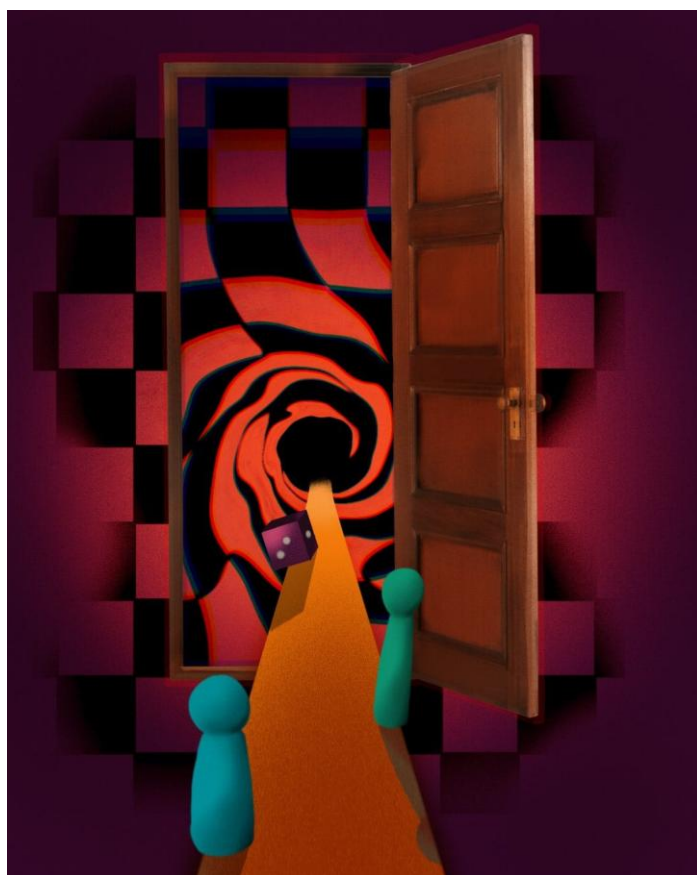


Métier Ludisme

Manuel



Avec la participation de : Jean-Luc Guerard, Andrea Laborde, François Giorgi, Jean-Marc Dunet, Nelly Flecher, Gilles Smedts, Marie Prost, Luisa Meneses Paillalef, Eric Amato, Olivier Flumian.

Décembre 2023

Après deux ans de pratique avec des personnes ne connaissant pas le métier du ludisme, pour une meilleure compréhension et une pratique plus aisée, ce manuel a été revu et complété, par Jean Luc Guérard et François Giorgi et terminé en Janvier 2026.

Parc d'Étude et de Réflexion La Belle Idée.

« L'attitude grave tend, disproporcionne les faits (...) et g n re une fermeture du futur. L'attitude ludique met de la distance en proportionnant les faits (...), donne de l'aisance dans les relations, favorise la communication directe (...) et ouvre le futur »¹.

Contacts

Jean-Luc Gu rard : jeanlucguerard@yahoo.fr

Jean Marc Dunet : jmdunet@orange.fr

Eric Amato : eric.amato13016@gmail.com

Gilles Smedts : gillesmedts@posteo.be

Marie Prost : bamaloal@yahoo.fr

Francois Giorgi : francois.giorgi104@gmail.com

Nelly Flecher : nellyflecher@yahoo.fr

Olivier Flumian : olivierflumian@yahoo.fr

Andrea Laborde : andrea.laborde@yahoo.fr

1 Extrait du *Manuel de jeux du Mouvement humaniste*, mat riel in dit

Sommaire

Introduction.....	4
Première partie : le ludisme	6
I - Contexte historique du ludisme	6
II - Proportions dorées.....	9
III - Schéma de la conscience.....	11
Deuxième partie : les jeux.....	13
I - Jeux conventionnels.....	13
Introduction aux jeux conventionnels.....	13
Trois Ennéagrammes d'actes et jeux	16
Fiches des jeux.....	20
II - Jeux symboliques ou initiatiques.....	42
Introduction aux jeux symboliques ou initiatiques.....	42
Deux cas de jeux symboliques.....	45
Tracé de la Mandorle	45
Tracé d'un enneagramme.....	46
III - Composition.....	50
Jeu de jeux conventionnels	50
Composition des jeux initiatiques.....	51
Représentation	52
Annexes.....	53
Glossaire : les 18 actes mentaux	53
Bibliographie	55
Textes de référence	56
L'attention – Vocabulaire d'Auto libération de Luis Alberto Ammann.	
Causerie d'introduction aux Métiers, 3 mai 1974 (publié dans le <i>Livre orange</i>)	58
Les Métiers – Ludisme, extrait du <i>Livre orange</i> - Buenos Aires, août 1974.....	61

Introduction

« J'ai 50 ans passés et je suis en train de jouer avec d'autres adultes sur un cercle tracé à la craie au sol et qui représente une horloge. Jean-Luc a inventé un jeu qu'il a appelé l'Horloge parlante. Nous évoluons sur ce cadran imaginaire représentant tantôt les heures, tantôt les minutes, puis les secondes. Je suis ultra concentrée, mettant toute mon attention à maîtriser le passage des heures aux minutes, à entrer dans le cadran par le bon endroit, à marquer les secondes avec le bon tempo. Je m'énerve quand certains ne marchent pas exactement à la cadence des secondes qui pour moi doivent s'égrener régulièrement sur un tempo implacable et parfait. Quand je m'approche moi-même de cette perfection des gestes sur le bon tempo, je suis parfaitement heureuse, suspendue au fil de l'instant. Rien d'autre ne vient interrompre cet état qui ressemble à une méditation. Je suis ici et maintenant, en harmonie avec mes semblables qui tentent eux aussi de perfectionner chaque geste, se déplaçant au bon rythme, s'exécutant selon des règles que nous avons définies, remaniées et réélaborées inlassablement ensemble... »²

Depuis l'aube de l'humanité, dans toutes les civilisations, partout sur la planète, l'être humain joue. Le jeu est formateur et semble indispensable pour les petits mais probablement aussi pour les grands.

Le jeu est souvent considéré comme un moment de plaisir et de détente, permettant de s'échapper des préoccupations quotidiennes, de la réalité, pour une durée limitée, dans un espace défini et avec des règles acceptées des participants. Le résultat du jeu serait, en principe, sans conséquence sur le monde réel, une fois terminé. Et s'il en était autrement ?

Nous sommes un groupe d'une dizaine d'humanistes universalistes inspirés par l'œuvre de Silo et appliqués au Parc d'Étude et de Réflexion de la Belle Idée, près de Paris. Nous nous sommes lancés durant deux années dans l'étude, la découverte et l'expérimentation de divers jeux conventionnels et symboliques. Nous avons commencé notre travail à partir de la lecture des transcriptions des causeries de Silo sur les Métiers datant des années 1970, nous avons dû approfondir aussi notre compréhension du sens de divers termes spécifiques aux Métiers. Les textes étant en espagnol, dans un style oral et liés à un contexte spécifique, nous avons parfois buté sur l'interprétation de certains termes.

Notre intérêt était l'écriture d'un manuel sur le Métier du Ludisme. Une écriture basée sur l'expérimentation. Ce manuel est une tentative lancée vers le futur pour contribuer au développement du Métier du Ludisme selon le point de vue du siloïsme³, dans l'objectif de rendre sa pratique accessible au plus grand nombre. En toile de fond, pendant l'élaboration de ce manuel, nous avons vécu un moment historique lourd et confus. Les autorités un peu partout dans le monde ont imposé des règles multiples et contradictoires, menant les personnes à « jouer » dans un jeu social chaotique, lors de la période Covid. Mais au-delà de ce moment paroxystique, nous comprenons que nous nous trouvons dans le vortex d'une crise majeure de l'humanité, en pleine chute de notre civilisation ouvrant la possibilité de la naissance d'une nouvelle civilisation mondiale. Plus qu'à aucun autre moment de l'histoire, peut-être, il nous semble nécessaire d'apprendre à avoir une attitude ludique, de la mettre en pratique et de la partager au plus grand nombre.

Ce que nous appelons les Métiers sont des ateliers de pratique qui nous mettent dans une enceinte mentale adéquate, nous permettant d'élever notre niveau attentionnel et au cours desquels nous nous proposons de tout faire avec **soin**, avec un bon **tonus** ou une bonne disposition et avec **permanence**.

Parmi ces Métiers nous comptons la Parfumerie, la Médecine naturelle, l'Iconographie, le Feu et le Ludisme. Pour le Ludisme en particulier, nous nous sommes plongés dans un processus de recherche en l'utilisant comme un outil pour explorer la conscience.

Nous visons, clairement, un saut de conscience humaine.

Quelle est la spécificité du ludisme ?

Le ludisme tel que nous l'étudions permet de reproporcionner les choses, d'ajouter les **proportions dorées**, d'extraire des significations profondes à partir de rien, de jeux traditionnels très simples ou de jeux appelés initiatiques. Le travail s'appuie en priorité sur l'observation de nos actes mentaux et sur l'élévation de notre niveau attentionnel. Nous découvrons comment à travers les jeux l'intentionnalité humaine peut s'exprimer et lancer des processus vers le futur.

Le ludisme est sûrement aussi l'occasion de prendre conscience de nos rôles. Ces rôles sont des habitudes de comportement formées par la confrontation avec les différents milieux et construits sur des expériences

²Témoignage d'Andrea L.

³ Voir en annexe : Causerie d'introduction aux métiers, 3 mai 1974, publié dans le *Livre orange*

d'échecs ou de réussite. Ils nous servent à obtenir le moins de résistance possible dans notre milieu. Ils sont aussi en rapport avec le niveau de représentation externe de l'image de soi.

Dans ce Métier, ce qui nous intéresse dans sa pratique est le développement de la conscience humaine.

L'intérêt des jeux initiatiques / symboliques serait-il d'être en conscience de soi ?

Nous nous servons de l'incorporation de la proportion dorée à travers l'ennéagramme sexténaire applicable aux jeux traditionnels et initiatiques.

Cette proportion dorée est liée à une certaine proportion (Phi - Φ - ou nombre d'or) et à une certaine machine (ennéagramme sexténaire). La machine que nous utilisons pour travailler le Métier et qui nous donne la métrique est cet ennéagramme sexténaire ; il explique un système compensatoire de relations où les composantes s'harmonisent entre elles. Oui, nous investiguons dans le champ de l'harmonie universelle. Nous restons attentifs aussi au soin, à la permanence et au tonus pendant le travail et à leur incorporation croissante dans nos activités de métier ou quotidiennes.

Nous visons à appréhender le fonctionnement de la conscience et l'interaction avec le monde.

Après deux ans d'expérimentation, ce manuel reste le témoignage d'une tentative. Tout un champ d'expérimentation et d'approfondissement reste ouvert à ceux qui voudraient poursuivre ce travail.

Première partie : le ludisme

I Contexte historique du ludisme

Le ludisme est aussi ancien que l'être humain et même peut être plus. Nous pouvons observer un comportement ludique chez certains animaux. Tout le monde a en tête des images de petits chiots jouant à « la force », des petits félins faire semblant de chasser comme si le jeu les préparait à leurs activités futures. Les traces les plus anciennes de jeux datent d'environ 5000 ans.



*Exposition sur le jeu à la B M centrale de Lyon en 2018 : jeu du senet
(Photo Wiki media commons)*

Le senet est un jeu égyptien, son nom signifie jeu de passage. Des traces en ont été retrouvées dans plusieurs sépultures égyptiennes notamment sur un hiéroglyphe datant d'environ 3500 avant J-C. On peut le considérer comme l'ancêtre du backgammon, des jeux de dames ou d'échecs.



British Museum: Royal game of Ur (Photo Wikimedia commons)

Le jeu royal d'Ur en Mésopotamie se joue avec un plateau de 20 carrés, deux équipes de 7 pions et trois dés de pierre de forme tétraédrique (4 faces triangulaires). Les traces les plus anciennes ont environ 4600 ans (2600 avant J-C),

Les dés cubiques les plus anciens datent d'environ 2300 ans avant notre ère, découverts dans la vallée de l'Indus. La numérotation actuelle avec la somme des faces opposées toujours égale à 7 (6+1, 5+2, 4+3) date de la civilisation grecque depuis environ 700 ans avant notre ère.

Chez les grecs les jeux tiennent une place centrale non seulement dans l'éducation mais aussi dans la vie de la cité. Les jeux panhelléniques, se déroulant sur des cycles de deux ou quatre ans, comprenaient :

- Les jeux olympiques : dédiés à Zeus, qui se déroulent à Olympie
- Les jeux pythiques ou delphiques, en l'honneur de la victoire d'Apollon sur le serpent Python à Delphes ; il s'agissait d'un concours musical
- Les jeux néméens, en souvenir des guerriers morts pour la patrie ; ils se déroulaient dans le bois sacré de Némée
- Les jeux isthmiques, organisés sur l'isthme de Corinthe, célébrés en l'honneur de Poséidon, avec des compétitions sportives, mais aussi de musique et de poésie.

L'ensemble du cycle de 4 ans constituait une olympiade.

Platon avait déjà bien compris l'importance du jeu pour la formation de la personnalité (intellectuelle, émotive, aptitudes physiques, caractère, morale, ...).

En Asie dès l'antiquité se développent les arts martiaux (fusion entre techniques de combat et pratique spirituelle) et les jeux de stratégie. Ils constituent un enseignement initiatique qui tend à favoriser le développement moteur et intellectuel ainsi que le niveau d'attention.

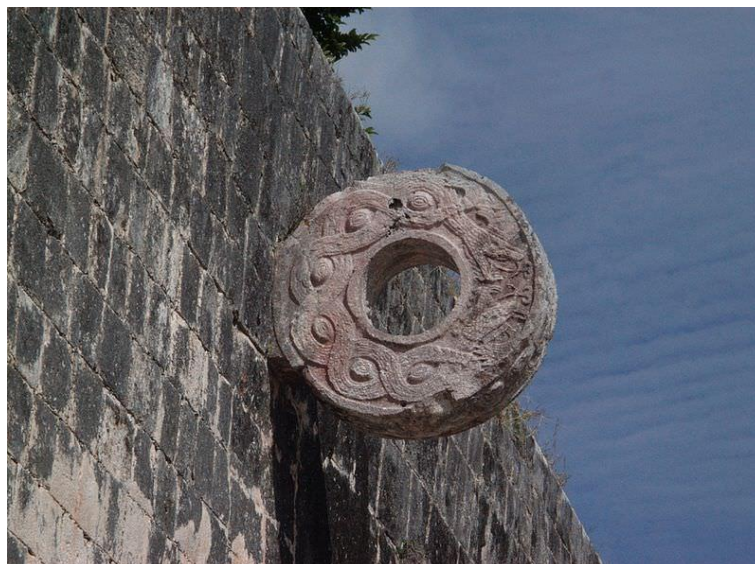
Parmi ces techniques, le kyudo est l'art martial japonais du tir à l'arc, « la voie de l'arc ». Le but est de forger son corps et son esprit par la concentration et la méditation.

Le Shefu était un jeu intellectuel pour les érudits chinois sous forme de devinettes poétiques.

Il existe aussi des arts martiaux africains comme la lutte nouba vieille de plus de 3000 ans.

Les initiations amérindiennes, notamment des Iroquois, avec la marche silencieuse, la précision du tir à longue distance, la course en forêt, constituent aussi un art martial.

Toujours en Amérique, la Capoeira, une danse codifiée longtemps interdite, originaire du Brésil, est née à l'initiative d'esclaves venus d'Angola. La Capoeira est un symbole associé à la solidarité et à la fierté des hommes libres.



*World History Encyclopaedia - Goal, Ball Court of Chichen Itza
(Droits d'auteurs: KÅŕre Thor Olsen - CC BY-SA)*

Les jeux de balle sont très anciens. On en trouve des traces en Mésoamérique, il y a 4000 ans. Il s'agit d'un sport rituel parfois accompagné de sacrifices. Des variantes sont encore pratiquées aujourd'hui au Mexique.

Plus proches de nous, citons les jeux traditionnels celtiques comme la soule ou Sioule (ancêtre du rugby), les jeux de crosse, la lutte bretonne appelée gouren, le jeu de boules, la galoche, le palet, la levée de perche. Ces jeux accompagnaient souvent les fêtes liées à l'agriculture ou aux pardons (formes de pèlerinage, ou procession, vers un lieu sacré).

Les origines de la danse et du théâtre sont également très anciennes. Le théâtre « moderne » trouve son origine dans les concours de tragédies accompagnant les cérémonies religieuses de la Grèce antique.

Quant à la danse, elle est déjà existante à la préhistoire comme en témoignent certaines fresques dans des grottes européennes, africaines ou asiatiques.

Il est intéressant de constater dans ces quelques exemples que les jeux ont souvent été des moyens de contact avec les « Dieux » lors de cérémonies ou de divination (jeux de hasard, dés, osselets, ...).

Cette dimension sacrée est aujourd'hui souvent perdue, quoiqu'encore présente. Par exemple dans le jeu de la marelle, il s'agit bien de quitter la « Terre » pour atteindre le « ciel », avec un plan de jeu ressemblant à l'arbre cabalistique.



Marelle dans le quartier de La Victoria, Malaga, Espagne

(Photo Wikimedia commons

Daniel Capilla; licence CC Attribution-Share Alike 4.0 International)

On peut parler aussi des dés divinatoires, des cartes de Thot ou de Tarot, des osselets en Mongolie.

La situation actuelle du ludisme

Actuellement on peut observer la prolifération des jeux de hasard, des jeux marqués par l'esprit du gain ou de la compétition. Des comportements comme les addictions, la banalisation du dopage, la fuite vers la distraction insignifiante se renforcent. Des débordements violents surviennent lors de grandes manifestations de jeux populaires. Les jeux virtuels sont omniprésents dans le quotidien de toutes les générations. Leurs effets sur le mental et la représentation interne sont à l'étude et encore méconnus pour la plupart.

Le marché annuel des jeux vidéo représentait 165 milliards de dollars en 2020, 203 milliards en 2022. 70% des 2000 plus grandes entreprises mondiales utilisent des jeux, parfois à des fins contestables (contrôle social, perte du libre arbitre, compétition permanente, discrimination, violence, ...)

Le jeu est donc un thème important. Il est souvent considéré comme un moment de plaisir et de détente, permettant de s'échapper des préoccupations quotidiennes.

Et si finalement le jeu était partout, y compris dans les domaines les plus sérieux (diplomatie, économie, politique, social, militaire, philosophie, idéologie, ...) ?

