

# Anim' Acteurrice



## Dossier JEUX

**L**e Lien et l'Animacteur se lient pour devenir l'Animatrice-Animacteur ou l'Animacteurice. Cette fusion fait écho au choix de rapprocher animation professionnelle et animation volontaire pour réfléchir et questionner nos pratiques ensemble. On retrouve donc des jeux, des chants, des récits d'expériences d'animation et de formation, des textes plus théoriques, des dessins et des photos venant éclairer nos pratiques pédagogiques et nos positionnements politiques.

Les mots n'étant pas neutres, nous avons choisi de féminiser le titre de cette publication afin de redonner sa place à chaque personne agissant dans l'animation. Le langage est bien plus qu'une addition de mots, il est un assemblage de concepts avec lesquels nous pensons le monde dans lequel nous sommes, il est un système de pensée, et il n'est pas figé. Cette petite phrase assassine qui dit « le masculin l'emporte sur le féminin » ne se limite évidemment pas à la grammaire. Nous invitons ici chaque auteurE à féminiser son texte comme il/elle le souhaite, vous trouverez donc différentes formes de féminisation : -e- , E, il/elle, ille, et peut être une écriture épïcène qui préfère contourner l'utilisation des pronoms, des noms et des adjectifs pour un style ni masculin ni féminin.

Ce premier numéro de l'Animacteurice, vient nous parler du jeu sur différents aspects : ce qu'il permet, ce qu'il provoque, en quoi il nous construit individuellement et dans nos relations avec les autres, bref ce qui est en jeu dans le jeu. Vous trouverez des regards sur le jeu qui entretient des rapports de forces, ou essaie de proposer d'autres formes de relation entre les joueurs et les joueuses. Bonne lecture. ■

## SOMMAIRE

jeux traditionnels.....	page 2	jouer sans entraves.....	page 12
olympiades.....	page 4	jeu symbolique-p'tite enfance-genre..	page 13
interview.....	page 6	présentation du groupe jeu.....	page 14
reportage-photo.....	page 8	rdv, formations et... jeux !.....	page 15
par le jeu et par le corps.....	page 10	contacts.....	page 16



# Les jeux traditionnels, de l'intérêt éducatif à l'acte militant

*Les activités physiques, c'est à dire toutes les activités qui sollicitent le corps physiquement, tiennent une place majeure dans les Accueils Collectifs de Mineurs (ACM). La dépense physique en plein air et le simple plaisir de pratiquer seul-e ou à plusieurs sont deux raisons suffisantes pour encourager la pratique régulière des activités physiques.*

D'ailleurs, selon l'Organisation Mondiale de la Santé (OMS), les enfants et jeunes gens âgé-e-s de 5 à 17 ans devraient accumuler au moins 60 minutes par jour d'activité physique d'intensité modérée à soutenue.

Or, ce grand ensemble des activités physiques où se tiennent, côte à côte, la marche et autres modes de transport (vélo, roller...), les pratiques physiques de loisirs, le sport et les jeux traditionnels est, dans l'imaginaire collectif, largement dominé par le sport. Lorsque l'on parle

d'activité physique, on pense automatiquement au sport, jusqu'à lui substituer le terme. A l'école, les élèves ne disent pas qu'ils vont faire de l'éducation physique mais bel et bien du sport. Servi par les médias, le sport s'installe peu à peu comme l'unique forme de pratique physique, lui conférant ainsi la stature d'activité dominante, aux dépens des jeux traditionnels qui ne connaissent qu'une diffusion confidentielle au sein des ACM.

Naturellement cette propagation du sport s'infiltré progressivement dans les ACM : les animateur-ice-s sont aussi parfois des sportif-ve-s qui aiment transmettre leurs pratiques, certain-e-s enfants et adolescent-e-s sont demandeur-euse-s de pratiques sportives. Le sport, soutenu par les médias, les fédérations, l'école et la famille par reproduction, s'est accaparé l'espace ludique des activités physiques. Le sport est évocateur, on dit qu'il est un référent culturel, une base commune. Cela signifie que lorsqu'on parle de foot, de basket, de hand ou encore de volley, tout le monde sait

de quoi on parle, ils font partie de notre patrimoine culturel.

Pourtant dans les ACM, d'autres activités physiques perdurent difficilement. Les jeux traditionnels, comme le poule-renard-vipère, la balle assise, le sagamore, le voleur de pierres, le jeu de barre, ou encore la gamelle, dont la pratique et la médiatisation sont cantonnées au secteur de l'animation, symbolisent, de ce fait, la contre-culture des activités physiques. À côté du sport, culture dominante des activités physiques, vivent les jeux traditionnels, pratiques en voie de disparition.

Il est plus facile de véhiculer la culture dominante car elle existe dans notre imaginaire collectif comme dans celui des enfants et des adolescent-e-s. Animer les jeux traditionnels, suppose pour les intervenant-e-s de les apprendre pour se constituer un répertoire de jeux, de réfléchir à leur mise en place (lieu, matériel, conditions de sécurité...), et enfin de se lancer, de se risquer à l'explication de règles et à la réticence des enfants ou des adolescent-e-s. On a toujours des appréhensions à s'engager dans ce que l'on ne connaît pas. C'est pourquoi, le simple fait de faire vivre les jeux traditionnels plutôt que, systématiquement, s'abandonner aux pratiques sportives, est un acte éminemment militant en faveur des pratiques physiques alternatives et de l'éducation populaire.

Non institutionnalisés (pas de fédération) et rarement utilisés en milieu scolaire, les jeux traditionnels font aujourd'hui partie de l'identité de l'éducation populaire.

Nous y défendons son large intérêt éducatif. En effet, ils incarnent, en admettant des formes compétitives multiples et adoucies, une alternative enrichie des pratiques sportives. Les sports modernes imposent une forme de compétition : ils sont construits sur une égalité des chances au départ (même nombre de joueur-euse-s opposé-e-s, terrain identique et aseptisé) pour une inégalité du résultat (un-e vainqueur-euse). Les jeux traditionnels accordent à la compétition davantage de complexité et de régulation.

Une complexité qui s'articule dans les rapports entre les équipes (poules-re-nards-vi-pères), dans les interactions entre les joueur-euse-s (sagamore), dans les déséquilibres au départ (l'épervier, seul-e contre tou-te-s) ; et une régulation qui se joue en limitant le poids de la compétition (pas de gagnant-e dans la balle assise) et en s'écartant de la logique de classement et d'exclusion qui s'y rattache. Dans les jeux traditionnels, le plaisir de jouer prime largement sur l'enjeu de victoire.

