Francas organisent chaque année un grand jeu-rallye Internet. À des centaines, voire des milliers de kilomètres, les participants échangent par webcam pour relever le défi !

Cette année, 123 équipes de France métropolitaine et des Dom-Tom, de Roumanie et du Bénin, ont répondu présentes. Le cyber r@llye est destiné aux enfants et adolescents de 8 à 18 ans fréquentant des centres de loisirs, des écoles et des collèges. Toutes les équipes créent un défi en lien avec leur environnement, sous la forme d'une énigme (texte, roman-photo, vidéo, etc.). Chaque défi est mis en ligne, puis, pendant neuf jours, les participants échangent et coopèrent via Skype pour les résoudre.

En ligne

« Je suis de couleur ocre clair à marron. Je suis une espèce protégée qui réside dans les tourbières, les landes humides ou les marécages. Ce que j'aime le plus c'est la linaigrette¹. Je suis présent en Franche-Comté, plus particulièrement dans le Doubs et le Jura. Qui suis-je ? »

Défi proposé par Les P'tits Sucres

Dans la conception du défi, les enfants et les jeunes doivent être malins pour que la réponse ne soit ni trop facile, ni introuvable. Le but est d'apprendre à mieux utiliser Internet pour trier et recouper les informations.

Dans la résolution des énigmes, ils se rendent compte que tout n'est pas véridique sur la toile, et qu'il faut faire preuve de coopération au sein du groupe. Ils apprennent à mieux utiliser un moteur de recherche, ou à trouver des informations à partir d'images.

Grâce aux échanges avec la webcam, ils s'expriment devant de parfaits inconnus pour expliquer ou argumenter leurs découvertes.

« Ce qui nous a plu, c'était de faire des recherches sur Internet. On a appris comment se formaient les vagues, et pourquoi un cyclone avait la forme d'un escargot. Avec Skype, on a communiqué avec des gens qu'on ne connaissait pas du tout ! »

Lauriane et Armand (10 ans) - équipe des Colin-Maillard (Cajarc)

Pour plus d'informations, aller plus loin sur l'utilisation d'Internet, mais aussi pour découvrir tous les défis des dernières éditions, une seule adresse : cyberrallyefrancas.fr

C'est l'occasion d'essayer ! ■

Benjamin Brasseur, Animateur départemental des Francas du Lot
bbrasseur@francasmp.com

1 - Plante vivace.



© Francas du Lot



partie de l'équipe nommée par l'Éducation nationale sur un projet éducatif d'école ouverte. Titulaire du BAFD (Brevet d'aptitudes aux fonctions de directeur), je prends la direction du centre de loisirs pendant les vacances.

En mai 1975 a lieu l'assemblée générale constitutive de l'Association pour l'école ouverte dont l'intitulé indique dans quelle dynamique se situaient les fondateurs. Nous souhaitons une école ouverte à la globalité de l'éducation par la concertation, la rencontre de tous les éducateurs des mêmes enfants. Dès sa création, l'association adhère à la Fédération des FFC tant la convergence des projets éducatifs est forte.

L'enjeu était de donner vie aux principes de cette école ouverte. L'équipe enseignante, dont j'étais la directrice, a conduit un impor-

du livre. Naît alors « Soyaux à la page », festival pour la littérature de jeunesse. C'est aujourd'hui un événement culturel reconnu qui rassemble 1 500 enfants, leurs familles et les habitants. La promotion de la lecture est un moyen privilégié de démocratisation culturelle, d'appropriation du savoir et d'exercice plein et entier de la citoyenneté.

Ma rencontre avec les Francas, les formations, les travaux sur la place de l'enfant dans la cité, mes participations aux congrès et événements, m'ont permis d'enrichir mon métier d'enseignante, d'agir au sein de l'association départementale et de m'impliquer localement au sein de l'Association pour l'école ouverte. J'ai pu y défendre une politique de l'enfance ambitieuse et militer pour la mise en place de projets éducatifs locaux.

Une vie pour les enfants

En 1970 j'ai rencontré un directeur de centre aéré qui cherchait un responsable pour son groupe maternel. J'ai accepté car je pensais que l'éducation des enfants ne pouvait se restreindre aux seuls temps scolaires. Très vite, j'ai rejoint les Francas de la Charente, séduite par leur projet éducatif.

Nous nous retrouvons le week-end en équipe départementale pour des temps d'échanges, de formation. Nous nous sommes beaucoup investis dans le chantier de lancement du centre aéré de la Braconne, que les Francas venaient d'acquérir. Je suis ensuite devenue formatrice.

En 1973, alors que j'étais institutrice à Soyaux, les Francs et Franches Camarades de Charente (FFC), qui animaient déjà un centre aéré pour les plus grands dans la commune, proposent de transformer les locaux d'une école maternelle en un Centre de loisirs associé à l'école (CLAE). Je fais

tant travail vis-à-vis des parents ; celle du CLAE, composée de militants locaux enthousiastes, s'est investie dans la recherche de réponses pertinentes aux besoins de l'enfant de 2 à 7 ans dans les temps de loisirs courts.

Pour lire...

En mai 1979, après une soirée d'information sur le conte ayant rassemblé parents, enseignants et animateurs, l'association décide d'organiser une semaine du livre. L'intérêt des participants encourage le groupe d'organisation et, dès 1982, des quinzaines du livre sont programmées à Soyaux. En 1993, dans le cadre de la politique DSQ (Développement social des quartiers) il nous est demandé de reprendre nos animations autour

Aujourd'hui à la retraite, je suis présidente de l'Association pour l'école ouverte. Grâce à l'engagement des militants, son champ d'intervention a évolué. Elle est reconnue par la commune comme partenaire de la politique de l'enfance. Une convention la positionne en tant que responsable pédagogique des temps d'activités périscolaires dans les écoles maternelles, et initiatrice des actions en faveur de la lecture publique sur le territoire.

Mais le combat continue, en particulier pour une véritable politique d'aménagement des temps de vie de l'enfant. ■

Michèle Petit

“ Nous souhaitons une école ouverte à la globalité de l'éducation par la concertation, la rencontre de tous les éducateurs des mêmes enfants. ”

En avant pour un grand jeu !

Le grand jeu est un temps fort d'animation qui transporte les participants dans un monde imaginaire, dans une grande aventure dont ils se souviendront longtemps. Sa conception et son organisation créent, au sein de l'équipe d'animation, une effervescence positive à laquelle chacun apporte sa contribution.

Préparer et vivre le grand jeu

L'équipe d'animateurs devra se répartir les rôles et responsabilités. Le grand jeu demande une préparation minutieuse et rigoureuse. Le meneur coordonne l'organisation générale, la mise en scène du jeu, présente les règles, s'assure du bon déroulement.

Le rythme doit être adapté aux besoins et possibilités des enfants : âge, capacités physiques et intellectuelles. Le jeu doit respecter une courbe qui met en évidence des temps intensifs, calmes, de repos...

Le matériel est prêt avant de commencer : animation (costumes des animateurs...), information (fiches de route, panneau des résultats...), matériel pédagogique spécifique au jeu.

Les règles (claires, simples et non soumises à interprétation) doivent être expliquées rapidement de manière à ce que le jeu commence le plus vite possible. Il faut penser à laisser aux participants la possibilité de poser des questions. Il est essentiel que chacun comprenne le but du jeu et connaisse les détails pratiques et techniques qui vont permettre de s'organiser pour réussir.

Quand un grand jeu ou certaines épreuves exigent **un arbitrage**, l'arbitre doit rester impartial et équitable : ne pas se laisser influencer, faire respecter les règles, ne pas les changer en cours.

Dans un certain nombre de jeux, la fonction d'arbitrage peut être exercée par les enfants eux-mêmes ou par un jury « enfants - animateurs ».

Pour constituer **les équipes**, plusieurs possibilités existent : choix fait par les participants, par l'équipe d'animation (notamment quand plusieurs tranches d'âges sont concernées), à partir d'un jeu de hasard ou d'un tirage au sort... Au cours du jeu, il est utile de faire un point sur l'avancée des équipes pour aider à motiver, redonner du dynamisme, encourager.

Les espaces utilisés seront repérés avant, afin d'assurer la sécurité des enfants, d'adapter au nombre de participants, d'informer des précautions éventuelles à prendre, d'utiliser toutes les potentialités, d'aménager.

Le jeu se termine souvent par un regroupement final. C'est l'occasion de terminer l'aventure, de donner la solution de l'énigme, de présenter les productions réalisées par les équipes, d'annoncer les scores, d'attribuer des prix (du fair-play...).

Créer l'évènement

Le thème : un grand jeu s'appuie très souvent sur un thème, un fil rouge, une mise en scène. Sans être indispensable, cela permet de créer l'évènement, de montrer que chacun est invité à vivre une aventure qui sort de l'ordinaire.

L'animation, c'est tout ce qui va donner envie de jouer :

- sensibiliser : mettre en place des affiches annonçant l'évènement, distribuer des invitations, diffuser un message radio ou musical, jouer un sketch, proposer une énigme...

- motiver : l'originalité, la dramatisation mise en place, le dynamisme de l'équipe d'animation, l'ambiance... donneront envie... d'avoir envie ! La mise en scène du jeu a toute son importance : c'est elle qui amènera le caractère exceptionnel à l'activité.

