

Dis moi comment tu joues, je te dirai qui tu es

ESQUISSE DE LA TRANS

Des gestes contredisent le discours, ou encore influencent l'interlocuteur. Des émotions parlent plus fort que les mots... La partie verbale concerne 10 % de l'interaction. Le reste est ce qui échappe à la vue et à la connaissance. Afin d'explorer cette

Isabelle Dessaint et Olivier Grégoire m'ont reçu à la ludothèque. Institutrice, Isabelle utilisait déjà le jeu avec ses élèves au moment des remédiations. Olivier travaillait dans le monde de l'image et est devenu animateur ludique et auteur de jeu. Isabelle et Olivier constatent que le monde du jeu est une culture avec un langage commun et tacite. *Quand on intervient dans les classes, racontent-ils, on constate comparativement entre le début et la fin de l'année que le langage face au jeu évolue.*

Dans le cadre de projets à l'école, Isabelle et Olivier préparent leur intervention à l'avance avec les enseignants pour que chacun puisse intervenir avec sa spécificité. Leur objectif, à travers le jeu, est, tout d'abord, de procurer du plaisir mais aussi de développer certaines compétences, comme la maîtrise du vocabulaire, la mémorisation, l'expression orale, et, ces compétences sont associées souvent à des objectifs sociaux et culturels comme apprendre à jouer ensemble, à accepter de perdre ou à collaborer. Isabelle et Olivier ont la précaution de graduer les jeux car certains nécessitent des prérequis bien intégrés dans le groupe de joueurs.

Quand le mot *jouer* est prononcé, c'est aussitôt une plongée dans l'univers des enfants. Pourtant cela ne va pas spécialement de soi quand les animateurs expliquent la règle du jeu. Avec les adultes comme avec les enfants, la réticence peut être forte. Le jeu est un outil qui permet une relation différente. Il peut être source de tensions et d'enjeux selon la personnalité du joueur. Le jeu s'expérimente. *Un jeu n'est rien tant qu'il n'est pas entre les mains des joueurs* dit Pascal Deru¹. Certains n'aiment pas jouer, d'autres ont été humiliés, ils ont eu du mal à comprendre les règles, ou, ont expliqué une règle que personne n'a comprise. Certains les remettent toujours en question, pour d'autres, le fait de gagner est primordial, jusqu'à tricher. Certains parents disent: *mon enfant n'aime pas perdre*. Mais le jeu n'apprend pas à perdre. Eventuellement, il apprend à accepter de perdre parfois et à accepter la différence. La prudence est de mise car ça brasse des blessures ou des fragilités vécues.

L'animation d'un jeu demande une écoute et une adaptation en fonction des publics. Cela exige d'adopter une attitude d'échange et de création permanente explique Olivier. Donner une règle ne suffit pas. C'est une partition et une alchimie liées à la rencontre. La partition se module en fonction des personnes et du contexte et cela demande énormément d'empathie. Le jeu est donc l'occasion d'une rencontre et Isabelle précise que c'est une manière de raconter une histoire. Les animateurs connaissent les dynamiques et rythmes des jeux pour amener du plaisir et cela structure, d'emblée, la manière d'expliquer la règle du jeu.

Le joueur commence par la règle, et, même si on décide de l'expliquer en cours de jeu pour plus de clarté, elle préexiste au jeu et agit telle que la loi. Elle est prédéfinie et transparente. C'est elle qui génère l'idée de la stratégie. Un sens interdit pose juste l'interdit d'aller dans le sens du panneau. Une action peut se développer à partir de cet interdit. La règle définit une accumulation de contraintes énoncées et un monde de possibles s'ouvre. Elle pose le cadre, met d'accord. C'est un moment privilégié qui permet d'avoir un partage du jeu. Colas Dufflo² écrit: *le jeu est l'invention d'une liberté par et dans une légalité. Ce qui est spécifique du jeu, c'est cette liberté produite par une légalité particulière, les règles du jeu, qui la produit comme une liberté déjà réglée.* On peut s'en vouloir mais la règle fait référence: *Désolé, je dois te tuer*. Pourtant, pendant et après le jeu, on reste des copains. On sait que c'est un cadre bien sécurisé.