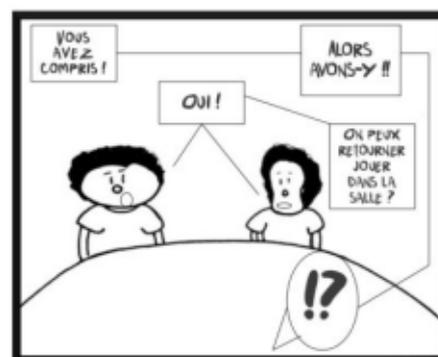
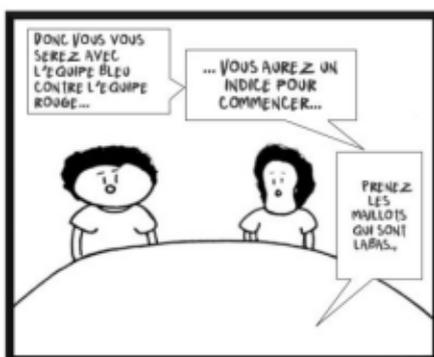
Au final, si nous nous accordons sur l'idée que les jeux traditionnels sont un sous-ensemble culturel de l'activité physique sou-

vent oublié, et qu'ils possèdent un intérêt éducatif riche et singulier, alors on se doit de les encourager dans les ACM et ailleurs. Plus encore, si nous nous accordons sur l'idée que les jeux traditionnels sont marginalisés face à l'hégémonie du sport et qu'il est facile de céder au confort des pratiques sportives, alors on peut convenir que l'animation des jeux traditionnels est un acte militant. ■

*"on peut convenir que l'animation des jeux traditionnels est un acte militant."*



## LES VIOLENCES ANODINES #2 BIS#



*Eric*

*La pression monte, les esprits s'échauffent, on rigole, on se taquine, on s'énerve aussi... On se prépare au grand moment !*

Celui où l'on va s'affronter, se jauger, confronter sa force physique ou mentale et en ressortir gagnantE ou perdantE. Cette ambiance ne se retrouve pas qu'en période de jeux olympiques, elle est aussi présente un temps donné sur certains accueils collectifs de mineurs : ce sont les Olympiades. Grand classique des centres de vacances et de loisirs, cette activité, ce jeu consiste en plusieurs équipes qui s'affrontent dans divers « mini-épreuves » avec un comptage de points ou, à tout le moins, un classement final qui déterminera qui a perdu, qui a gagné, voire qui sera récompenséE ou non !

Le nom donné à ce « grand jeu » n'est pas anodin, il s'agit bien ici de compétition, de s'affronter les unEs les autres. Le propos n'est pas, bien sûr, de nier la confrontation dans le jeu. Beaucoup sont construits sur cette opposition entre plusieurs personnes, plusieurs équipes souhaitant atteindre des objectifs (similaires ou non). Car c'est un des moteurs possible du jeu ! Un but qui porte l'envie de jouer : « J'aime jouer, j'aime le défi, le plaisir de gagner, et de remettre la partie en jeu et de peut-être perdre, j'aime prendre plaisir avec d'autres... ».

Cependant l'organisation même des olympiades comme un ensemble de stands et la prédominance de la compétition sur le plaisir conduit souvent à une succession de « jeux », d'épreuves souvent peu réfléchies et d'un faible intérêt voire douteuses pédagogiquement du type « course à l'œuf », « course en sac », « jeu de mémoire », « jeu du goût » et autre « pomme dans la farine » (la plupart ressemblant d'ailleurs à ce qu'on peut voir dans des jeux télévisés, consistant souvent à faire rire les spectateurices au dépend des candidatEs). De fait, la multiplication des espaces, des jeux,... et la lourdeur de préparation amène souvent les équipes à s'attarder davantage sur le processus de classement et la circulation des équipes que sur les différents jeux qui constituent les olympiades.

Là où se marque aussi une différence de fond entre, par exemple, des jeux comme le jeu de barre, le ballon grenoblois ou le sagamore (où deux équipes se font face avec pour but de capturer le maximum de personnes de l'équipe adverse) et les olympiades, c'est bien dans leur finalité. Faire le choix d'un classement ou non, d'avoir pour objectif le plaisir ou la récompense,... tout cela va déterminer un grand nombre des mécanismes du jeu mis en place.

Si l'objectif premier est de prendre plaisir dans l'opposition, alors chacunE peut faire le choix d'une prise de risque. Il est alors possible d'essayer de nouvelles stratégies individuelles ou collectives. Ce qui induit la possibilité pour chacunE d'aller vers un développement de capacités spécifiques : « Je vais essayer de ruser, de foncer le plus vite possible,

qu'on s'organise par deux, par trois,... ».

A l'inverse, poser comme objectif ultime la « gagne », la possibilité d'une récompense (matérielle ou non), c'est aller à l'encontre du rythme de développement des personnes. Car cela peut conduire, à l'interne des équipes, à « sélectionner » la personne jugée compétente pour telle ou telle épreuve : celle qui court vite pour la course, la plus maline pour le jeu de mémoire,... Cela au risque non seulement d'enfermer les personnes choisies dans un rôle auquel elles ne se réduisent sûrement pas, mais aussi d'empêcher d'autres de s'essayer, de prendre le risque d'échouer. L'échec devient impossible voire condamnable puisque « il faut gagner » !

Si un possible échec n'est pas envisageable, qu'en est-il alors de l'acquisition de compétences et de capacités ? C'est bien parce qu'un jour j'ai pris le risque de monter sur le muret du parc que j'ai pu ensuite m'essayer à grimper dans l'arbre de la voisine et, pourquoi pas, envisagé de faire de l'escalade ! Or à aucun moment je n'avais de manière innée les compétences pour monter sur ce muret. Écarter les bras pour s'équilibrer, mettre légèrement en avant le poids de son corps,... c'est bien en m'essayant que j'ai acquis toutes ces astuces, quitte à parfois tomber et donc subir un échec.

Mais échouer ne veut pas dire forcément renoncer. Le fait de choisir à quel moment, dans quel cadre, de quelle manière je m'essaie, je prends le risque de... veut dire que j'ai construit mentalement le processus d'acquisition. J'ai pu choisir moi-même quelle(s) limite(s) je me donne (si je me fais vraiment très mal en tombant du muret je ne vais PEUT-ÊTRE pas avoir très envie de recommencer tout de suite) et ce que je voulais apprendre (à marcher rapidement sur le muret, à y monter et tenir dessus,...) ainsi que dans quelle ordre (d'abord j'essaie de marcher dessus, puis de courir, puis de faire des petits sauts dessus, puis...).

Cette notion, la « gagne » avant le plaisir qui conduit à la négation de l'échec dans les olympiades interroge nos pratiques d'animation. Que voulons-nous induire, faire passer auprès des jeunes et des enfants à travers les jeux que nous organisons ? S'agit-il de valeurs comme la compétition, la victoire à tout prix et la récompense au mérite ? Ou bien plutôt celles de l'autonomie, du respect du rythme de développement de chacunE et SURTOUT du plaisir avant tout ?

N'oublions jamais que les moments d'animation sont certes des moments privilégiés d'éducation mais se sont avant tout des moments de plaisir pour les jeunes accueilliEs. Qu'illes prennent plaisir et une bonne part de notre rôle éducatif sera fait !

Il ne s'agit pas ici d'affirmer qu'il existe des jeux qui soient par essence des « mauvais » jeux et d'autres qui seraient des « bons » jeux. Mais plutôt que « pourquoi ? » devrait être la question préliminaire à tout jeu ! ■

*« J'aime  
jouer, j'aime  
le défi, le  
plaisir de ga-  
gner... »*

# des idées, des Outils, des Activités,...

Voilà quelques propositions de stands pour vos grands jeux. Nous avons réfléchi à des stands :

- où l'équipe réfléchit ensemble, où chaque personne peut prendre une place, où la réponse est une construction collective.

- où des personnes qui n'ont pas envie de participer au stand n'handicapent pas leur équipe.

Il faudra bien entendu les adapter à l'âge des participantEs.