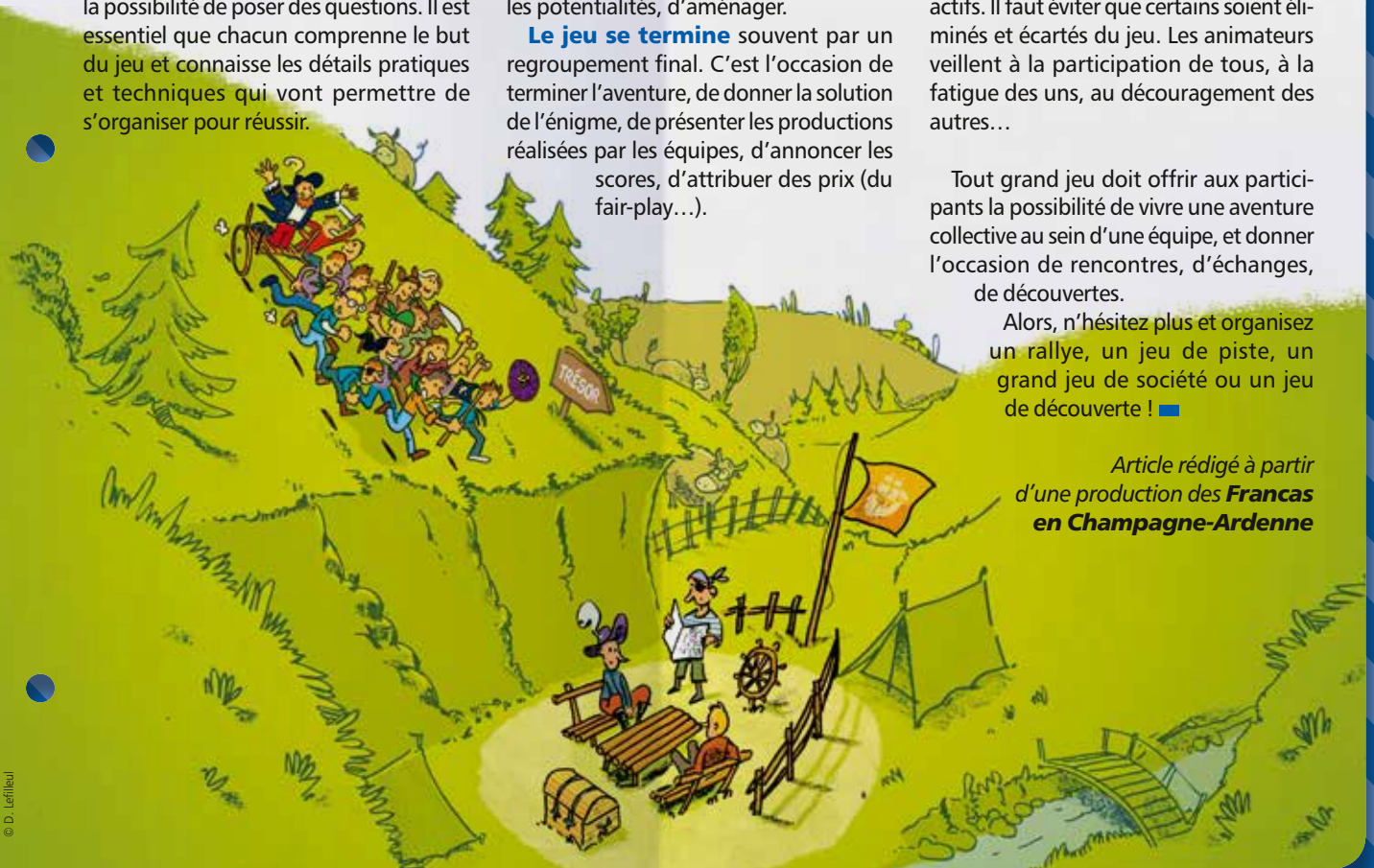
La participation

Pour qu'un jeu soit rythmé, les enfants doivent être le plus souvent possible en situation d'acteurs, et pas seulement actifs. Il faut éviter que certains soient éliminés et écartés du jeu. Les animateurs veillent à la participation de tous, à la fatigue des uns, au découragement des autres...

Tout grand jeu doit offrir aux participants la possibilité de vivre une aventure collective au sein d'une équipe, et donner l'occasion de rencontres, d'échanges, de découvertes.

Alors, n'hésitez plus et organisez un rallye, un jeu de piste, un grand jeu de société ou un jeu de découverte ! ■

Article rédigé à partir d'une production des **Francas en Champagne-Ardenne**



Se former à jouer !

Mouvement d'éducation complémentaire reconnu association éducative complémentaire de l'enseignement public, nous partageons une ambition : faire des enfants et des jeunes d'aujourd'hui, les citoyens de demain. Pour ce, bien souvent, nous utilisons « le jeu » comme support principal des apprentissages..



© X. Renoux

À travers la formation professionnelle, nous outillons les animateurs pour qu'ils perçoivent l'ensemble des compétences psychosociales développées par les enfants et les jeunes à travers le jeu, et qu'ils développent des aptitudes à animer ces temps.

Plus précisément, nous les préparons à se positionner dans le jeu à différents moments de la journée à travers les quatre grandes postures : faire jouer, jouer avec, laisser jouer, donner à jouer.

Dans le cadre des parcours de formation, nous conjuguons plusieurs apports.

Tout d'abord des **temps d'échanges de pratiques** pour révéler ce qui se construit lorsqu'on joue avec l'enfant, identifier les conditions à réunir pour impulser des dynamiques ludiques, proposer des situations de jeu propices à son épanouissement, enrichir la vie collective.

Ensuite des **temps d'apports théoriques** qui explicitent la contribution du jeu dans le développement de l'enfant, qui amènent

les stagiaires à construire des repères sur la place de l'animateur dans les situations de jeu et les modalités d'organisation de ces situations

Il y a aussi des **temps d'échanges de savoirs** autour de techniques ou de types de jeux, afin de leur démontrer l'importance de l'échange et de la mutualisation des connaissances au sein d'un groupe.

Mettre en vie

En plus de ces trois temps, cinq autres sont importants :

- des **rencontres avec les professionnels du jeu** dans les ludothèques ou maisons des jeux, pour découvrir ces sites ressources et permettre de bâtir des projets de partenariats.
- le **vécu des séquences** de divers jeux menées par le formateur afin d'enrichir le répertoire, puis analysées avec les stagiaires pour un réinvestissement pertinent.
- un travail sur l'**aménagement des espaces** permettant aux enfants et aux adolescents de s'emparer d'une diversité de lieux pour jouer en autonomie.
- des **temps de mises en situation** donnant aux animateurs l'occasion de se réapproprier les mécanismes de motivation, de gérer les questions relatives à l'organisation du temps, des matériels et des espaces, et de se confronter à l'explicitation des règles et la conduite du jeu.
- des **expérimentations** pour

inventer de multiples déclinaisons d'un même jeu en fonction des objectifs poursuivis ou des moments de la journée.

- des **temps d'exploration et de recherches individuelles** permettant de trouver de nouvelles idées à partir d'outils existants.

Un vécu positif

Les animateurs en formation apprécient ces multiples apports. Ils sont en attente de repères quant à leur positionnement dans les situations de jeu, et veulent renouveler en permanence leur répertoire. Ils sont aussi parfois à court de moyens pour impulser, motiver et stimuler le jeu.

Cette formation sur le jeu permet de redynamiser un collectif en lui permettant de se redécouvrir en jouant ensemble, de renforcer son désir de créer et d'imaginer collectivement et d'instaurer un climat de travail plus convivial.

Tout au long de la session, nous réfléchissons ensemble aux différents moyens d'adapter chaque jeu afin qu'ils puissent correspondre à la situation professionnelle de tous.

À l'issue de la formation, nous nous efforçons d'organiser la ressource produite afin qu'elle puisse être réutilisée. ■

Guillaume Rousseau

Formateur



Les Francas des Pays de la Loire
grousseau@francas-pdl.asso.fr



© X. Renoux

“ Les quatre grandes postures de l'animateur face au jeu : faire jouer, jouer avec, laisser jouer, donner à jouer. ”

- p.10 Le jeu pour se construire et s'ouvrir au monde
- p.12 Jeux en kit
Fêtons le jeu
- p.13 Des jeux en famille
- p.14 Jouer avec les livres
- p.15 Cinégame : des jeux sur grand écran !
- p.16 Les explorateurs du temps...

Le jeu est le moteur essentiel du développement de l'enfant. Il lui permet de construire son rapport au réel, de l'accepter en le vivant dans un espace protégé. En jouant, l'enfant se construit, il s'ouvre au monde et y prend place.

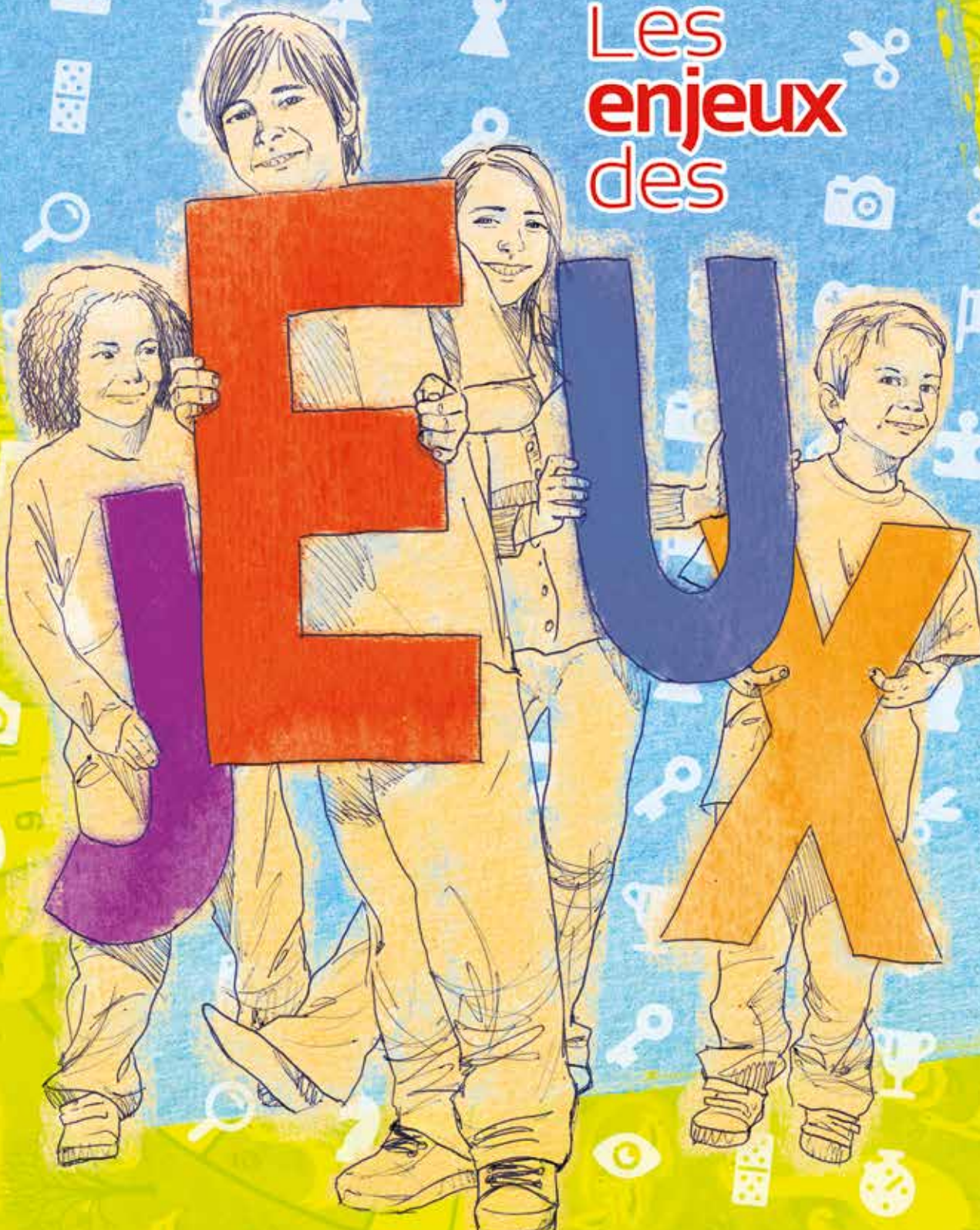
Le centre de loisirs, espace à la fois sécurisé et foisonnant, offre à chaque enfant, à tous les enfants, de multiples occasions de jeu qui mettent en action tous leurs potentiels.