Johan Huizinga écrit dans son livre « Homo Ludens » (1938) :

« Peu à peu, nous en sommes arrivés à la conviction que la culture est fondée sur le jeu noble, et qu'elle ne peut manquer de teneur ludique, si elle veut déployer sa qualité suprême de style et de dignité. Nulle part, l'observance des règles établies n'est aussi indispensable que dans les relations entre peuples et États. Si ces règles sont violées, la société tombe alors dans la barbarie et le chaos. »

Au moment de l'écriture de ce livre, nazisme, fascisme et franquisme sont en pleine croissance. Ce n'est pas un hasard. L'auteur nous parle du respect des autres joueurs et des règles du jeu « noble », fondement de la culture. A méditer.

II Proportions dorées

Il est difficile, dans notre Métier, de mesurer avec précision. Il n'y a pas de températures, de volumes ou de dimensions comme dans d'autres métiers. Mais cette difficulté à mesurer n'empêche en rien de s'approcher de la proportion dorée. Pour cela nous commencerons par définir clairement les effets - le primaire, le secondaire et le tertiaire - des actes du psychisme, ainsi que les proportions externes (proportions entre les règles, l'espace de jeu, le nombre de joueurs).

Nous aurons toujours un œil sur les proportions qu'elles soient internes ou externes, que ce soit pour les jeux conventionnels ou les jeux initiatiques.

La métrique dans une production peut être mesurée avec précision. Elle est liée à une certaine proportion, notée avec la lettre Φ (phi), appelée nombre d'or, et à une certaine machine (ennéagramme sexténaire). La machine que nous utilisons pour travailler le Métier et qui nous donne la métrique est l'ennéagramme sexténaire ; il explique un système compensatoire de relations où les composantes s'harmonisent entre elles. Le terme ennéagramme signifie diagramme en neuf parties, et sexténaire car il contient six éléments. L'ennéagramme sexténaire est un outil de composition, de proportion et d'équilibre. C'est une palette de formules qui permet de définir ce qui sera primaire (8), secondaire (5) et tertiaire (3) dans une production. C'est aussi grâce à l'ennéagramme que nous pouvons proportionner les éléments.

Ce n'est pas juste une esthétique, un ratio géométrique ou un rapport harmonique comme cela est souvent présenté. Ce qui nous intéresse le plus dans l'incorporation de la métrique dorée c'est : un ordre, **une combinaison dynamique qui alterne équilibre et déséquilibre en laissant toujours de la place pour la croissance.**

C'est précisément ce qui nous intéresse pour le développement de la conscience humaine dans le monde.

Proportions dans les jeux conventionnels

Les nombres 3-5-8 font référence à des unités. On peut considérer qu'ici ce sont des unités d'intensité des actes.

Sur les proportions externes, quand on observe les règles, l'espace de jeu et le nombre de joueurs, regardons deux exemples⁴ :

- Dans le jeu « cache-cache cache », on peut observer 8 pour l'espace, 5 pour les joueurs et 3 pour les règles.
- Dans le jeu « colin maillard » ce serait 3 pour l'espace, 8 pour les joueurs et 5 pour les règles.

Sur les proportions internes, les actes du jeu « cache-cache » sont de perception intellectuelle, d'avidité et d'action (c'est un jeu composé des 3 actes : primaire, secondaire, tertiaire). On peut y observer 8 de

4 Voir en annexe : Les Métiers – Ludisme, extrait du *Livre orange* - Buenos Aires, août 1974

perception intellectuelle (acte intellectuel), 5 d'avidité (acte émotif) et 3 d'action (acte moteur). On voit ici l'intensité des actes ainsi que la chronologie dans laquelle ils se mobilisent.

Il s'agit de comprendre que leurs proportions sont équilibrées et que des actes se neutralisent, s'équilibrent (neutralisation entre actes mécaniques et intentionnels qui alimente l'envie de jouer). Parfois certains actes ont une fonction de dissimulation. Mais tout cela doit être bien proportionné. Beaucoup de jeux souffrent d'un excès de dissimulation : trop de fioritures, trop de théâtralisation.

Par exemple : nous avons neutralisation dans le jeu moteur "esquive les mains" parce que son primaire est 4 (réflexe, mécanique) et son secondaire très probablement 8 (action, intentionnel).

Nous avons dissimulation dans le jeu "la chandelle" qui a son primaire émotif "se rendre compte". On dissimule "se rendre compte" avec une sensation émotive (2) par le fait de chanter pendant le jeu. La dissimulation est une sorte de contrainte qui détourne l'attention du joueur par un autre acte qui tend à s'opposer au premier.

Proportion entre l'interne et l'externe

Avec la maîtrise du Métier, on comprend mieux les relations et les liens étroits entre les proportions externe et interne ; elles agissent l'une sur l'autre mutuellement. Par exemple, en diminuant l'espace de jeu, nous allons sûrement accélérer la dynamique du jeu. En ajoutant une règle nous allons possiblement faire varier l'intérêt ou ajouter des actes.

Proportion entre soin, tonus et permanence

Nous aspirons à une acquisition graduelle de la métrique en évaluant. Ce sont des proportions nécessaires pour d'autres activités, que ce soit la vie quotidienne ou des activités liées au développement et au changement humain. Une grande partie des échecs de la vie sont liés au manque de soin, de tonus, de permanence. Il existe une relation intime entre ces trois éléments. Nous avons un principe de proportion énoncé comme suit : les choses sont bien lorsqu'elles marchent ensemble et non isolément. Ce principe est lié à une des lois universelles : la loi de structure.

Proportions dans les jeux initiatiques / symboliques

Les tracés : l'apprentissage des tracés fait partie du jeu. Mandorle dorée et ennéagramme sont des symboles qui contiennent la proportion dorée. Nous jouons donc dans un espace aux proportions dorées.



De plus on peut y ajouter un système manuel de mesure du temps, Par exemple le collier de perle 8-5-3.



Nous sommes alors dans l'incorporation des espaces / temps aux proportions dorées. Nous cherchons à en avoir un registre, la sensation d'être en harmonie avec l'univers. Il s'agit de graver un registre.

III Schéma de la conscience

Voici un schéma très simplifié du fonctionnement de la conscience humaine reprenant quelques notions élémentaires. Ce schéma est volontairement incomplet pour se concentrer sur ce qui entre en jeu du point de vue du ludisme.

Par exemple, ce schéma ne fait pas référence aux niveaux de conscience (sommeil, demi-sommeil, veille...). Dans le cadre du ludisme en effet, les activités se déroulent généralement en état de veille.

Pour ceux qui souhaiteraient approfondir ce sujet, nous recommandons l'étude du livre Notes de psychologie de Silo (Éditions Références), ainsi que celle du chapitre "Révision des appareils et des impulsions" du livre Auto libération de L. A. Ammann, collection Nouvel Humanisme aux Éditions Références.

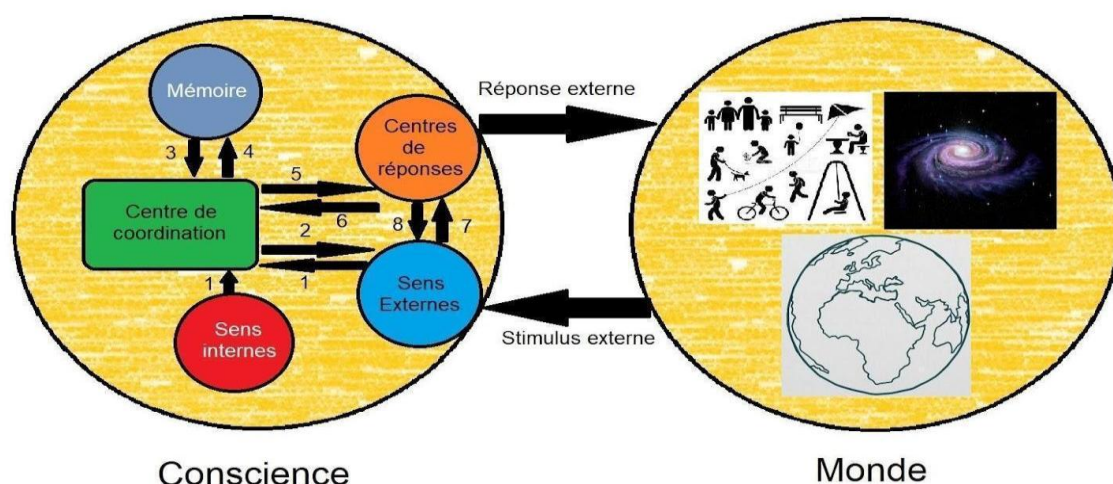


Schéma simplifié de l'interaction "conscience - monde"

Les stimuli arrivent à la conscience humaine par les sens externes (vue, odorat, ouïe, goût et toucher) mais aussi les sens internes kinesthésiques et cénesthésiques (chaleur, faim, position du corps, douleur...). Ces stimuli arrivent au "centre de coordination". Ce dernier consulte la mémoire : est-ce que ce stimulus est connu ? A-t-il laissé une trace mnésique ?... Les stimuli sont ainsi complétés d'autres données, constituant une image complexe. Cette dernière va permettre au centre de coordination de donner une réponse vers le monde, à travers les centres de réponses qui sont au nombre de quatre : centre végétatif, centre moteur, centre émotif et centre intellectuel.

- Centre intellectuel : régule l'élaboration de réponses pensées, de relations entre les différents stimuli, relations entre données et apprentissage.
- Centre émotif : régule les sentiments et les émotions.
- Centre moteur : régule la mobilité de l'individu et les opérations corporelles.
- Centre végétatif : régule l'activité interne du corps (respiration, circulation sanguine, alimentation, régulation de la température, ...).

Dans le cadre du ludisme, le centre végétatif n'est pas pris en compte, car ses réponses sont souvent non intentionnelles. Cela ne veut pas dire que ce centre n'intervient pas car tous les centres travaillent en structure, mais nous ne le considérons pas dans l'analyse des jeux et des registres qu'ils produisent. Nous nous intéressons essentiellement aux réponses motrices, émotives et intellectuelles.

Les flèches figurant sur le schéma correspondent à :

1. Perception par les sens externes ou internes
2. Aperception (action intentionnelle du centre de coordination qui "cherche")
3. Souvenirs (la mémoire envoie des informations)
4. Évocations (le centre de coordination demande des informations)
5. Impulsion de réponse (image)
6. Réponses des centres (externes et internes)
7. Stimuli qui mobilisent une réponse
8. Registre de la réponse (succès, échec, ...)

Observons l'ordre et la rapidité des centres de réponses, avec deux exemples.

Exemple 1

Je marche dans la rue, je suis distraite... je veux traverser la rue ... et tout à coup, une voiture surgit... que se passe-t-il ?

1. Décharge d'adrénaline et d'hormones (centre végétatif).
2. Je fais un saut en arrière (centre moteur).
3. J'ai peur (centre émotif).
4. Je réfléchis à ce qui vient de se passer. (Centre intellectuel).

Exemple 2

Un bébé naît.

1. Il apprend à respirer, à se nourrir, à dormir (cycles de veille, de sommeil), il continue à former sa musculature, il grandit... (centre végétatif).
2. Il apprend à s'asseoir, à se mettre debout, à marcher, à courir, à sauter... (centre moteur).
3. Son cercle de relations s'élargit à mesure que grandit sa vie sociale (parents, école, sport, théâtre, amis) et des sentiments et une complexité de registres se développent (centre émotif).
4. Avec l'apprentissage de la lecture et de l'écriture, il manie les abstractions et assure le développement intellectuel... (centre intellectuel).

On constate que les centres de réponses ont des vitesses différentes. Dans les deux exemples ci-dessus, les choses se produisent effectivement dans cet ordre-là : végétatif (le plus rapide), moteur, émotif, intellectuel (le plus lent).

Deuxième partie : les jeux

I Jeux conventionnels

Introduction aux jeux conventionnels

L'esprit du Métier

Tous nos Métiers ont le même objectif : l'incorporation de la métrique interne. Tous nos Métiers ont la même caractéristique : ils ont été pratiqués dans toutes les civilisations et à toutes les époques. Ils ne sont donc pas enchaînés à ce temps et à cet espace et seront présents dans les civilisations futures. Notre tâche, bien plus existentielle que technique, est de leur donner le sens, l'amplitude et la profondeur dont ils ont besoin pour contribuer au développement de l'être humain.

Le ludisme

Les jeux conventionnels ou traditionnels ont une origine populaire et il peut paraître surprenant de les pratiquer comme un de "nos Métiers". Le ludisme est un Métier de représentation (comme la danse et le théâtre). Le ludisme utilise très peu d'instrumental. Notre Métier s'appuie sur la capacité, la flexibilité, la mobilité, la rapidité à organiser des situations différentes, en plus de jouer des rôles différents. Les situations de jeu sont très éloignées du quotidien et n'engagent jamais l'intégrité ou la situation vitale des personnes. C'est peut-être le Métier le plus pédagogique au sens où on y apprend la pédagogie. Il paraît être fait pour les personnes qui enseignent. On y trouve l'essence empirique des sciences humaines telles que la psychologie et la sociologie. Le Métier permet de développer "l'attitude ludique", que l'on ne réduit pas à la simple dédramatisation. L'attitude ludique permet d'améliorer sa capacité de description et d'analyse de situations complexes en vue de les transformer. Elle permet une meilleure compréhension du psychisme, et permet d'en différencier avec précision ses actes (actes du psychisme).

L'extraction

C'est dans cette tradition ludique (des jeux) que nous puisons, récoltons, notre "Materia prima". Par exemple, cache-cache, 1-2-3 soleil ou chat perché sont pour nous comme des minéraux ou végétaux précieux dont nous allons apprendre à extraire les essences : des actes du psychisme, des proportions externes et internes, des principes sur les ensembles humains, de l'auto-connaissance et des significations.

Classification

La plupart des jeux conventionnels avec lesquels nous travaillons sont moteurs mais notre attention et notre classification sont d'un autre ordre. Nous les classons en trois catégories : jeux d'ensemble (intellectuels), d'alternative (émotifs) et séquentiels (moteurs). Prenons comme exemple les trois jeux cités plus haut : cache-cache est classé dans les jeux d'ensemble (intellectuels), 1-2-3 soleil dans les jeux d'alternative (émotifs) et chat perché dans les jeux séquentiels (moteurs). Même s'ils paraissent de prime abord des jeux moteurs, notre attention sera orientée plus particulièrement sur les actes du psychisme primaires qui sont présents dans les jeux.

Langage, mode opératoire et forme mentale

Comme dans tous les Métiers, le ludisme a son langage, très riche, subtil et précis. Il possède son instrumental et ses espaces de travail.

Le Métier a son "modus operandi", mode opératoire, c'est à dire un ordre précis dans les opérations qui demandent soin, tonus et permanence.

Le Métier nous permet de faire des expériences (mises en situation) comme dans un laboratoire ou un observatoire afin d'y faire surgir notre propre "forma mentis", forme mentale, et celles des autres, pour y faire les ajustements nécessaires.

La forme mentale engendre des comportements et des rôles, qui à leur tour engendrent des situations, pour aboutir à des organisations complexes. Toute cette réaction en chaîne nous intéresse. Notre Métier de représentation nous met dans des situations et des rôles très éloignés du quotidien. Parfois il caricature, amplifie, accélère des situations de vie, ce qui nous permet de voir l'invisible et d'obtenir des prises de conscience déterminantes. Un des rôles travaillés dans les jeux conventionnels est celui de coordinateur de jeux. Celui-ci demande d'apprendre à transmettre rapidement, de façon claire et enthousiaste, l'envie de jouer, les règles, et de prêter attention au déroulement et à l'ensemble des joueurs.

Intérêt prioritaire et processus du ludisme

L'idée d'un processus de croissance intérieure sous-tend tout l'apprentissage du Métier. C'est un processus avec des pas et de grandes étapes. C'est ce processus que nous prétendons présenter et partager dans le manuel. Il est préférable de passer beaucoup de temps à travailler avec les jeux conventionnels, même si on croit les connaître ou les avoir pratiqués. Ils sont très nombreux et les 18 jeux proposés et ordonnés en 3 "palettes" de 6, représentent pour nous la base incontournable du Métier.

Envie de jouer, véhicule neutre et proportion

Les jeux conventionnels ont tous la même structure externe triple : nombre de joueurs, espace, règles. La proportion de ces 3 éléments est décisive pour une bonne "production" du jeu, cette proportion externe contribue au maintien de l'envie de jouer. Ils ont tous une ou plusieurs "contraintes" (proposition de difficulté) à dépasser. La structure interne, elle, fait appel à un "équilibre dynamique", une proportion des actes mécaniques et intentionnels du psychisme qui favorise aussi l'envie de jouer. C'est la fameuse "proportion dorée" qui engendre le plus cet équilibre dynamique (même s'il est relativement imprécis de quantifier et mesurer les actes du psychisme).

L'attention

L'attention est au cœur du Métier. Le niveau attentionnel est conditionné en grande partie par l'envie de jouer (véhicule neutre). Quand on perd l'intérêt pour le jeu, le niveau baisse. C'est un thème central à approfondir. Comment rester attentif ? Comment préciser et maintenir nos intérêts pour rester attentif ? (Voir annexe texte de référence)

Le déroulement

La journée de travail doit être proportionnée entre l'étude, la pratique du jeu, la prise de note, les échanges et les temps de pause. On commence par faire le plan de la journée. Ceci se fait en ensemble ; si un plan est suggéré, on le révise et on ajuste. Apprendre à faire un plan fait partie du Métier. Il est naïf de croire que l'on va accomplir le plan d'un travail que l'on fait pour la première fois sans rencontrer des difficultés ou des déviations. Nous avons besoin d'anticiper, avant les ateliers, pour nous fournir les instruments nécessaires aux jeux (espace, balle, marquage au sol, chronomètre, tableau ou table de sable, carnet pour prise de notes). N'oublions pas de consulter la météo pour planifier les jeux en extérieur.

La pratique

On désigne un coordinateur de jeu qui explique le jeu (rôle que tout le monde devra prendre). Puis on joue ! En se proposant des temps, un nombre de joueurs et des espaces clairement définis. Il est fondamental de préciser, pour le jeu choisi, l'acte primaire du psychisme. C'est cet acte qui nous intéresse d'identifier. Nous avons besoin d'en avoir l'expérience claire, ainsi que le "registre" associé.

Comme nous sollicitons beaucoup le corps dans notre métier, nous recommandons un moment d'échauffement avant toute pratique.

Peu à peu, avec la pratique des jeux nous serons capables d'identifier, d'avoir l'expérience et le registre de tous les actes du psychisme proposés par les 18 jeux conventionnels.