## Les codes secrets et messages codés.

En miroir : A partir du grand chère, marcher cindante pas en direction du clocher

A partir du grand chère, marcher cindante pas en direction du clocher

En boustrophédon :

ENGIES	→	←	ENGIES
BIENREN	→	←	BIENREN
RUEHCEP	→	←	RUEHCEP
REREZUN	→	←	REREZUN
TNOCNER	→	←	TNOCNER
EAUVOUS	→	←	EAUVOUS
SSIUREEL	→	←	SSIUREEL
EMONTEZ	→	←	EMONTEZ
RSUOVIS	→	←	RSUOVIS

solution →

En escargot :

S O U S L E G	→	←	S O U S L E G
R O U V E L R	→	←	R O U V E L R
T G E E A	→	←	T G E E A
E A S S E M N	→	←	E A S S E M N
S E N E H C D	→	←	S E N E H C D

solution →

## Les défis du corps

Arriver à représenter des lettres de l'alphabet / des chiffres avec son corps ( debout ou couché).

Exemple de E :



## Les défis scientifiques.

Prévoir des matériaux de récupérations (rouleau carton, boîte de conserve, papier, ...) et du scotch, de la pâte à fixe, des ciseaux ...

Fabriquer en un temps donné un engin :

- qui roule
- qui flotte
- variante (ex : et qui est capable de transporter un petit objet donné type bouchon).

## Les défis nature

- . Ramener en un temps limité un / des élément(s) naturel(s)
- . de couleur rouge, jaune, bleu ...
- . qui commence par un A, un B, un C ...
- . qui soit doux, léger, lourd ...

Clémentine

# La Maison des Jeux, interview de Nelly

« La Maison des jeux c'est une association qui a deux champs d'intervention. Une compagnie de jeu qui intervient directement auprès des joueurs à travers différents évènements comme des festivals, dans les écoles... tous les lieux de vie quotidienne ou festifs. L'autre volet c'est un centre de ressource-jeu où là on accompagne tous les porteurs de projet, que ce soit création de ludothèque, aménagement d'espaces de jeu en centre de loisirs, accompagnement de parents d'élèves sur la mise en place d'une fête du jeu dans l'école, etc. »

**ANIM'ACT' \* Est-ce que tu peux nous dire quelques mots sur le jeu, pour toi, comment tu l'explique aux animateurs ? Par exemple quand ils te disent « moi j'aime pas le jeu », comment tu les amènes à prendre conscience de son importance ? Que le jeu c'est la vie presque, en fait !**

NELLY - Je pense qu'il y a une différence entre le jeu des adultes et le jeu des enfants. Les adultes, c'est un peu comme une récréation, on joue en dehors du travail, quand on a le temps, quand on a rien à faire. Alors que pour l'enfant jouer c'est vital ! Un enfant passe le plus clair de son temps à jouer. A travers le jeu il expérimente plein de choses, il construit plein de choses. Il forme aussi sa pensée avec le jeu ! Parce que partout, de tout temps, on joue SAUF quand on lutte pour sa propre survie. Le vital prend le dessus et on est dans l'incapacité de jouer. Si on prend l'exemple d'enfants qui vivent dans des pays vraiment durs, ils n'ont pas la force physique et ils sont préoccupés par autre chose, ils ne jouent pas... Et un enfant qui ne joue pas est un enfant qui meure petit à petit. C'est pour ça que le jeu est vraiment important ! Après, le jeu a une place différente selon les endroits où sont les enfants. On peut s'interroger sur la place du jeu dans l'école. Pendant les temps hors apprentissage, de récréation, etc, mais aussi pendant les temps d'apprentissage,

qu'est-ce que le jeu peut véhiculer à l'école ? Mais dans les espaces où les enfants sont sur des temps de loisir ou périscolaire, le jeu fait partie intégrante de ce temps-là, il doit être le centre de ces espaces-là. Il y a d'autres choses qui nourrissent les enfants : la créativité, l'artistique, etc. On peut compléter la liste mais le jeu doit être à la base des activités de l'enfant.

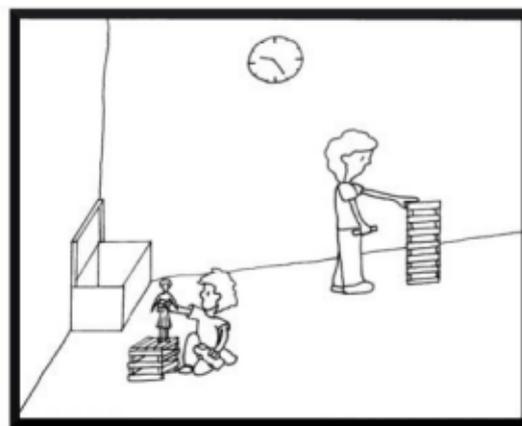
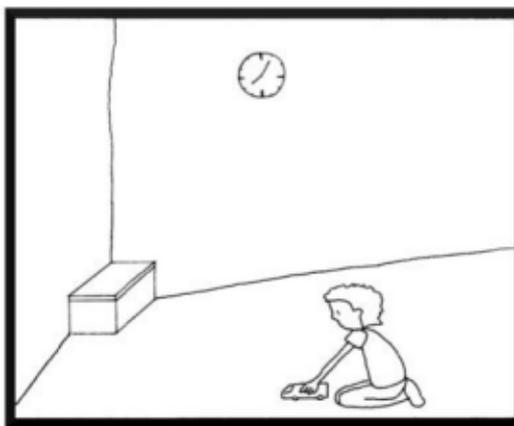
Un animateur se doit d'amener le jeu, mais en position d'animateur ! Il prend du recul par rapport au jeu, il faut qu'il connaisse le plus possible le matériel et qu'il se détache. Moi sur certains jeux, je sais qu'ils sont des bons jeux et intéressants à présenter mais je n'aime pas leur mécanique, c'est moi

personnellement qui n'aime pas. Et je ne vit pas pareil une partie de jeu entre potes le soir qu'avec un groupe d'animateurs où là je vais décortiquer les mécanismes de jeu. Il y a tellement de jeux différents qu'il y en a toujours un qui correspond à quelqu'un ! C'est la rencontre qui va faire qu'on aime le jeu. Et les animateurs qui me disent qu'ils n'aiment pas le jeu c'est probablement qu'ils n'ont pas eu cette rencontre. Dans ces cas là il faut l'utiliser comme un outils professionnel : moi je ne suis pas « jeux de stratégie » mais je dois en avoir dans ma caisse pour l'enfant qui, lui, aura envie de jouer à ce type de jeu. Pareil, si je n'ai que du jeu de mémoire, l'enfant qui n'a pas de mémoire va très vite se détacher de l'activité.

**ANIM'ACT' \* Le ludobus ça consiste à prêter des jeux mais pas que ! Est-ce que tu peux nous parler de l'accompagnement des animateurs ? Qu'est-ce qu'ils viennent chercher d'autre que du matériel et qu'est-ce que vous pouvez leur apporter ?**

NELLY - Ils viennent dans un premier temps chercher du matériel, c'est ce qui faisait surtout défaut dans les centres de loisirs. Mais certains cherchent aussi du conseil sur des jeux qu'ils ne connaissent pas. On a aussi des jeux avec la boîte qui n'est pas en français, des fois ça fait peur ! Donc on ouvre les jeux, on regarde avec eux, on fait des débuts de partie et on voit avec eux leur posture d'animateur sur ces jeux ; un jeu assez simple on peut lire la règle avec les enfants mais sur un jeu un peu complexe peut-être qu'il faut le maîtriser en amont parce que le temps de lire la règle tout le monde est parti !