L'animateur, successivement initiateur du jeu, meneur du jeu, compagnon de jeu, régulateur du jeu, fonde son intervention sur des intentions éducatives. Il veille au bien-être de l'enfant et s'appuie sur le jeu pour faire vivre des valeurs.

Ont contribué à ce dossier :

Patricia Langoutte,
Yoann Lascoux,
Anna Meyroune,
Pauline Monnereau,
Pascale Oustrain,
Delphine Parsy,
Gaël Vincendeau,
l'équipe du projet jeux
des Francas
de Haute-Normandie

Les enjeux des





Le jeu pour se construire et s'ouvrir au monde

Le jeu, activité dont l'objectif premier est le plaisir, mérite d'être considéré avec le plus grand sérieux par les éducateurs que nous sommes. Activité première de l'enfant, son « travail », comme le définit Jean Château¹, le jeu est une activité indispensable au développement de l'enfant et à son intégration dans la société. Reconnu comme un phénomène universel, il constitue un droit légitime que tous les enfants devraient pouvoir exercer².

Le centre de loisirs, comme tous les espaces éducatifs collectifs, s'est saisi du fort potentiel éducatif du jeu pour faire vivre aux enfants et aux adolescents des situations ludiques où se mêlent plaisir, aventure, découvertes et apprentissages multiples. S'il constitue un exceptionnel moyen de construction de soi, il est aussi un formidable support d'ouverture au monde et, par conséquent, un outil permettant d'accompagner l'enfant dans la construction de sa citoyenneté.

JE JOUE, JE ME CONSTRUIS, JE M'ÉPANOUIS

Lorsque l'enfant joue, plusieurs champs de son développement sont activés : cognitif, moteur, affectif et social.

D'une manière générale, jeu et développement sont étroitement liés car l'évolution du développement de l'enfant retentit sur son jeu. Ainsi la nature des jeux que l'enfant va entreprendre reflète sa maturité. Le temps dédié au jeu va lui permettre de se situer entre fiction et réalité, entre son monde intérieur et les autres. Il le conduit progressivement à une accommodation au monde dans lequel il vit. En jouant, l'enfant construit sa personnalité, il s'affirme au monde car le jeu lui donne la possibilité de s'approprier, peu à peu, la réalité humaine.

Les jeux sensorimoteurs des premiers mois de la vie permettent à l'enfant de découvrir son corps et d'en percevoir l'unité, tout en affinant sa coordination motrice. Les situations de jeu lui permettent d'exercer un certain pouvoir sur son environnement, de percevoir et d'investir l'espace dans toutes ses directions... Cette « mise en jeu » du corps va permettre de multiples explorations indispensables à la croissance en sollicitant les cinq sens.

Le jeu participe également à la construction de l'identité de l'enfant par la créativité. Jouer, c'est explorer le monde extérieur, c'est faire des choix et



prendre des décisions. Le jeu, espace d'innovation, est aussi l'occasion d'expériences qui stimulent la création. Lorsqu'on joue, on se maîtrise, on se dépasse, on se distingue... on est à la fois soi-même et un autre.

En jouant, l'enfant tente d'apprivoiser les événements et construit plusieurs scénarios de résolution de problèmes. C'est ainsi qu'il apprend à apprendre, qu'il mesure ses limites et déchiffre les intentions de ses partenaires. Le jeu permet de passer du domaine de l'action à celui de la pensée.

En lui-même, il est une forme de langage qui permet d'interpeller l'autre. Ainsi, le même jeu aura des significations différentes selon les enfants, en fonction de leur histoire, de leur culture.

JOUER ET FAIRE SOCIÉTÉ

Le jeu a une fonction de socialisation. Avec lui, l'enfant marque son intégration au monde et communique avec les autres. L'appropriation du réel par l'imaginaire et le symbolique confère à l'enfant une plus grande autonomie dans son rapport au monde.

Le jeu prépare l'enfant à prendre le risque de répondre à la demande de l'autre. Dans le jeu collectif, il apprend à se situer par rapport aux autres dans un cadre aux structures définies. Il prend conscience de son statut d'individu à part entière et peut, grâce à la situation de jeu, percevoir sa place dans un groupe qui n'est pas forcément son groupe de référence habituel.

Le jeu constitue un moyen de communication qui permet de dépasser le langage verbal et rend possibles les échanges entre des enfants d'origine linguistique et culturelle différente. C'est d'ailleurs en jouant que l'enfant intériorise les valeurs de la société dans laquelle il évolue. Le jeu de l'enfant est en prise directe avec son contexte social. Les conditions de vie et d'habitat, l'environnement, l'organisation familiale influent directement sur les pratiques ludiques.

TOUT UN PROJET

Les équipes éducatives des centres de loisirs et de vacances, conscientes des apports du jeu sur le développement de l'enfant, placent les activités ludiques au cœur de leurs projets pédagogiques.

Face à la prégnance des activités scolaires et la recherche de performances individuelles, le jeu au centre de loisirs doit être envisagé comme un espace de liberté, de plaisir et d'insouciance fondé sur le libre choix de l'enfant. Dans un contexte sociétal qui voit s'accroître les inégalités, le centre de loisirs offre à tous les enfants du temps, de grands espaces et des supports de qualité pour jouer seuls ou avec les autres.

La plus grande valeur ajoutée est la présence des animateurs qui vont successivement être initiateurs et meneurs du jeu, compagnons, observateurs et régulateurs. Cette attention constante garantit la sécurité des enfants tout en rendant possible la prise de risques, permet la transmission des valeurs du vivre ensemble, donne lieu à un enrichissement permanent des pratiques des enfants pour leur épanouissement et leur bien-être.

AU CENTRE DE LOISIRS

Espace ludique par excellence, le centre de loisirs vit au rythme et au son du jeu. Les espaces-temps aménagés, dédiés aux jeux libres, donnent la possibilité aux enfants, seuls ou à plusieurs, de jouer à imiter, de confronter ou conjuguer leurs connaissances, d'explorer le monde ou d'en imaginer un autre...

Les temps de jeu organisés et menés par des animateurs ou par des enfants, mettent en action la communication, la coopération, l'élaboration de stratégies. Moments festifs, grandes aventures collectives ou courtes séquences, les jeux sont le ciment d'un groupe. Ils sont constitutifs de son histoire.

À QUOI ON JOUE ?

On retrouve plusieurs mécanismes et ingrédients dans chaque jeu : hasard, tactique et stratégie ; mémoire et culture ; adresse, rapidité et force ; réflexion et analyse... C'est bien la diversité et la multiplicité des combinaisons qu'il faut rechercher.



© Francas de Hautes-Normandie

Il n'y a pas de bon ou de mauvais jeu. C'est l'état d'esprit dans lequel sont les joueurs et les meneurs du jeu qui fait sa qualité.

Un jeu ennuyeux n'est pas un jeu ! L'enfant ne s'implique que s'il y trouve du plaisir. Au fil de la journée, l'animateur doit démontrer sa propre envie de jouer afin de rencontrer l'enfant et mieux le connaître à travers l'activité ludique. Toutefois, si l'enfant s'abandonne au jeu, l'animateur doit en conserver le contrôle. Il reste garant du cadre et du déroulement.

Il n'y a pas de bon ou de mauvais jeu. C'est l'état d'esprit dans lequel sont les joueurs et les meneurs du jeu qui fait sa qualité.

Le jeu est bien l'outil de prédilection de l'animateur ! C'est pour cela qu'il est omniprésent dans les parcours de formation des animateurs volontaires et professionnels. Attirer l'attention sur son potentiel éducatif, explorer le vaste monde des jeux, se préparer à donner à jouer, faire jouer, jouer avec et laisser jouer les enfants et les adolescents, tels sont les objectifs poursuivis par les Francas quand le jeu s'invite en formation. ■

1 - Jean Château (1908 - 1990) : professeur de psychologie à l'université de Bordeaux, spécialiste du jeu et de l'éducation de l'enfant.

2 - L'article 31 de la Convention internationale des droits de l'enfant précise que « chaque enfant a le droit au repos, aux loisirs, au jeu et à la participation à des activités culturelles et artistiques. »

Jeux en kit

Comment redonner du sens éducatif au jeu ? Comment ne pas utiliser le jeu comme simple passe-temps sur les temps dits « libres » ? Tels sont les enjeux dont se sont saisis les Francas de Haute-Normandie et qui ont motivé leur engagement dans ce projet expérimental tout au long de l'année scolaire 2013-2014.