Les attitudes et aptitudes développées dans le jeu sont transposables dans les apprentissages scolaires et transversaux. Au début d'année, l'enfant tente de lire une règle, abandonne vite et attend que l'enseignante explique. En fin d'année, l'enfant ose chercher l'information. Il acquiert ainsi la capacité à dépasser les contraintes imposées par la règle du jeu. Isabelle et Olivier ont observé la transposition dans les matières scolaires quand l'enfant découvre une certaine aptitude à rebondir devant les obstacles et à aller chercher

des indices, des éléments de réponses ailleurs. Un enfant expliquait que de jouer à *Cherche et trouve* l'a aidé à repérer des verbes conjugués dans un texte.

Notre société, aujourd'hui, favorise l'extraversion. Le jeu de société valorise l'intelligence intra-personnelle qui a cette capacité de réfléchir, de rester en soi sans forcément communiquer. Ce rapport à soi en société permet de comprendre comment on fonctionne et d'aller vers les autres. Certains adultes viennent à la ludothèque *juste pour les enfants* et, d'emblée, annonce qu'ils ne joueront pas. Isabelle et Olivier observent comment, progressivement, ils se prennent au jeu et sans forcer: *C'est touchant de voir comment le jeu propose un espace de liberté où les émotions peuvent être vécues pleinement, voire même théâtralisées.*

Le jeu est une porte d'entrée à la transmission invisible: il permet d'explorer et de développer des compétences transversales, là où, à l'école, cela n'aurait aucun sens de créer artificiellement une activité pédagogique pour les acquérir: la persévérance, la curiosité, la confiance en soi, l'audace... L'implicite fait intégralement partie du jeu, notamment à travers certaines conventions: accepter l'aspect fictif du jeu, respecter les règles, adopter certains gestes, utiliser un matériel spécifique... L'implicite se révèle aussi dans les relations qui se nouent et l'expression souvent non verbale des différentes facettes de la personnalité des joueurs. Au cœur du jeu, l'humain peut se découvrir et découvrir les autres. C'est un lieu où on peut vivre sa différence, sortir de sa zone de confort et oser aller vers l'incertitude.

Hélène Cordier

¹ Pascal Deru est formateur et auteur dans le domaine du jeu (écoles, ludothèques, entreprises du jeu)

² Colas Dufflo. *Le jeu, invention d'une liberté dans et par une légalité*; Pierre-Olivier Monteil- Autres Temps. Cahiers d'éthique sociale et politique Année 1998 Volume 58 Numéro 1 pp. 98-105

MISSION NON VERBALE

thématique, se révèlent trois parcours professionnels dont les missions convergent vers celle de *Pierre de Lune*, au carrefour de la pédagogie, de la création et de l'animation. J'ai donc rencontré Isabelle Dessaint, et Olivier Grégoire ainsi que Bérenger Michet.

Bérenger Michet me reçoit dans la bibliothèque de la maison Bruxelloise des compagnons bâtisseurs.

Hélène Cordier: Comment es-tu parvenu à être compagnon ?

Bérenger: J'ai quitté l'école à 18 ans. J'étais mal au lycée. J'avais envie d'être charpentier. J'ai découvert un peu ce qu'était le métier. Le fait d'apprendre à faire des maquettes, par exemple, donnait du sens à ce que je faisais.

Et quel regard portes-tu sur l'école? C'est trop académique, pour moi. Ce qui manque cruellement à l'école, c'est de laisser la place aux jeunes et de leur permettre de penser par eux-mêmes.

Et comment ça se passe chez les compagnons? Un jeune est accueilli dans une maison et découvre une communauté de 40 personnes déjà en place. D'emblée, le jeune a des responsabilités. Une vie en communauté demande un investissement. C'est important d'être utile et de trouver sa place. L'autonomie et la responsabilité sont valorisées et indispensables.

Etes-vous encadrés? Le Prévôt est comme le directeur de la maison: c'est un jeune compagnon qui vient d'être reçu et en fin de tour de France. Il a très peu de formation justement et est entouré par les compagnons sédentaires à qui il doit rendre des comptes sur les finances et la tenue de la maison. Le rouleur est son bras droit. C'est lui qui est sur le terrain. Il vérifie que les poubelles ont été sorties, que la vaisselle soit lavée. Il organise ou supervise le nettoyage et les fêtes. Il prend soin aussi de l'ambiance dans la maison. C'est une gâche³ difficile.