L'évaluation

Apprendre à évaluer fait partie intégrante du Métier. Cela sert bien sûr à observer ses points faibles et ses points forts, mais cela sert aussi à différencier, compléter et synthétiser tous les éléments constitutifs d'un jeu. La pratique d'évaluations (diagnostic, examen) conditionne la capacité de composer (créer) des jeux.

Grille d'évaluation

L'Évaluation après chaque jeu

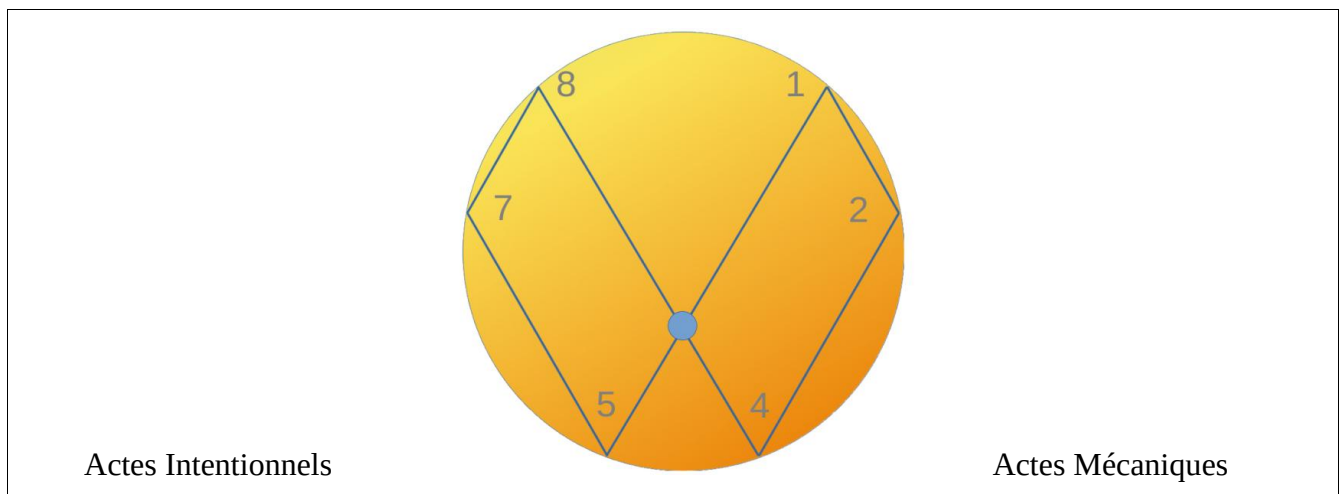
a- L'envie de jouer ou véhicule neutre

Évaluer simplement l'envie de jouer qui est le véhicule sur lequel va s'appuyer tous les éléments du jeu et de l'évaluation.

b- évaluer l'acte :

Évaluer l'acte psycho-physique proposé dans l'intérêt du jeu au début de chaque fiche.

Essayer de se rendre compte de la mécanicité ou de l'intentionnalité de l'acte.



c- Soin, tonus et permanence

Ce sont les trois qualités que l'on cherche à développer dans tous les métiers et auxquelles on prête attention. Pour le ludisme, voici comment on peut caractériser ces trois qualités.

Soin : respect des règles du jeu (à l'opposé de l'idée de tricher, fausser ou s'écarter des règles) anticipation et adéquation du matériel ainsi que le respect de l'ordre adéquat des opérations.

Tonus : Il s'agit de tout ce qui peut être mesuré : espace du jeu, nombre de joueurs, la durée...en relation des uns avec les autres. Le tonus se manifeste en travaillant avec mesure et proportion.

La particularité du ludisme, c'est que lorsque surgissent des actes étrangers à ceux proposés par la formule du jeu, le tonus baisse. Ainsi le tonus est donné par les actes conforme à la formule de chaque jeu.

Permanence : on la voit essentiellement dans l'application du plan. L'opérateur apprend à proposer et accomplir un plan en examinant les futures possibilités.

d- Évaluation externe :

Lorsque c'est possible, nous évaluons les proportions du jeu, pour les règles, pour le nombre de joueurs et pour l'espace. Il s'agit d'évaluer le primaire, le secondaire et le tertiaire.

e – Chronologie du jeu (déroulé). Évaluer les différentes séquences du jeu et essayer de repérer les différents actes sollicités.

f- Commentaires :

Le thème qui nous intéresse ici est celui de la croissance intérieure face aux difficultés. Il s'agit d'une partie libre, dans laquelle peuvent figurer par exemple : appréciations, témoignage, découvertes, compréhensions, etc. Il est intéressant qu'y figure la ou les difficultés que je souhaite dépasser et ce que je souhaite renforcer pour un meilleur équilibre personnel.

II – Évaluation du plan de l'atelier

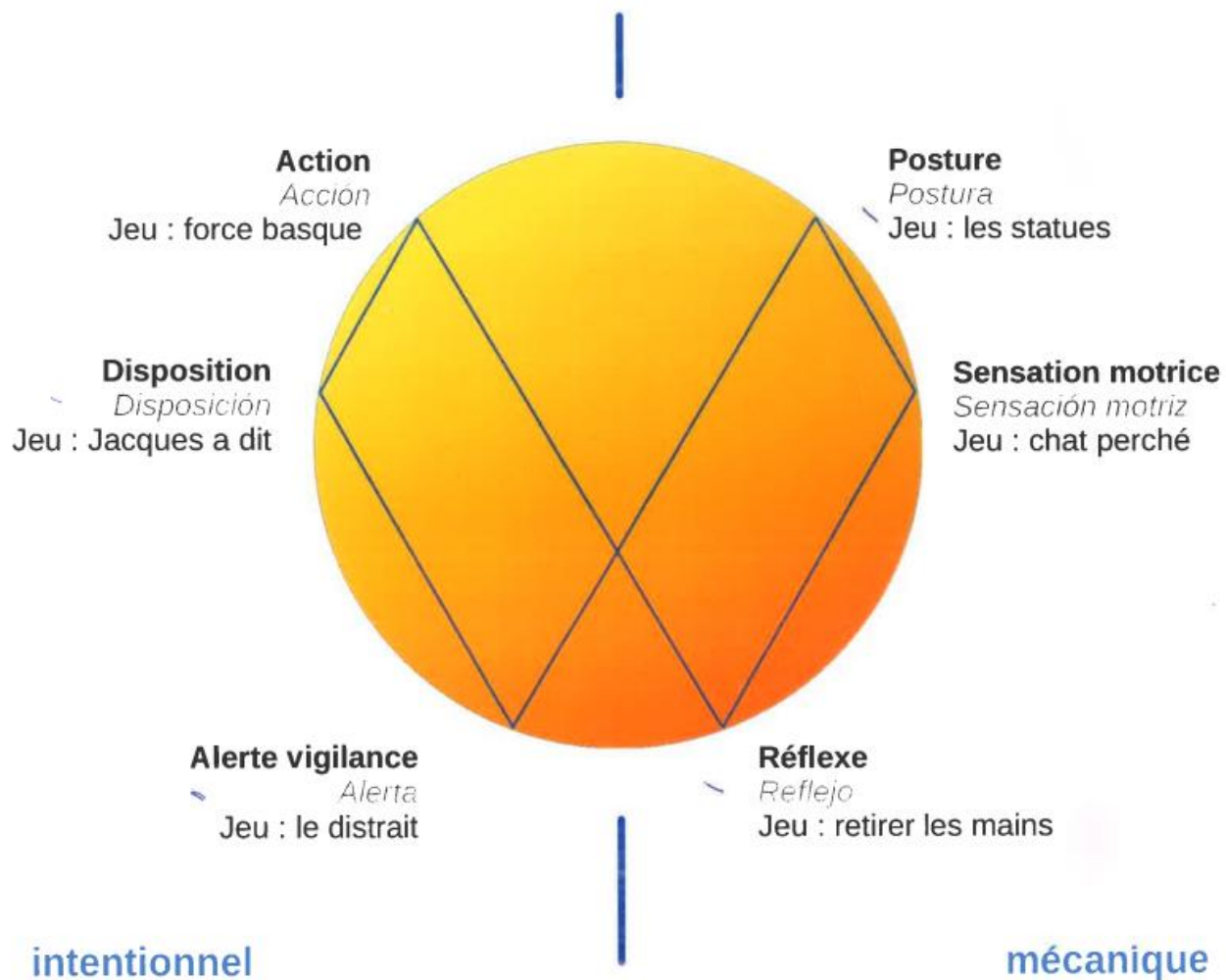
Chaque atelier débute par un plan de réalisation sur un ou deux jours, il convient d'évaluer ce plan à la fin de l'atelier.

Trois Ennéagrammes D'actes et de jeux

- I) Jeux séquentiels
 Mobilisation Motrice**
- II) Jeux d'alternative
 Mobilisation émotive**
- III) Jeux d'ensemble
 Mobilisation Intellectuelle**

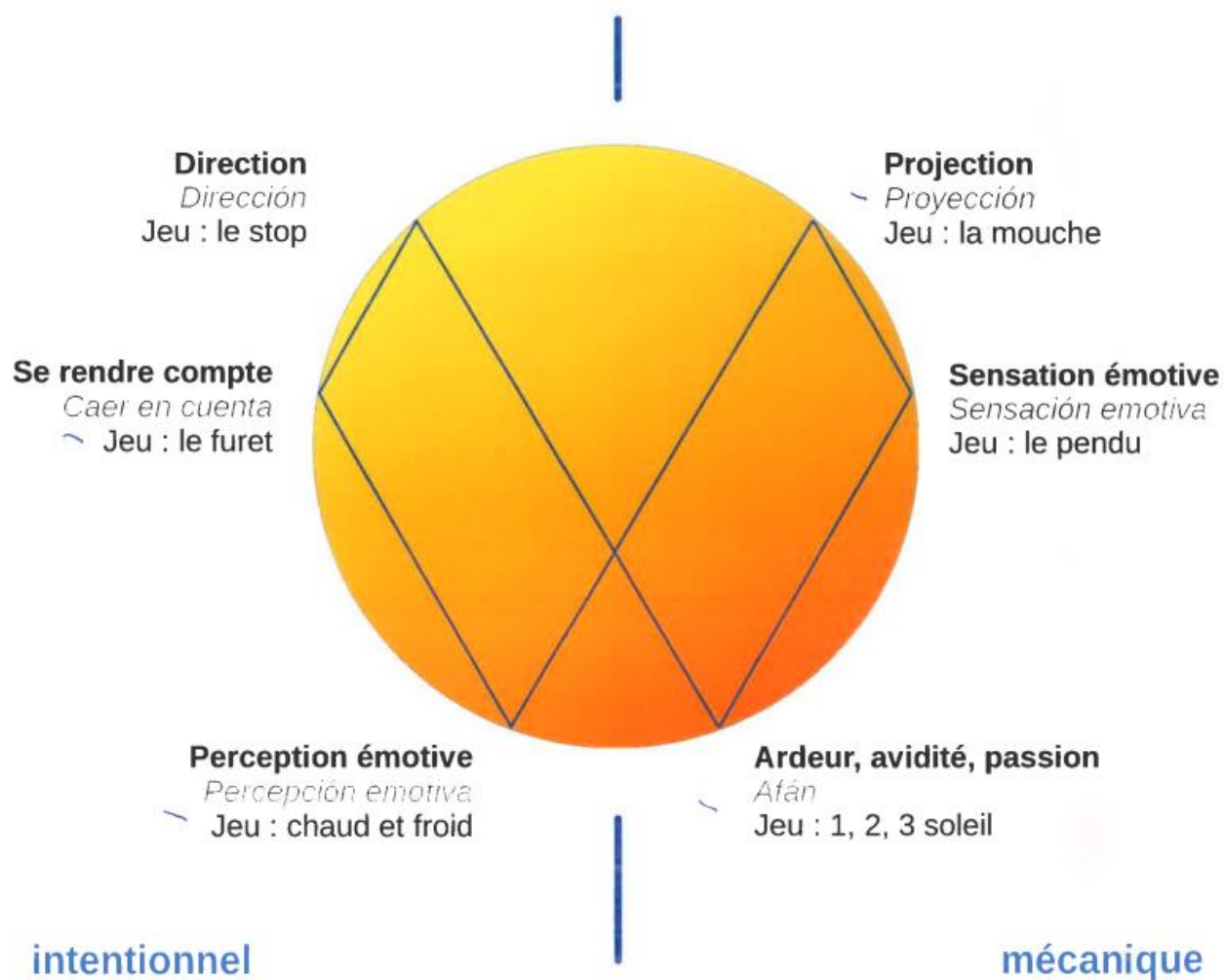
Jeux séquentiels

mobilisation motrice



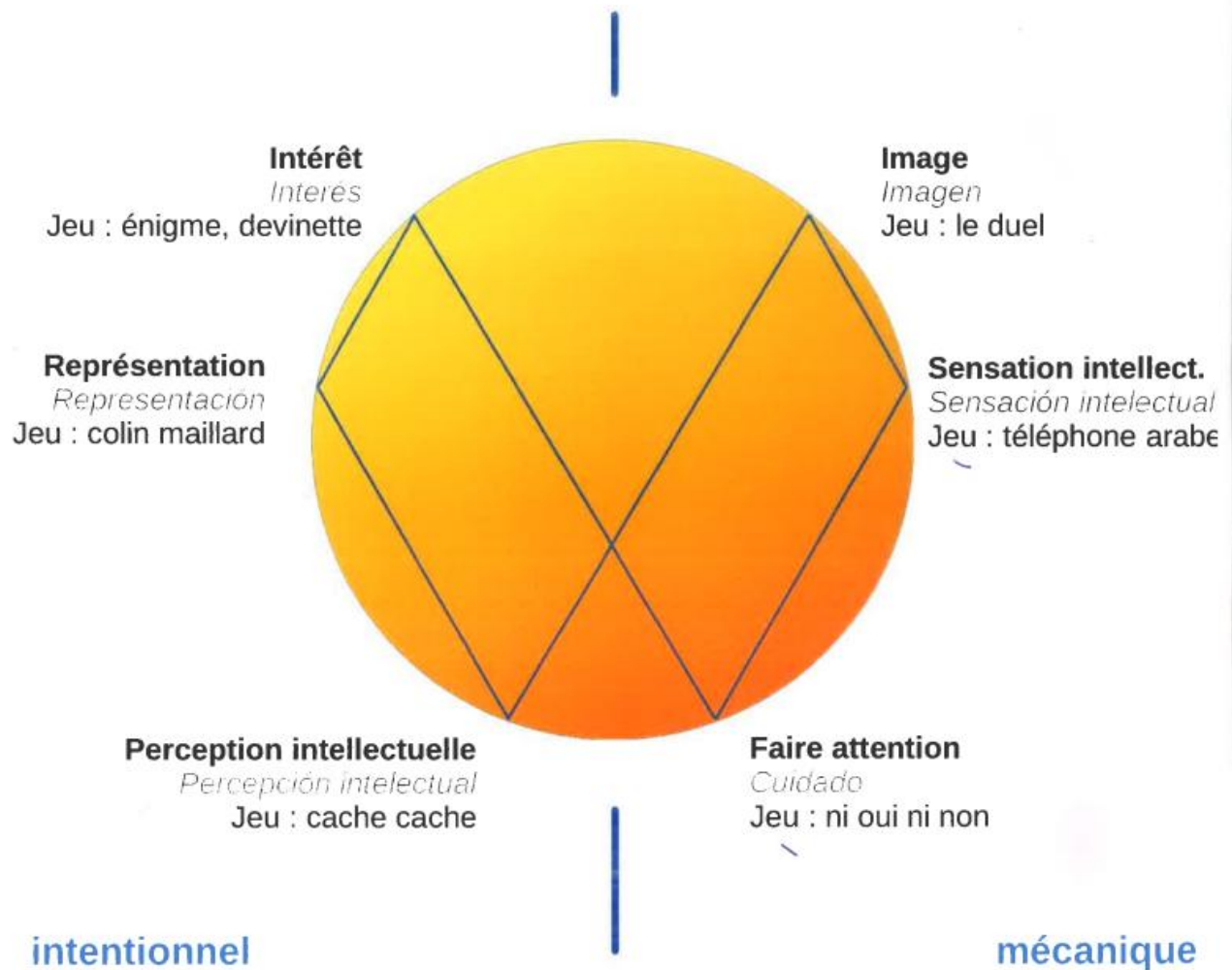
Jeux d'alternative

mobilisation émotionnelle



Jeux d'ensemble

mobilisation intellectuelle



Fiches des jeux

Jeux d'ensemble

Le duel	p 21
Téléphone arabe	p 22
Ni oui ni non	p 23
Cache-cache	p 24
Colin maillard	p 26
Devine-tête	p 28

Jeux d'alternative

La mouche	p 29
Le pendu	p 31
1, 2, 3, soleil	p 32
Chaud et froid	p 33
Le furet, ou la chandelle	p 34
Le stop	p 35

Jeux séquentiels

La statue	p 36
Chat perché	p 37
L'esquive	p 38
Le distrait	p 39
Jacques a dit	p 40
Tir à la corde	p 41

Jeu : le duel

Genre de jeu : ENSEMBLE, ACTES INTELLECTUELS ; IMAGE – 1I

Intérêt du jeu

L'intérêt de ce jeu est d'avoir le registre de l'acte psycho-physique : Image (ennéagramme des jeux d'ensemble)

But du jeu

Toucher l'adversaire et ou esquiver les coups

Fiche du jeu

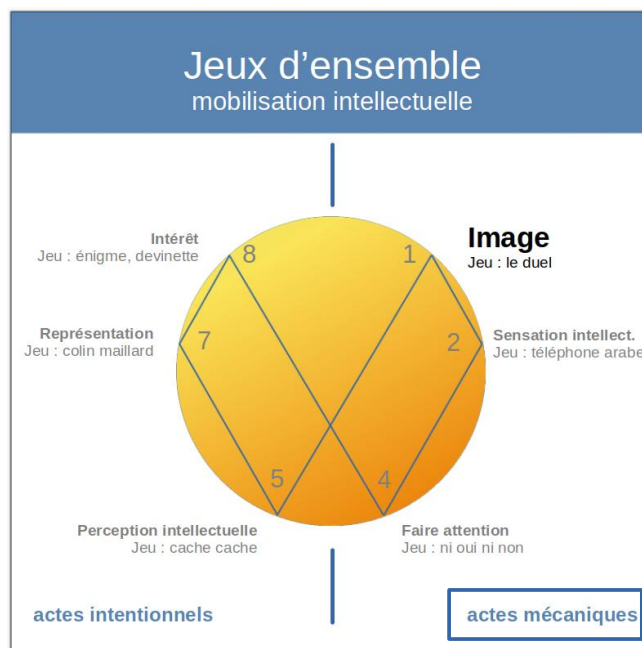
- Nombre de joueurs : 2
- Matériel : craie, charbon
- Se joue en extérieur ou intérieur
- Durée : 5 min, ou 3 touches de l'adversaire

Règles du jeu

1. Les joueurs se placent face à face, dans un espace délimité au préalable (3 ou 4 mètres) ils ont enduit leur index de charbon (ou autre produit pour marquer l'adversaire).
2. Il faut toucher 3 fois son adversaire en lui laissant une marque.