Intervention dans une école pour la construction d'un jeu traditionnel en bois



Évènement inter-centre autour du jeu, à Oissel : découverte de petits jeux traditionnels

L'idée est de revaloriser la place de certains types de jeux dans les structures de loisirs.

Pour les Francas, le jeu est important. Les Francas de Haute-Normandie souhaitent aller plus loin en le faisant davantage connaître et surtout reconnaître.

En effet, le jeu est non seulement une activité essentielle pour le développement de l'enfant, mais aussi un outil d'apprentissage, de transmission de savoirs et d'éducation pour tous. C'est également un créateur de lien social, de communication, une occupation de loisir et une source de plaisir.

La finalité de ce projet peut se résumer en une question : « Comment (re)mettre en place les jeux sélectionnés comme activité à part entière, avec un but éducatif ? »



LE JEU DANS TOUS SES ÉTATS

- Nous avons axé notre projet sur quatre types de jeux :
- **le jeu de plateau** : travailler sur l'aménagement du jeu afin de donner envie de jouer. Le but est d'inciter à ne pas limiter l'utilisation de ce type de jeux aux activités du temps calme.
 - **le jeu traditionnel** : découvrir des jeux venant d'autres pays mais également permettre aux enfants de travailler le bois en les construisant,
 - **le jeu vidéo** : activité incontournable, généralement perçue comme amenant l'isolement des jeunes,
 - **le jeu de rôle** : montrer que, même s'ils est souvent mal perçu par la société car associé à des phénomènes de groupes « obscurs », il fait partie de notre environnement.

Tout au long de l'année, Germain, l'animateur jeu des Francas de Haute-Normandie, est intervenu dans diverses structures : écoles, collèges, lycées, centres de loisirs, accueils périscolaires, structures ados. Il a également animé des formations BAFA (Brevet d'aptitude aux fonctions d'animateur) pour montrer les bienfaits du jeu.

Un kit pédagogique, qui prend appui sur l'expérience acquise lors des interventions, est en cours de réalisation. Il proposera des repères pour l'animation de ces quatre types de jeux, notamment pour la préparation en amont, pour les phases de sensibilisation et de construction pendant l'animation, et pour la valorisation finale.

Il sera mis à la disposition de chaque délégation régionale des Francas afin que se propage le goût de jouer ! ■

L'équipe du projet jeux

constituée de directeur, animateurs, volontaires, formateurs, élus et bénévoles des Francas de Haute-Normandie
jeux.francashn@gmail.com



Fêtons le jeu

La Fête départementale de l'enfance dans l'Yonne c'est avant tout un grand rendez-vous d'éducation populaire au cours duquel enfants, adolescents, animateurs, parents, militants de l'enfance partagent une journée festive, conviviale et citoyenne.

Cette année, à Avallon, la fête de l'enfance était placée sous le signe du jeu. C'est autour du 6^e Grand prix départemental de push-cars que nous avons installé le village du jeu, qui a rassemblé tous les acteurs éducatifs porteurs de projets.

À tout âge, dans toutes les cultures et quelle que soit notre place dans la société, nous jouons et nous prenons plaisir à le faire. Jouer est une manière de faire société. C'est cette dimension que nous souhaitons donner à la fête départementale, pour mettre en évidence son caractère populaire, citoyen et fédérateur.

POUR TOUS

Plusieurs « quartiers » ont constitué le village du jeu. Chacun correspondait à une forme particulière de jeu et les enfants pouvaient naviguer parmi eux :

- Saltimbanques : activités dramatiques et théâtrales, jeux d'expression, création d'un film d'animation en pâte à modeler, cirque...
- Grands joueurs : jeux de société, de coopération, surdimensionnés...



Des jeux en famille

L'Association Départementale des Francas de Vendée est à l'initiative d'une animation itinérante autour du jeu « Le Ludo'Plus » ; « ludo' » pour le jeu et « plus » parce qu'outil de lien social. Tout un axe du projet concerne la parentalité.

Convaincus de l'intérêt éducatif du jeu et de sa contribution au développement de l'enfant, les Francas de Vendée se sont intéressés au jeu en tant que médiateur dans la relation parents/enfants. Combien de fois pouvons-nous entendre de la part de parents : « *Par manque de temps, je ne joue pas suffisamment avec mon enfant.* » Ce constat, nourri d'observations de situations de jeux entre parents et enfants dans le centre de loisirs, a conduit les Francas à envisager le projet Ludo'Plus en lien avec les questions de parentalité. La phase d'élaboration de ce projet, engagée depuis deux ans, a été guidée par deux questions : que proposer à des enfants et des jeunes résidant dans des zones rurales, et comment l'animer ? Quel levier pouvons-nous actionner pour déclencher la rencontre enfants/parents autour d'un même objet ?

Le projet Ludo'Plus, soutenu par différents partenaires comme la Caisse d'allocations familiales de Vendée, la MSA (Mutualité sociale agricole) ainsi que plusieurs fondations, sera inauguré en septembre 2014.

Le Ludo'Plus est conçu comme un outil d'animation locale et un lien social sur le territoire. Les partenariats sont d'ores et déjà tissés avec les élus de différentes collectivités telles que Foussais-Payré ou Saint-Jean-de-Beugné, dans lesquelles des animations sont programmées dans les temps d'activités périscolaires. Nous poursuivons nos démarches auprès des collectivités et des structures éducatives telles que les accueils de loisirs, les structures spécialisées dans la petite enfance, pour accroître le rayonnement du projet.

L'action se concrétise par un accueil des familles s'appuyant sur la découverte de jeux de société à l'occasion de permanences effectuées sur site : dans un accueil de loisirs, dans une école, un accueil périscolaire ou lors d'un événement. Les familles sont informées en amont de la présence du Ludo'Plus par nos partenaires locaux : les élus, les directeurs/directrices d'accueils de loisirs, les enseignants...



– Bâtisseurs : construction d'une ville en kaplas, Jenga géants...

– P'tits reporters : réalisation de reportages radio et vidéo, interviews...

Tous ces espaces étaient des ateliers parents-enfants. Les animateurs invitaient les parents à jouer avec leurs enfants. Ceci peut paraître évident mais il est souvent difficile pour des adultes de jouer. Certains se croient ridicules ou pensent que ce n'est plus de leur âge. Pourtant, dans la vie de tous les jours nous jouons, sans nous en rendre compte : nous jouons un rôle en fonction de nos différents statuts, nous testons, nous inventons.

Grâce au village du jeu, nous voulions amener les parents à dépasser le simple fait de « laisser jouer » ou de regarder jouer leurs enfants, pour partager des moments ludiques et conviviaux afin de créer des habitudes à renouveler à la maison. Nous souhaitons faire découvrir aux participants le plaisir de jouer ensemble, de faire ensemble et de vivre ensemble.

Différentes formes d'animation étaient proposées pour répondre aux besoins, au rythme et aux attentes des enfants : espaces permanents de jeux libres, activités dirigées, jeux respectant des règles précises ou laissant libre cours à l'imagination des enfants, etc.

Parce qu'« il faut tout un village pour éduquer un enfant », le village du jeu était animé par différents acteurs éducatifs du territoire : les bénévoles de la ludothèque de Cravant, la maison du jeu d'Auxerre, et des jeunes animateurs volontaires, bénévoles sur cette journée.

Telle était notre ambition : positionner le jeu comme l'élément fédérateur d'une communauté de citoyens (petits et grands) et le promouvoir comme un vecteur d'éducation populaire.

Jouer est indispensable à tout individu, pour construire son rapport au monde et à la société. ■

Anna Meyroune, Chargée de mission et de développement aux Francas de l'Yonne
anna.meyroune@francas89.org



► ACCOMPAGNER ACTIVEMENT

Sur chacun des sites d'ancrage de Ludo'Plus, en tant qu'animatrice, je fait découvrir des jeux, conseille les parents et les enfants dans leurs choix, explique les règles, donne quelques clés pour adapter la nature du jeu à l'âge de l'enfant. Ces situations de jeux sont l'occasion d'échanger avec les parents autour de plusieurs notions comme la compréhension des règles et des consignes données à l'enfant, ses capacités attentionnelles, sa faculté à jouer avec autrui, sa tolérance à la frustration en perdant. Je fais découvrir des variantes des jeux ou propose diverses activités dans le prolongement d'un jeu.

Le Ludo'Plus prévoit aussi la formation de professionnels de l'animation. Plusieurs situations pédagogiques reposent sur le jeu et trop peu d'entre elles semblent exploitées par les animateurs dans les accueils de loisirs. À une époque où les écrans ont pris beaucoup de place, il est important de redonner au jeu toute sa place dans le quotidien des enfants : à l'accueil de loisirs, lors des temps d'accueil périscolaires.



Le Ludo'Plus propose une centaine de jeux pour un public âgé de 3 à 99 ans : jeux stratégiques, de rapidité, de coopération, traditionnels, du monde et de construction. Un large choix qui doit permettre d'intéresser et de rassembler le plus grand nombre de participants sur chaque territoire.

Une animation inaugurale a été réalisée dans un IME (Institut médico-éducatif) début juillet, auprès de dix jeunes. Différents pôles avaient été aménagés : un pôle de jeux stratégiques et de jeux de coopération ; un pôle proposant des jeux de construction ; un pôle permettant de découvrir des jeux d'ici et d'ailleurs. Cette organisation s'est révélée pertinente tant du point de vue de l'organisation que du point de vue de l'adhésion du public à la proposition. Les jeux de construction ont permis aux jeunes de se recentrer et de s'extraire du groupe pour s'exprimer, les stratégiques et coopératifs se sont révélés être de réelles découvertes pour certains. Le bilan de cette animation a révélé un réel plaisir à jouer pour ces jeunes qui ont regretté que le temps soit si court ! ■

Pauline MonnerEAU

Animatrice départementale des Francas de Vendée
pmonnerEAU@francas-pdl.asso.fr

Jouer avec les livres

Les Francas de Picardie ont créé un jeu de l'oie pour les 3-5 ans un peu particulier : « l'oie qui lit ». En prenant appui sur un ou plusieurs ouvrages, les enfants découvrent qu'il leur est possible d'utiliser ce support autrement, de le faire vivre et d'imaginer leur propre histoire...

