

» CHRONIQUE : Les jeux écolos

Éloge de l'improvisation

Le jeu est bien plus qu'un loisir. C'est une pratique culturelle et un territoire d'enjeux, qui en dit beaucoup sur nos modes de vie : jouer pour consommer ou pour prendre son temps ? Jouer pour mettre en échec ou pour faire ensemble ? Acheter un jeu en plastique ou fabriquer soi-même avec des matériaux naturels... Ce cahier de recettes pratiques, j'espère, vous donnera envie de jouer écolo.

Le jeu est avant tout une affaire de souplesse d'esprit et de spontanéité : s'adapter et jouer avec son environnement, improviser, prendre du temps pour soi ...

Pour rendre hommage à cette philosophie du jeu, je citerai trois proverbes issus du livre de maximes pédagogiques *Graine de crapules* de Fernand Deligny, éducateur et pédagogue qui a ouvert des voies pour les enfants différents.

« Si tu viens les poches pleines de jouets, en une heure, ils en feront du bois cassé. Si tu viens avec la tête pleine de projets, en trois jours, ils seront usés... »

« Sais-tu chanter, improviser une histoire de pirates, marcher sur les mains, imiter les cris d'animaux, dessiner sur les murs avec un morceau de charbon ? Alors tu auras de la discipline »

« Construire un château fort. Travail d'esclave ou jeu merveilleux. Tout est dans la manière. »

Le jeu est beaucoup plus qu'une simple activité. Jouer, c'est d'abord un plaisir et un état d'esprit. Jouer, c'est d'abord prendre du temps pour soi et avec quelqu'un, pour partager un moment agréable.

Pendant le temps du jeu, on peut discuter, s'écouter, s'amuser, jouer avec les règles... Rien de pire que de jouer avec quelqu'un qui ne joue que pour gagner (si cela n'est pas de l'antijeu...).

Jouer, cela peut arriver à un moment imprévu. Les jeux de langage font partie de ces jeux impromptus : acrostiches, contrepèteries, calembours, cadavres exquis...

Les jeux d'expression sont aussi très faciles à mettre en œuvre dans n'importe quel endroit : jeux de mime, jeux de gestes, jeux de rondes...

Il faut souvent peu de matériel pour démarrer un jeu : un peu de récupération, des cailloux, des graines, une ficelle...

Jouer avec son environnement, c'est jouer avec ses sens, les éléments de la nature, les matières : en sentant, en touchant, en se déplaçant, en se cachant, en écoutant...

Finalement, l'important dans le jeu, c'est le mouvement et se mettre en jeu : sur un plateau, avec son corps, dans l'espace, avec les autres...

Fernand Deligny, *Graine de crapule*, Paris, Éditions du Scarabée, 1960, p. 20, 26 et 54 pour les extraits cités.

Si vous souhaitez m'aider dans ma rubrique sur les jeux écolos, n'hésitez pas à m'envoyer vos souvenirs, vos remarques :

Michel Scrive

42 rue Hoche, 93500 Pantin, mishelu@riseup.net