## Les Violences Anodines



On essaye aussi de tout le temps les interroger sur la place du jeu dans leur pratique professionnelle : « Essaye de regarder combien de temps les enfants ont été sur du jeu avant l'activité ; jeu symbolique, jeu de société,... ». L'idée c'est qu'ils prennent conscience que le jeu est une activité à part entière dans les centres de loisirs et qu'à terme une plus grande place soit laissée aux jeux dans ces espaces. C'est aussi des conseils sur où trouver les jeux, des sites, des écrits. Et les réunir pour échanger entre eux sur les jeux qu'ils découvrent et de manière générale sur leurs pratiques de jeu, pour se nourrir entre eux.

**ANIM'ACT' \* Tu as des retours, des réactions de la part des animateurs ? Ça déclenche des choses ?**

NELLY - Ça déclenche forcément des choses. On a des structures qui ont arrêté le ludobus parce qu'elles se sont rendu compte qu'elles avaient déjà plein de jeux qu'elles ne connaissaient pas, oubliés dans un coin. Il y a un club de jeunes qui a arrêté, ils avaient une cinquantaine de jeux et ils ont eu l'idée avec les jeunes de les reprendre un par un, de les vérifier, de les compléter, de photocopier les règles, de faire une partie et ensuite de les classer dans l'armoire à jeux pour les suivants.

Sinon certains arrêtent parce qu'ils ont réussi à expliquer aux élus, à la mairie l'importance du jeu et ils ont eu du budget pour en acheter.

Ça les titille pour aller plus loin ! Quand ils rendent les jeux ça les embête, ils ont pas eu le temps de jouer à celui-là, à celui-ci ! Ça peut être l'occasion d'un temps de décortiquer de règles, de mécanismes et de voir ce qui est important à repérer. Par exemple, si l'enfant a 8 ans et que c'est marqué 10 ans sur la boîte, ce n'est pas parce que la boîte est jolie et qu'on a envie d'y jouer qu'on peut se dire « c'est pas grave, on adapte les règles ». Peut-être qu'il vaut mieux changer de jeu.

**ANIM'ACT' \* C'est vrai que des fois certains jeux perdent leur intérêt en les adaptant.**

NELLY - Exactement ! Après on peut se dire d'un commun accord qu'on aménage le jeu. Un jeu trop long où il faut atteindre cent points, on peut se dire « on a pas le temps, on va que jusqu'à cinquante points ».

Les retours c'était ça, comment on peut décortiquer les règles.

Et aussi beaucoup de retours sur l'aménagement d'espace. On change de territoire, de structure à chaque fois. Quand on arrive dans un centre, celui qui nous accueille il attend notre regard, le regard d'autres personnes pour dire « j'ai voulu aménager ça comme ça, vous en pensez quoi ? ». Le premier temps, avec le choix de jeu, est de 2h environ. Donc c'est très frustrant pour les personnes. Les demandes par la suite sont d'avoir un temps un peu plus important, 1 ou une ½ journée, où les équipes se réunissent

pour ne parler que du jeu. à Aigrefeuille, le directeur vient toujours au ludobus avec 1 ou 2 animateurs différents à chaque fois. Là, il a eu envie de faire un temps de jeu avec l'ensemble de l'équipe. Il a réussi à ce que tout le monde joue pendant 2h et le choix des jeux s'est donc fait avec l'équipe au complet. On est parti d'un type « prêt de jeux aux collectivités tous les 3 mois » et après tout se décline selon où on va : autant de lieux, autant de ludobus ! On s'adapte à la demande et chaque territoire est différent.

**ANIM'ACT' \* Pour finir, c'est quoi l'actu du moment pour la Maison des jeux ?**

NELLY - Alors, on organise des formations en lien avec les CEMEA et Animation Rurale 44. On essaye de refaire un week-end jeux, en lien avec le groupe « jeu » des CEMÉA, comme on faisait il y a pas mal de temps. Sinon, comme je disais au début, on intervient sur

des animations, et comme on ne peut pas y aller qu'entre salariés

parce que ça coûterait trop cher, on est accompagnés de bénévoles, des adhérents, des militants du jeu qui veulent faire passer leur passion. Et pourquoi pas l'ouvrir aux animateurs et ludothécaires pour qui c'est un espace de formation ? On installe un espace de jeux pendant 4h, pour tout public, de tout petit à adulte, avec toute une réflexion sur la place de l'adulte. C'est formateur pour les animateurs. Et sur le festival de St Herblain, on essaye d'amener le contenu et la réflexion, pourquoi cet espace de jeu ? Il n'y a pas d'espace type, on est quatre à intervenir et on emmène différentes choses. Pour finir, si des personnes ont envie, on est toujours preneurs de coup de main et la Maison des jeux est toujours ouverte ! ■

*Jouer oui, mais à quoi ? Quels sont les jeux existants ? Quels sont les besoins, les demandes des publics ? Quelles cultures du jeu et quelles pratiques ludiques doit-on développer ? Comment permettre au jeu d'être repéré comme une culture et non plus comme une activité enfantine ou un " objet cadeau " ? Quelles sont aujourd'hui les pratiques ludiques sur Nantes et la région ? Comment permettre au public de découvrir de nouvelles pratiques, aux joueurs de pouvoir approfondir leurs expériences ? Faut-il accompagner la culture du jeu ou bien provoquer et créer cette culture ?*

[www.mdjn44.free.fr](http://www.mdjn44.free.fr)

# Reportage -



Jeu symbolique,  
jeu de construction,  
jeu de société...  
Il y a plusieurs façons  
de jouer.

C'est ce que je suis allé observer à Port Saint Père, en allant passer une journée au centre de Loisirs Anim'Action.

J'ai été accueillie par le groupe des 6-7 ans. Les enfants ont passé une bonne partie de leur journée à jouer. CertainEs jouent seulEs, d'autres avec un ou une anim, assis, par terre, sans parler, ou en parlant, pendant que d'autres font des activités manuelles, ou lisent un livre.

C'est calme d'un côté, et pas du tout de l'autre.



# - photo

## *au centre de loisir de Port Saint Père*

L'espace du Petit Théâtre est ce jour-là pour les enfants, l'endroit choisi pour leur jeu symbolique.

Le jeu symbolique, est un espace de reproduction de ce qu'on a vécu et observé ; il sert à prendre du recul, à comprendre, à s'approprier mais aussi à modifier les différentes situations. C'est bruyant, énergique, souriant, et plein d'imagination.



Vous ne pouvez pas le deviner en regardant les photos, les enfants ont passé plusieurs heures à jouer au chat et au chien ! Ils n'avaient pas besoin d'anim pour s'inventer des histoires, ni pour arbitrer leur jeu. L'anim présent n'a pas été sollicité, à ce moment, par les enfants, qui jouaient seuls et le jeu s'est arrêté quand les enfants l'ont décidé.



