

# 64 JEUX

Pascal DERU

d'écoute,

de confiance

et de coopération



Créativité

éditions  
LE SOUFFLE D'OR



---

Un jeu peut être un merveilleux instrument pour faire avancer un groupe sur le chemin de la confiance, de la bienveillance et de la joie !

*Instrument* comme instrument de musique pour qu'une mélodie s'éveille de ces femmes et de ces hommes qui jouent.

Certains jeux présentés dans ce recueil ne sont pas inconnus de ceux qui remuent ciel et terre pour expérimenter de nouvelles idées. Je rends donc hommage à la tradition de partage qui me les a fait connaître. Je rends hommage à ces inventeurs de tous les continents qui laissent circuler sur la toile ou sur le terrain des idées vagabondes qui entrent dans la culture humaine de *l'être avec*.

Bien sûr, leur découverte s'est mélangée à ma propre imagination, aux couleurs de ma sensibilité, à l'inlassable désir de faire de chaque jeu une rencontre.

Certains jeux en deviennent plus audacieux : ainsi celui où un joueur s'immobilise et se laisse tomber sur le sol, raide comme une planche, les yeux fermés ; ou celui durant lequel le groupe coordonne des traversées aveugles en aiguisant toute son attention.

Mais ce recueil est plus qu'une série d'idées. Il est d'abord une invitation à mener les groupes dont nous sommes responsables vers une fête intérieure. Cet objectif n'est jamais gagné d'avance. D'une part, parce que le jeu et la peur sont parfois de grands voisins ; d'autre part, parce que le rôle de l'animateur est prépondérant dans la transmission et le suivi de l'activité ; mais encore parce qu'un jeu physique nécessite une grande vigilance pour ne pas dérailler vers l'exclusion et parfois la violence.

J'ai donc intégré dans les récits ma propre manière de transmettre, d'animer et de veiller sur le bien-être de chaque joueur, avec comme balise : un jeu n'est gagné par tous que si celui qui est en marge, quelle qu'en soit la raison, y trouve une place et une part de plaisir.

Les jeux proposés ne s'adressent pas aux enfants, même si certains peuvent être simplifiés ou adaptés. S'ils sont utilisés avec des adolescents, l'animateur sera prudent. Certains jeux ne sont opportuns que lorsqu'un climat de confiance et de tendresse s'est installé dans le groupe ; que chaque participant a compris la différence entre une énergie bienveillante et une violence incontrôlée ; que l'animateur guide efficacement son groupe en le gardant de cette frontière.

La plupart des jeux visent l'intégration. Ils surfent donc sur des registres d'écoute attentive, de créativité partagée et de coopération.

---

# Deux ou trois choses pour réussir une animation

## Avant l'animation

Mon travail d'animateur sera d'autant plus fin que je l'aurai préparé dans ma verticalité intérieure. Prendre un moment de silence avant l'arrivée du groupe, me rendre présent à cette nouvelle animation que je vais vivre, formuler dans mon cœur ce que je souhaite à ces femmes et ces hommes qui me demandent de les accompagner. Devenir l'au-delà de moi en étant pour eux un vitrail qui va laisser passer les couleurs du plaisir, l'alchimie d'une intégration de tous, la puissance de la confiance quand elle est partagée.

C'est peut-être aussi le moment de me rappeler qu'un animateur doit être investi par la confiance de ceux qu'il anime, notamment parce que la matière du jeu va les entraîner à lâcher quelque chose, à se révéler autrement, à dépasser des peurs.

Quelle posture attendent-ils de moi pour qu'ils puissent entrer dans le jeu ? Quel est mon accueil pour chacun par un mot personnel et par la bienveillance de mon regard ? Le badge avec leurs prénoms, est-il le don d'un morceau de

plastique ? D'une reconnaissance formatée par l'efficacité ? Ou d'abord le don d'un lien pour les relier au groupe et à cette page qui va s'ouvrir dans leur vie ?

## Accueillir

La peur des adultes face au jeu est souvent plus grande qu'on ne le pense. *Des jeux physiques ?* diront certains, *Oh ! Non... pas pour moi !*

Pour les aider à passer au-delà, je soigne trois moments particuliers :

- la décoration du lieu qu'ils découvrent ;
- l'entrée intérieure dans la journée ;
- le cadre que j'explique pour que le jeu soit possible et que tous soient respectés.

### *1. Le moment d'arrivée des participants*

Ce moment précède le début de l'animation.