Pour créer le jeu, rien de plus simple : il suffit de construire un plateau de jeu comportant 35 cases de couleurs. Chaque couleur correspondant à un livre, le nombre de teintes peut varier.

En fonction de l'âge des enfants et de la quantité de livres choisis, il est possible de réaliser des plateaux plus ou moins grands.

Ensuite, il faut préparer des petites cartes de couleurs où seront inscrites des questions portant sur les livres. L'enfant devra aller chercher les réponses dans l'ouvrage correspondant. Lorsqu'ils sont tout petits, elles devront surtout être « visuelles » : « De quelle couleur est la chemise de monsieur Toutou ? », « Sur quelle page l'ours mange du miel ? », ou porter sur les mots : « Donne toutes les lettres du nom du héros ».



© Francas de Picardie

On peut aussi créer un plateau avec des cases multicolores et mélanger les questions des différents livres. Cela intensifie la difficulté car l'enfant doit d'abord trouver dans quel livre est la réponse, avant de chercher précisément les pages.

LIRE ET S'AMUSER

Avant de commencer il est impératif de connaître les livres et les histoires avec lesquelles on va jouer.

Il faut donc proposer aux groupes d'enfants un temps de lecture, qui sera fait en amont, à haute voix, sur un temps calme. Il vaut mieux éviter de le faire juste avant l'activité pour qu'elle ne dure pas trop longtemps.



Pour que cette activité soit plus intéressante, il vaut mieux choisir des livres d'une même thématique.

Les règles du jeu suivent le principe du jeu de l'oie.

Les enfants se regroupent à deux ou trois, et forment trois à quatre équipes.

À tour de rôle, chaque équipe lance le dé. Les enfants font l'action proposée sur la case ou répondent à la question de la couleur de la

case. Si la réponse est correcte et s'ils trouvent dans le livre la bonne page indiquant la réponse, ils peuvent rester sur place ; sinon, ils reculent de deux cases.

L'équipe qui gagne est la première qui arrive sur la case « Gagné ».

À la fin du jeu, l'animateur fait une « lecture croisée » avec les livres utilisés, c'est-à-dire qu'il prend des morceaux de chaque ouvrage afin de créer une histoire cohérente.

DE MULTIPLES APPORTS

L'intérêt de ce jeu est multiple :

- permettre à l'enfant de manipuler le livre, de se souvenir des histoires, de se constituer un répertoire de littérature jeunesse,
- lui donner envie d'aller vers le livre pendant les activités mais aussi pendant les temps informels,
- lui faire respecter les règles d'un jeu en équipe,
- favoriser l'utilisation de l'outil livre en tant que support pédagogique à la mise en place de projet d'animation par les animateurs.

À vous de jouer ! ■

Delphine Parsy, Coordinatrice des projets livre et lecture,
les Francas de Picardie, delphineparsy.francas@orange.fr



Les joueurs dans le feu de l'action

© B. Audisio

Cinégame : des jeux sur grand écran !

Un lieu : Salies-de-Béarn.
Un jour : le 22 juin 2014.
Trois organisateurs : la ludothèque, le Point Accueil Jeunes des Francas et le cinéma associatif Le Saleys.
Un public : les jeunes et leurs familles.
Une animation : un tournoi de jeux vidéo sur écran de cinéma.

Le projet est né d'un constat commun. Les Francas et le cinéma associatif de Salies-de-Béarn avaient repéré l'éloignement du public jeune de leurs structures. « Nous avons un public enfant important mais nous le perdons à l'adolescence, sans garantie de le retrouver à l'âge adulte », explique Michèle Audisio, animatrice du cinéma.

De notre côté, à la ludothèque, nous avons noté qu'aucun adolescent ne fréquentait notre structure.

L'idée est alors née d'organiser un tournoi de jeux vidéo avec une ambition simple : donner aux joueurs des conditions de jeu exceptionnelles.

Au fur et à mesure de la construction du projet, la place des jeunes du PAJ dans l'organisation s'est affirmée.

Lilian : « J'ai diffusé l'information auprès de mes copains (flyers, échanges sur Facebook). »

Tom : « Je suis allé deux fois avec le technicien du cinéma pour tester la PS3 sur grand écran et vérifier que tout fonctionnait bien. »

LE JOUR J

L'animation s'est déroulée en journée, pendant quatre heures, entre deux projections de films pour permettre au cinéma de continuer son activité habituelle.

« Pour être cohérent avec la proposition faite par la ludothèque aux familles de nous rejoindre, un coin jeux traditionnels et jeux de plateau était installé. Les participants au tournoi pouvaient également s'y retrouver pour jouer entre deux parties ou s'y restaurer. »

En fin de tournoi, un questionnaire a été distribué. L'avis des joueurs est sans appel : « Si c'était à refaire, je le referais. », « C'était énorme ! », « Beaucoup de plaisir ».

Leur souhait est de voir l'événement se renouveler avec une proposition élargie de jeux vidéo.

UN BILAN POSITIF

Les jeunes sont venus dans un lieu qu'ils ne fréquentent pas habituellement et nous avons fédéré différents partenaires. Ceux du PAJ ont été de réels acteurs du projet ; mais il faudra aller plus loin la prochaine fois, réfléchir réellement à la place que l'on veut leur donner et qu'ils souhaitent prendre.

Sur une activité réputée génératrice d'isolement, nous avons réussi à créer des échanges (tactique, habileté, engagement) entre les joueurs.

Enfin, nous avons atteint l'objectif immédiat : retrouver des 12-16 ans dans nos structures et leur proposer des lieux de rencontre (cinéma, PAJ, ludothèque,).

Nous devons maintenant capitaliser ce résultat et l'élargir en donnant une réelle place aux jeunes dans la définition, l'organisation et le vécu de leurs loisirs... et en proposant, de manière réfléchie, les jeux vidéo dans nos programmes de loisirs. ■

Yoann Lascoux

Animateur de la ludothèque de Salies-de-Béarn
 ludofrancasalies@gmail.com

Pascale Oustrain

Présidente des Francas des Pyrénées-Atlantique

D'autres propositions de jeux ont rencontré un réel succès durant l'événement



© B. Audisio

Les explorateurs du temps...

L'accès à la culture, au patrimoine et à l'histoire de sa région n'est pas toujours facile. Pour atteindre cet objectif, les accueils de loisirs ont aussi un rôle très important à jouer. Car découvrir en s'amusant est probablement la meilleure recette pour transmettre des apports pédagogiques et culturels aux enfants.



© Conseil général de la Manche - Île de Tatihou

Toute l'année, les écoles et les centres socio-culturels font un travail extraordinaire pour que les enfants puissent découvrir et comprendre des parties de l'histoire de leur territoire.

Les Francas de la Manche organisent, depuis 2008, en partenariat avec le conseil général et la DRAC (Direction régionale des affaires culturelles), les Portes du temps sur l'île de Tatihou.

Chaque année, il est proposé aux enfants de découvrir une partie de l'histoire de l'île, en positionnant l'action sur un espace précis servant la thématique.

Cet été, l'île de Tatihou a proposé aux participants de partir à la découverte de l'âge du bronze par le biais de l'archéologie. L'action s'est déroulée sur une journée, les enfants arrivant par bateau le matin et repartant après le goûter.

En 2013, pas moins de 1 110 personnes ont participé. La réussite de cet événement est due à la complémentarité des partenaires. L'équipe de l'île fait un travail sur le choix du thème et le contenu « scientifique ». Elle veille à la véracité et à la cohérence historique des éléments apportés.

La participation de la DRAC nous permet de faire appel à une troupe de théâtre de qualité, ayant la capacité de mettre en scène le projet.

Le rôle des Francas est de veiller à ce que les contenus apportés par nos partenaires soient adaptés aux enfants participant à l'action. Nous sommes attachés à faire de cette journée un temps de découverte culturelle qui privilégie le plaisir et le jeu.



© Conseil général de la Manche - Île de Tatihou

L'HISTOIRE EN 3D

Le jeu, un de nos nombreux outils, est donc au service de la découverte, en complément des apports qui pourraient être abordés sur un même thème en classe, par exemple. Le monde imaginaire dans lequel les enfants vont être transportés, le grand jeu qu'ils vont vivre, sont autant de situations qui vont renforcer leur implication et stimuler leur envie de découvrir et d'apprendre.

Cet été, les participants se sont retrouvés dans la peau d'un explorateur. La journée a été ponctuée de rencontres avec des personnages farfelus. Ils se sont rendus le matin sur un véritable chantier de fouille où ils ont été sensibilisés à la finesse du travail d'un archéologue. L'après-midi, ils se sont impliqués dans la recherche d'un objet, évidemment très rare. Ils ont découvert des objets de l'âge de bronze et en ont même fabriqué, avec les méthodes d'autrefois.

C'est encore un bel événement qui contribue, lui aussi, à son niveau, à l'accès de tous aux richesses de notre patrimoine tout en jouant ! ■

Gaël Vincendeau

Directeur Départemental des Francas de la Manche
gvincendeau@francasnormandie.fr

Pour plus d'infos

<http://lesportesdutemps.culture.gouv.fr>





Progresser sur la question de l'émancipation

François Galichet, philosophe, est un membre très actif du conseil scientifique des Francas. Il vient de publier l'ouvrage : *L'émancipation, se libérer des dominations*. Comment concevoir et mettre en œuvre cette « pédagogie de la responsabilité » ? C'est à cette question que l'ouvrage répond. Émanciper redevient aujourd'hui plus que jamais une urgence et une exigence. Mais cette urgence n'est pas telle qu'elle dispense de réfléchir aux conditions et aux finalités de l'émancipation.

Selon son auteur, s'émanciper, c'est devenir responsable de soi, de ses choix, de ses ambitions, de ses réussites comme de ses échecs.

Ce livre peut apporter des éléments de discussion pertinents dans l'écriture des projets pédagogiques et éducatifs. ■

L'émancipation, se libérer des dominations • Chronique sociale, Lyon • 2014
229 pages • 10 €

Apprendre et se découvrir en jouant

Afin d'accompagner les animateurs au quotidien, les Francas ont édité plusieurs fichiers qui, à partir des jeux, permettent de mettre en place des activités dans divers domaines et pour tous les âges, de la petite enfance à l'adolescence.

