

## Des bons usages de l'animateur ludique

Si vous aimez jouer, il peut vous arriver de vouloir faire découvrir le jeu à d'autres ! Un groupe d'amis ou une réunion de famille, un bon repas, quelques jeux et hop vous voilà ANIMATEUR LUDIQUE !

Alors tout d'abord, une mise au point : Ce que je vais vous dire n'est basé que sur mon expérience personnelle. Il y a certainement d'autres manières de faire. Donc ne lisez ça que comme des pistes à suivre (ou pas) et pas comme des vérités absolues. Donc animer comme vous le sentez, c'est toujours le mieux. Ce préambule étant posé, entrons dans le vif du sujet: l'animation ludique.

Elle peut se décomposer en 2 étapes : Le choix du jeu et la mise en jeu.

Commençons par **le choix du jeu**.

Une très bonne partie est toujours basée sur le choix du bon jeu au bon moment pour les personnes qui sont là.

Cette alchimie utopique peut être facilitée par une évaluation des envies, de la culture ludique et tout simplement des personnes qu'on a en face de soi.

Tout d'abord, il faut se mettre à la place des gens.

98 % des Français ont une culture ludique qui se résume aux jeux de leur enfance (Monopoly, trivial pursuit, la bonne paye, la belote, etc.). Si vous leur demandez de vous citer 10 noms de jeux, beaucoup auront du mal ; d'ailleurs vous pouvez faire le test vous même:

- de 10 : cool un monde super s'ouvre à vous et animer est une bonne manière de commencer ;
- + de 10 : vous serez un excellent ludanimateur ;
- >50 : le jeu est en vous a tout jamais ;
- > 100 : bienvenue ludo-frère. Ton premier né Reiner tu nommeras;
- > 1000 : Ô maître prenez moi comme disciple

Bref tout ça pour dire que le quidam moyen se trouvera devant votre stock de jeu comme dans une gigantesque pâtisserie où tous les gâteaux sont enfermés dans des boîtes avec juste le nom dessus.

Donc qu'est qu'il lui faut ? Un gros saint honoré plein de crème, une légère génoise aux fruits frais ou juste 2 ou 3 petits fours?

Pour l'aider dans ce choix, il faut donc cerner ces envies.

Premier problème : Bien souvent, le futur joueur ne sait pas les exprimer. N'oubliez pas que vos référentiels sont sûrement différents. C'est à dire que les mots ne veulent pas dire la même chose pour tout le monde. Par exemple, si quelqu'un vous dit vouloir essayer un jeu stratégique, il pense peut être plus à un Can't stop (petit jeu sympa avec pas mal de hasard, mais des choix à faire) qu'à un Caylus (gros jeu de gestion de 2 ou 3h). Demandez donc des précisions, des exemples afin d'éviter les quiproquos.

Quelles sont les questions à poser ?

Moi je préfère d'abord interroger les gens sur leurs pratiques ludiques.

Genre :

"Bonjour, ça fait beaucoup de jeux hein ? Tu en connais beaucoup ? Tu joues à quoi d'habitude ? Tu joues souvent ? etc..." Ce genre de chose. Comme ça je situe mieux la culture ludique des futurs joueurs.

Après, je propose mon aide pour le choix d'un jeu et je pose les questions essentielles au choix du jeu :

"Combien êtes vous pour jouer ?"

"Qui sont ils ?"

"Combien de temps voulez vous que dure la partie ?"

"A quel style de jeux voulez-vous jouer ?"

"Combien êtes vous pour jouer ?" : N'hésitez pas à mélanger 2 groupes ou à aller pêcher 1 ou 2 personnes. Le jeu c'est convivial !

"Qui sont ils?" Le groupe est il homogène ? si vous essayez de faire jouer toute une famille allant de 5 à 40 ans en passant par 10 et 20, vous allez avoir plus de mal ! Mieux vaut proposer de scinder le groupe en 2, quitte à regrouper les enfants de 2 familles d'un côté et les parents de l'autre.

"Combien de temps voulez-vous que dure la partie ?" La attention, les temps qui sont sur les boites sont estimés donc faux ! Pour des joueurs néophytes, rajouter 50%, voire 100 %, et n'oublier pas d'ajouter l'explication de règle (de 5 à 20mn suivant le jeu).

"A quel style de jeux voulez vous jouer ?" C'est le plus dur ! Les gens n'en savent rien ! Moi même j'ai du mal à préférer un style plutôt qu'un autre! Mais en gros essayer d'élaguer. "Plutôt un jeu d'ambiance ? de réflexion? d'adresse ? de gestion ? Vous avez un thème de prédilection ? l'antiquité, pirates, etc ...  
Voilà ce que je voulais vous dire sur l'aide au choix du jeu.