# Par le jeu et par le corps

*Avoir la volonté d'éduquer, de sensibiliser à la solidarité, à l'empathie, à la violence,... par le jeu moteur c'est d'emblée adopter une approche à contre-courant. La tradition éducative française s'appuie sur le verbe et l'exercice et non sur le corps et le jeu, en raison notamment d'une longue influence de la philosophie judéo-chrétienne qui a conduit à déconsidérer le jeu et le corps.*

Le corps parce qu'il a été associé à la souillure (le corps sue et pue, il est marqué par la crasse), au diable (« il a le diable au corps »), au sexe dans sa version vulgaire. Il est mis en balance soit avec l'âme pour les croyants, soit, plus récemment, avec la raison pour les positivistes athées. Élever l'âme ou développer la raison par le verbe et, en même temps, canaliser l'énergie et redresser les corps, voilà synthétisé le projet éducatif à la française. Dans la lignée de Rousseau, psychologues, pédagogues et mouvements de l'éducation nouvelle, dont les CEMEA, ont ré-

habilité le corps et la motricité dans le champ éducatif. Cependant, un siècle de militantisme

pédagogique reste peu de chose face à une tradition millénaire sur laquelle vient se greffer depuis peu un culte du corps et de son éternel jeunesse qui conduit à se préoccuper de celui-ci davantage pour des mobiles esthétiques qu'éthiques

ou éducatifs. Le corps n'a donc pas bonne presse pédagogique, le jeu également, activité futile dans une société où la valeur des choses et des actions se mesure souvent à l'aune de leur capacité à produire (au sens matérialiste du terme). D'ailleurs, il n'est pas anodin que le jeu soit souvent associé à l'enfance, un des âges improductifs de la vie. Dans les jeux traditionnels se conjuguent déni économique de l'activité ludique et dévalorisation sociale de la corporéité et de la motricité.

Pourtant, se priver de la motricité et du jeu, c'est se priver de deux puissants leviers éducatifs. En effet, idées, valeurs, sensations passent parfois (souvent) mieux par le corps que par le verbe. Les différents pouvoirs politiques, autoritaires ou non, ont usé à foison des exercices physiques pour inculquer des idéologies bien plus sûrement qu'à travers toutes les leçons

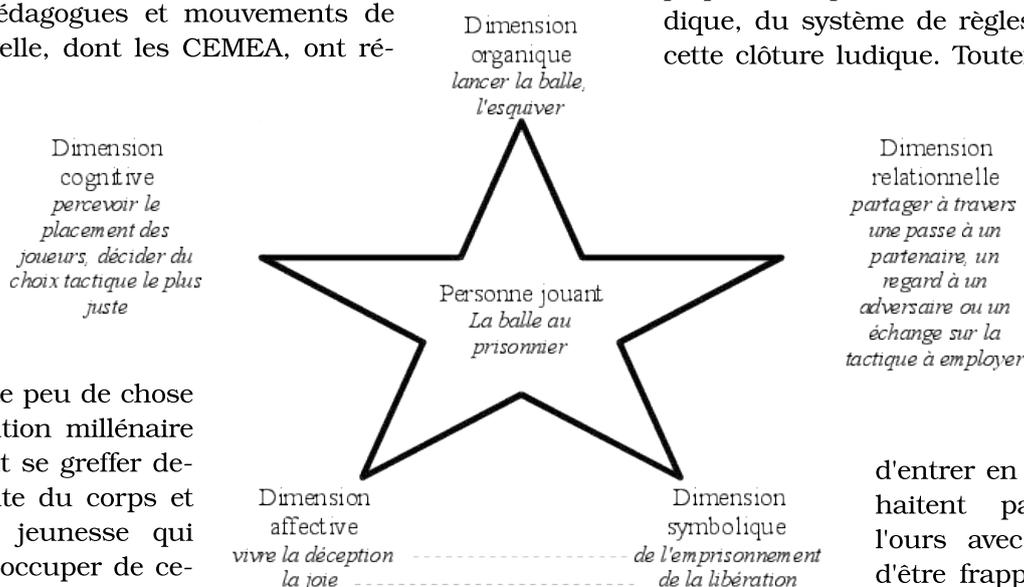
de morale ou d'instruction civique. Avec l'éducation physique, les idéologies sont incorporées au plus profond de l'être, dans une chair qui ne critique pas comme peut le faire la conscience, qui apprend par corps bien plus intimement ce qui ne peut s'apprendre par cœur.

Du côté du jeu, le potentiel éducatif relève de la clôture ludique, cet espace-temps propre au jeu qui structure un cadre à l'intérieur duquel le joueur peut s'autoriser des actions à haute teneur symbolique interdites dans le hors-jeu : frapper, voler, hurler, pousser, dégommer, manger, capturer, emprisonner, délivrer, chasser... Cette clôture ludique permet en outre de préciser, du fait qu'elle existe, ce qui relève du jeu de ce qui relève du hors-jeu, de la vie réelle diraient certains. Dans le jeu, je peux m'autoriser, le groupe m'autorise, les règles m'autorisent certaines actions interdites en dehors du jeu. La construction de cette clôture ludique d'autorisation, d'expérimentation symbolique commence par un acte fort : une entrée en jeu qui implique l'acceptation collective du contrat ludique, du système de règles qui va structurer cette clôture ludique. Toutefois, la sécurité of-

ferte par le cadre ludique ne suffit pas toujours pour que les joueurs s'autorisent toutes les actions. À l'Ours et son gardien, certains n'acceptent pas

d'entrer en jeu car ils ne souhaitent pas venir frapper l'ours avec une garuche ou d'être frappé en tant qu'ours. Le sentiment de violence et

d'agressivité est trop prégnant et s'oppose aux envies, ressentis, convictions des personnes. D'un point de vue éducatif, ce qui gêne n'est pas tant la symbolique de la violence comme le démontre le fait que l'on accepte volontiers d'être, symboliquement, des voleurs aux Voleurs de pierre ou à Douaniers-contrebandiers, ni même la crainte de la souffrance physique infligée compte tenu des précautions prises pour qu'il n'y ait pas de douleur, mais davantage le geste de la violence, l'action de frapper volontairement. Pourtant, la rotation des rôles est structurée de telle manière que l'agresseur deviendra l'agressé, l'agressé le protecteur et le protecteur l'agresseur. Chacun vivra les rôles de gentil, de méchant et de souffre-douleur. N'y a-t-il pas là matière à éducation à l'empathie par le vécu physique, corporel de la violence en tant que victime, bourreau ou sauveur ? Vivre le rôle de bouc-émissaire dans un tel jeu



n'est-il pas plus efficace que tous les discours moralisateurs ou les interdits ? Par ailleurs, la clôture ludique n'offre-t-elle pas un cadre sécurisé (un cadre ne sécurise-t-il pas nécessairement ?) pour vivre les interdits moraux et sociaux sans nécessité de les tester pour de vrai ?

Cette illustration n'est qu'un exemple du potentiel éducatif porté par les jeux traditionnels. Elle met en évidence la possibilité d'utiliser le détour culturel et corporel pour éduquer. Celui-ci s'ajoute aux approches frontale, culturelle ou corporelle. 4 approches donc :

1. l'approche frontale dont l'utilisation est courante pour la transmission de connaissances sous la forme de cours magistral, mais dont l'efficacité en terme d'inculcation de valeurs reste à démontrer.

2. Le détour culturel dont des auteurs comme Serge Boimare ou Jérôme Bruner ont démontré la pertinence en pointant comment les contes, les mythologies, bref la culture dans ce qu'elle a d'universel est ce qui permet de parler à l'intime sans le dévoiler. Avec le Petit-Poucet, la question soulevée est celle de l'abandon maternel qui tarade tous les enfants. Avec les dieux grecs, il s'agit de viol, d'infanticide, de parricide, d'inceste, de métamorphoses, de mort, autant de thèmes qui traversent les questions que se posent tout un chacun au cours de sa croissance, mais auxquels les contes et légendes apportent des réponses métaphoriques.