Voici quelques titres encore disponibles à la vente : *Jeux dansés* série 1 et 2, *Jeux et activités sons*, *Jeu dramatique et activité théâtre*, *Les chants et les activités musicales*, *Jeux de lecture et d'écriture*, *Les activités manuelles*, *Les activités de nature*, *Les activités télé et vidéo*, *Les activités scientifiques et techniques*, *La kermesse*, *Jeux et activités avec et dans l'eau*, *Vivre sa ville*, *Espace et astronomie*, *Les petites boîtes*, *65 jeux et activités...* ■

Pour plus d'information ou passer une commande : vous rapprocher de l'association départementale des Francas la plus proche de vous (www.francas.asso.fr, rubrique « Près de chez vous »)



L'application des droits de l'enfant par le prisme de l'égalité

L'association Adéquations a publié avant l'été un *Guide pour la mise en œuvre de la Convention internationale des droits de l'enfant à partir de l'approche de genre*.

La Convention internationale des droits de l'enfant (CIDE) a été adoptée par l'Assemblée générale des Nations unies le 20 novembre 1989.

Ce guide a pour vocation de mettre en évidence que, en France comme partout dans le monde, l'éducation non sexiste, l'égalité entre les femmes et les hommes, et l'éradication des violences sexistes, sont des conditions incontournables à l'exercice des droits des enfants.

Outil de réflexion, de formation et de plaidoyer, il invite à établir des diagnostics sexués pour vingt-sept des articles de la CIDE, de sorte que les actions et politiques visant la protection et l'amélioration des conditions de vie des enfants profitent bien à toutes et à tous, filles comme garçons. ■

Guide pour la mise en œuvre de la Convention internationale des droits de l'enfant à partir de l'approche de genre • Adéquations • 108 pages • juin 2014
Téléchargeable sur : <http://www.adequations.org/spip.php?article2142>

Le jeu dans les livres

Les éditions Rue du monde proposent aux jeunes lecteurs des livres pour jouer et réfléchir.

Citons notamment *Jeux de mots, jeux nouveaux* qui s'adresse aux 6 ans et plus. Il s'agit d'une histoire qui raconte comment faire une histoire... ou comment il est possible de collaborer et de jouer avec les mots pour créer une belle histoire !

À la fin de l'ouvrage, un cahier de jeux permet d'en inventer des centaines d'autres ! ■

Jeux de mots, jeux nouveaux • Gianni Rodari et Laurent Corvaisier • 36 pages • 13 €

Nous pouvons aussi remarquer le coffret *La petite école de l'imagination*, présenté sous forme de livre-jeu accompagné d'une règle du jeu, de quinze illustrations et de trente jetons. Le but est de permettre aux enfants d'inventer une histoire. Les joueurs doivent chercher des liens entre l'image et les jetons et créer leur propre histoire. ■

La petite école de l'imagination • Alain Serres et 15 illustrateurs • à partir de 5 ans
23,50 €



Tunisie

L'école pour réduire les inégalités

En Tunisie, au centre ouest du pays, sur le gouvernorat de Kasserine, des associations nées après la révolution de 2011 se sont mobilisées. Elles ont contribué à l'élaboration d'un programme de développement pour la réduction des inégalités, piloté par Solidarité Laïque : « Soyons actifs, actives ».

Membres de Solidarité Laïque, les Francas sont partenaires de ce programme qui mobilise la société civile tunisienne et française, les pouvoirs publics et des collectivités territoriales sur une dizaine de territoires en Tunisie.

Dans le cadre d'un consortium sur ce territoire, les Francas, le GREF (Groupement des retraités éducateurs sans frontières), Solidarité Laïque et des associations locales tunisiennes se sont engagés pour la réussite du projet.

Un projet dynamique

De leurs côtés, les Francas ont choisi d'œuvrer pour l'éducation avec les associations mobilisées. Le projet s'intitule « Vers une école rurale dynamique ». Il s'agit de permettre aux écoles rurales autour de Kasserine de sortir de leur isolement, d'accueillir les écoliers

sur leur temps libre, de favoriser des jumelages et des rencontres entre centres de loisirs et écoles, de proposer à de jeunes tunisiens engagés des échanges interculturels et des formations à l'animation socioculturelle.

Depuis début 2013, le projet a permis de réaliser un diagnostic sur trois communes auprès de publics cibles : écoliers, familles, enseignants, jeunes diplômés chômeurs.

L'exploitation des 280 questionnaires met en évidence le grand intérêt porté par tous à l'école comme seul lieu de lien social dans ces secteurs ruraux défavorisés ; la nécessité de faire de cette école un lieu d'accueil y compris périscolaire pour les enfants scolarisés à mi-temps, par niveau et selon leur tranche d'âge ; les besoins élémentaires en termes d'équipement (mobilier, pédagogique, structurel).



© N. Ichaoui

Et demain ?

Le diagnostic s'est achevé en mai dernier par un forum organisé par le consortium associatif de Kasserine. S'y sont rassemblées 65 personnes : parents, enseignants, associations, syndicats, jeunes diplômés chômeurs. Il a donné lieu à une présentation des résultats de l'ensemble des questionnaires réalisés. Des ateliers de réflexion pour faire des propositions, se mobiliser et agir en faveur de l'école, ont suivi cette restitution.

Le programme « Soyons actifs, actives » se termine mi-2014. Il s'oriente vers la mise en place d'un projet concerté pluri-acteurs dont les éléments constitutifs ont été déposés par Solidarité Laïque auprès de l'Agence française de développement, principal financeur. Ce PCPA doit permettre d'ouvrir plus largement le partenariat sur les deux rives de la Méditerranée. Côté français, la région PACA, avec sa coopération décentralisée, est un acteur reconnu et engagé sur le gouvernorat de Kasserine. Des contacts sont pris avec ce partenaire et les Francas des Bouches-du-Rhône.

Gageons que nous serons actifs et actives pour une école rurale dynamique à Kasserine et plus largement sur l'ensemble des écoles rurales en Tunisie. ■

Alain Isolphe

Président des Francas de l'Hérault
presidentadherault@francas34.fr

Naoufel Ichaoui

Coordonnateur du consortium
de Kasserine
nawfelichaoui@yahoo.fr

Laos L'éducation, une priorité nationale ?

Si le Laos connaît beaucoup de problèmes tant politiques, que sociaux ou sanitaires, l'éducation est devenue la priorité du pays. Pierre Vulot, militant des Francas, y est parti en mission. Il a établi ses premiers contacts avec le Laos en accompagnant des réfugiés Lao Hmong dans les années 1980 via les centres sociaux de Rillieux-la-Pape dans le Rhône. Il y a développé ses relations en favorisant des initiatives de correspondance entre des écoles et des centres de loisirs de Savoie, et des structures éducatives de la province de Khammouane dans le centre du pays. Un nouvel essor est en passe d'impliquer davantage d'acteurs français et laotiens dans une aventure interculturelle mêlant éducation, formation et développement local. Il nous livre son regard personnel sur l'éducation dans ce pays.

Pour comprendre l'organisation de l'éducation, il faut prendre en compte l'héritage colonial français, l'économie, la philosophie bouddhiste adossée à un communisme importé du Vietnam, les rapports hommes-femmes, la ruralité, la pauvreté et les importantes disparités géographiques.

L'ouverture au monde amorcée dans les années 1992-1995 a été un véritable choc culturel. Le système éducatif était hors du temps et la venue des bailleurs de fonds internationaux a entraîné l'amorce de plusieurs réformes éducatives. De nouvelles méthodes d'enseignement, dites centrées sur l'élève ou l'apprenant, ont vu le jour.

La problématique éducative est complexe :

- peu d'enfants et de jeunes ont accès à une bonne éducation,
- le socle des connaissances acquises par les élèves demeure faible, dès le primaire,
- 30 % des instituteurs ne sont pas qualifiés,
- dix ans peuvent être nécessaires pour produire un certifié de l'école primaire,
- les diplômés s'achètent dans l'enseignement supérieur,
- la pauvreté empêche nombre de jeunes de poursuivre des études,
- beaucoup d'écoles sont insalubres,
- il manque une politique relative à la petite enfance.

Un système éducatif qui se structure

Les écoles maternelles se multiplient et s'inscrivent dans la priorité nationale mais peu sont publiques. Les Francas et Solidarité laïque viennent de se positionner sur le créneau de la petite enfance, devenu un enjeu éducatif de premier plan.

L'école primaire compte 9 000 établissements qui dispensent, en langue lao, les mathématiques, la lecture, l'écriture, l'éducation physique, le civisme et un semblant d'histoire et de géographie. Le niveau est bas car lié à celui de la formation des instituteurs. Les examens se passent sous forme de quiz et débouchent sur un certificat de cycle primaire.

Les enfants sont très demandeurs. Pendant trois ans, les Francas ont interrogé les enfants et les professeurs et mis en place des activités. Cette expérimentation, mise en œuvre sur trois écoles primaires de la province de Khammouane, conforte son bien-fondé. Tout reste à faire en matière d'éducation informelle et le pays est en demande de ce type d'animations.

Pour l'école secondaire, ce sont 1 200 établissements qui fonctionnent sur le territoire. Le taux de passage du primaire au secondaire est estimé à 80 %. Une loi récente impose quatre ans sur le premier cycle et trois ans sur le second. Il faut réussir un examen pour passer au second cycle. L'élève opte ensuite pour une orientation générale, technique ou professionnelle.

Treize universités forment des étudiants à l'architecture, l'ingénierie, le commerce international, le management, l'agriculture, la médecine, le droit, les lettres et les sciences sociales.

Pas moins de 40 000 étudiants sont inscrits mais le niveau est bas et peu trouvent du travail à la sortie.

L'éducation est devenue la priorité du Laos. Les enjeux : l'influence croissante de la Chine, les besoins d'une main-d'œuvre qualifiée pour faire face à une croissance forte en lien avec la mondialisation, et une jeunesse nombreuse qui aspire à apprendre.