Passons maintenant à **la mise en jeu**.

Tout d'abord un point sur l'état d'esprit du futur joueur et sur ce qu'est une règle de jeu. Il s'attend à passer un moment de plaisir à jouer. Mais un obstacle va contrarier cette ambition : la règle du jeu !

(Insérer ici une musique inquiétante !!!).

Hé oui avant de prendre du plaisir à jouer, il va falloir attendre, voire même réfléchir et se concentrer pour apprendre cette %°@&# de règle ! Ce décalage d'état d'esprit peut impliquer chez certains futurs joueurs une concentration perturbée et une tendance à perturber celle des autres.

Un autre état d'esprit, plus fréquemment rencontrés chez les adultes, c'est la réticence à se retrouver dans le rôle de l'apprenant. La relation entre l'animateur et le futur joueur est de type "professeur - élève".

Certaines personnes vont inconsciemment repousser cette position de l'élève supposée inférieure ou au contraire s'y fondre totalement en prenant des comportements infantiles.

Autre chose, la règle est un texte technique, comme un mode d'emploi. Nous n'avons généralement pas l'habitude de ce genre de texte car ce n'est pas un récit d'items s'enchaînant séquentiellement. Cette difficulté ainsi que l'acquisition de nouvelles connaissances entraîne parfois chez certains futurs joueurs un 'blocage' du genre ça ne sert à rien que j'écoute de toutes façons j'y comprendrais rien !" ou aussi en acquiesçant à tout ce que vous dite même et surtout si ils sont perdus.

Une dernière chose, l'esprit humain face à l'acquisition de nouvelles connaissances (surtout des processus, comme le sont les règles de jeu) réagit bizarrement : il tente de les identifier (voire de les remplacer par) à des choses connues. C'est ainsi que les gens a qui vous décrivez un jeu abstrait qui a le malheur d'avoir des pions blanc et noir dans son matériel vous invariablement vous sortir " ha oui c'est comme les dames!". Un autre exemple plus fort encore, avec les dames aussi. Des expériences ont été menées sur l'acquisition de la règle. Prenez un groupe de gens. Parmi ceux la certains connaissent le jeu de dames d'autres non.

Apprenez leur un jeu qui se joue avec le même matériel mais pas avec les même règles (le déplacement est différent, il n'y a pas de prise, ect...). Après avoir vérifié en regardant quelques tours qu'ils jouent avec les bonnes règles. Laissez les jouer et apprendre les règles à d'autres gens. A la fin ceux qui savaient jouer aux dames ont inconsciemment modifié les règles de jeux pour se rapprocher du jeu de dames! Si vous le leur dites ils vont vous jurer sur ce qu'ils ont de plus cher que c'est vous que le leur avez appris exactement comme ça. Ils en seront persuadés jusqu'à ce que vous le leur prouviez (en leur montrant l'enregistrement dans le cas de l'expérience).

Ces gens ne sont pas de mauvaise foi, c'est leur cerveau qui leur a joué des tours. Quand je vous dis que nous sommes tous joueurs, même notre cerveau l'est !

Ces comportements sont bien sur marginaux, je ne vous les ai cités que pour vous puissiez mieux vous mettre à la place de ceux a qui vous aller transmettre une règle. Ça aide de savoir pourquoi les gens font les choses je trouve.

Bon après ce point, nous voila en résumé avec un futur joueur inattentif, rebelle ou passif, persuadé qu'il ne va rien comprendre et qui de toutes façons va oublier ou transformer ce qu'on va lui dire! On est mal barré ! Mais non car il y a des techniques simples pour pallier à ces désagréments.

Tout d'abord, il faut suivre une structure précise d'explication.

La voici résumé :

1. Préparer l'explication en disposant le matériel et en se préparant des exemples parlants et non ambigus dont on se servira par la suite et réfléchir au plan de son explication.
2. Commencer par l'idée du jeu. C'est à dire bien souvent le thème abordé et comment il est rendu par le jeu et très schématiquement les mécanismes

3. Indiquer le but du jeu de manière très simple en 1 ou 2 phrases.
4. Présenter le matériel du jeu.
5. Présenter de manière générale le tour de jeu, puis les conditions de fin du jeu, mais sans rentrer dans les détails.
6. Détailler le tour de jeu phase par phase en les illustrant d'exemples choisis.
7. Faire une synthèse du tour de jeu en soulignant les points importants
8. Détailler les conditions de fin du jeu et les conditions de victoires.
9. Faire une séance de questions.
10. Lancer la partie et accompagner les joueurs dans les premiers tours de jeu.

