



« L'expo dont vous êtes les héros »
Petit guide pour les familles de super-héros
en collaboration avec la Fondation Jeunesse & Familles



FONDATION
JEUNESSE
& FAMILLES



La FJF joue le jeu !

Depuis 1919, la Fondation Jeunesse & Familles accompagne des enfants et des adultes confrontés à des difficultés personnelles, familiales et sociales. Elle compte divers foyers d'accueil, des prestations ambulatoires et en milieu ouvert. Dans cet univers, les parents occupent une place importante.

Mais c'est quoi être parent ? Une expérience si ordinaire et tellement singulière à la fois, pénible et exaltante. Éprouver tant de sentiments puissants et bouleversants, traverser une multitude d'épreuves difficiles et s'en sortir secoués mais vivants, tels des super-héros un peu gauches.

Alors être parent, simple ou complexe ? Les deux à la fois. Cela rend l'expérience de la parentalité exceptionnelle à plusieurs titres. Cette expérience rencontre aussi l'univers du jeu, outil privilégié, mais également objet de méfiance au fil des générations qui passent. Et pour vous, le jeu fait-il partie de vos super-pouvoirs ? Venez le découvrir avec nous à la Maison d'Ailleurs !

www.fjfnet.ch

UN ENFANT NE DIT PAS « J'AI PASSÉ UNE
MAUVAISE JOURNÉE À L'ÉCOLE AUJOURD'HUI.
ON PEUT EN PARLER ? »
IL DIT « TU VEUX JOUER AVEC MOI ? »

— LAWRENCE J. COHEN —

Jeu et enjeux

Être parent, c'est parfois revêtir la cape d'un Superman inépuisable, d'une Wonder Woman polyvalente, être plus réactif que Flash ou faire preuve d'autant de souplesse qu'une Elastigirl...

Pour que les enfants puissent eux aussi développer leurs super-pouvoirs, les parents les accompagnent dans leur épanouissement. Dans l'univers des super-parents, jouer en famille, c'est important.

Quel est l'enjeu ?

Vous le découvrirez au fil de l'exposition grâce à ce petit guide.



© Elastigirl / Pixar

GAME 1

Que le meilleur gagne !

Jouer aux jeux de société en famille, c'est un défi pour les super-parents ! Sur les plateaux de jeu, chacun parcourt un chemin tout tracé pour atteindre un but bien précis. Hasard ou stratégie, lancer de dés ou choix réfléchis, les jeux de course à la manière du jeu de l'oie ou des petits chevaux se déclinent dans toutes sortes d'univers. Ils offrent des moments de convivialité qui créent des liens complices entre les membres d'une famille : rien ne vaut le plaisir de jouer !

C'est pas du jeu !

Il n'y a pas de jeu sans règles... Pour pouvoir jouer, il faut apprendre à les respecter – comme dans la vie de tous les jours ! Seulement, quand on joue, ce ne sont pas les parents qui dictent les règles et tous les joueurs doivent s'y plier. Les règles sont les mêmes pour tous ! Les contourner ? Tricher ? C'est prendre le risque de briser la magie du jeu.

Les parents super-héros sauront adapter les règles, la difficulté et la durée du jeu pour créer une expérience positive qui aidera les enfants à construire leur estime d'eux-mêmes.

JEU APRÈS JEU, L'ENFANT DEVIENT « JE »

— ARNAUD GAZAGNES —

À vous de jouer !

À chaque jeu son super-héros !

Remettez-les jeux dans la boîte qui correspond !
Ils se trouvent exposés dans la 1^{ère} salle.



On joue à la bataille ?

Des petits soldats de plomb en vogue au XIXème siècle aux boîtes « Warhammer », il n'y a qu'un pas ! Jeux de guerre ou jeux de figurines, on serait étonné du calme que procure cette pratique. Les collectionneurs peignent soigneusement leurs figurines avant de les socler et de les placer dans un décor qu'ils auront entièrement composé pour leur partie ! Le jouet devient alors une pièce de jeu...