3. Le détour corporel par le biais de l'activité physique, d'un langage corporel qui n'est pas contraint par le cadre syntaxique et lexical. Via la motricité, s'expriment, se vivent, et s'incorporent des valeurs, des sensations, des idées que la linéarité de la langue et la limitation des mots ne peuvent transmettre. Le langage corporel moins interprétable par autrui autorise une plus libre expression.

4. Le détour culturel et corporel est davantage méconnu car les jeux traditionnels sont rarement pensés comme des contes agis, des courses, des délivrances où n'est jamais loin le loup du petit chaperon rouge, où sont toujours présents les voleurs d'Alibaba. La symbolique des contes croise celle des jeux traditionnels notamment à travers un lexique commun : le loup bien sûr, mais aussi les cavaliers, les cachettes, les brigands, les ours, les vipères, les poules, les soleils...

L'atout corporel se décline également dans le fait qu'il s'adresse, selon un précepte cher aux CEMEA, à la personne dans sa totalité, autant à la dimension organique que cognitive, affective, relationnelle ou symbolique de la personne donc à autant de personnalités, de profils différents.

Malgré ces vertus éducatives, il ne suffit pas de tremper un jeune en difficulté dans une marmite de jeux traditionnels pour qu'il en ressorte délivré de tous ses problèmes. L'éducation est une œuvre plus subtile qui nécessite, dans le cadre des jeux, pour l'éducateur, de bien connaître les différentes personnes mais également le groupe qu'elles forment et les jeux eux-mêmes. Pourquoi le Voleur de pierre plutôt que la Balle assise, pourquoi Mère garuche et pas la Balle au prisonnier ? L'acte de jouer c'est la rencontre entre un groupe de joueurs ayant chacun une personnalité unique et un jeu qui possède une logique interne propre qui va contraindre l'activité du joueur. Certains comportements sont improbables sinon impossibles du fait de la logique interne du jeu, des contraintes imposées par le système de règles. Qu'il soit de bonne humeur, en colère ou fatigué, le joueur de football n'ira pas à contre-jeu, à l'opposé de la logique interne du football, il n'ira pas marquer volontairement contre son camp sous peine de s'exclure du jeu par une rupture avec le contrat ludique (l'ensemble des règles) accepté tacitement par les joueurs qui s'engagent dans une partie.

C'est avec cette complexe alchimie éducative entre un groupe de personnes et un jeu que doit jongler l'éducateur qui aurait décider de puiser à la source des jeux traditionnels pour

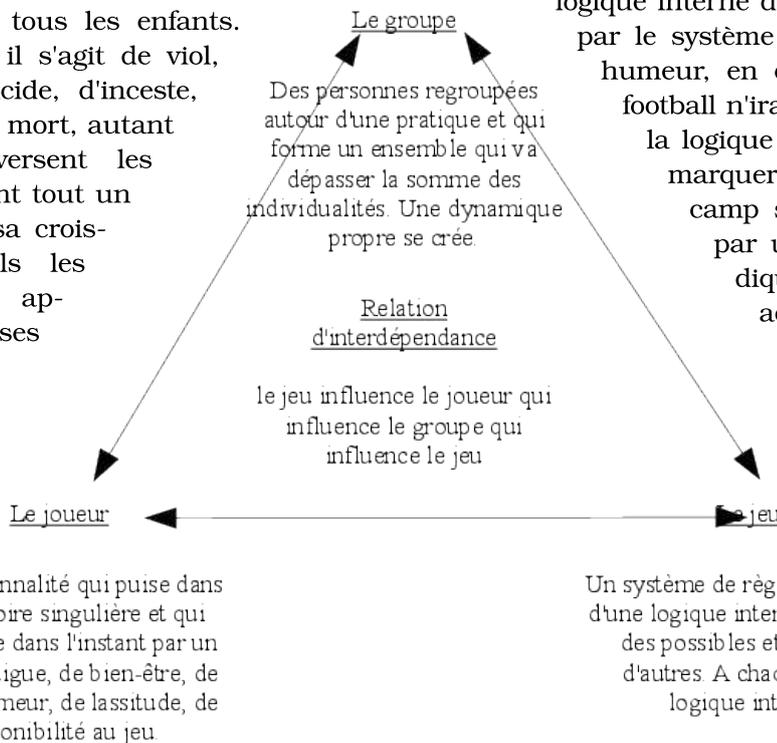
transformer dans le sens souhaité ceux dont il a la charge, au risque de se tromper peut-être mais au risque de réussir également. ■

**Ce texte est tiré d'une intervention lors du DEJEPS "Développement de projets, territoires et réseaux"**

**Le DEJEPS est un diplôme d'Etat obtenu dans le cadre d'une formation à l'animation professionnelle.**

**Pour plus d'infos :**

**[www.cemea-pdll.org/Le-DEJEPS-Developpement-de-projets](http://www.cemea-pdll.org/Le-DEJEPS-Developpement-de-projets)**



# JOUER SANS ENTRAVES

*A propos des jeux en ville.*

*Les rues du centre ville, dites « Espaces publics », ne nous appartiennent pourtant pas. Ce sont des espaces de circulation, de commerce, de vente, d'apparence. Elles sont le reflet de notre société, on y trouve des magasins chics aux vitrines clinquantes qui côtoient la misère.*

L'espace y est extrêmement codifié, au moindre coup d'œil, je peux juger si quelqu'un emmène, se rend à son travail, fait du shopping ... Il apparaît compliqué de sortir des schémas pré-établis sans attirer les regards gênés, apitoyés ou les moqueries.

Mais si l'on n'avait pas envie de rentrer dans les cases ??? Bien entendu, nous vient alors l'exemple des manifestations, lors desquelles tout paraît plus simple, on se permet de chanter, de parler aux personnes que l'on ne connaît pas, de se maquiller... Le collectif permet de dépasser un certain regard, ensemble (tout devient possible ?) on se sent plus fort.e. La rencontre est plus aisée, il apparaît comme naturel de marcher au milieu de la rue, de crier.

Dans cette optique, nous avons décidé au sein du groupe jeux des Ceméa Pays de la Loire de proposer des jeux urbains. L'idée est simple, des jeux dits « de pleine nature » sont organisés en plein centre ville, en soirée. Les deux derniers ont réunis chacun plus d'une centaine de personnes : militant.e.s, stagiaires, ancien.ne.s stagiaires, ami.e.s, personnes croisées sur place. Au début de la soirée, on est toujours un peu gêné.e, on se demande si l'on a bien fait de venir, et puis les règles sont expliquées et c'est parti. L'envie de jouer est trop forte le plaisir prend le dessus. On se met à courir après les autres, à esquiver des attaques et voilà les premiers éclats de rire. On remarque alors des regards intrigués des gens atablés aux terrasses des bars. Un.e passant.e grogne parce qu'un joueur l'a bousculé dans sa course effrénée, « Des adultes qui jouent ! Quelle idée ? » un.e autre trouve cela plutôt amusant, un.e tel.le veut même connaître les règles, il participera peut être à la prochaine partie !

Pendant les quelques heures du jeu on a joué, on a ri, on s'est rencontré.e.s et en plus c'était évident. Le collectif nous a permis de s'autoriser à ...de redécouvrir ces espaces autrement, de reprendre du pouvoir sur un des lieux de notre quotidien.