Bien sur cette structure est générique et aura besoin d'adaptation selon les jeux à expliquer. Celle-ci est particulièrement adapté aux jeux à tour de jeux assez "fourmis" et peut donc être allégée pour des jeux plus simples.

Rentrons maintenant dans le détail de chaque point :

1. Préparation de l'explication : Si vous devez faire qu'une chose, c'est celle là ! Rien de plus démobilisant qu'un animateur qui interrompt son explication pour fouiller dans la boîte à la recherche de telle ou telle pièce de matériel. De plus demander à vos futurs joueurs de vous aider. Ça leur permettra de rentrer doucement et naturellement dans l'état d'esprit propice à vous écouter. Et vous aussi ça vous permettra de réfléchir et de passer en revue votre plan d'explication. N'oubliez pas de réserver le matériel servant à faire vos exemples. Prenez un exemplaire des différents types de cartes ou de pions afin de les avoir sous la main quand vous les présenterez.
2. L'idée du jeu : Bien souvent, au début de la règle du jeu, vous avez ce qu'on appelle un "pitch". Un court paragraphe vous expliquant l'idée du jeu, le thème et comment il est rendu. N'hésitez pas à le lire carrément. Ça permettra aux joueurs de se mettre dans l'univers du jeu. Pas mal de joueurs dits "confirmés" ont tendance à dénigrer cette étape. J'ai pour philosophie d'ignorer ces troubles fête et de continuer impassiblement (ou presque - pardon à tous ceux à qui j'ai jeté des pions ou des boîtes de jeu, je le ferais plus promis!) ma lecture! Vous pouvez compléter ce "pitch" en 1 ou 2 phrases présentant les mécanismes si vous le sentez. Mais, si possible essayer de le faire en respectant le thème.
3. Le but du jeu : Si cela n'a pas été dit dans le "pitch", indiquer le but du jeu. En 1 ou 2 phrases pas plus. Ça peut être aussi bête que "il faut avoir le + de point de victoire à la fin de la partie", mais c'est très important que les joueurs aient cette balise, ce phare qui éclairera tout le reste.
4. Le matériel de jeu : détailler chaque élément du matériel en le nommant sans expliquer sa fonction. En même temps que vous parlez, montrez clairement chaque élément du jeu. Souvenez vous que notre mémoire est essentiellement visuelle et auditive. Appuyez vous sur les 2 en permanence.
5. Le tour de jeu en général : .Nommer les phases du tout de jeu. Expliquer le déroulement général de celui-ci. Par exemple, si tous les joueurs font à tour de rôle une phase ou si ils font toutes les phases du tour puis on passe au suivant etc., dites le précisément en nommant les gens .Choisissez un premier joueur temporaire juste pour l'explication. Je semble insister particulièrement sur cette étape, mais c'est souvent là que commence les premiers malentendus, alors méfiance!
6. Le tour de jeu en détail : Détailler phase par phase le tour de jeu en les illustrant des exemples choisis lors de la préparation. Au début de chaque nouvelle phase, j'ai tendance à re-citer brièvement les précédentes afin que le tour de jeu rentre mieux. Attention à vos exemples, veiller à ce qu'ils ne soient pas ambigus. Notamment, ne présenter pas un cas particulier comme un cas général.
7. La synthèse du tour de jeu : Reprenez brièvement l'ensemble des phases du tour, éventuellement en montrant les éléments du matériel concernés et en soulignant les points importants.
8. La fin du jeu et les conditions de victoire: Détailler maintenant les conditions de fin de partie. Puis les conditions de victoires. Essayez de ne pas mélanger les 2. Les unes décrivent quand et comment la partie se termine et les autres qui a gagné.
9. Les questions: Demandez si quelqu'un a des questions. Vous pouvez aussi répondre à celles-ci si elles sont posées pendant votre explication, mais ne vous interrompez pas n'importe où. Finissez le point que vous traitiez puis permettez au questionneur de s'exprimer. Vous vous apercevrez bien souvent que vous venez (en poursuivant votre explication) de répondre à sa question et surtout vous ne perturberez pas la

compréhension des autres. Bien sur, si c'est un point que vous venez d'aborder qui n'a pas été compris, n'hésitez pas à reformuler votre propos, mais faites attention, ce faisant, à ne pas générer de malentendus.

10. C'est parti ! : A y est ! Vous pouvez lancer la partie. Vous resterez pendant les premiers tours de jeu en intervenant si il y a problème ou mieux jouez avec eux !.

Alain BALAY, joc-erien, ludimondien, akrojoueur, alchimiste, kalbarjot et ... joueur.