© Darth Vader & Son / Jeffrey Brown

Calmer le jeu

Le jeu permet de canaliser l'agressivité et de désarmer bien des conflits. Jouer à la bagarre n'est pas se bagarrer.

En fait, le plus difficile, c'est d'apprendre à perdre. Aider les jeunes joueurs à canaliser leur colère et leur frustration dans un contexte familial et protégé, c'est les préparer à faire face à l'échec dans la vraie vie. Tant de pouvoirs que le super-parent doit lui aussi entraîner... On perd une bataille, mais pas la guerre, ce n'est que partie remise !

Dessinez ici votre plan d'attaque et trois figurines de votre invention

PETITS SOLDATS, PETITS TRAINS, ANIMAUX,
MAISONS : LES JEUX, C'EST LE MONDE
EN MINIATURE, UTILES À UN ENFANT
POUR SE SENTIR GÉANT.

— ERRI DE LUCA —



○ Lancez vos dés !

Dans les années 1970 naît un nouveau type de jeu de société où l'on ne s'affronte plus, mais où l'on coopère pour créer ensemble une histoire unique. Les jeux de rôle sur table, grandeur nature ou encore en ligne ouvrent un espace ludique sans autre limite que l'imagination des joueurs.

○ Un jeu d'enfant

On décrit aussi par jeux de rôle les jeux enfantins comme jouer au docteur, à la marchande ou aux gendarmes et aux voleurs. Ces scénettes par lesquelles les enfants reproduisent, assimilent et s'approprient le monde des adultes en disent long sur leur compréhension du monde.

Si les parents entrent dans leur jeu, ils découvrent combien ils facilitent la communication avec les enfants en endossant de multiples rôles, parfois l'arbitre, parfois l'ami, parfois, l'enseignant...

○ Jouons avec le feu !

Sur la couverture de « Worlds of Wonder », quatre guerriers s'apprêtent à nous jeter un sort ! Quelles sont leurs armes ?



© Vader's Little Princess / Jeffrey Brown

ON PEUT EN SAVOIR PLUS SUR QUELQU'UN
EN UNE HEURE DE JEU
QU'EN UNE ANNÉE DE CONVERSATION.

— PLATON —



© Coll. Maison d'Ailleurs

GAME 4

GAME 4

Ouch

LEVEL 1

À l'assaut du plateau !

Jouer, c'est aussi conquérir des territoires. De case en case, de tuile en tuile, donjons ou labyrinthes, le terrain de jeu est modulable à l'infini et se décline en trois dimensions !

Hors jeu

Qui dit jeu, dit stratégie. Le jeu permet aux plus jeunes de développer leurs capacités d'observation, de déduction, d'anticipation et de concentration. Bref, le jeu est une activité intellectuelle qui entraîne les super-pouvoirs du quotidien. Les enfants progressent dans la conquête de leur indépendance et de leur individualité. C'est bientôt vous qu'ils mettront hors jeu !

Être un super-parent c'est rester au bord du terrain, se rendre invisible, voire sortir du jeu.



© Super Families / Andry Rajoelina

LE JEU EST LA FORME LA PLUS ÉLEVÉE DE LA RECHERCHE.

— ALBERT EINSTEIN —

Aidez Pac-Man à sortir de ce labyrinthe !



○ Ludique rime avec électronique...

Manette ? Tablette ? Ou Kinect ? Les jeux vidéo sont devenus depuis les années 1980 le loisir favori de nos bambins. Le pouvoir d'immersion de ces jeux en réalité virtuelle est indéniable.

Et pourtant, sans vouloir en faire l'apologie, les jeux vidéo sont des jeux comme les autres, avec leurs territoires imaginaires, leur temps à part où les parties remplacent les heures, leurs règles, que l'on peut même contourner...