Précaution :

Enlever les bijoux et avoir les ongles coupés. Agir avec sympathie et fair-play.



Jeu : téléphone arabe

Genre de jeu : ENSEMBLE, ACTES INTELLECTUELS ; SENSATION INTELLECTUELLE – 2I

Intérêt du jeu

L'intérêt de ce jeu est d'avoir le registre de l'acte psycho-physique : sensation intellectuelle (ennéagramme des jeux d'ensemble)

But du jeu

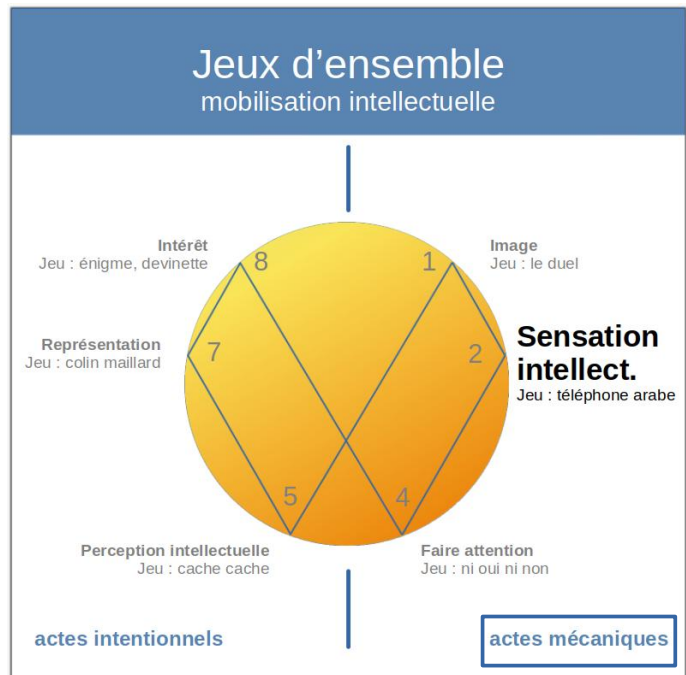
Transmettre un message oralement et à l'oreille, de joueur à joueur.

Fiche du jeu

- Nombre de joueurs : minimum 6
- Se joue en extérieur ou intérieur
- Durée : à définir préalablement

Règles du jeu

1. Les joueurs doivent tous s'asseoir en cercle ou se tenir en ligne droite. Ils doivent être suffisamment proches les uns des autres pour que le chuchotement soit possible, mais pas trop près afin que les joueurs voisins ne puissent pas entendre.
2. La première personne de la ligne ou du cercle murmure une phrase à l'oreille de la personne à sa droite.
3. Le joueur suivant chuchote la phrase à son voisin, et ainsi de suite, jusqu'à atteindre le dernier joueur. Le dernier joueur prononce la phrase à haute voix afin que chacun puisse entendre à quel point cela a changé depuis le premier chuchotement.
4. Variante : la phrase ne peut être chuchotée qu'une seule fois (pas de répétition), les joueurs doivent donc faire très attention. Un seul joueur (le premier) devrait savoir quelle est la phrase. L'animateur du jeu peut souhaiter que la phrase d'origine soit écrite sur un papier.
5. **Précaution** : aucune



Jeu : ni oui ni non

Genre de jeu : ENSEMBLE, ACTES INTELLECTUELS ; FAIRE ATTENTION – 4I

Intérêt du jeu

L'intérêt de ce jeu est d'avoir le registre de l'acte psycho-physique : Faire attention (ennéagramme des jeux d'ensemble)

But du jeu

Répondre aux questions sans dire "Oui" ou "Non"

Fiche du jeu

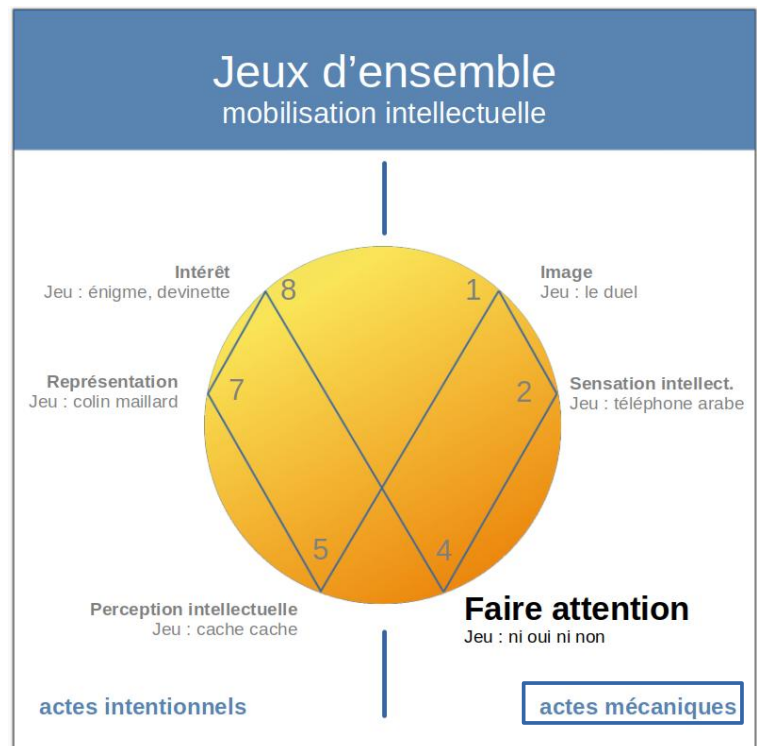
- Nombre de joueurs : 2 minimum
- Durée : à définir préalablement

Règles du jeu

1. On choisit un joueur, qui ne doit répondre aux questions des autres sans dire ni oui ni non sous peine d'être éliminé. S'il est éliminé, alors il est remplacé par le joueur qui en posant la question a provoqué l'élimination.
2. L'interdiction de dire « oui » ou « non » est parfois également étendue au « si ».
3. Dans le cas où l'on joue à deux, la partie doit se dérouler en un temps limité.
4. Il est possible d'employer des synonymes, tels « absolument », « pas du tout », « effectivement », « en effet » ... On peut interdire d'utiliser la même formule de façon répétée.

Précautions :

Aucune



Jeu : Cache-cache

Genre de jeu : ENSEMBLE, ACTES INTELLECTUELS ; PERCEPTION INTELLECTUELLE –
5I

Intérêt du jeu

L'intérêt de ce jeu est d'avoir le
registre de l'acte psycho-physique:
Perception intellectuelle
(ennéagramme des jeux d'ensemble)

But du jeu

Trouver où se cacher dans un espace
délimité.

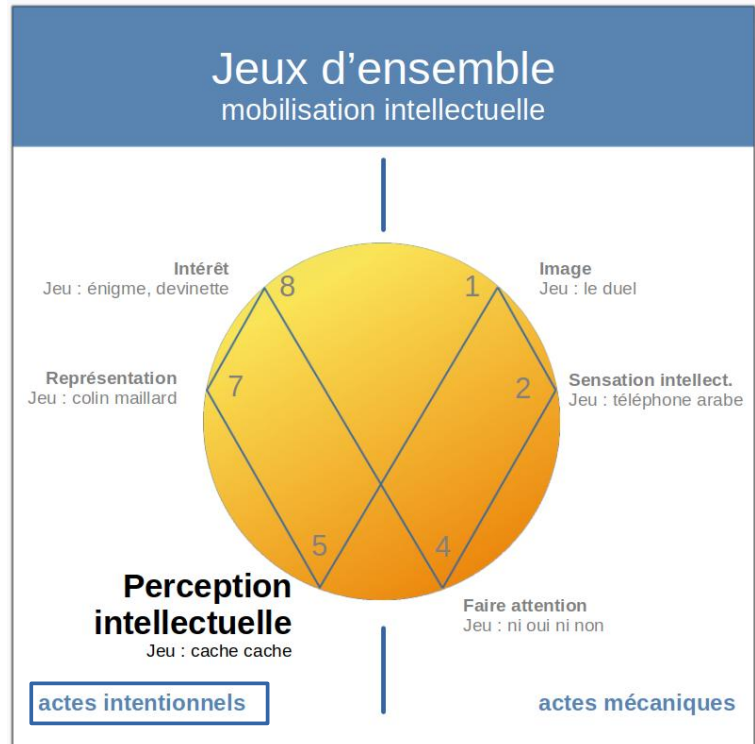
Trouver les personnes qui se sont
cachées dans cet espace délimité.

Fiche du jeu

- Nombre de joueurs : 2 joueurs
ou plus
- Se joue en extérieur ou
intérieur. Le plus important est de bien
s'entendre sur les limites de l'espace
de jeu.
- Durée : Il convient de fixer une
limite de temps. On doit convenir d'un signal que le chercheur émettra lorsque le temps pour se
cacher sera écoulé, de même il faudra signaler que le jeu a pris fin, même si les tous joueurs n'ont
pas été trouvés.

Règles du jeu :

1. Désigner un chercheur, et les autres joueurs se cachent.
2. Le chercheur doit fermer les yeux et si possible faire face à un mur loin des joueurs. Il
compte à haute voix jusqu'à un nombre préalablement convenu par tous les joueurs afin qu'ils
sachent combien de temps ils ont pour se cacher. Cela leur permet de se cacher avant que le
chercheur ait fini de compter. Il convient, que le chercheur signale qu'il commence à chercher
3. Pendant que le chercheur compte, les autres joueurs cherchent des cachettes et une fois
positionnés, ils ne doivent plus bouger.
4. Le chercheur finit de compter et les joueurs cachés restent aussi silencieux que possible
jusqu'à ce qu'ils soient trouvés. Ils ne sont pas autorisés à changer de cachette une fois que le
chercheur a fini de compter.
5. Le joueur trouvé en dernier gagne la partie et devient le chercheur du tour suivant.



6. Variante : il y a un port d'attache, le lieu où le chercheur a compté. Si le chercheur n'a pas trouvé les joueurs dans un certain laps de temps, alors les joueurs qui se cachent peuvent courir vers ce lieu avant que le chercheur ne les attrape, ce qui les place en sécurité. Si un joueur est touché en courant vers le lieu, il devient le prochain chercheur.

7.

Précautions

Ne pas prendre de risque.

Jeu : Colin maillard

Genre de jeu : ENSEMBLE, ACTES INTELLECTUELS ; REPRÉSENTATION – 7I

Intérêt du jeu

L'intérêt de ce jeu est d'avoir le registre de l'acte psycho-physique : Représentation (ennéagramme des jeux d'ensemble)

But du jeu

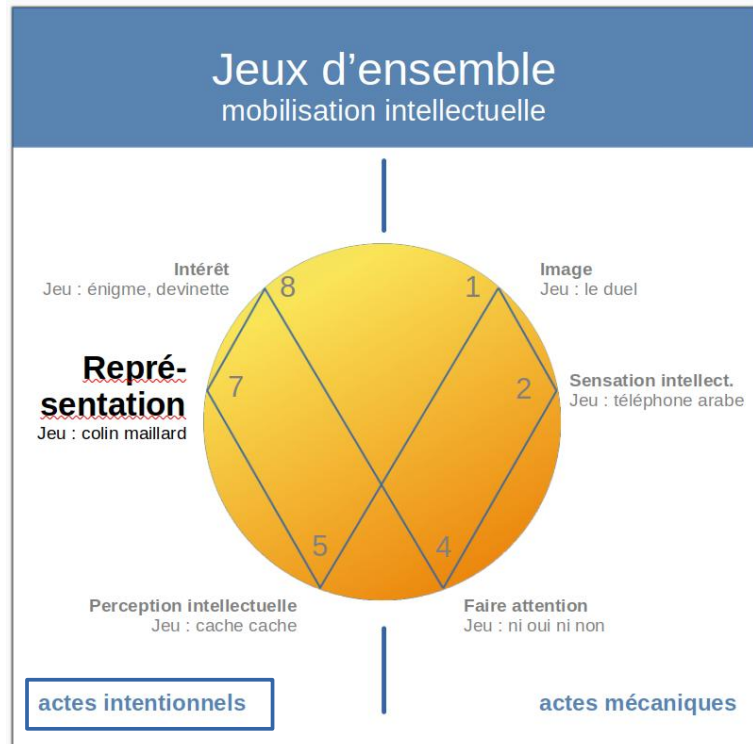
Réussir à identifier les autres joueurs tout en ayant les yeux bandés.

Fiche du jeu

- Nombre de joueurs : minimum 6 ou 8, maximum 15 (pour un jeu équilibré et dynamique).
- Matériel : Un foulard ou un tissu assez long, afin de bander les yeux d'un des joueurs.
- Se joue en extérieur ou en intérieur dans un espace délimité idéalement entre 15 et 40 m²
- Durée : à définir préalablement

Règles du jeu

1. Commencer par désigner aléatoirement un joueur ou plusieurs joueurs qui attraperont les autres joueurs.
2. On délimite l'espace de jeu.
3. Les joueurs désigner doivent se bander les yeux.
4. Avant de démarrer le jeu, les autres joueurs se dispersent dans l'espace délimité par avance. Avant de partir à la chasse, le « chasseur » fait plusieurs tours sur lui-même, pour perdre en partie ses repères spatiaux.
5. Après avoir fait plusieurs tours sur lui-même, le chasseur dit : stop. Les autres joueurs doivent s'immobiliser.
6. Lorsque le chasseur trouve un joueur, celui-ci doit rester immobile et silencieux, le chasseur doit essayer de le reconnaître au toucher.
7. Si le « chasseur » trouve la bonne identité, il gagne et lui transmet son foulard.
8. Variante : On peut définir à l'avance les parties du corps que le chasseur aura le droit de toucher. Par exemple : seulement le bras ou les épaules.



Précautions :

Attention à l'espace qui ne doit pas être encombré pour que le « chasseur » puisse retrouver les autres joueurs sans trébucher ou se blesser.

Jeu : devine-tête (énigme, devinette)

Genre de jeu : ENSEMBLE, ACTES INTELLECTUELS ; INTÉRÊT – 8I

Intérêt du jeu

L'intérêt de ce jeu est d'avoir le registre de l'acte psycho-physique : Intérêt (ennéagramme des jeux d'ensemble)

But du jeu

Trouver quelle est la personne dont le nom est marqué sur le papier collé sur son front.

Fiche du jeu

- Nombre de joueurs : maximum 5
- Matériel : papier, ciseaux, stylo ou crayon, ruban adhésif
- Peut se jouer en extérieur ou intérieur
- Durée : le temps que tout le monde trouve le personnage inscrit sur son front.

Règles du jeu

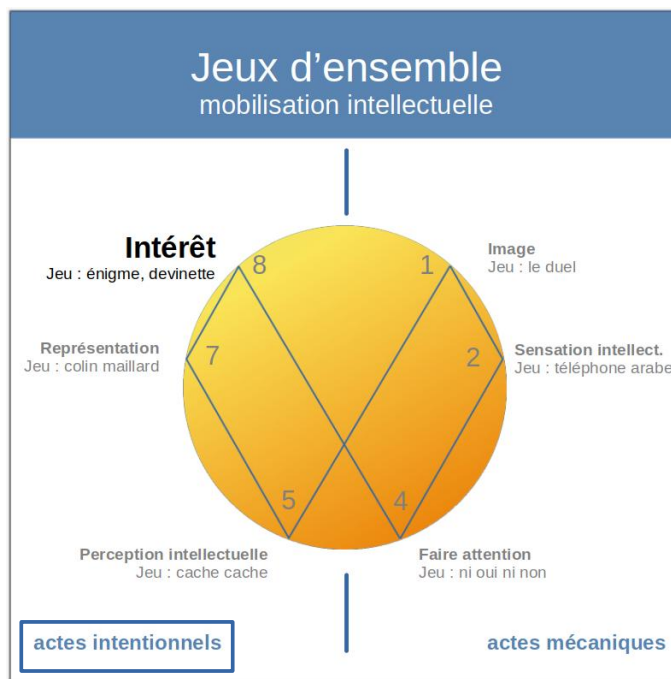
1. Découpez les feuilles de papier en morceaux rectangulaires pour créer des cartes. (au moins 4 par joueur)
2. Écrire des noms de toutes catégories (Célébrités nationales, internationales, personnages de dessins animés, animaux, chanteurs, acteurs, personnalités historiques...) sur les cartes.
3. Mélanger les cartes.
4. Chaque joueur tire une carte sans la regarder et se la colle sur le front à l'aide du ruban adhésif.
5. La carte doit être lisible par les autres joueurs.
6. Afin de trouver le nom inscrit sur son front, chaque joueur, tour à tour pose une question dont la réponse ne doit être que oui ou non.

Par exemple :

Suis-je une femme, un homme ?
Est-ce que je suis déjà passé à la télévision ?
Suis-je impliqué dans le sport ?
Suis-je mort ou vivant ?

Précautions :

Aucune



Jeu : Les mouches

Genre de jeu : ALTERNATIVE, ACTES ÉMOTIFS ; PROJECTION – 1E

Intérêt du jeu

L'intérêt de ce jeu est d'avoir le registre de l'acte psycho-physique : Projection (ennéagramme des jeux d'alternative)

But du jeu

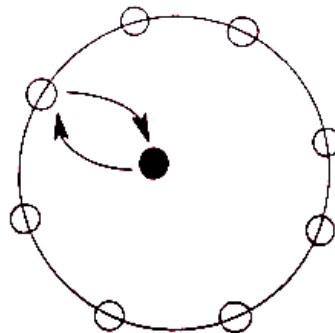
Attraper dix mouches sans les laisser s'échapper.