Chacun arrive sans doute dans cette journée en se demandant dans quoi il s'est embarqué. Est-ce qu'il aura du plaisir ? Est-ce que les autres seront sympathiques ? Les jeux seront-ils infantilisants ?

Il n'est donc pas inutile que le cadre l'étonne ou l'intrigue. Si l'espace central est vide et qu'un objet y est posé, le participant a de quoi s'accrocher : un bouquet de fleurs ou de branches peut allumer en lui un esprit de poésie ; un parachute déployé, par ses lignes et ses couleurs, crée facilement l'idée d'un champ créatif ; un cairn de pierres pose une énigme ; des cartes de Dixit (jeu 27) étonnent, ravissent, ouvrent des pourquoi...

Cette préparation est simple mais tellement importante. Elle dit que quelque chose a été préparé avec soin, elle ouvre le désir.

Autres idées de présentation :

Un coffre fermé ou entrouvert avec un foulard qui en sort. Une table basse, belle, avec une boîte de jeu inconnu. Une spirale de cailloux ronds et clairs.

Cette mise en scène détourne des petites peurs intérieures et distrait par les questions naturelles qu'elle pose : *à quoi ça va servir ? Que c'est beau ! Que va-t-il se passer ?*

Une formation aux jeux sans magie... est une formation orpheline.

Cette préparation offre aussi un centrage naturel. En invitant les participants à entourer le parachute ou le lieu symbolique que vous avez créé, chacun quitte l'état d'attente et se défait des grappes de personnes qui se connaissent. Le cercle rend les participants égaux. Personne n'a une quelconque préséance. Chacun a sa place dans le cercle des vivants.

Bien sûr, la préparation d'un lieu demande du temps et elle n'est pas possible sans la mobilisation de mon énergie : trouver du matériel et venir à l'avance pour l'installer.

Nous savons tous que les premières minutes d'un moment de jeu avec un nouveau groupe induisent beaucoup sur l'esprit de ce qui va se passer.

## ***2. L'entrée intérieure dans la journée***

J'ai pris l'habitude de poser un rite d'entrée dans mes journées de formation. Lorsque le cercle s'est formé, après quelques paroles accueillantes, je fais l'invitation de se donner la main et de fermer les yeux.

En moi, il n'y a aucune invitation infantilisante et cela doit se voir dans mon assurance à me poser comme guide de la journée. Je sais très bien qu'ils ne sont pas des enfants. Je sais très bien que se donner la main est vraisemblablement difficile pour certains.

Mais ces adultes ont sans doute choisi cette journée parce qu'elle a été décrite comme un temps fort autour du jeu pour déployer notre confiance, notre capacité d'écoute et de coopération. Osons donc !



*Cercle de début*

Mes premières paroles ouvrent le chemin de la journée :  
*Je peux penser que, pour certains, jouer ensemble n'est pas quelque chose de facile. Ils se disent : qu'est-ce qui va se passer ? Dans quoi me suis-je embarqué ? J'espère que je vais comprendre... Pour eux spécialement – mais nous en avons tous vraisemblablement besoin -, nous allons nous promettre une bienveillance mutuelle.*

- *J'ai besoin de ta bienveillance*
- *Tu as vraisemblablement besoin de la mienne.*

*Cette demande, nous allons l'exprimer silencieusement. Donnons-nous la main et fermons les yeux. Entrons ensemble dans le silence, ce qui nous permet de créer une rupture avec tout ce que nous avons peut-être couru et vécu avant d'arriver ici. Apaisons-nous pour nous rendre disponibles. Puis, en notre for intérieur, reconnaissons la bienveillance que nous aimerions recevoir. Et, tout en même temps, la bienveillance que nous sommes prêts à donner.*

*Ensuite, en toute liberté, si nous désirons le signifier, pressons légèrement la main de nos voisins.*

Lorsque je pense avoir laissé assez de temps, j'invite mes participants à rouvrir les yeux et se lâcher les mains.

Les rites sont loin d'être inutiles quand ils sont vivants et porteurs d'un sens auquel nous adhérons. Une journée commencée de cette manière sera une journée différente.

Parfois des compétences disponibles permettent d'autres entrées dans la journée :

À San Sebastián, le cercle était formé, les mains données, les yeux fermés... et dans le silence s'est élevée la musique d'un violon. Ailleurs, ce fut le chant d'une soprano ou la voix grave d'un ténor...

En cela, je relie le jeu aux autres nourritures intérieures et je donne le ton pour *danser* ensemble notre journée !



### 3. Donner un cadre

Avant d'entrer dans un premier jeu, je prends aussi le temps de poser un cadre.