L'éducation informelle séduit et peut prendre toute sa place d'éducation populaire. ■

Pierre Vulot, Vice-président
administrateur des Francas de Savoie, volo2002fr@yahoo.fr



Les deux institutrices.





L'apprentissage interculturel par le jeu

Dans l'animation, les jeux font partie intégrante de l'animation socioculturelle.

Destinés à promouvoir la coopération et la solidarité parmi les jeunes, les jeux de connaissance, de coopération et de confiance apportent une valeur ajoutée en permettant une bonne dynamique de groupe. Mais quel est leur apport dans le contexte des rencontres internationales ? Quels types de jeux se prêtent particulièrement bien à l'apprentissage interculturel ?

Le but du jeu n'est pas de combattre les préjugés mais d'amener à prendre conscience de leur existence, d'en discuter et d'apprendre à adopter une attitude autocritique.

Aller à la rencontre de l'autre

Lors d'une rencontre internationale, le premier échange entre les enfants ou les jeunes ne se fait pas toujours aisément. Ils ne se connaissent pas encore et ne parlent pas ou très peu la langue de l'autre. La réticence caractérise souvent les débuts d'un échange interculturel. Des jeux comme des *Ice-Breaker*¹ ou des jeux de noms et de connaissance, encouragent les jeunes à faire le premier pas vers l'autre pour faire connaissance. Une fois que ce pas est franchi, les liens entre les jeunes peuvent être renforcés grâce à des jeux de coopération et de confiance. Le vécu commun rapproche les jeunes et consolide la cohésion de groupe.

Vers une ouverture interculturelle

Nous avons l'habitude de travailler avec ce type de jeux dans un contexte national. Mais sur un plan international, ils revêtent une importance particulière : en renforçant les relations de confiance et en facilitant l'échange, ils créent les conditions favorables à une ouverture interculturelle et à l'apprentissage interculturel.

1 – Jeu permettant de « casser la glace » pour que les participants apprennent à se connaître.

Que faut-il comprendre par « apprentissage interculturel » ? Il s'agit d'un « processus individuel d'acquisition de connaissances, d'attitudes ou de comportements, associé à l'interaction avec différentes cultures. »²

Les exemples suivants, tirés de la pratique des échanges internationaux organisés par les Francas et leur partenaire allemand l'AWO (*Arbeiterwohlfahrt*), montrent comment nous pouvons promouvoir l'apprentissage interculturel par le jeu.

Ce qui nous sépare, ce qui nous unit

Lors d'une rencontre franco-germano-polonaise pour des enfants âgés de neuf à douze ans, les participants devaient réfléchir à ce qu'ils aimaient (plat, matière scolaire, etc.) ou à ce qu'ils aimaient faire (jouer un instrument de musique, pratiquer un sport, métier espéré, etc.). Ils devaient dessiner ensuite leurs réponses sur des post-it qu'ils collaient sur une carte de leur pays d'origine. Après avoir affiché les cartes dans la salle, les enfants ayant les mêmes réponses ont relié leurs post-it avec un fil

2 – Conseil de l'Europe et Commission européenne : *T-kit L'apprentissage interculturel*, Strasbourg : éditions du Conseil de l'Europe, 2001, p.17.

qui partait de la France, passait par l'Allemagne et arrivait en Pologne. Ainsi, ils ont échangé sur leurs intérêts et leurs habitudes et ont appris qu'ils étaient certes différents, mais qu'ils partageaient néanmoins de nombreux centres d'intérêts.

À travers la réflexion sur les points communs, les différences, et la mise en valeur de la diversité, ce jeu favorise le développement d'une sensibilité interculturelle. L'apprentissage interculturel s'effectue ici surtout au niveau des connaissances et des attitudes.

Puisque ce jeu ne demande pas de connaissances dans l'autre langue, il peut être mis en place avec les plus jeunes. Il est d'ailleurs possible d'adapter la plupart des jeux à n'importe quelle tranche d'âge. Si on travaille avec des jeunes, on peut leur demander d'ajouter au dessin le mot corres-

À travers la réflexion sur les points communs, les différences, et la mise en valeur de la diversité, ce jeu favorise le développement d'une sensibilité interculturelle.



pondant et de rassembler tous les mots dans un dictionnaire... transformant ainsi ce jeu en une animation linguistique (méthode développée par l'Office franco-allemand pour la jeunesse - OFAJ).

Stéréotypes et préjugés

Un autre jeu, « Stéréotype »³, est souvent joué dans les rencontres franco-allemandes de jeunes. Il porte sur les préjugés et les stéréotypes. En groupes mono-nationaux, les jeunes dessinent sur un papier les contours d'un membre de leur équipe et découpent la silhouette en deux. Sur un côté, ils notent tout ce qu'ils considèrent être typique de leur pays d'origine ; sur l'autre tout ce qu'ils estiment être typique de l'autre pays. Ensuite, les deux

groupes échangent une moitié de leur silhouette. Il en résulte deux nouvelles silhouettes : l'une regroupant les préjugés allemands et français sur la France et l'autre les préjugés allemands et français sur l'Allemagne. Le jeu se termine avec une présentation suivie d'un débat.

La restitution des silhouettes permet aux deux groupes d'avoir une vision différente d'eux-mêmes et de l'autre. Le but du jeu n'est pas de combattre les préjugés mais d'amener à prendre conscience

de leur existence, d'en discuter et d'apprendre à adopter une attitude autocritique. Souvent les préjugés sont relativisés par les participants eux-mêmes. Il revient aux animateurs d'expliquer que les stéréotypes ont aussi une fonction : ils aident à réduire la complexité de la réalité qui nous entoure et à minimiser l'insécurité que nous pouvons ressentir dans des situations qui nous sont inconnues. Ils rendent donc plus facile la perception de notre monde.

L'animateur : un médiateur interculturel

Les animateurs ont un rôle de médiateur entre les participants des deux pays. Ils s'engagent à renforcer les échanges entre eux grâce à des jeux et à des activités communes. Mais ils leur accordent aussi des temps libres ou des moments d'isolement.

Il existe sur Internet un grand nombre de jeux qui peuvent être appliqués lors de rencontres internationales d'enfants ou de jeunes.

- En voici quelques exemples :
- Salto Youth Online-Toolbox : <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/>
- publication de l'OFAJ sur l'animation linguistique : http://www.ofaj.org/sites/default/files/sprachanimation_0.pdf
- T-kit du Conseil de l'Europe sur l'apprentissage interculturel : <http://pjp-eu.coe.int/documents/1017981/1667985/sommaire.pdf/318846b5-d05f-40e9-aea5-ba84ddf6af93>

Christin Lübbert
AWO Bundesverband e. V.
christin.luebbert@awo.org

Les Francas et l'AWO : une longue tradition de coopération

En partenariat avec l'OFAJ, les Francas et l'AWO organisent régulièrement des rencontres franco-allemandes d'enfants et de jeunes en France et en Allemagne. La Fédération nationale des Francas et l'AWO proposent également chaque année une formation pour les animateurs qui souhaitent s'engager dans les rencontres internationales ou approfondir leurs connaissances dans ce domaine.

Pour plus d'informations, contactez Marielle Cartiaux : mcartiaux@francas.asso.fr



3 - OFAJ : L'animation linguistique dans les rencontres franco-allemandes de jeunes, Berlin - Paris, 2013

Restons vigilants face aux écrans



Pour le collectif Enjeux e-médias (Ceméa, Francas, Ligue de l'enseignement, FCPE), il y a urgence à donner des repères aux parents et aux éducateurs sur les modes de consommation médiatique des enfants.

Avant 3 ans : ni télévision, ni DVD, ni tablette

La règle a été posée par le CSA (Conseil supérieur de l'audiovisuel) et confortée par un avis du ministère de la Santé en 2008. À partir d'auditions, ce dernier, ainsi que l'ensemble des professionnels de la petite enfance, ont estimé que les images animées ne correspondent pas aux besoins de développement du petit enfant, qui doit être incité prioritairement à se mouvoir dans l'espace, à manipuler des objets et à qui les adultes doivent parler pour développer ses aptitudes langagières.

Les jeux vidéo

Les professionnels du jeu vidéo ont établi une classification européenne que les parents connaissent et commencent à s'approprier : la PEGI (Pan European Game Information). Elle détermine cinq limites d'âge (3, 7, 12, 16, 18) et tient compte de diverses préoccupations : violence physique, verbale, discriminations, peur, sexe, jeux en ligne... Néanmoins, un jeu classé 3 ans n'est pas nécessairement adapté pour cet âge ; il est seulement exempt de contenus justifiant une classification plus haute.

Il semble important de laisser les parents décider à quel âge jouer aux jeux vidéo. Tout dépend des jeux et de leurs conditions d'utilisation. Leur attention doit se focaliser sur les durées et sur la possibilité de stopper la connexion à Internet.

La télévision

Jusqu'à huit ans, seuls les programmes jeunesse sont adaptés aux enfants. Évitez les autres programmes : journal

télévisé, programmes classés dix ans ou plus.

La classification du CSA donne un repère important : les programmes classés « 10 » (ans) comportent souvent des thèmes sexuels ou violents, et des scènes pouvant choquer les plus jeunes ou les désensibiliser précocement.

Avant huit ans, les chaînes proposent des programmes télévisés sans toujours préciser les âges auxquels ils s'adressent. C'est donc aux parents de vérifier ceux adaptés à leurs enfants.

Quel âge pour Internet ?

L'école sollicite assez tôt les enfants pour réaliser des recherches sur Internet et il n'est pas toujours possible aux parents d'être présents lors de ces navigations. Ils doivent donc installer un logiciel de contrôle



parental et configurer une session spécifique pour l'enfant, en fonction de son âge.

Facebook demande à ses utilisateurs d'avoir plus de treize ans. Il faut encourager les parents à respecter cette règle car avoir une vie publique, en prenant soin de ne pas dévoiler des éléments de sa vie privée qui puissent nuire à son avenir, n'a rien d'évident. Il existe des opérateurs nationaux comme famicity.fr qui ont un usage plus respectueux des droits fondamentaux.

Des sites peuvent aider à comprendre les risques de l'Internet : la Cnil (Commission nationale de l'informatique et des libertés) et internetsanscrainte.fr (financé par la Commission européenne).