Fiche du jeu

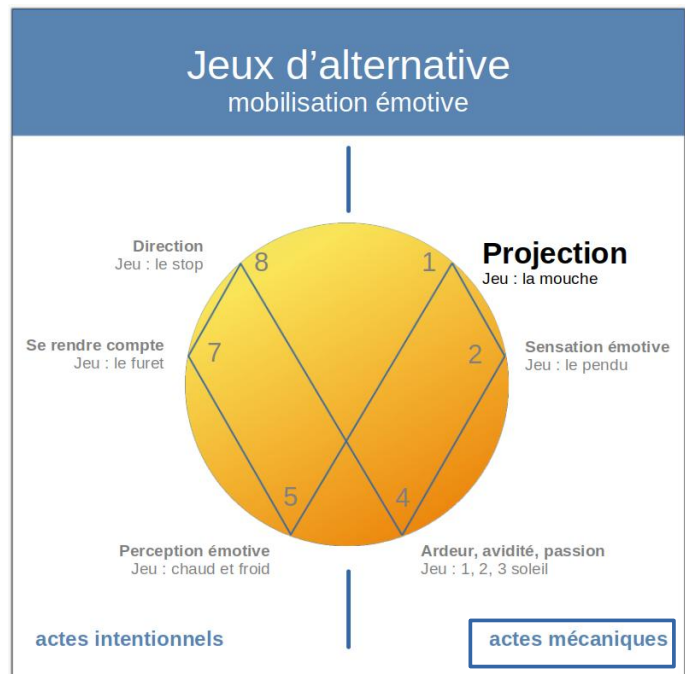
- Nombre de joueurs : entre 6 et 8 joueurs, faire des groupes si plus de joueurs.
- S'il y a beaucoup de joueurs, faire deux groupes
- Matériel : une balle
- Se joue en extérieur ou intérieur
- Durée : indéterminée.

Règles du jeu

1. Faire un cercle avec les participants, un des joueurs se tient au centre avec la balle.



2. Les participants doivent attraper 10 mouches. Pour attraper une mouche, le joueur qui est au centre lance la balle à un des joueurs et celui-ci l'attrape puis renvoie la balle au joueur central. Il a gagné une mouche qu'il maintient dans ses mains fermées. (la mouche prisonnière dans ses mains).
3. Le joueur au centre répète l'opération avec les autres joueurs, sans aucun ordre. Parfois le meneur fait des feintes, il commence son geste mais retient la balle, le joueur qui a alors ouvert ses mains a perdu toutes ses mouches et doit recommencer à 0. Les participants peuvent compter leurs



mouches à voix haute ou mentalement pour que le joueur central ne sache pas à combien de mouches se trouvent les joueurs. Si par inattention un joueur ouvre les mains il perd ses mouches ! Ne pas sous-estimer le fait d'être attentif au nombre de mouches capturées.

4. Le premier joueur à avoir 10 mouches gagne et devient le joueur central.

Précaution :

Aucune

Jeu : le pendu

Genre de jeu : ALTERNATIVE, ACTES ÉMOTIFS ; SENSATION ÉMOTIVE - 2E

Intérêt du jeu

L'intérêt de ce jeu est d'avoir le registre de l'acte psycho-physique : Sensation émotive (ennéagramme des jeux d'alternative)

But du jeu

Le but du jeu est de trouver un mot en devinant les lettres qui le composent.

Fiche du jeu

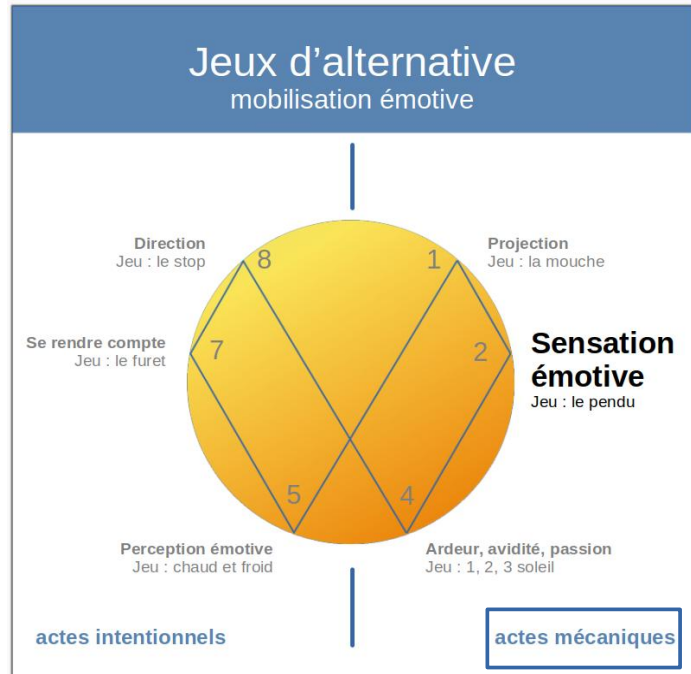
- Nombre de joueurs : 2
- Matériel : feuille, crayon
- Se joue en extérieur ou intérieur
- Durée : à définir préalablement

Règles du jeu

1. Désigner le joueur qui devra deviner le mot, et celui qui dessinera le pendu.
2. Celui qui dessine le pendu pense à un mot. Il dessine la potence et place en dessous autant de traits qu'il y a de lettres dans le mot.
3. Celui qui doit deviner le mot annonce une lettre. La lettre fait-elle partie du mot à deviner ?
4. Si oui, celui qui dessine inscrit la lettre à sa place, sur le tiret correspondant, et autant de fois que la lettre apparaît dans le mot.
5. Sinon, il dessine le premier trait du pendu. Le jeu continue jusqu'au moment où l'un des joueurs remporte la partie.
6. C'est-à-dire : celui qui doit deviner remporte la partie en découvrant toutes les lettres du mot. Celui qui dessine gagne la partie en dessinant tous les traits du pendu.
7. Le nombre de coups dans une partie dépend du nombre de traits qu'il faut pour réaliser le dessin du pendu. Il est donc possible d'augmenter le nombre de chances en dessinant également la potence, et pas seulement le pendu, durant la partie. Cela facilite le jeu et permet au joueur qui cherche d'avoir plus de chances de trouver le mot.
- 8.

Précaution :

Aucune



Jeu :1, 2, 3, Soleil

Genre de jeu : ALTERNATIVE, ACTES ÉMOTIFS ; ARDEUR, AVIDITÉ, PASSION – 4E

Intérêt du jeu

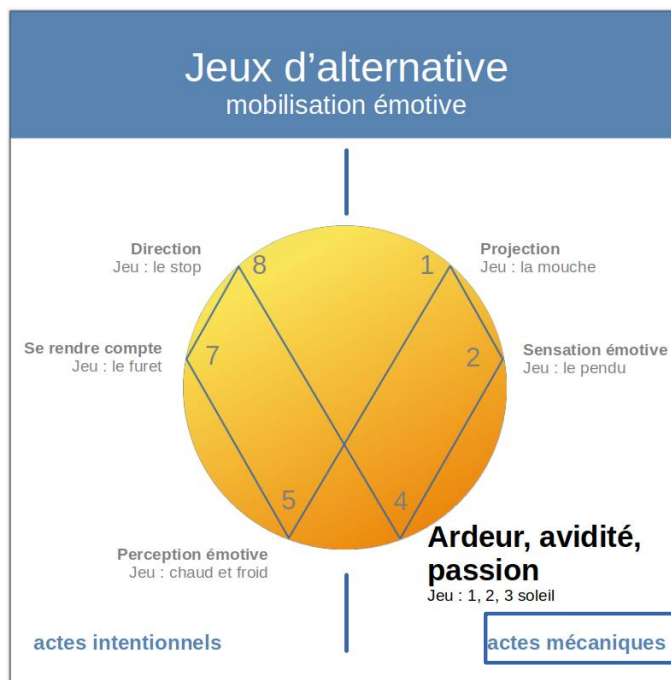
L'intérêt de ce jeu est d'avoir le registre de l'acte psycho-physique : Ardeur (ennéagramme des jeux d'alternative)

But du jeu

Le but pour les joueurs est de réussir à toucher le mur sans que la sentinelle ne les voit.

Fiche du jeu

- Nombre de joueurs : 4 joueurs ou plus
- Matériel : aucun
- Se joue en extérieur ou intérieur
- Durée : à définir préalablement



Règles du jeu

1. Un joueur désigné par le meneur de jeu se place debout face à un mur.
2. Tous les autres joueurs se placent en ligne à environ 20 pas de lui (ou plus, c'est à vous de voir).
3. Le joueur face au mur tape trois fois le mur en comptant « un, deux, trois » et lorsqu'il dit « soleil » il se retourne.
4. Durant le temps où la sentinelle (le joueur face au mur) ne regarde pas, les autres joueurs doivent s'approcher du mur.
5. Mais lorsque la sentinelle se retourne, tout le monde doit être totalement immobile.
6. Si la sentinelle voit un des joueurs avancer ou bouger, ou simplement perdre l'équilibre, il le renvoie à la ligne de départ.
- 7.

Précaution ;

Aucune

Jeu : chaud et froid

Genre de jeu : ALTERNATIVE, ACTES ÉMOTIFS ; PERCEPTION ÉMOTIVE – 5E

Intérêt du jeu

L'intérêt de ce jeu est d'avoir le registre de l'acte psycho-physique : perception émotive (ennéagramme des jeux d'alternative)

But du jeu

Trouver un objet à partir des indications des autres joueurs.

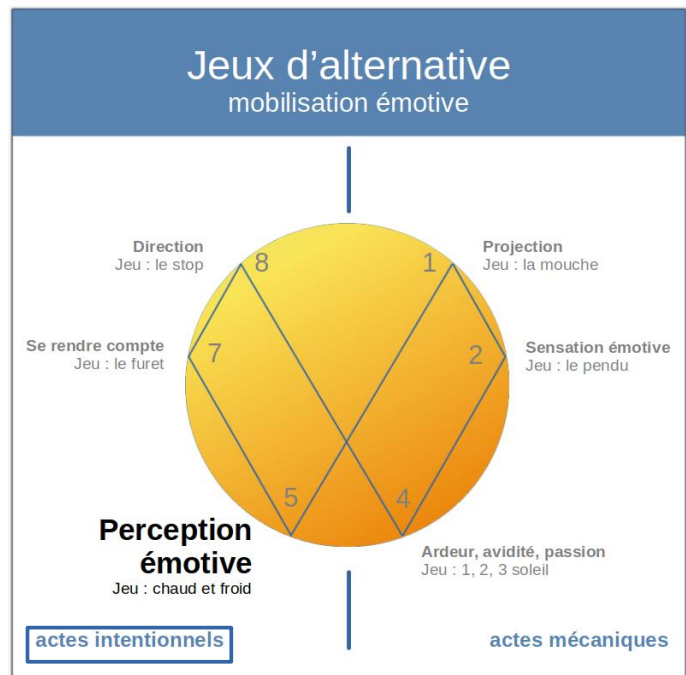
Fiche du jeu

- Nombre de joueurs : maximum 6
- Matériel : des objets à cacher
- Se joue en extérieur ou intérieur
- Durée : à définir préalablement

Règles du jeu

1. On désigne une personne qui sort ou s'éloigne du groupe.
2. Le groupe cache l'objet.
3. On rappelle la personne qui est sortie.
4. Le groupe doit guider la personne pour trouver l'objet caché.
5. Une seule personne du groupe ne doit prononcer que les mots "froid" si la personne est loin de l'objet, ou "glacial" s'il est très loin. Ou utiliser le mot "chaud" quand il se rapproche de la cachette ou "brûlant" s'il est très près. On a le droit d'utiliser des petits mots pour marquer plus ou moins s'il va dans le bon sens comme : plus chaud, tu refroidis, tu brûles, tu es bouillant...
6. Lorsque la personne a trouvé l'objet, on désigne un autre joueur qui sort ou s'éloigne et ainsi de suite pour que tous les participants puissent jouer.
7. Si la personne ne parvient pas à trouver l'objet caché, elle peut demander où se trouve l'objet.

Précaution : aucune



Jeu : Le furet ou La chandelle

Genre de jeu : ALTERNATIVE, ACTES ÉMOTIFS ; SE RENDRE COMPTE – 7E

Intérêt du jeu

L'intérêt de ce jeu est d'avoir le registre de l'acte psycho-physique : Se rendre compte (ennéagramme des jeux d'alternative)

But du jeu

Réagir le plus rapidement possible pour ne pas se faire prendre sa place.

Fiche du jeu

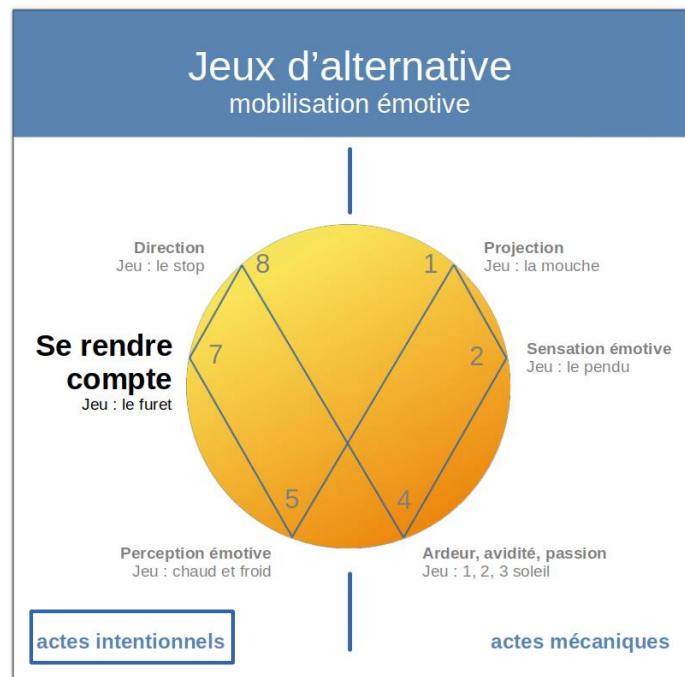
- Nombre de joueurs : minimum 6
- Matériel : 1 mouchoir
- Se joue en extérieur
- Durée : à définir préalablement entre les joueurs.
-

Règles du jeu

1. Les participants forment un cercle et se tiennent debout ou assis... Vous désignez un semeur qui tiendra le mouchoir. Ce dernier doit faire le tour du cercle formé par les participants et lâche discrètement le mouchoir derrière l'un d'eux. Pendant ce temps les participants chantent une chanson connue de tous.
2. Si le participant s'en aperçoit, il ramasse le mouchoir et se lance à la poursuite du "semeur" qui doit, lui, faire le tour du cercle et prendre la place libérée par le participant. S'il y parvient, alors les 2 joueurs échangent leur rôle. Mais s'il est rattrapé, alors le semeur continue et cherche une nouvelle proie !
3. Si le semeur parvient à faire le tour du cercle sans que sa proie ne repère le mouchoir derrière elle, alors il pose la main sur le participant étourdi et lui dit : "Chandelle" ! Le participant devra alors se placer au centre du cercle.

Précaution :

Aucune



Jeu : Le stop

Genre de jeu : ALTERNATIVE, ACTES ÉMOTIFS ; DIRECTION – 8E

Intérêt du jeu

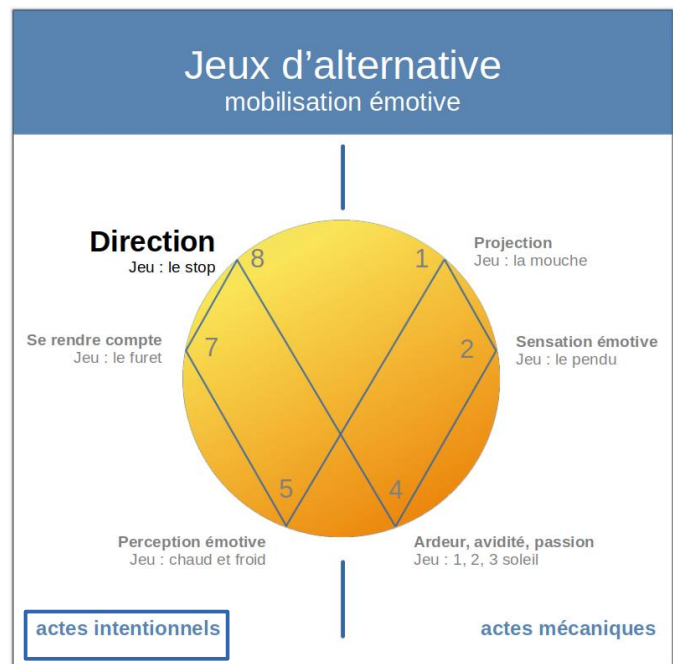
L'intérêt de ce jeu est d'avoir le registre de l'acte psycho-physique : Direction (ennéagramme des jeux d'alternative)

But du jeu

Faire le bon choix de direction dans la dynamique du jeu.

Fiche du jeu

- Nombre de joueurs : 3 à 10
- Matériel : balle
- Se joue en extérieur
- Durée : à définir préalablement.



Règles du jeu

1. Un des joueurs se met au milieu des autres, il lance la balle vers le haut et il crie le nom d'un de ses camarades. Celui qui est nommé doit chercher à attraper la balle le plus rapidement possible. Pendant ce temps, les autres doivent s'éloigner en courant.
2. Quand le joueur nommé a attrapé la balle, il dit "Stop !". Alors tout le monde doit s'arrêter et rester à sa place.

Le joueur a le droit de faire trois pas (au plus) et de lancer la balle pour toucher quelqu'un. Celui qui est touché lance la balle de nouveau vers le haut et nomme un autre joueur qui à son tour devra attraper la balle et ainsi de suite...

Précaution :

Jouer avec bienveillance

Jeu : La statue

Genre de jeu : SÉQUENTIEL, ACTES MOTEURS ; POSTURE – 1M

Intérêt du jeu

L'intérêt de ce jeu est d'avoir le registre de l'acte psycho-physique : Posture (ennéagramme des jeux séquentiels)

But du jeu

L'objectif est de représenter successivement divers mots ou expressions en se figeant totalement à l'image d'une statue.