Ce cadre indique des consignes à respecter pour que le lâcher-prise, le respect et la confiance soient possibles. Souvent lors des évaluations, des personnes reviennent sur ce cadre et disent qu'elles l'ont apprécié et qu'il leur a permis d'entrer dans la confiance.

Les quatre consignes que je donne sont celles-ci :

**1.** Personne n'est obligé de jouer. Après l'écoute des instructions, chacun peut dire : *je préfère m'abstenir*. Cette décision est souveraine et le joueur ne doit pas s'en expliquer.

*Quelqu'un peut ne pas vouloir participer parce qu'il a peur, qu'il n'aime pas jouer les yeux fermés ou qu'il a mal au dos ; mais encore parce qu'il trouve que son corps est inapproprié ou qu'il n'aime pas qu'on le touche. Dans un tel cas, il le signale et se met en recul.*

*Je vois souvent que ces temps de recul permettent d'observer le déroulement, de découvrir que tout se passe bien et que les autres ont du plaisir. Il n'est pas rare qu'une certaine séduction opère et ramène le joueur dans le groupe.*

**2.** Dans certains jeux, nous serons physiquement proches. Ces jeux supposent donc du respect pour le corps des autres. Aucun geste déplacé n'est admis. Je m'en porte responsable et garant.

**3.** De nombreux jeux seront basés sur la confiance. Cette confiance n'est possible que si les autres prennent réellement soin de moi quand *je leur fais confiance* et que j'abandonne une part de ma maîtrise (être guidé, être porté). C'est dans ce sens que je dis que ni blague ni trahison ne sont permises durant de tels jeux. Cela n'a rien à voir avec un manque d'humour. C'est un cadre à respecter pour que des défis coopératifs soient possibles.

*L'occasion pour des adultes de jouer physiquement est rare. Elle existe dans les sports mais plus rarement dans les jeux. On s'en approche avec le Mölkkky et le Kubb, ces deux jeux scandinaves qui séduisent toute l'Europe depuis une dizaine d'années. Par jeux physiques, j'entends cependant autre chose. Sans nous infantiliser, ils nous permettent de retrouver une expression corporelle où nous sommes joyeusement connectés à notre corps et à ceux des autres. Oui, il y a du bonheur à devenir un corps commun et une force commune, sans pour autant être dans la sexualité. Le défi resserre et c'est bon d'être serrés ensemble, de vivre ce rapprochement intime et respectueux. Nous nous donnons la main ; nos corps se soutiennent mutuellement, se portent, se retiennent... et, en tous ces gestes inhabituels entre adultes, la tendresse est l'arc qui nous tend. De la même manière que serrer un petit enfant dans ses bras est un cadeau, la proximité physique devient dans de tels jeux du pur bonheur qui nous habille.*

**4.** Ma dernière consigne n'est pas la moindre. En jouant, sans s'en rendre compte, entraînés par leur énergie et leur plaisir, certains joueurs entrent dans une violence inconsciente. Ils débordent de vie, font mal et se font mal. Cette séance de jeux sera aussi sous le signe de la maîtrise.

Rester dans le jeu sans jamais passer la frontière des gestes incontrôlés. Je m'en explique plus loin et je le rappellerai avant certains jeux.

*Lors d'une formation, un joueur s'était accroché par les bras à un radiateur. Or, le but pour les autres joueurs était de le saisir et de l'emmener 15 mètres plus loin. Après avoir marqué une certaine résistance, le joueur aurait pu lâcher prise et se laisser capturer. Mais sa volonté de résister et de ne lâcher en aucun cas le radiateur... lui a valu d'avoir le poignet cassé.*

*De la même manière, dans des jeux de traversée, les plus forts peuvent jouer soit sur le registre de la rapidité, soit sur le registre de la force. En utilisant le second, ils réussissent à passer les barrages humains mais font généralement mal à leurs adversaires. C'est à ce moment précis qu'on passe de l'énergie à la violence et qu'en cela, on quitte le territoire du jeu.*

Le rappel de ces quatre consignes est légitime et rassure toujours. Certains n'accepteront de jouer que parce que ces frontières ont été rappelées et sécurisent. S'il y a un débordement, je peux aussi m'y référer.

## L'expérience de l'animateur

Un animateur ne devrait jamais proposer un jeu qu'il n'a pas expérimenté. Soit qu'il a découvert ce jeu lors d'une formation qu'il a lui-même suivie, soit qu'il dispose d'un laboratoire pour l'essayer. Personnellement, j'ai un groupe d'amis à qui je demande d'essayer les jeux. Je peux mettre cartes sur table et déclarer : *je ne sais pas si c'est bien et s'il nous donnera du plaisir*. Mes partenaires haussent les épaules. Ils ne viennent pas au spectacle pour consommer.