Or comme le dit Tony Lainé dans sa conférence « L' Agir » « la réalité des rapports de l'Homme au monde commence par les rapports de l'Homme aux objets et à la nature qui l'entourent ». C'est à dire que l' Être humain se construit en tant que tel à travers sa capacité à agir sur son environnement, à transformer celui-ci. En codifiant l'espace public et en limitant ainsi l'action des personnes sur ce dernier, on empêche ce processus, on transforme les différents individus en une masse, on uniformise les gen.te.s, on abêtit les personnes.

*" L' Être humain se construit en tant que tel à travers sa capacité à agir sur son environnement, à transformer celui-ci "*

Alors reprenons cette rue qui est à nous pour en faire un espace qui nous correspond, un endroit où l'on peut jouer, se rencontrer, revendiquer, débattre, discuter, où tout n'est pas lié à l'argent et au profit. Diversifions ces pratiques, pratiquons les jeux en ville, l'art de rue, les petits spectacles, les musicien.ne.s ... La rue peut devenir un espace formidable si l'on se donne le droit et les moyens d'y agir. ■

**Clémentine**



rendez-vous en octobre...

# Jeux symboliques et petite enfance

## Et le genre dans tout ça ?

« Non, mon fils ne jouera pas avec une tête à coiffer, c'est pour les filles », « c'est tellement réaliste maintenant l'électroménager miniature qu'ils font pour les petites filles dans les magasins de jeux », ou encore « C'est un vrai petit garçon manqué, elle ne joue qu'avec les petites voitures jamais à la poupée ! ». Mais sur quoi on s'appuie pour dire ça ? Est-ce que le sexe – biologique – qui nous est attribué à la naissance doit nécessairement déterminer nos comportements ? Ou tout du moins, si nos actes, ici ceux des enfants, ne correspondent pas à ceux qui sont attendus par rapport à leur sexe, sont-ils inquiétants ? Vont-ils changer de sexe ? Être homosexuel-le-s plus tard ?...

Non, il n'y a aucun lien de cause à effet allant dans ce sens. Ce sont seulement les adultes qui projettent leurs représentations et leur conditionnement, d'hommes et de femmes, sur les enfants. « Les filles doivent agir comme ça et les garçons comme ça, c'est inné. ». Or, on parle seulement ici de jeux symboliques, premier moyen pour le jeune enfant de se construire, s'approprier le monde qui l'entoure. C'est en jouant que l'enfant se développe, sur un plan moteur et psychique, et c'est par le jeu symbolique et l'imitation que l'enfant tente de comprendre l'adulte. En reproduisant les occupations des adultes, en prenant différents rôles, l'enfant découvre ses possibilités multiples et facilite ses rapports avec la société qu'il devra intégrer. Par ailleurs, la construction identitaire de sexe et de genre débute vers l'âge de 2 ans et se poursuit jusqu'à 7 ans (il ne faut pas prendre ces chiffres comme des barrières étanches bien évidemment). Mais c'est pourquoi, lorsque l'on travaille avec la petite enfance, cela peut être intéressant de s'interroger sur cette question.

Le jeu symbolique étant la principale forme de jeu pour l'enfant de 3 à 6 ans, qu'en est-il de notre responsabilité en tant qu'animatrices ? Devons-nous lui transmettre uniquement nos représentations ou plutôt lui permettre d'explorer l'ensemble des possibles ? A mon sens, la deuxième proposition me semble évidente. En tant qu'adultes, nos actes et nos propos ont beaucoup d'impact sur la construction de l'enfant. Alors quand l'enfant entend, de la bouche de l'animatrice, qu'en tant que fille ou garçon ce n'est pas normal de faire ça, il l'intègre comme une règle,

une norme. Ou quand l'animatrice propose tel type de jeu à un garçon et tel autre à une fille, l'enfant l'intègre de la même manière. Ainsi, petit à petit, l'enfant s'interdira certains jeux en fonction de son sexe. Il ne jouera plus en fonction de ses désirs mais en rapport aux normes que nous lui aurons véhiculées, ou alors nous aurons influencé ses désirs pour qu'ils répondent aux normes.

Il ne s'agit pas d'avoir une vigilance permanente à nos propos, mais prendre conscience et de travailler sur les représentations et les préjugés qui nous façonnent permettra déjà d'en relativiser l'incidence sur les enfants. Le travail d'équipe et la réflexion collective sur ce sujet peuvent également être aidants. En réfléchissant par exemple à l'aménagement des espaces de jeux, en ne créant pas des coins de jeux dits « féminin » et d'autres dits « masculins » mais en aménageant des espaces de jeux symboliques en lien avec ce



« Ce sont seulement les adultes qui projettent leurs représentations... »

qu'ils permettent, on peut amoindrir le poids de ces normes. La question des albums jeunesse me semble importante aussi. Beaucoup sont construits de manière genrée, les femmes et les hommes répondant toujours à des rôles très normés. Or,

il existe aussi de nombreux albums jeunesse traitant de cette question des genres ou ne cloisonnant pas les rôles des personnages en fonction de leur sexe. La posture de l'animatrice est également à prendre en compte sur plusieurs aspects. Est-ce que les jeux dits « masculins » sont portés par des animateurs uniquement et à l'inverse ceux dits « féminins » portés par des animatrices ? Une vigilance, portée par l'équipe, à cela me paraît importante. Par ailleurs, lorsque l'on voit un enfant qui s'ennuie, qui erre, on peut peut-être lui proposer des choses en lien avec ses envies plutôt qu'en lien avec son sexe. Pour cela la référence et la réunion d'enfants me semble être des outils aidants pour mieux connaître les enfants et leurs centres d'intérêts, ainsi que la réunion d'équipe pour faire part aux collègues des enfants qu'on sent en errance.

Finalement tout ceci revient à se questionner sur ce que l'on veut faire en travaillant avec la petite enfance. Voulons-nous en faire des filles et des garçons qui rentrent dans les cases ou bien leur donner des clés de lectures des normes régissant la société pour leur permettre de choisir par eux-même de les adopter ou non ? ■

**Emilie**

# Un groupe action-recherche autour du jeu, des jeux

## Le groupe jeux

Nous souhaitons travailler à la reconnaissance du jeu sous toutes ses formes (jeux traditionnels et sportifs, jeux de société, jeux de rôles, jeux d'assemblage et de construction, jeux symboliques, jeux d'écriture, jeux video...) comme outil de culture, d'épanouissement en société et personnel. C est aussi un lieu de recherche, d'ouverture et d'expérimentation.

Nous nous appuyons sur la définition, que donne Huizinga du jeu : *'Le jeu est une activité volontaire, accomplie dans une certaine limite fixée de temps et de lieux, suivant une règle librement consentie et complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie et d'une conscience d'être autrement que dans la vie quotidienne'*

Cette année nous avons plus particulièrement travaillé et expérimenté autour :

- de fabrications de jeux en bois, afin entre autre d'améliorer les espaces d'accueil sur nos formations.
- de soirées « jeux de sociétés et statistiques » : l'idée est de jouer et d'essayer de déterminer dans certains types de jeux la part de hasard et la part de stratégie.
- des jeux traditionnels, notamment avec :
  - la pratique de ce type de jeux en ville (trois jeux en centre ville ont été organisés regroupant jusqu'à plus d'une centaine de personnes)
  - une enquête sur la place des filles et des garçons lors des parties de jeux traditionnels / jeux sportifs qui est en cours afin de servir de support à la création d'un dossier pédagogique pour accompagner des espaces de discussion autour de ce sujet en stage, à l'école, en centre ...
- de la création d'une conférence gesticulée collective (outil d'éducation populaire, mélange entre le conte, la conférence, le théâtre ...) sur le sport et le jeu.