Fiche du jeu

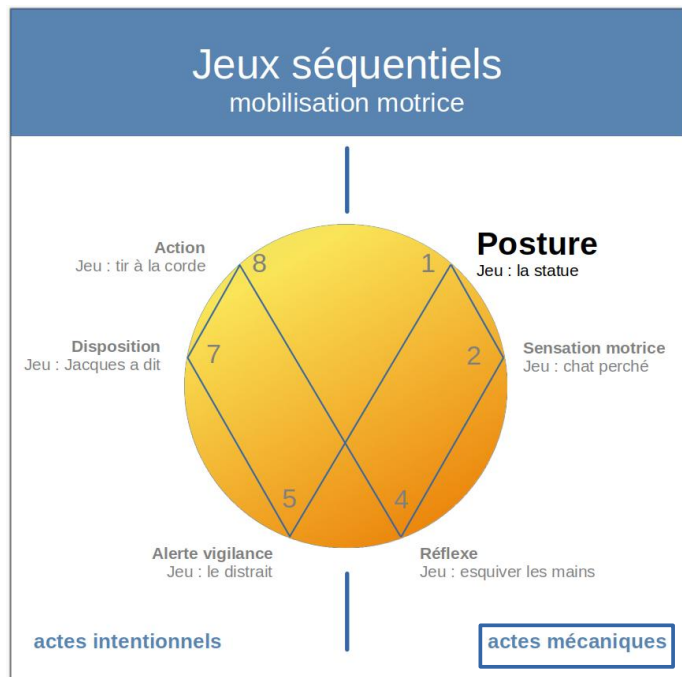
- Nombre de joueurs : de 6 à 15
- Matériel : aucun
- Se joue en extérieur ou en intérieur
- Durée : la partie se poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul joueur.

Règles du jeu

1. Le principe est de se figer en statue qui représente un mot ou une expression dit par le coordinateur du jeu.
2. Au cours de la partie, les participants peuvent circuler librement dans la pièce.
3. Puis, à chaque mot prononcé par le coordinateur, chacun a trois secondes pour adopter une posture.
4. Les mots et expressions peuvent désigner un objet, un état d'âme ou quelque chose d'abstrait comme un animal par exemple, une cuillère, un soldat, l'amour, etc.
5. Le coordinateur du jeu élimine celui ou celle qu'il juge avoir fait la moins bonne représentation.
6. Bien entendu, chaque joueur peut justifier son choix.
7. À noter que les participants qui bougent encore après les trois secondes sont éliminés.

Précaution :

Aucune



Jeu : chat perché

Genre de jeu : SÉQUENTIEL, ACTES MOTEURS ; SENSATION MOTRICE – 2M

Intérêt du jeu

L'intérêt de ce jeu est d'avoir le registre de l'acte psycho-physique : Sensation motrice (ennéagramme des jeux séquentiels)

But du jeu :

Toucher les autres joueurs sans se faire toucher.

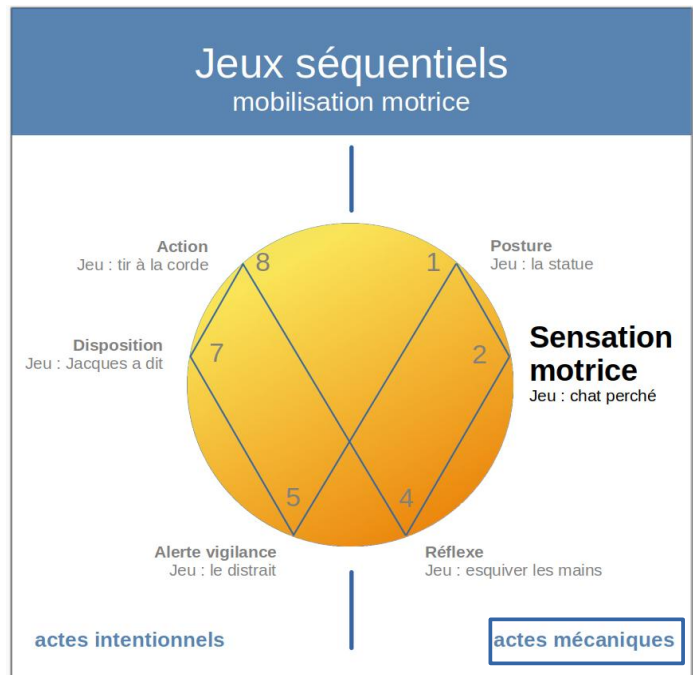
Fiche du jeu

- Nombre de joueurs : minimum 3
- Matériel : aucun
- Se joue en extérieur ou en intérieur, espace à définir.
- Durée : à définir préalablement.

Règles du jeu

1. Désigner un joueur qui tiendra le rôle du chat en premier. On peut aussi effectuer un tirage au sort pour désigner le chat.
2. Le chat doit attraper les autres joueurs (les souris) en les touchant.
3. Quand une « souris » est touchée par le « chat », les rôles s'inversent. La « souris » devient le « chat » et le « chat » devient une « souris ».
4. Les « souris » peuvent se percher pour échapper au « chat ». Par exemple en montant sur un banc, sur une pierre, etc. Le but étant de ne pas être en contact avec le sol. Lorsqu'un joueur est perché, le « chat » ne peut plus le toucher.

Précautions : Attention à ne pas prendre de risque (s'adapter suivant l'âge, marche rapide au lieu de courir).



Jeu : L'esquive

Genre de jeu : SÉQUENTIEL, ACTES MOTEURS ; RÉFLEXE – 4M

Intérêt du jeu

L'intérêt de ce jeu est d'avoir le registre de l'acte psycho-physique : Réflexe (ennéagramme des jeux séquentiels)

But du jeu

Arriver à toucher le dessus des mains de l'adversaire

Fiche du jeu

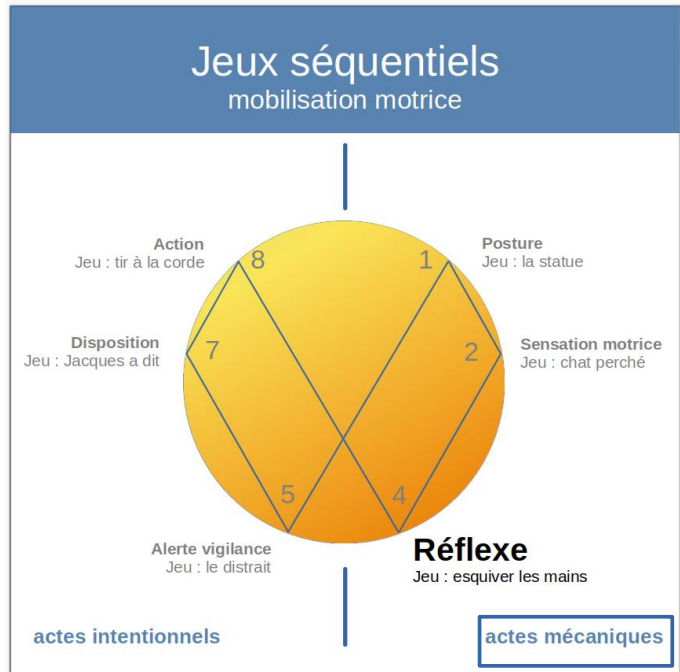
- Nombre de joueurs : 2
- Matériel : aucun
- Se joue en extérieur ou intérieur
- Durée : à définir préalablement

Règles du jeu

1. Les deux joueurs sont face à face les mains en avant.
2. Le joueur A a les paumes de main vers le ciel.
3. Le joueur B a ses mains par-dessus celles de son adversaire, sans les toucher, les paumes vers le sol.
4. Le joueur A doit toucher le dessus des mains du joueur B.
5. S'il y parvient, les rôles sont inversés.

Précaution :

Retirer les bijoux (bagues etc.)



Jeu : le distrait

Genre de jeu : SÉQUENTIEL, ACTES MOTEURS ; ALERTE VIGILANCE – 5M

Intérêt du jeu

L'intérêt de ce jeu est d'avoir le registre de l'acte psycho-physique : Alerte vigilance (ennéagramme des jeux séquentiels)

But du jeu

Réceptionner la balle sans la laisser tomber

Fiche du jeu

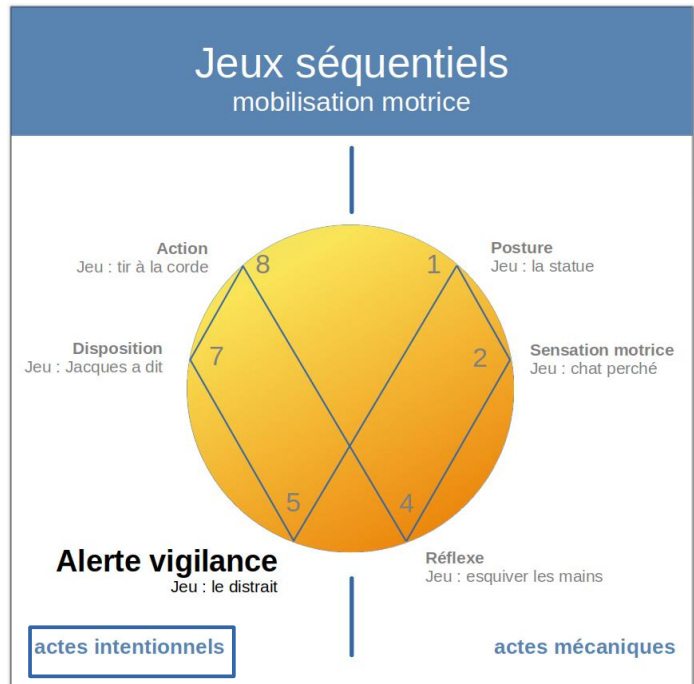
- Nombre de joueurs : minimum 6
- Matériel : une balle
- Se joue en extérieur ou intérieur
- durée : à définir.

Règles du jeu

Les personnes se mettent en cercle. Une personne lance une balle à une autre personne. Celui qui va recevoir la balle doit frapper des mains avant de réceptionner la balle, puis il doit la relancer immédiatement à une autre personne. S'il rate, il reste dans le jeu et la partie continue jusqu'à la fin du temps défini.

Précaution :

Lancer de balle avec une force mesurée. Avant de commencer il convient de tester notre adresse.



Jeu : Jacques a dit...

Genre de jeu : SÉQUENTIEL, ACTES MOTEURS ; DISPOSITION – 7M

Intérêt du jeu :

L'intérêt de ce jeu est d'avoir le registre de l'acte psycho-physique : Disposition (ennéagramme des jeux séquentiels).

But du jeu :

Réaliser le plus rapidement possible l'action demandée si elle est précédée de la consigne.

Fiche du jeu

- Nombre de joueurs : minimum 4
- Matériel : aucun
- se joue en extérieur ou intérieur : un espace de jeu avec de la place suffisante pour que les joueurs puissent bouger et bien voir le meneur.
- Durée : déterminée par le meneur de jeu

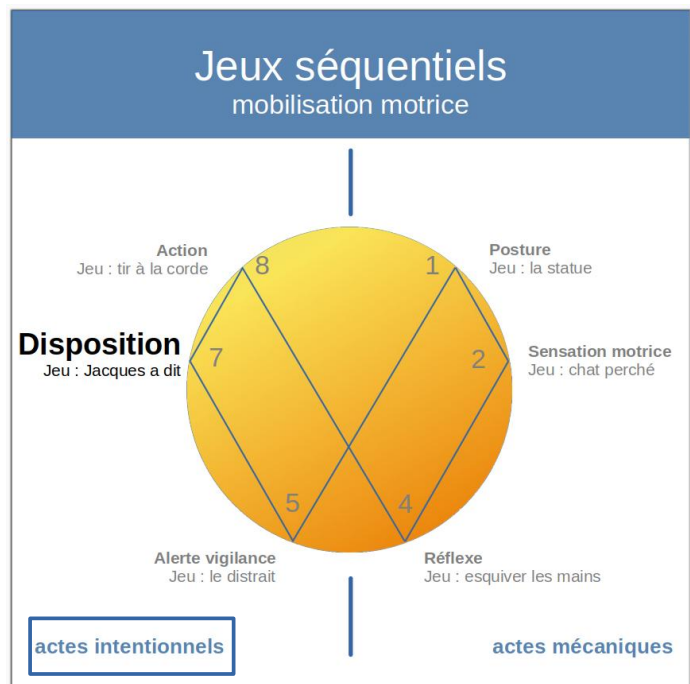
Règles du jeu

Le meneur de jeu donne les instructions à coup de « Jacques a dit... » aux autres joueurs qui doivent, quant à eux, réagir le plus rapidement possible afin d'éviter l'élimination. Soyez attentifs car « Jacques » est très malin... !

1. Pour commencer, il faut désigner le meneur du jeu. C'est le « Jacques » qui va donner les ordres aux autres participants.
2. Les joueurs doivent se placer face à lui et suivre seulement les ordres précédés par le fameux « Jacques a dit... » Par exemple : « Jacques a dit... lever les bras ».
3. Le meneur de jeu va essayer de tromper les joueurs en donnant des ordres sans dire « Jacques a dit ». Par exemple : « Je vous demande de fermer les yeux ».
4. Un joueur qui exécute un ordre non précédé de la formule « Jacques a dit » perd et prend la place du meneur de jeu. Si un joueur n'exécute pas un ordre précédé par le « jacques à dit » il prend la place du meneur de jeu.
5. Le meneur peut mettre fin au jeu à tout moment s'il précède sa conclusion de la bonne formule « Jacques a dit on arrête ». On désigne alors un nouveau meneur de jeu. Certains malins s'amuseront à tendre des pièges... restez sur vos gardes !

Précaution/

Aucune



Jeu : tir à la corde

Genre de jeu : SÉQUENTIEL, ACTES MOTEURS ; ACTION – 8M

Intérêt du jeu

L'intérêt de ce jeu est d'avoir le registre de l'acte psycho-physique : Action (ennéagramme des jeux séquentiels).

But du jeu

Le but du jeu est de tirer l'autre équipe, en utilisant la force, pour remporter la partie.

Fiche du jeu

- Nombre de joueurs : 4 minimum
- Matériel : une corde épaisse pour une bonne prise en main, trois foulards qui serviront de repères
- Se joue en extérieur ou intérieur : sur une surface de jeu plane et assez grande.
- Durée : 15 minutes

Règles du jeu

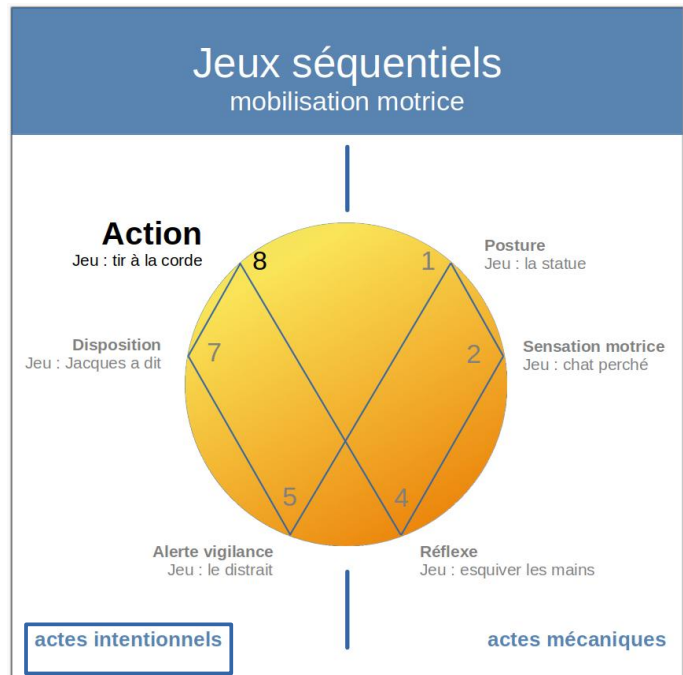
Le tir à la corde est un jeu de lutte qui voit s'affronter deux équipes. Quelle équipe sera la plus forte ? Il convient que les équipes soient d'un poids plus moins égal.

Il est bien sûr possible de jouer en plusieurs manches gagnantes. Que les plus forts gagnent !

1. Pour bien définir la surface de jeu, nous vous conseillons de poser la corde au sol.
2. Dans un premier temps, il faut nouer un foulard au milieu de la corde.
3. Ensuite, placer au sol deux foulards à 2 ou 3 mètres de chaque côté du milieu de la corde. Ces foulards représenteront les limites à ne pas dépasser pour chaque équipe.
4. Les équipes formées peuvent donc se placer de chaque côté de la corde, derrière leurs limites respectives. Pour plus de sécurité il est conseillé de laisser un minimum d'écart entre chaque joueur, un mètre environ.
5. La partie débute lorsque le coordinateur de jeu donne le départ par un compte à rebours.
6. Chaque équipe doit tirer de toutes ses forces de manière à attirer l'autre équipe vers son foulard de limite.
7. Lorsque le foulard placé sur la corde dépasse le foulard limite d'une équipe l'autre équipe remporte la partie.

Précaution :

S'échauffer avant de commencer la partie.



II-Jeux symboliques ou initiatiques



Introduction

Une nouvelle étape

Les jeux traditionnels et jeux initiatiques ne s'opposent pas, ils forment les deux grandes étapes du Métier. Il est indispensable de bien travailler les jeux traditionnels avant d'aborder les jeux initiatiques si l'on veut parvenir à un minimum de maîtrise du Métier.

Dans les deux types de jeux, l'attention est travaillée. Dans tous les jeux, l'envie de jouer (le véhicule neutre) permet de rester attentif. Sans envie de jouer, l'attention se perd. C'est un thème sérieux, le niveau d'attention est en grande partie conditionné par l'envie, l'intérêt et l'enthousiasme. Il ne s'agit pas dans ce cas de travailler l'attention comme lors de certains travaux prétexte et ennuyeux.

Avec les jeux initiatiques, tout est à construire. Le nombre de joueurs, l'espace et les règles sont déterminants. On y ajoute des intérêts personnels et/ou de groupe qui alimentent le véhicule neutre. Un jeu mal composé dégrade le véhicule neutre (l'envie de jouer). Le véhicule est donc à construire extérieurement et intérieurement. Les interactions entre les joueurs sont fondamentales. L'envie de jouer et l'intérêt sont d'un autre niveau. Ils sont vraiment à redéfinir pour cette étape car l'intérêt pour les jeux conventionnels n'est pas suffisant pour cette nouvelle étape.

Un des intérêts réside dans le fait de parvenir à élever le niveau attentionnel. (Ce qui est pour nous un objectif. Il existe une attention harmonieuse et très ample qui permet d'englober le monde interne et externe en même temps. - être en conscience de soi -

Proportion dorée

(espace)

Les jeux initiatiques, appelés aussi symbolique, sont le plus souvent pratiqués dans un espace aux proportions dorées. Les tracés parfois complexes sont à étudier et à exécuter avec minutie. Tout d'abord sur "maquette" sur une feuille de papier puis en taille réelle avec les instruments adéquats. Un des objectifs est une meilleure incorporation des proportions dorées dans l'espace externe et interne. Nous jouons avec des déplacements sur des symboles aux proportions dorées : mandorle et enneagramme. (D'autres symboles sont possibles)

Pour construire ces espaces de jeux sur lesquels nous allons nous déplacer nous aurons besoin de définir comme unité de mesure la longueur d'un pas moyen (entre 50 et 80 cm). (Voir les tracés par la suite).