Essayer ensemble c'est notre plaisir. Ils sont complices et curieux. Avec eux, je peux m'embarquer dans le risqué, le fou, l'inattendu. Il en ressort parfois des surprises. Nous rions de toute manière, pourrions réfléchir sur le jeu, le descendre ou l'améliorer.

## L'animateur veille

Sauf exception (les démonstrations, par exemple), un animateur ne joue pas. Il veille.

Il veille sur la sécurité, le mal-être ou la peur. Il repère celui qui n'a pas compris, active son imagination pour le réintégrer. Il surveille le déroulement du jeu, les émotions, l'entrain, les hésitations.

Il veille sur la joie, le plaisir, les reconnaît, les encourage.

Il veille sur la justesse, sachant arrêter un jeu à temps, de manière à laisser le groupe sur une victoire et non sur un échec faute d'avoir voulu trop difficile.

Il veille sur ce qui nourrit le groupe, sait changer ses plans, abandonne le prévu d'un programme pour offrir une suite ajustée.

Ce qui lui permet de veiller, c'est son écoute. Tout en expliquant et se faisant proche, il prend du recul, écoute ce que le jeu produit en tension, en silence, en bonne humeur.

Ainsi il se réjouit des rires qui naissent, se répètent, se communiquent. Il entend la musique de Dobble (jeu 3), celle de la rencontre, de la rapidité, des étincelles visuelles, du répondant sonore. Il reçoit ces signes avec plaisir : ils le

guident, encouragent son travail, confirment sa capacité de créer de la cohésion en donnant à jouer.

Ainsi il voit le joueur en détresse parce qu'un défi proposé est trop élevé. Il s'allie à celui qui fait tomber le plateau de Bamboléo (jeu 9) parce qu'il ressent la catastrophe que ça représente pour ce joueur. Il intervient dans la gestion de la Clôture électrifiée (jeu 58) parce qu'il lit le besoin de sécurité dans le regard de quelques participants.

Chaque animation le forme et, s'il prend soin de la relire, le prépare d'autant mieux à la suivante. Il apprend au fil des années que la victoire dans un jeu ne s'écrit pas dans la minute finale d'une partie. Il sait qu'elle est présente et puissante dans l'abandon au plaisir partagé, dans la bienveillance des convives, dans ce que l'entrelacement de la fragilité et de la compétence suscite en générosité.

Il ne laisse pas partir les participants sans leur avoir fait prendre conscience, à travers un rite de sortie, du combien c'était bon d'être ensemble. Il s'émerveille de leur visage enjoué et de cet éclat de fraternité qu'ils vont semer ailleurs.

## L'art de bien expliquer

Transmettre un jeu est aussi un art qui s'apprend. Bien expliquer est une chose, vérifier que l'explication est comprise en est une autre.

Personnellement, j'ai remarqué qu'il fallait souvent demander trois fois de suite aux joueurs si le jeu était compris.

Votre première interrogation ne recueille généralement pas de questions.

Reformulez donc autrement : *faut-il clarifier l'un ou l'autre point ?*

Et si le silence est toujours là, osez une troisième fois, encore avec d'autres mots : *tout est donc bien net, nous allons pouvoir jouer ?*

Surgira sans doute alors une première demande de clarification. Mais la machine s'est mise en marche. Généralement, d'autres questions suivent.

La règle d'un jeu est un langage commun qu'on adopte. Si quelqu'un ne la comprend pas, il va créer des ruptures involontaires mais désagréables dans le déroulement du jeu. Bien expliquer et susciter avec patience des demandes d'explication, c'est augmenter la probabilité de la réussite du jeu et donc favoriser l'écoute, le respect, l'intégration.

## Renforcer le plaisir communautaire

Il me semble essentiel de permettre au groupe de prendre conscience du plaisir qu'il vient de traverser. Les jeux sont à notre disposition pour nourrir nos liens. Une famille est d'autant plus belle qu'elle joue. Un couple est enrichi par les jeux qu'il partage. Une association ressource et dynamise ses membres en lui donnant des occasions de jeu.

Lorsqu'un défi a été résolu, j'invite souvent le groupe à s'applaudir. En cela, nous reconnaissons les pépites partagées : confiance, écoute, compétence, pauvreté, accueil, patience, créativité... S'applaudir, c'est célébrer ce qui a été vécu, en prendre conscience, en faire une graine d'avenir et la poser en soi.