Les sujets de recherches et d'expérimentations pour l'année à venir sont décidés par l'ensemble des militant.e.s participant au groupe lors de la rentrée de celui-ci qui a lieu en septembre-octobre. ■

**Clémentine**  
pour le groupe Jeux

### LES GROUPES ACTION - RECHERCHE

#### AUX CEMÉA

*Un groupe action recherche, quelque soit son sujet de réflexion, est un espace (comme son nom l'indique !) où l'on agit et où l'on réfléchit ... Il a pour but d'alimenter et de diffuser les valeurs et principes de l'éducation nouvelle.*

*Il a aussi pour objectif d'être un espace de prise de recul et d'enrichissement de nos pratiques sur nos centres, nos structures...*

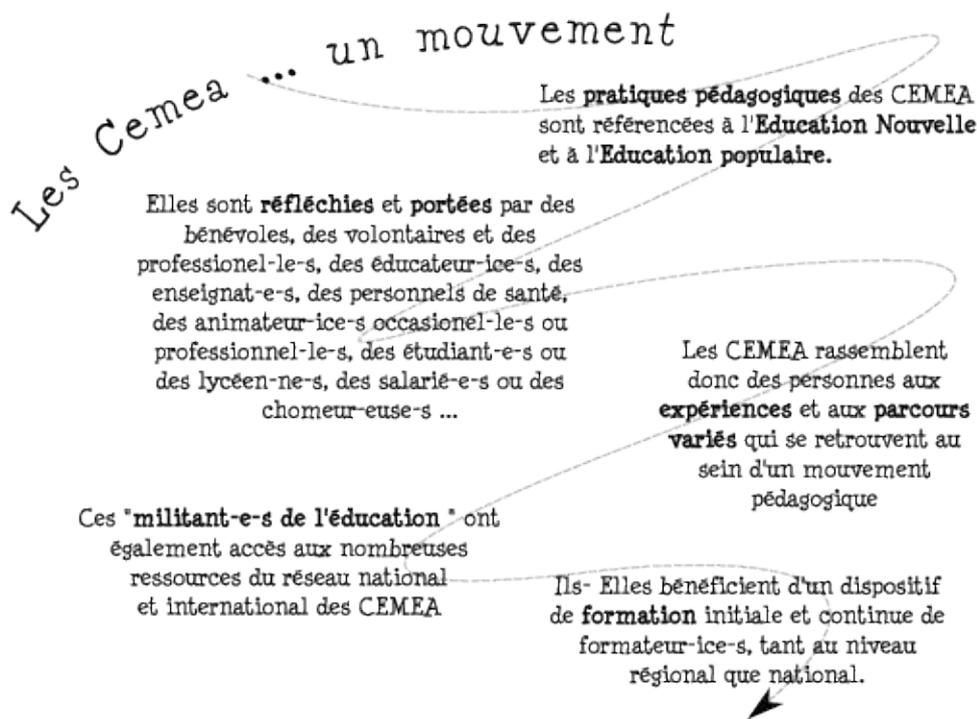
*Il est ouvert à tous et toutes quelque soit son statut : volontaire, professionnel.le etc., ses compétences, son champ d'activité, son expérience dans l'association etc ...*

**Alors que vous ne connaissiez rien aux jeux ou que vous jouiez à longueur de journée, si l'envie est là, rejoignez-nous !**

**Pour plus d'informations ou pour nous rejoindre vous pouvez contacter :**

**Clémentine : par mail : [c.gamper@cemea-pdll.org](mailto:c.gamper@cemea-pdll.org)  
ou par téléphone aux Ceméa : 02 51 86 02 60**

# Des rendez-vous, des formations, et... des jeux !



## AGENDA



- BAFA 3 "Jeux de plein air, jeux sportifs et grands jeux".....du 18 au 23 août 2012
- Week-end AncienNEs Stagiaires Jeux..... 6 et 7 octobre 2012
- FPC\* "jeux et petite enfance de 3 à 6 ans".....22 et 23 novembre 2012
- FPC\* "jeux et sports collectifs"..... du 7 au 11 janvier 2013
- FPC\* "jeux et jouets en bois"..... 14 et 15 février 2013
- FPC\* "jeux et sports collectifs"..... du 14 au 18 octobre 2013
- FPC\* "jeux et sports collectifs".....du 18 au 22 novembre 2013
- BAFA 3 "Jeux de plein air et jeux d'intérieur "..... du 1 au 6 janvier 2013

\*FPC = Formation Professionnelle Continue

# Approfondissements BAFA autour du jeu aux CEMÉA

## Jeux de plein air, jeux sportifs et grands jeux :

Les jeux de plein air et les jeux sportifs sont des activités de loisirs collectifs à part entière. Ils sont pratiqués dans toutes les structures. Le stage sera axé sur la (re)découverte de grands jeux, de jeux méconnus ou pratiqués il y a longtemps. Cela pour prendre du plaisir à jouer ensemble, à réfléchir au sens des jeux et à ce qu'ils apportent, et apprendre à les faire vivre.

- Du 18 au 23 août 2012 à La Plaine sur Mer (44)
- Du 20 au 25 août 2013 à Verneil le Chétif (72) ou Préfailles (44)
- Du 26 au 31 décembre 2013 à Préfailles (44)

## Jeux de plein air et jeux d'intérieur : Jeux et jouets

Dès le plus jeune âge, les jouets prennent une part importante dans l'éveil des enfants. Par la suite en grandissant, l'intérêt se porte plus vers les jeux mais le fait de jouer reste un plaisir et un très bon moyen d'apprentissage. Ce stage permettra de découvrir des jeux, que ce soit d'intérieur, d'extérieur ou des jeux de société, mais aussi d'apprendre à en fabriquer. Certains temps seront aussi consacrés à la réflexion sur la place du jeu dans les lieux accueils de mineurs.

- Du 01 au 06 janvier 2013 à Carquefou (44)

**Sans oublier : le stage Jeux pendant le Festival du Jeu de Saint-Herblain !**

- Du 04 au 09 mars 2013 à Nantes (44)

---



Journal édité par les  
Ceméa Pays de la Loire

Responsable de publication :  
Régis Balry  
ISSN : 1967-788X  
Tirage : 3500 exemplaires

Avec le soutien de



## ***PARTAGEZ !***

**Tu as apprécié ce numéro ? Retrouve-le sur notre site ressources ! Tu peux bien sûr l'imprimer, le diffuser autour de toi, l'envoyer par e-mail à tes ami-e-s, l'offrir aux animateur-trices avec qui tu travailles ou avec qui tu vas travailler !**

[www.ressources-cemea-pdll.org](http://www.ressources-cemea-pdll.org)

---

## CEMEA Pays de la Loire

Nantes - 15 bis allée du Commandant Charcot 44000 Nantes - 02 51 86 02 60

Le Mans - 71 avenue Yzeux 72000 Le Mans - 02 43 82 73 08

Angers - 30 rue de la Roë 49000 Angers - 02 41 44 31 14

St Hilaire de Riez - BP 71, 85270 St Hilaire de Riez - 02 51 86 02 60

[accueil@cemea-pdll.org](mailto:accueil@cemea-pdll.org)

[www.cemea-pdll.org](http://www.cemea-pdll.org)