

Astuces pour le plaisir de jouer tous ensemble

Challenge, convivialité et rigolade: rien de tel qu'un jeu de société pour enchanter un dimanche en famille ou une fête d'anniversaire. Comment choisir un jeu qui convienne à tous les membres du groupe, avec ou sans handicap mental? Avec souplesse et ingéniosité, on peut intégrer tout le monde. Conseils d'une ludothécaire et d'une éducatrice spécialisée.

Texte: Martine Salomon – Photos: Cyril Zingaro



Jouer tous ensemble permet de se divertir, mais aussi de progresser et de nourrir de précieux liens relationnels et sociaux.

La ludothèque de Chêne-Bougeries (GE) cultive le jeu inclusif depuis des années. Tous les mercredis, en plus d'accueillir les familles comme les autres jours, elle reçoit des enfants de l'École La Petite Arche (déficience intellectuelle) le matin et des résidents de la Fondation Clair-Bois (polyhandicap) l'après-midi. «Pas besoin de mettre les gens ensemble: ça se fait naturellement», raconte avec enthousiasme sa responsable Isabelle Goutorbe. Souvent, elle met les tables dehors et invite les passants. La ludothèque accueille aussi régulièrement des seniors. Elle participe en outre au festival annuel local DesChénés, ouvert à tous les publics (19 au 23 août 2019). Et elle

fait partie des établissements pilotes du programme national «Ludothèque pour tous».

Isabelle Goutorbe recommande des jeux aux objectifs simples, qu'on peut expliquer rapidement. Préférez ceux dont une partie dure dix minutes maximum, histoire d'éviter la fatigue. Attention aux manipulations trop compliquées ou aux règles trop difficiles: elles risquent de constituer des barrières. Mais nul besoin d'éplucher des catalogues spécialisés, ni de renoncer drastiquement aux jeux en vogue sur le marché classique. On peut adapter la plupart d'entre eux: non seulement leur matériel, mais aussi leur déroulement. «Les règles, c'est

pas fait pour tout le monde, on peut les contourner! Le jeu doit rester un moment de plaisir et de partage. Il faut y mettre de l'humour et de la légèreté», dit la ludothécaire. Mieux vaut toutefois expliquer aux participants qu'il s'agit d'une adaptation des règles de base. Et essayer de les amener progressivement à jouer avec les règles officielles, ou au moins le leur proposer. Sinon, ils risquent d'être surpris, vexés et mis en échec s'ils les découvrent à l'improviste en jouant avec d'autres personnes.

Agrandir les cartes

Le **Dobble** et le **Halli Galli** sont des jeux d'observation. Chaque carte comporte plusieurs motifs. L'objectif est de rassembler le plus possible de cartes portant les mêmes objets ou couleurs. Pour que tout le monde voie bien les images, on peut photocopier les cartes en plus grand et les plastifier, note Isabelle Goutorbe. Le jeu **Clac-Clac** est similaire, mais avec un avantage ergonomique: les images sont sur des pièces en plastique rondes, épaisses et aimantées, qu'on peut empiler en un clin d'œil, «clac, clac, clac».

La ludothécaire montre aussi des dominos, qui sont plus amusants qu'il n'y paraît au premier abord. Ils sont aimantés eux aussi. Ces **Dominos Magnétiques**, il ne faut pas les poser côte à côte, mais les uns sur les autres, par chevauchement. S'il y en a trop sur la même pile, ça tombe. Si c'est trop difficile de n'utiliser qu'une seule main comme le dit la notice, il n'y a qu'à autoriser les deux mains.

Place au **Go Go Gelato**, très aguicheur avec ses cônes et boules de glace en plastique de toutes les couleurs. Ce jeu d'adresse demande d'assembler des glaces variées, en reproduisant des combinaisons qui sont illustrées sur des cartes. La version classique exige de la dextérité: pour déplacer les boules, on peut uniquement utiliser les cônes, et non les mains. On peut renoncer à cette règle. Et là aussi, agrandir les cartes. Si besoin, trier celles-ci pour commencer avec les combinaisons simples. Pas la peine de se dégoûter dès le premier tour.

Dans **Top Face**, il y a 62 photos de grimaces qu'on pose sur la table. Dans un paquet contenant les mêmes images, on en tire une et on imite la grimace, pour que les autres reconnaissent son double sur la table. On peut adapter le jeu en ne posant qu'une sélection de ces cartes. On retire le sablier s'il est trop stressant. On donne à chacun sa carte plus tôt, pour avoir le temps d'assimiler la grimace. Se munir d'un miroir peut aussi aider. Ou encore, on décrète qu'on doit juste tirer une carte et retrouver la carte équivalente sur la table.

Jouer en équipes

Dans les jeux **Devine-Tête** et **A toi de deviner**, une carte est fixée sur la tête du joueur à l'aide d'un serre-tête. Il est donc le seul à ne pas voir l'image qui est dessus. Pour la deviner, il doit questionner les autres participants. Mais certains ne supportent pas de porter un serre-tête. Dans ce cas, il suffit de tenir la carte en main ou de trouver un support où la poser. De plus, on peut remplacer les images par des photos de gens ou d'objets qui font partie de l'environnement

du joueur. C'est un chouette point de départ pour susciter le dialogue, commente Isabelle Goutorbe. Et c'est encore plus sympa en jouant par équipes. C'est d'ailleurs valable pour beaucoup de jeux: jouer par binômes met en confiance et procure davantage de chances de gagner. Une autre façon de mettre un joueur en situation de réussite consiste à lui montrer le jeu à l'avance, tranquillement et seul à seul, avant de jouer à plusieurs. S'il ne croche pas du premier coup, il ne faut pas forcément abandonner. Il se peut qu'il revienne examiner le jeu plus tard si on laisse celui-ci sur la table.



On peut agrandir les cartes et assouplir les règles du jeu **Go Go Gelato**.

A l'École La Petite Arche (fondation Ensemble), l'éducatrice spécialisée Laure Assimacopoulos entraîne ses élèves aux différents jeux en classe, avant d'y jouer avec d'autres joueurs à la ludothèque.

Voici ce qu'elle recommande par exemple pour le **Uno**, dont plusieurs de ses élèves raffolent: introduire d'abord les cartes munies de codes couleurs. Puis ajouter celles qui ont des chiffres, puis celles qui imposent des changements de direction, jusqu'à finalement intégrer la totalité des cartes. Les lotos, les memorys et le **Jenga** marchent bien également. L'éducatrice applique elle aussi quelques astuces matérielles. Au **Dobble**, si le nombre d'images par carte crée trop de confusion, elle en cache une partie par des petits autocollants. Au **Halli Galli**, il y a une sonnette que les joueurs doivent faire retentir souvent et qui peut être dérangement pour certains: elle la retire ou la remplace par un autre outil non sonore. Le tout est de s'adapter aux participants.

Isabelle Goutorbe et Laure Assimacopoulos le constatent quotidiennement: jouer – et particulièrement jouer tous ensemble – apporte du divertissement, mais encore beaucoup plus que cela. Ce loisir stimule les progrès de celui qui le pratique, et il permet de nourrir de précieux liens relationnels et sociaux. Il ne faut donc pas s'en priver. ●