

# PROJET PEDAGOGIQUE DE L'OUVRE BOITES

## OBJECTIFS DE L'ASSOCIATION

**Réunir** : Créer ou recréer du lien social et familial autour d'un jeu où le plaisir est le point commun de cette réunion.

**Initier** : Faire découvrir ou redécouvrir l'univers du jeu de société en perpétuel mouvement pour en faire un outil de développement et d'apprentissage.

**Partager** : Ouvrir l'accès au jeu de société à la population la plus large possible, sans contrainte ni tabou et favoriser toutes les mixités qu'elles soient sociales, culturelles, générationnelles ou autres.

**Développer** : S'appuyer sur des partenaires convaincus de l'utilité pédagogique et sociale du jeu pour proposer des activités ludiques au plus grand nombre.

## L'INTÉRÊT PEDAGOGIQUE ET ANDRAGOGIQUE DU JEU

Les premières traces de jeux dans l'histoire de l'humanité remontent à 3100 ans av. JC. L'étude historique et sociologique des civilisations montre que des formes de jeu ont toujours été présentes. Commenant par des supports simples (osselets, échecs, jeu de go), le jeu connaît de nos jours un essor fulgurant : il sort en moyenne plus de 1 000 nouveaux jeux en France ! Et si l'on s'aventure vers les jeux vidéo, c'est le même foisonnement. S'il y a un tel engouement pour les jeux, c'est bien parce qu'ils possèdent une multitude d'intérêts :

### PRENDRE DU PLAISIR

- jouer c'est avant tout vouloir s'amuser, partager des émotions
- le jeu c'est sourire, rigoler, garder des bons souvenirs

### RENCONTRER L'AUTRE

- jouer en groupe c'est créer des interactions et communiquer différemment
- il est possible de jouer ensemble pour favoriser la coopération et l'échange dans un groupe, de s'affronter entre équipes avec un enjeu compétitif
- jouer seul(e) contre les autres pour se mesurer, se dépasser, construire une stratégie, élaborer un plan et se valoriser en gagnant
- le jeu permet l'échange intergénérationnel, le mélange des gens et des genres
- le vécu partagé d'une partie resserre les liens entre les personnes

-le jeu peut être médiateur pour prévenir les hostilités et les conflits

## **APPRENDRE**

-le jeu développe énormément de facultés : la motricité fine et globale, l'observation, la mémoire, le toucher, la manipulation d'objets, le lancer, la capacité à mettre en place un plan pour gagner

-le jeu permet d'enrichir sa culture générale grâce aux jeux de quizz, de géographie, de découverte de l'environnement, des animaux

-le jeu développe l'apprentissage de la lecture et de l'écriture

-le jeu est un support d'apprentissage de la vie en commun puisqu'il n'est possible de jouer qu'à condition de passer des conventions et de les respecter (règles du jeu)

-jouer permet d'apprendre à gérer ses émotions puisqu'il est possible de passer de la frustration due au hasard, du bonheur de gagner, de l'énervement ou encore à la tristesse de perdre

## **S'EVADER**

-le jeu est improductif et donc éloigné du travail, il permet de s'évader des activités habituelles de la vie réelle

-le jeu est un espace symbolique qui permet aux personnes de prendre des rôles, de jouer un personnage, de simuler quelqu'un d'autre

-le jeu peut avoir un effet cathartique en canalisant les émotions ou au contraire en les exprimant le temps d'une partie

-le jeu détend, il est une expression de liberté puisque le jeu a un caractère non obligatoire

## **UNE MULTITUDE DE JEUX POUR TOUTES ET TOUS**

Le florilège de jeux disponibles permet de pouvoir choisir des jeux adaptés à toutes et tous. L'association se fixe comme objectif de pouvoir proposer des jeux adaptés à tous les publics et souhaite apporter le jeu aux personnes qui en ont le moins l'habitude et dont l'accès aux jeux est limité.

## **DIFFUSER ET S'ENRICHIR**

C'est en rencontrant d'autres publics que l'on s'enrichit. L'association souhaite multiplier les projets et les rencontres pour améliorer son savoir-faire et relever de nouveaux défis. Proposer des ateliers création de jeu, construire des jeux en bois avec les enfants ou se greffer sur tout projet qui nous paraîtra pertinent permettra d'affiner notre travail sur le ludique en général.