L'entrée dans ces espaces aux proportions dorées n'est pas anodine, cela demande une certaine attitude.

(Temps)

Composition du temps. Il s'agit de tempo, rythme, cycle. Nous débutons en utilisant le métronome qui sera remplacé par un instrument de comptage manuel aux proportions dorées. Nous pouvons parfois définir les temps des jeux en comptant les nombre de tours effectués sur l'espace. Les temps de préparation, d'évaluation, les échanges et les pauses sont également à définir. Incorporer et se détendre avec les temps. L'élasticité du temps est lié à certaines conditions qu'il nous intéresse de découvrir. Nous sommes curieux de mesurer pour prendre conscience des proportions.

L'incorporation de l'espace et du temps.

C'est un haut niveau de "tonus", de mesure.

Pour les espaces, nous travaillons avec la "perception" des symboles aux proportions dorées dessinés sur le sol. Nous jouons en nous déplaçant en suivant des lignes contenant des nombres de pas proportionnée. Petit à petit nous effaçons le tracé pour en acquérir la "représentation" . Pas seulement par la mémoire des images visuelles mentales mais aussi par les images kinesthésiques liées au mouvement du corps. Dès lors, les mouvements du corps dans l'espace ne sont plus dictés par des références spatiales dorées externes mais des références spatiales dorées internes.

Pour les temps, nous travaillons avec la "perception" de rythmes externes, grâce au métronome ou une personne qui tape dans ses mains, ou encore qui compte à haute voix. Puis on fait disparaître les références temporelles externes alors le comptage se fait manuellement à l'aide d'un bracelet de perles. Le bracelet est un point d'appui qui permet de se retrouver avec les autres joueurs. Lors de l'utilisation du bracelet de perle 853, il ne se s'agit pas de compter dans sa tête, on le regarde et on le touche pour savoir où nous en sommes. Son utilisation est d'abord personnelle puis collective. On se synchronise.

Des thèmes surgissent ! Incorporation, attention, présence et coprésence, perception et représentation, espace et temps,

L'attention à ce niveau de mesures permet d'atteindre L'objectif final qui est d'intégrer le registre d'une proportion dorée dans l'espace-temps interne.

La composition dans les jeux initiatiques

- Il n'y a plus de coordinateur de jeux
- La composition est établie par les joueurs, avec toute l'installation, les tracés, la fabrication des instruments de comptage, etc.
- La composition fait donc partie du jeu
- Se mettre d'accord pour construire le plan de travail avec le déroulement chronologique est un indicateur de permanence.
- Nous cherchons à nous syntoniser, en cherchant l'accord. (du moi au nous)
- Le plus rapidement possible, incorpore des interactions simples entre les joueurs
- Ensuite, des contraintes stimulantes (motrices, émotives, intellectuelles).

On avance progressivement vers des compositions à chaque fois plus complexes. On ajoute des éléments après en avoir incorporé les éléments les plus simples.

L'attention

L'attention est très stimulée avec les jeux initiatiques. On cherche nos limites et on cherche à les dépasser. Un de nos intérêts est de bien différencier les niveaux et les formes d'attention (simple, diviser, diriger, conscience de soi). L'attention est orientée simultanément sur soi-même, les autres, les règles, les espaces, les temps, les contraintes, les interactions, etc. On vise une sorte de rupture, un changement du niveau attentionnel obtenu avec répétition et entraînement. Cette augmentation du niveau attentionnel est incluse dans une quête d'harmonie (interne/externe).

On cherche à incorporer le registre à travers l'expérience d'un haut niveau d'attention, calme, maintenu et surtout harmonieux.

L'expérience :

Durant la pratique nous rencontrons des variations de registres plus ou moins rapides qui passent du chaos à l'harmonie. C'est le jeu. La maîtrise des jeux initiatiques est identifiable dans l'harmonie. Cela demande répétition, entraînement, évaluation, et présentation (on entend par présentation la démonstration d'un jeu composé devant d'autres joueurs ou d'autres personnes).

Tout d'abord il s'agit de mettre en place des déplacements rythmés et synchronisés entre les joueurs. Par la suite il convient d'ajouter ou soustraire des éléments de la composition :

Par exemple :

- accélérer ou ralentir le métronome
- enlever le métronome
- ajouter des interactions
- Croisement avec pas de côté droite ou gauche, volte-face, salutations
- ajouter des contraintes en puisant dans les actes observés dans les jeux conventionnels.

Intellectuel : ex. Devinette 3x2 ?

Émotive motrice : ex. Question très personnelle !

Motrice : ex. lancer et rattraper une balle.

Deux cas de jeux symboliques la mandorle et l'ennéagramme

Il convient de s'entraîner sur une feuille de papier.

Tracé de la mandorle au proportion doré.

Matériel recommandé :

Une ficelle sans élasticité d'au moins 5 m

Des grosses craies

Un mètre à ruban de 5 m

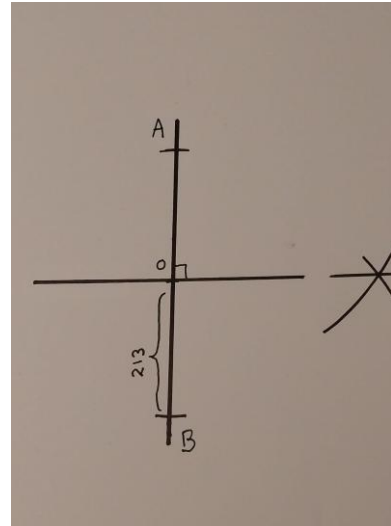
Une grande règle

Tracé de la Mandorle

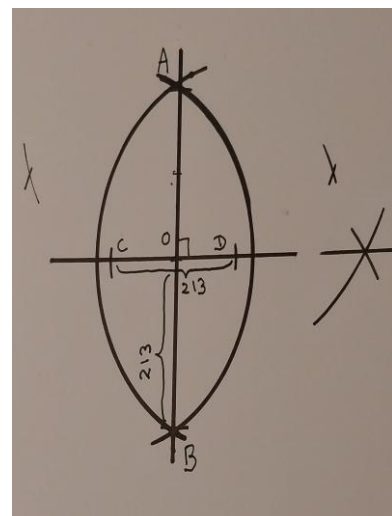
1) définir un pas moyen dans ce cas 65 cm

2) tracer deux lignes perpendiculaires longueur L et largeur l qui se croisent au centre O

3) on place les points A et B symétriquement sur L à 2.13m du centre O



4) on place C et D symétriquement sur la ligne l de tel sorte que le segment CD soit égale à 2.13m OC et OD égale 1.075m (pour cela il suffit de plier le segment de ficelle CD en deux)



5) Pour terminer la mandorle il suffit de tracer deux arcs de cercle dont les centres sont : C et D et dont les rayons sont CA et DB

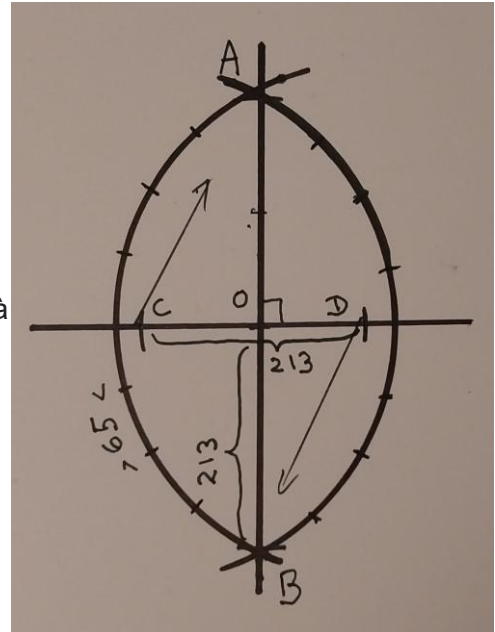
Attention : les deux arcs de cercle ne passent pas par les points C et D que nous devons effacer. Il coupe la ligne l en deux points que nous appelons C' et D'

La mandorle est en proportion dorée sur le rapport entre sa longueur et sa largeur.

Pour nous déplacer sur la mandorle nous avons pris un pas de référence de 65 cm. AC' équivaut à 4 pas , C' B équivaut à 4 pas . BD' 4 pas D'A 4 pas .

6) Tracé tous les points correspondant à tous les pas, soit à l'aide du mètre ou de la corde.

La mandorle de 2 x 8 pas, est prête pour jouer !



Tracé de l'ennéagramme

Sur plan tous les tracés de l'ennéagramme existant sont approximatifs. Il n'existe aucune technique exacte. Sur la base de notre expérience nous proposons un procédé simple et utile à notre jeu.

Le tracé a pour objectif de dessiner un parcours comprenant des segments aux proportions dorées 3 5 8 équivalents au nombre de pas pour chaque segment. Les 6 segments sont inscrits dans un cercle.

Le pas humain est différent pour chaque individu mais il est en moyenne de 61 cm.

Dans le cas du pas moyen de 61 cm, le rayon du cercle sera de 268 cm

Pour un pas plus petit, par exemple de 55 cm, il sera de 242 cm

Pour un pas plus grand, par exemple de 70 cm, il sera de 308 cm

Procédé pour le tracé de l'ennéagramme

Matériel :

Une corde d'environ 6 m. Pas trop élastique pour plus de précisions dans le tracé.

Une grosse craie.

Les étapes du tracé :

Sur la corde, on fera un nœud ou une marque à la longueur du rayon souhaité et un autre nœud ou une marque à un tiers du rayon souhaité. En pliant la longueur du rayon en 3 ou en mesurant.

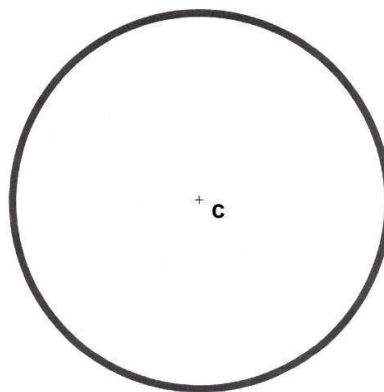
Pour que l'enneagramme soit "confortable" et proportionné, le tracé doit se faire avec le plus grand soin

Dans le procédé ci-dessous, les lignes en pointillés sont représentées pour indiquer le principe permettant de trouver les points recherchés, mais ne doivent pas être tracés.



Étape 1

Tracé au moyen de la corde et de la craie un cercle de rayon R et de centre C .

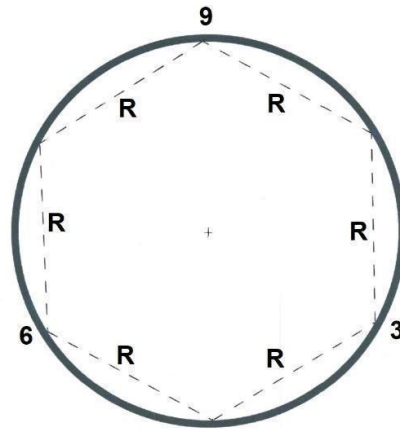


Étape 2

Choisir arbitrairement le point 9;

Reporter 6 fois la corde de longueur r sur la circonférence du cercle.

Cela permet de trouver les points 3 et 6.

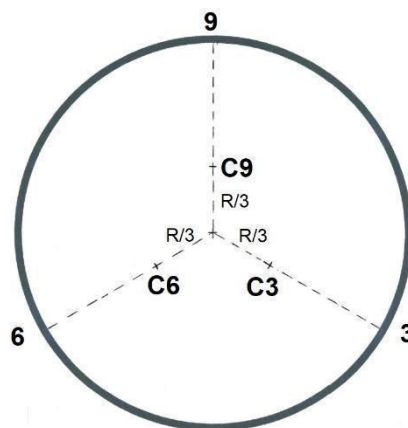


Étape 3

Placer la corde entre le centre C et le point 3.

Marqué à la craie le point C3 se trouvant au tiers de la longueur (au moyen de la marque ou du nœud au $\frac{1}{3}$ de la longueur).

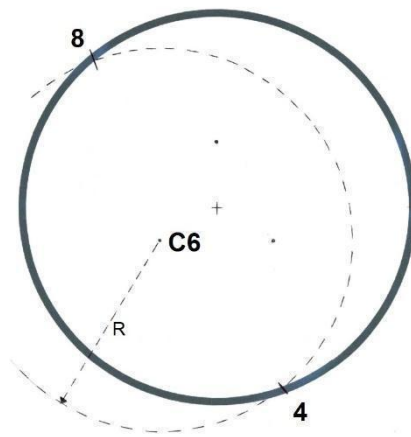
On fait de même avec le 6 et le point 9 et on trouve ainsi les trois centres secondaires (C3 C6 et C9).



Étape 4

À partir du centre c6, on trace virtuellement un arc de cercle de rayon R.

Aux deux points d'intersection avec le cercle de base de centre C, on trouve les points qui coupe le cercle en deux points 4 et 8.

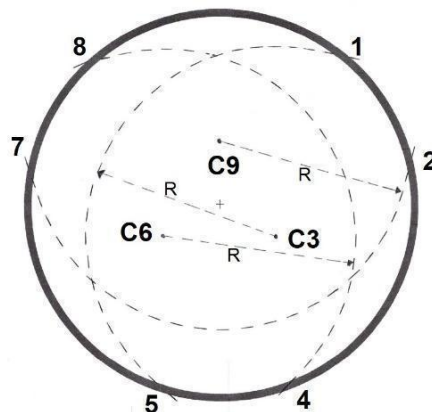


Étape 5

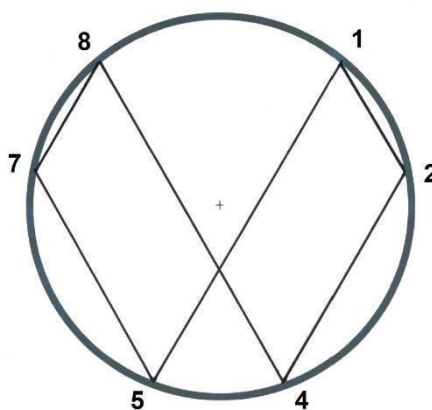
Procédé comme à l'étape 4 avec les centres secondaires C3 et C9

Les intersections de l'arc virtuel de l'arc de cercle de centre C3 et du cercle réel de centre C donne les points 1 et 5

Les intersections de l'arc de cercle virtuel de centre C9 est du cercle réel de centre C donne les points 2 et 7.



On peut alors tracer l'ennéagramme en reliant les points 1 2 4 8 7 5 et 1.



Les segments 1-2 et 8-7 ont une longueur de 3 pas.
Les segments 2-4 et 7-5 ont une longueur de 5 pas
Les segments 4-8 et 5-1 ont une longueur de 8 pas.

III-Composition

Il suffit d'observer les enfants qui jouent pour comprendre de façon empirique la composition. Il arrive fréquemment que des groupes d'enfants jouent à un jeu avec des règles précises et pendant le jeu, ils commencent à en modifier les composants. Ajouter ou supprimer des règles, ajouter ou enlever des joueurs, modifier les espaces de jeu.

Par exemple : celui qui perd aura un gage, jeu de basketball sur un seul panier, des jeux individuels deviennent des jeux d'équipe ou des jeux d'équipe deviennent des jeux individuels. Ce type de modification ou d'arrangement sert à favoriser le jeu ; quand on a décidé de jouer, rien n'arrête le jeu. C'est aussi un moment important où les joueurs discutent et apprennent à se mettre d'accord et à bien se traiter.

Les jeux conventionnels ont connu des changements au cours du temps, ici aussi le nombre de joueurs, l'espace et les règles se sont modifiées au fur et à mesure. Il suffit de lire les règles du football en 1850 en Europe pour se rendre compte de la différence avec aujourd'hui. On pourrait prendre aussi comme exemple le tarot ou les échecs pour se rendre compte de leur évolution à travers les âges et les civilisations.

Jeu de Jeux conventionnels

L'assemblage de plusieurs jeux est de la composition.

Nous pouvons faire simplement l'assemblage de 2 jeux pour n'en faire qu'un.

Par exemple :

Des éléments du jeu moteur (réflexe) Esquive des mains peuvent être assemblés avec des éléments de jeu intellectuel (représentation) Colin Maillard ; le but du jeu reste de toucher le dessus des mains de l'autre joueur mais avec les yeux bandés.

Pour ce qui est des jeux d'ensemble, il existe un Ni oui Ni non (faire attention) assemblé à des Devinettes (intérêt). Là, "faire attention" et intérêt sont opposés sur l'ennéagramme des actes et donc se neutralisent, ce qui favorise l'envie de jouer.

Imaginez le jeu du Tir à la corde dans lequel on inclut des devinettes, ou un Ni oui Ni non alors que l'on tire sur la corde, et celui qui dit oui ou non doit lâcher la corde. La motricité est perturbée par un élément intellectuel.

Ce sont des exemples hypothétiques, ce sont des choses à tester, à ajuster, à arrondir, mais l'idée de composition est explicite.

Pour ce qui est d'un jeu de jeux où les 18 actes sont sollicités, cela est difficile à imaginer, à moins d'un enchaînement chronologique sur plusieurs jours. A partir de notre expérience, nous avons vu que le jeu de jeux est le Métier lui-même

Processus de composition

Il y a plusieurs choses à définir. Nous utilisons une formule qui vient des ennéagrammes pour définir les actes que l'on veut travailler, définir des jeux ou des éléments de jeux qui contiennent ces actes, faire un plan pour les assembler, définir une chronologie, un nombre de joueurs minimal et maximal, un espace et des règles. Nous aurons besoin de plusieurs tests ou échantillonnages, et faire des ajustements. La structure du

jeu sera formée des éléments suivants : le but du jeu, les contraintes pour atteindre le but et un récit ou fioritures, qu'on appelle dissimulation, qui permettent d'arrondir ou de créer la situation. A la fin on lui donne un nom qui reflète le plus possible le jeu. Par exemple Le berger et ses moutons ou A la recherche du Trésor, ou encore Pas bougé ou l'Horloge parlante (voir fiche), etc.

Un exemple : l'horloge parlante.

Jeu pour 6 joueurs minimum

Le but du jeu est de se positionner correctement et à temps sur le cadran de l'horloge parlante.