Quelles sont les étapes du compagnonnage? D'abord un jeune est apprenti. Il part sur le tour de France et se fait adopter c'est-à-dire qu'il formule une promesse de se former et de devenir compagnon. Il devient alors aspirant compagnon. Et ce parcours se fait environ sur 5 ou 6 ans. Ensuite c'est le travail de réception du chef d'œuvre qui est une étape encore plus forte. La réception de ce travail permet de devenir compagnon ou pas. C'est une étape où l'aspirant va puiser dans ses réserves d'énergie et développer

aussi l'entraide pour s'encourager parce que c'est physiquement très dur. Après, c'est une nuit blanche de cérémonie.

En quoi ces étapes sont-elles importantes? Ces rituels marquent notre parcours, nous forment, nous font évoluer. Les compagnons utilisent aussi les symboles, comme la tour de Babel, le labyrinthe des monuments historiques aussi. Une fois compagnon, on reçoit une canne avec notre nom de compagnon et le blason de corporation. La canne est le symbole du temps où le Tour de France se faisait à pied.

Le cadre semble strict. La communauté impose la rigueur. C'est contraignant mais ce serait impossible si les jeunes arrivent à l'heure qu'ils veulent à table ou aux cours. En tant que responsable de corporation, je ne pourrais pas les suivre correctement.

Es-tu volontaire pour former les aspirants et apprentis? Toute la communauté est basée sur le fait de transmettre. Un compagnon transmet à un apprenti mais l'inverse aussi se fait. Sans transmission, il y n'aurait pas de compagnonnage. C'est génial de transmettre à des jeunes, de répondre à leurs questions et les amener à aboutir leur projet. Et ça nous apprend énormément à nous aussi. J'aime quand un jeune arrive après deux ans d'études supérieures. Il est complètement différent d'un jeune de 15 ans qui sort de l'école. Ils n'ont pas les mêmes attentes. L'un a parcouru les quatre coins de la Terre alors que l'autre sera toujours resté à Wavre et au final l'expérience des uns et des autres nourrit tout le monde. Un apprenti découvre et apprend en même temps. Je commence par la base. Pour un aspirant, l'accompagnement est plus intense.

Y a-t-il des conflits chez les compagnons? Ici, on ne parle pas de politique ou de sujet qui fâche. J'ai déjà dû demander à un apprenti de sortir de table tant qu'il abordait un sujet controversé. Dans cette communauté, on est présent pour notre métier. Si on aborde des débats, c'est très vite insupportable de vivre ensemble. Quand un jeune a un problème, je l'accompagne du mieux que je peux. Et je lui permets de réfléchir par lui-même.

Savoir-faire et savoir-être font un

Comment développer une singularité dans cette communauté? C'est un milieu qui apprend à s'affirmer. On se retrouve vite chez un ancien en train de manger et de partager un bon moment. Ce sont les personnalités de chaque compagnon qui font que ça se construit. Avec un apprenti de 15 ans, c'est dur d'être en position du grand frère. Il veut *faire comme, être comme* le grand frère. Alors que c'est son chemin qu'il doit trouver. Et certains compagnons, des années plus tard, ont adopté les mêmes mimiques que le grand frère. C'est dommage! Si quelqu'un doit évoluer, c'est par rapport à lui-même. On ne peut pas lui imposer de changer.

Comment te projettes-tu dans un futur proche? Mon savoir-faire m'aide à avancer. Je peux aller partout. S'il y a besoin d'un charpentier, je sais ce que j'ai à faire. Je n'ai pas besoin de parler la langue. Quand on est compagnon, le métier fait partie de nous! On se construit à travers le tour de France. Je suis un peu rêveur aussi. Il y a plein de domaines que je n'ai pas découverts.

Peux-tu me donner un exemple? J'aimerais bien faire des décors ou essayer dans l'événementiel avec des artistes parce qu'ils ont des idées parfois que nous n'avons pas. Ça me plairait beaucoup d'explorer dans tous les sens. J'aime énormément le théâtre et le cirque. ■

³ La gâche est une mission qui implique engagement et responsabilité. Elle se transmet au fur et à mesure.