Le téléphone portable

Au-delà des risques de cancer favorisés par les ondes magnétiques, les smartphones doublent les risques d'exposition aux contenus violents, sexuels ou au harcèlement.

Le téléphone portable avant quatorze ou quinze ans n'est donc, sans doute, pas indispensable.

De nombreux outils sont à la disposition des parents pour faire de leurs enfants des citoyens « médiavertis ».

12, 16, 18 : des règles essentielles

En dehors d'Internet, le cinéma, la télévision et les jeux vidéo posent des limites à douze, seize et dix-huit ans. Le respect de ces frontières est essentiel pour éviter la banalisation des contenus violents et crus.

Les parents le savent mais nous devons les encourager et les accompagner. De nombreux outils sont à leur disposition pour faire de leurs enfants des citoyens « médiavertis ».

Collectif Enjeux e-médias
christian.gautellier@wanadoo.fr
www.enjeuxemedias.org



Bon anniversaire !

Mais quel âge ont donc les Francas ?

Né sous le nom des Francs et Franches Camarades, ce grand mouvement « ouvert aux garçons et aux filles, sans distinction politique ou confessionnelle » est officiellement créé le 15 novembre 1944. En 2014, les Francas vont donc fêter leurs 70 ans !

En sept décennies, des milliers de jeunes et d'adultes ont vécu et partagé des moments d'exception, ont œuvré pour la place des enfants et des adolescents dans la société, ont défini et appliqué leurs valeurs fondatrices telles que la liberté, l'égalité, la laïcité, la citoyenneté, la complémentarité de l'éducation..., ont été formés à l'animation, ont accompagné des enfants dans leur construction et leur émancipation...

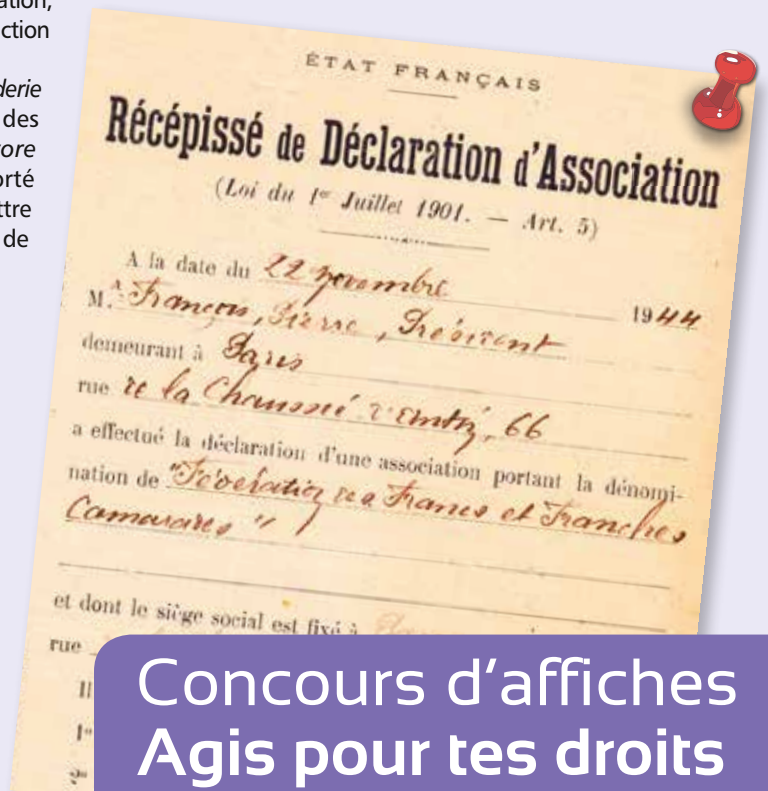
En sept décennies, 306 numéros de *Camaraderie* ont vu le jour ! Mais ce n'est pas tout : des centaines de *Jeunes Années* et de *Gullivore* ont fait rêver des enfants, leur ont apporté des connaissances et leur ont permis de mettre en place des activités allant du découpage de

formes pour créer des cerfs-volants, à la fabrication de cabanes, en passant par des partitions de musique ou des plans pour construire sa fusée !

En sept décennies, six logos ont été créés pour que l'image des Francas s'exporte facilement partout.

En sept décennies, des dizaines de partenariats avec des pays étrangers ont permis de tisser des liens dans le monde entier, diffusant les idées, les valeurs et le savoir-faire des Francas.

Et ce n'est pas fini ! Rendez-vous dans 70 ans ! ■



Calendrier

- ★ **Du 8 au 12 octobre**
Fête de la Science et lancement des inscriptions au Cyber r@llye scientifique 2015
- ★ **Du 23 au 26 octobre**
Congrès national des Francas à Amiens
- ★ **Du 8 au 12 décembre**
Finale du concours d'affiches Agis pour tes droits
- ★ **Toute l'année :**
www.exprime-toile.fr

Concours d'affiches Agis pour tes droits

Avec une classe ou un groupe d'enfants d'un centre de loisirs, il est encore temps de participer au concours d'affiches « Agis pour tes droits » 2015. Contactez votre association départementale, et pour en savoir plus, consultez le blog <http://agispourtesdroits.org/>

À voir également sur le blog, l'initiative « enfants citoyens, exprimons-nous » qui permet, à tous ceux qui le souhaitent, de porter une revendication sur l'application des droits de l'enfant.

À l'occasion du 25^e anniversaire de la CIDE (Convention internationale des droits de l'enfant), le défenseur des droits a proposé une labellisation des actions qui visent la promotion des droits de l'enfant. La Fédération nationale des Francas a obtenu le label. ■



Dans le dossier du prochain numéro La laïcité

Le prochain dossier de *Camaraderie* sera consacré à la laïcité. Objet de nombreux débats, souvent passionnés, et pilier du socle des valeurs des Francas, la laïcité demeure un sujet d'actualité dans les espaces éducatifs et un sujet qui fait l'actualité médiatique. Vivre et faire vivre la laïcité au centre de loisirs, à l'école ou dans une ludothèque, c'est à la fois s'interroger sur les pratiques éducatives et les démarches pédagogiques proposées, et sur les principes qui contribuent, en prenant en compte chacun, à construire du vivre-ensemble.



J'ai découvert l'animation par hasard. J'étais en vacances avec un copain et son père était le directeur du village de vacances. Je me suis pris au jeu et j'ai aidé les animateurs. À la fin, une des animatrices m'a donné l'idée de passer le BAFA (Brevet d'aptitudes aux fonctions d'animateur). J'étais en première S, les cours ne me motivaient plus trop... alors je me suis lancé dans l'aventure !

J'ai commencé par travailler dans une des maisons de quartier de Niort. Comme je m'entendais très bien avec les membres de l'équipe et que je ne voulais pas faire mon service militaire, ils m'ont proposé d'être objecteur de conscience dans leur structure. Au cours de ces vingt mois, j'ai découvert la richesse de cette activité : monter des projets, partir en mini-camps, accompagner les jeunes... et je me suis aperçu qu'il n'y avait plus que l'animation qui comptait !

Une rencontre décisive

C'est au moment de passer pour la première fois le BAFA (Brevet d'aptitudes aux fonctions de directeur) que j'ai rencontré les Francas.



Roller acrobatique

Sur le chemin de l'**engagement** dans l'**animation**

À 39 ans, Gaël Berger est sur tous les fronts : animateur, formateur, élu aux Francas des Deux-Sèvres, adjoint d'animation pour une communauté de communes, juge arbitre national pour les épreuves de rollers acrobatique... Camaraderie l'a interviewé pour vous...



Lighting painting

Mais je n'avais pas bien saisi le rôle du directeur. Ce qui m'intéressait c'était le terrain et j'avais l'impression qu'un directeur passait son temps derrière son bureau... ce qui est loin d'être le cas !

Aujourd'hui j'ai le BAFA et j'ai en projet l'obtention du BPJEPS (Brevet professionnel de la jeunesse, de l'éducation populaire et du sport) en VAE (Validation des acquis de l'expérience).

C'est au cours de ces formations BAFA que j'ai été encouragé à devenir formateur aux Francas. Je n'ai donné suite qu'après la seconde formation au BAFA. Le stage s'était

très bien passé, j'avais rencontré des gens d'exception qui m'ont permis de me découvrir. Je me suis senti bien, compris, alors j'ai voulu m'engager davantage... au point de devenir président du bureau de l'association départementale des Francas des Deux-Sèvres.

Désormais, j'encadre surtout des stages de *lighting painting*. Il s'agit d'une technique photo facilement applicable, et qui donne des clichés impressionnants.

Des compétitions nationales

C'est autour de mes vingt ans que j'ai commencé à pratiquer le roller. Je me suis

inscrit à un club de hockey puis je suis entré dans la section acrobatique.

Très vite je suis devenu entraîneur et j'ai suivi les cours du brevet d'État d'éducateur sportif... que je n'ai pas eu. Mais je ne le regrette pas car ce qui me plaît avant tout c'est l'encadrement bénévole. Pour moi, c'est un plaisir et je ne veux pas être payé pour le pratiquer.

En plus d'entraîner des jeunes, je suis aussi l'un des huit juges-arbitres de France pour le roller acrobatique : respect des règlements, gestion des tableaux de résultats, validation des juges-stagiaires... Et comme la formation fait partie de moi, depuis deux ans je suis formateur de juge. Ce qui me motive c'est de les aider, de comprendre leurs difficultés, de les guider.

Et sur le plan professionnel ?

Aujourd'hui je travaille pour la communauté de communes Gâtine-Autize en tant qu'adjoint d'animation. Après l'obtention de mon BAFA tout était devenu clair pour moi et en rentrant je voulais tout refaire dans ma structure !

Ce que j'ai appris aux Francas m'aide surtout dans la façon d'argumenter et d'amener les équipes à réfléchir, à s'impliquer. Nos projets sont plus riches aujourd'hui, et je parviens à faire comprendre qu'il n'y a pas qu'un seul moyen pédagogique. ■

Gaël Berger

roolgae@gmail.com

Propos recueillis par **Nadia Astruc**