Vous craquez ? Eux aussi !



© Super Families / Andry Rajoelina

CHAQUE HOMME
CACHE EN LUI UN ENFANT
QUI VEUT JOUER.

— FRIEDRICH NIETZSCHE —

○ Vieux jeux ?

Les idées reçues sur la culture vidéo-ludique se répandent à la vitesse grand V (V comme violence, vie asociale, vision troublée...). Les parents super-héros devraient-ils s'en méfier ?

Ces inquiétudes sont en partie liées au fossé générationnel. Comme pour toutes les activités ludiques, la pratique excessive des jeux vidéo peut isoler les joueurs du reste du monde. Mais si les consoles s'appellent consoles de salon, ce n'est pas pour rien ! Remettez le jeu et son joueur au centre, et partagez avec lui ses échecs et ses exploits, en veillant à ce qu'il joue à des jeux de son âge. Vous verrez alors combien les enfants peuvent faire preuve de persévérance et de résilience en recommençant une partie à l'infini pourvu qu'ils puissent enfin passer ce dernier niveau !

Être un super-parent, c'est aussi accepter de se faire dépasser par son propre enfant.

○ Cherchez l'intrus !

Ces icônes des jeux vidéo auraient tous voulu figurer sur les œuvres de Filip Hodas, mais tous n'ont pas passé le casting ! Lesquelles ?





○ Lire ou jouer ? Pourquoi pas les deux !

Connus en France comme les « Livres dont vous êtes le héros », du nom d'une célèbre collection de l'éditeur Gallimard, les livres-jeux sont très populaires depuis les années 1980. Ces romans proposent une fiction interactive par laquelle le lecteur construit l'intrigue au fur et à mesure de ses aventures. Il incarne un personnage et choisit, à l'issue de chaque paragraphe, l'action qui va suivre. Certains livres utilisent également des dés pour faire intervenir le hasard dans les périples de notre avatar...

○ Jouer, c'est gagner !

Les familles, toujours en quête d'aventures, apprécieront particulièrement les jeux coopératifs, où le but est d'atteindre un objectif commun, car on joue tous dans la même équipe !

Les jeux narratifs leur permettront de partager des moments de créativité et d'imagination forts en émotion.

Finalement, à quoi bon être super-héros tout seul ? Être parents, c'est aussi mettre en commun les super-pouvoirs de chacun.



© Darth Vader & Son / Jeffrey Brown

LE JEU EST LE PREMIER
POÈME DE L'EXISTENCE.

— JEAN-PAUL SARTRE —

○ Jouons sur les mots

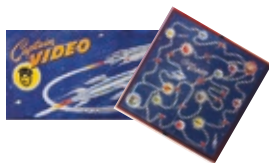
Huit titres de livres-jeux se sont cachés dans cette soupe de lettres. À vous de les retrouver !

E	L	U	D	V	A	S
U	E	B	R	A	M	E
A	G	E	A	G	E	R
E	E	D	G	V	T	B
B	N	H	O	R	E	E
M	D	O	N	J	O	N
O	E	N	F	E	R	E
T	S	I	A	B	E	T



REponses

1. Les plateaux de jeu exposés ont été sortis de leurs boîtes !
Vous les avez trouvés ?



2. Votre dessin est certainement le plus beau !
3. Les armes que portent les guerriers du jeu de rôle
« Worlds of Wonder » sont :
- Une lance - Un bâton de sorcier - Un fusil - Un éclair

4. Vous êtes sorti du labyrinthe ! Bravo ! Sinon, essayez encore,
la patience est la plus grande des vertus !

5. Les intrus sont :



6. Il y a huit mots cachés issus des titres de livres-jeux exposés :
- Tombeau - Légendes - Dragon - Météore - Ténèbres - Horée -
Donjon - Enfer

Alors, est-ce que le jeu
en a valu la chandelle ?



Merci d'avoir joué
avec notre expo !