J'essaie aussi de poser un rite de sortie à la fin de la séance. Invitation à se remercier, à déposer un mot, une émotion. Trop d'activités finissent sans respiration parce que la suivante est déjà là. Jouer c'est avoir du temps ; c'est reprendre du temps au temps et résister en cela à une société qui consomme notre disponibilité.

## Une attention particulière : se garder de l'impulsif et de la violence

Jouer ensemble et particulièrement quand il s'agit de jeux physiques comme ceux qui sont décrits dans ce recueil, mobilise beaucoup d'énergie. Énergie de présence, d'écoute, d'audace, de confiance, de créativité.

Parmi elles, l'énergie de résistance n'est pas en reste, particulièrement dans les jeux d'intégration car, comme vous le verrez, cette catégorie particulière met en opposition une force de résistance et une force d'intégration.

Mal animés, de tels jeux ouvrent facilement des sas où l'énergie de résistance n'est plus maîtrisée et devient de la violence, si inconsciente soit-elle. Le joueur se fait mal ou fait mal à d'autres.

Pour donner un exemple concret : dans le jeu *Chameaux et Chameliers* (jeu 67), les joueurs doivent traverser une surface de jeu sans se faire attraper par les gardiens. Les joueurs les plus forts foncent souvent dans le barrage humain, ce qui n'est généralement pas très agréable pour ceux qui tentent de s'opposer. Or, cette émergence de puissance est toujours au rendez-vous avec certains joueurs si un rappel n'est pas clairement fait en début de partie : *on ne retire du plaisir dans un jeu que si la bienveillance est notre mesure et joue*

*sur notre stratégie. Une chose est de foncer, autre chose est de prendre soin de ceux avec qui je joue. Or, leur donner un coup ou leur faire mal en les écartant ne relève pas de cet esprit de bienveillance.*

Les plus forts dans le groupe devraient davantage miser sur leur adresse à contourner les obstacles et, s'ils sont cernés, mesurer leur force pour ne pas faire mal ni se faire mal. Cette maîtrise n'est possible que lorsque l'esprit de jeu prédomine et l'esprit de jeu c'est veiller au plaisir de tous.

Un vrai joueur se doit d'ajuster sa force à celle de ses adversaires. Un vrai joueur, dans un jeu d'intégration, doit savoir céder lorsqu'il reconnaît que son adversaire s'est bien battu. Il y a plus de victoire dans ce laisser-aller que dans la capacité de vaincre l'obstacle.



---

## *Joyeux pour commencer une journée*

1. Le cercle des bâtons
2. le soleil brille sur...
3. Dooble
4. Vaches, fermiers et éléphants
5. Lièvres et renards
6. En avant, en arrière !

## *Pour reprendre après une pause*

### ▪ Tranquilles

7. Loups et chaperons rouges
8. Les moustaches
9. Bamboléo
10. Mõlkky
11. Le gouvernement provisoire

### ▪ Puissants

12. Les ours s'échappent
13. Les radeaux
14. La corde enfilée
15. Les triangles défensifs
16. Oxford – Cambridge
17. Les gorilles
18. La mêlée
19. Kubb

---

### *Inattendus*

20. La corde des chevaliers
21. Les gourdins
22. L'ascenseur gourmand
23. Le bâton inuit
24. La roulade inuit
25. La corde qui tourne

### *De belles ressources*

26. Les philosophes
27. Dixit
28. Concept
29. Codenames
30. Black Stories

### *Jeux d'intégration*

31. Les serpents
32. Chameaux et chameliers
33. Qui se ressemble s'assemble
34. Dragon Dododo
35. Crocodile ! à l'aide !
36. Pierre, papier, ciseaux... avec 200 personnes !
37. Les zombies

### *Écouter autrement*

38. Aura
39. La Girouette
40. Le ressort
41. La toupie
42. L'appel des prénoms

---

## *Jeux coopératifs*

43. Le crayon coopératif
44. Le tronc balançoire
45. Babel
46. Les pieds serrés
47. Compter jusqu'à 25
48. Le réseau des terriers
49. Une confiance totale
50. Le pont étroit
51. Le facteur aveugle
52. Autos aveugles
53. Traversées aveugles
54. Le labyrinthe de la mémoire
55. L'art des ponts
56. L'araignée
57. Le tapis roulant
58. La clôture électrifiée
59. Les dominos Pestas
60. Les triangles
61. Les tours en Kapla
62. Le retour
63. Mandala
  
64. Lancer d'une multitude d'avions