Règle :

- 1) On dessine au sol le cercle du cadran de rayon 2,50 m, en précisant l'emplacement de chaque heure. Voir schéma.
- 2) Le groupe désigne l'horloger.
- 3) L'horloger distribue les rôles
 - _ Axe
 - _ Heure
 - _ Minute
 - _ Seconde.
- 4) L'axe se place au centre et tous les autres se placent à 12 h
- 5) Le jeu démarre lorsque l'horloger annonce une heure précise. L'axe indique avec ces bras l'heure et les minutes.
- 6) Les autres se placent correctement sur le cadran en se déplaçant sur le contour de l'horloge dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque tous les joueurs sont en position, l'horloge parlante se manifeste en annonçant tour à tour sa position (exp : "10h 25minutes 30 secondes". Une fois l'heure annoncée, les heures et les minutes restent fixes tant dis que les secondes continuent d'avancer sur le cadran au rythme d'un pas par seconde jusqu'à 12 h et sort du cadran pour devenir à son tour horloger.
- 7) Tous les joueurs se préparent alors à changer de rôle : L'horloger devient axe en entrant sur le cadran par le 6, Axe devient heure en se positionnant sur le 12, heure devient minute, et minute devient seconde sans changer de place.
- 8) Le nouvel horloger annonce une nouvelle heure.
- 9) Si un participant se trompe, chacun maintient son rôle et l'horloger fait une nouvelle annonce

Variation possible, contrainte supplémentaire. Les heures du matin ou du soir peuvent être annoncées différemment (1 h ou 13h, 10 ou 22h) dans ces cas, le rôle de l'heure devra faire un ou deux tours de cadran.

Composition des jeux initiatiques

Les jeux initiatiques se pratiquent toujours sur des espaces aux proportions dorées, des symboles. La composition se fait à plusieurs. Ce sont des jeux évolutifs dans lesquels on ajoute des éléments progressivement à mesure que l'on est capable de les intégrer. La composition fait partie intégrante du jeu. L'interaction entre les joueurs est importante dans la composition.

On peut y intégrer des éléments moteurs, émotifs ou intellectuels venant de jeux conventionnels. L'intérêt est de créer des contraintes stimulantes qui favorisent l'envie de jouer sans pour autant dévier de l'intérêt primaire qui est l'incorporation de la métrique dorée et l'élévation du niveau d'attention.

Comme dans tous les jeux, il convient lors de la composition de pouvoir faire varier les règles, les espaces et le nombre de joueurs.

Procédés : ajouter ou retirer des éléments.

- 1) la direction des jeux initiatiques est d'incorporer les espaces et le temps aux proportions dorées.
- 2) L'objectif est le registre d'harmonie lorsque l'on joue, en commençant avec des jeux simples vers des jeux plus complexes.

Présentation

La présentation est la dernière étape du métier. C'est une des étapes communes à tous les métiers.

Le ludisme, comme il a été signalé au début est un métier de représentation au même titre que le théâtre ou la dance. On comprend aisément que l'étape finale soit une présentation.

Elle a au moins deux objectifs :

- 1, une production de jeu avec une certaine maîtrise soit des jeux conventionnels soit des jeux initiatiques.
- 2, produire un certain effet sur ceux qui observent, les observateurs peuvent être soit des joueurs qui participent de l'enceinte de ce métier soit des observateurs étrangers au ludisme. La production d'une présentation ludique est toujours sujette à des questionnements à des commentaires et des interprétations.

Annexes

Glossaire : les 18 actes mentaux

Définition des actes à mobilisation intellectuelle

Image (jeu : le duel)

Représentation d'une situation qui va permettre de mobiliser des réponses

Autre définition : Représentation structurée et formalisée par la conscience de sensations ou de perceptions qui proviennent ou sont provenues (mémoire) du milieu "externe" ou "interne" par la voie sensorielle. Il y a des images visuelles, tactiles, olfactives, auditives gustatives, cénesthésiques et kinesthésiques (voir Forme). L'image intègre le système de transformation des impulsions de telle façon que, l'impulsion arrivant à la conscience se convertit en I. Cette image à son tour est l'ensemble des impulsions que la conscience envoie vers les centres de réponses pour mobiliser des réponses. L'image agit comme un lien entre la conscience qui forme l'image et les phénomènes du monde objectal interne et externe auxquels ils se réfèrent.

Source : Terminologie d'École (Fernando Garcia)

Sensation intellectuelle (jeu : téléphone arabe)

Acte qui apparaît au seuil de la conscience. Par exemple les données enregistrées en demi-sommeil qui, en état de veille, nous produisent une sensation très claire mais sans pouvoir évoquer avec précision les contenus de cet acte.

Source : Carpeta naranja (Livre orange)

Faire attention (jeu : ni oui ni non)

1) Acte qui se registre par une tension mentale. Lors d'un jeu, on peut être amené à expérimenter une division de l'attention, comme dans le jeu ni oui ni non où l'attention se porte d'une part sur le sens des réponses exprimées, d'autre part sur les mots utilisés.

2) L'attention est une aptitude de la conscience qui permet d'observer les phénomènes internes et externes.

Perception intellectuelle (jeu : cache cache)

Structuration de sensations effectuée par un ou plusieurs sens et par l'activité de la mémoire et/ou par la conscience. Le registre du centre intellectuel est dans la tête.

Source : Auto-libération (Luis Amman) - perception/centres

Représentation (jeu : colin maillard)

Tout phénomène de mémoire qui touche le champ de présence de la conscience. La représentation est différente des données de mémoire qui peuvent agir en coprésence et différente des données de perception.

Source : Auto-libération (Luis Amman)

Intérêt (jeu : énigme, devinette)

Motivation

Autre définition : Lorsqu'un stimulus dépasse le seuil, il réveille l'intérêt de la conscience, en restant dans un champ central vers lequel l'attention se dirige : l'attention fonctionne par motivation.

Définition des actes à mobilisation émotive

Projection (jeu : la mouche)

Déplacement mental vers l'autre : je me mets à sa place, j'imagine ce qu'il pense, sent ou fait.

Autre définition : Phénomène où la représentation se substitue à la perception. Le sujet peut expérimenter qu'il registre et sent des phénomènes qui proviennent du monde externe alors que rigoureusement, les phénomènes mentionnés ne sont pas des perceptions mais des représentations.

Source : Terminologie d'École (Fernando Garcia)

Sensation émotive (jeu : le pendu)

Quand on ressent le climat

Ardeur / avidité / passion (jeu : 1, 2, 3 soleil)

1) Réponse émotionnelle automatique.

2) Signal allant d'un sens au centre émotif sans passer par la conscience

Source : Carpeta naranja (Livre orange)

Perception émotive (jeu : chaud et froid)

Quand on perçoit le climat. Structuration de sensations effectuée par un ou plusieurs sens et par l'activité de la mémoire et/ou par la conscience avec un ou plusieurs sens et avec la mémoire. Le registre du centre émotif est dans le plexus cardiaque (zone respiratoire).

Source : Auto libération (Luis Amman) – perception/centres

Se rendre compte (jeu : le furet)

De manière émotive par synthèse de la situation et non intellectuellement.

Source : Carpeta naranja (Livre orange)

Direction (jeu : le stop)

Vers quoi je mobilise mes émotions.

Définition des actes à mobilisation motrice

Posture (jeu : la statue)

1) registre de la position corporelle

2) attention motrice

Sensation motrice (jeu : chat perché)

Réflexe (jeu : esquiver les mains)

1) réponse motrice immédiate.

2) Signal allant d'un sens aux centres en évitant la conscience, il n'y a pas d'image projetée sur l'espace de représentation d'où elle agirait sur les centres.

Source : Auto-libération (Luis Amman)

Alerte / vigilance (jeu : le distrait)

Disposition (jeu : Jacques a dit)

Disposé à - je suis physiquement disposé à faire ce qui est proposé, à accomplir avec la consigne.

Action (jeu : tir à la corde)

Toute l'énergie est mobilisée sur l'acte moteur.

Bibliographie

Documents de circulation interne :

- *L'attitude Ludique*, de Paquita Ortiz <https://www.parclabelleidee.fr/monographies.php>
- *Terminologie d'École*, de Fernando Garcia <https://www.parclabelleidee.fr/monographies.php>
- *Manuel de jeux du Mouvement Humaniste*
<https://www.parclabelleidee.fr/docs/productions/Manuel> dejeux.pdf

NB : Dans ce Manuel de jeux, les actes ne sont pas notés de la même manière que dans le Métier du Ludisme. Nous l'incluons néanmoins dans notre bibliographie car il comporte de nombreux jeux intéressants, et il peut être utile en particulier au moment de composer des jeux.

Livres

- AMMANN Luis, *Autolibération*, Théorie et pratique, Ed. Références, 2004
- CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes*, Ed. Gallimard, 1957
- CAILLOIS, Roger, *L'Homme et le sacré*, Gallimard, Paris, 1950
- ELIADE Mircea, *Le profane et le sacré*, Gallimard, 1988.
- HENRIOT Jacques, *Le jeu*, Presse universitaires de France, 1969.
- HESSE Hermann, *Le jeu des perles de verre* - Livre de Poche, 2002
- HUIZINGA Johan, *Homo Ludens*, Ed. Gallimard, 1951.
- SILO, *Notes de psychologie*, Ed. Références, 2011

Autres

- DI FILIPPO Laurent, *Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois*.
<http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/9044>
- POSTLE THWAITE Iñigo, *commentaires sur les danses de Georges Gurdjieff*
<https://www.youtube.com/watch?v=G8pHYtzM9AE>

Textes de référence

Avertissement :

Les deux textes qui suivent sont ceux à partir desquels nous avons commencé notre travail. Il s'agit des notes d'un travail expérimental, elles ont été rédigées en espagnol, dans un style oral et sont liées à un contexte spécifique.

La traduction que nous proposons ici tente avant tout de rester le plus proche possible du texte d'origine, sans chercher à le rendre plus compréhensible, bien que nous ayons parfois buté sur l'interprétation de certains termes.

- L'attention – Vocabulaire d'Auto-libérations de Luis Alberto Ammann.
- Causerie d'introduction aux Métiers, 3 mai 1974 (publié dans le *Livre orange*)
- Les Métiers – Ludisme, extrait du *Livre orange* - Buenos Aires, août 1974

Causerie d'introduction aux métiers - 3 mai 1974

A travers l'histoire l'expérience sociale augmente, évolue et va en se confrontant avec le milieu. Si nous sommes préoccupés par l'expérience sociale et humaine, nous nous préoccupons de comment pouvoir avoir accès à la dite expérience. Cette expérience peut être transmise oralement ou à travers des objets.

Dans le premier cas il s'agit d'une transmission qui, mise à part la distorsion dont elle peut souffrir avec le passage du temps, peut s'étoffer et disparaître. Dans le second cas, il s'agit d'une information qui peut se transmettre à travers des objets.

On voit que les Métiers sont directement liés à la production d'objets. Ainsi, nous nous retrouvons avec deux types de métiers : un qui répond aux nécessités du moment, la technique, par exemple ; et un qui est le même dans différents lieux et moments, qui produit des objets qui, en différentes latitudes et différents moments historiques possèdent la même clef. Ce dernier type de métier est celui qui nous intéresse. Bien qu'il puisse y avoir des éléments de l'époque qui se manifestent à travers eux, ce n'est pas un substantif de ce type de Métiers. Nous rencontrons par exemple, dans les œuvres égyptiennes une organisation sociale, un substrat et des réponses externes distinctes de celles que l'on rencontre dans l'œuvre inca, mais en même temps nous observons la même ligne de pensée, la même métrique, la même exactitude et le même ton. On pourrait dire que « de l'extérieur » ils sont différents mais qu'internement ils sont les mêmes. Les objets seront différents mais seront réalisés internement de la même façon. La manifestation externe et l'époque ne nous intéressent pas, ce qui nous intéresse est d'avoir accès à cette métrique interne, à cette clé générale.

Nous avons dit qu'il y a deux modes de connaître cette métrique : une qui fut transmise oralement (de pères en fils ou à travers des grimoires, comme au Moyen Age, par exemple) et l'autre qui était chiffrée dans l'objet et qui nous devrions déchiffrer pour connaître cette clé.

Pour nous, le Travail des Métiers va consister à apprendre cette clé, cette métrique interne.

Les productions externes sont des adaptations au temps et à l'espace. L'objectif est donné par le tonus interne et par l'exactitude et la permanence avec lesquels cet objet a été réalisé. Alors nous pouvons parler d'une métrique objective. Un objet aura de la valeur pour nous, s'il possède ces caractéristiques de tonus, de permanence, d'exactitude et d'ordre, c'est-à-dire cette métrique objective. Nous disons qu'il y a une métrique quand il y a un travail méthodique, quand il y a permanence, soin et tonus. Si un de ces termes existe sans l'autre, il se produit le subjectif. Par exemple un objet réalisé avec exactitude mais sans permanence sera un travail incomplet.

S'il se donne la permanence, le soin et le tonus correctement proportionnés, la production sera objectivement valable.

L'apprentissage des Métiers a à voir avec la préparation d'une enceinte mentale qui après nous permettra de bien travailler avec ce que nous connaissons comme Disciplines. Les métiers initient au travail avec les Disciplines.

Nous ne pensons pas qu'en travaillant avec les Métiers se produise quelque chose d'extraordinaire, nous n'avons avec les Métiers aucune expectative de transformation. Prétendre une telle chose nous mettrait en dehors du ton des Métiers. Par ailleurs, celui qui travaille en cherchant des résultats dans la production du Métier est aussi en dehors du ton. Nous pensons simplement que le travail avec les Métiers nous met dans une fréquence adéquate.

Les Métiers sont très nombreux, il y en a autant que d'activités humaines. En eux, on peut avoir une métrique si internement on travaille avec une métrique objective. Nous ne prenons pas n'importe quel Métier (par exemple, l'art de la photographie). Nous prenons ces Métiers qui ont résisté au passage du temps, qui perdurent à travers le temps. L'art, dans un sens simple est pour nous une extériorisation excessive du Métier. Cependant, il peut exister un Art Objectif, et cet Art a à voir avec la métrique interne des Métiers.

Par exemple, dans le travail avec les Métiers on pourra utiliser toutes les techniques modernes, jusqu'au rayon laser, on pourra faire des dessins qui coïncident avec la mode de l'époque, mais ceci ne sera pas le substantif, ceci sera la « personnalité » du Métier. Pour nous l'important sera toujours la métrique interne. Pour nous, il n'existe pas de métier réel s'il ne possède pas de centre de gravité ; ce centre de gravité est donné par la métrique. Alors, quand nous parlons de Métiers qui ont perduré à travers le temps, nous nous

référons à ces Métiers qui ont maintenu un centre de gravité invariable. Ainsi nous disons qu'il y a des Métiers Objectifs. Ce sont les Métiers qu'il nous intéresse de travailler.

La métrique interne est quelque chose qui peut être mesurée avec exactitude, qui répond à l'armature de l'être humain. Cette métrique a à voir avec un nombre et une machine.

Si la nature est constituée en accord avec cette métrique, si l'être humain comme objet naturel est aussi construit suivant cette métrique, on peut dire que cette métrique est suprahumaine, transcende l'être humain, est objective, et que la dite métrique se rencontre autant dans un escargot que dans une galaxie.

L'être humain, à la différence des autres êtres, a la capacité de reproduire cette métrique en dehors de lui. Nous voyons alors l'homme comme intermédiaire, entre ces lois (qui ne dépendent pas de lui) et le monde. Si l'homme pouvait reproduire cette métrique en dehors de lui nous pourrions en déduire que cette métrique est aussi à l'intérieur de lui.

L'homme, en possédant et en reproduisant cette métrique, va se mettre en résonance avec la Nature. Le rapprochement à un Art Objectif est donné par l'usage de cette métrique de la part de l'opérateur.

Il y a maîtrise dans un Métier lorsque l'on peut produire n'importe quel objet suivant cette métrique et suivant une formule précise.

Un autre point d'intérêt dans le Métier est celui de pont, de transition vers les Disciplines. Dans les Métiers se donne un travail statique, parce que la base, la métrique avec laquelle on travaille, est aussi statique. Dans les Disciplines au contraire, on parle de transformation dans la métrique même, on parle de processus, de dynamique.

La maîtrise d'un Métier requiert beaucoup de temps, des années d'engagement, requiert une accumulation de travail et d'expérience. Cette situation nous met face à la nécessité de choisir la forme avec laquelle nous allons travailler, en principe, avec les Métiers. Il existe deux possibilités : où nous nous dédions toute une vie à un Métier ou nous avons une vision d'ensemble, et nous passons rapidement par tous, en comprenant les lois qui régissent chaque Métier mais sans nous spécialiser. Cette dernière forme nous permettrait de s'étendre suffisamment, mais sans tant de profondeur. Il ne nous intéresse pas de produire des spécialistes, sinon de comprendre les lois générales. En les comprenant celles-ci, il reste dans les mains de chacun de se spécialiser ou non dans un Métier.

Les Métiers que nous avons choisis pour travailler sont :

- * Iconographie, qui a à voir avec la symbolique en général, et qui nous amène à la Discipline Morphologique.
- * Ludisme, et en général les Métiers de Représentation qui nous mettent en contact avec les actes internes et nous dirigent vers la Méditation Transcendantale.
- * Les Métiers Rituels nous mettent dans une situation telle qu'en nous se libère une certaine énergie interne, et nous amènent à la Discipline Notre Yoga.
- * Avec les Métiers Spagyriques, nous sommes préoccupés par le travail avec la matière, laquelle nous met en thème pour l'Alchimie. Dans les Métiers Spagyriques nous nous préoccuons du problème de la stabilité de la matière et de son instabilité, sa manipulation et en général, en travaillant avec elle, nous ne nous préoccuons pas de sa transformation, ceci est la thème de la Discipline Alchimique.

Nous avons vu que les Métiers ont à voir avec un "que faire" avec les choses, avec la production d'un objet, mais nous avons vu avant tout que le Métier est l'étude et le travail avec une métrique que nous rencontrons non seulement dans les objets produits par l'homme, mais aussi dans la Nature.

D'où obtenons-nous cette métrique ? Nous disions auparavant que cette métrique a à voir avec un nombre déterminé et une machine déterminée. Ce nombre est le nombre d'or, qui du point de vue mathématique surgit de la progression $3/2$, $5/3$, $8/5$, $13/8$, $21/13$, $34/21$, $55/34$, et où apparaît la constante Phi qui est égale à $34/21$, 1,618. Cependant pour travailler dans les Métiers, nous utilisons la proportion 3-5-8 que nous appelons "proportion dorée".

Nous parlons également d'une machine. Cette machine est une structure de relations qui répond à cette métrique, c'est l'ennéagramme sixténnaire.

Nous établissons des différences entre l'ennéagramme sixténnaire et l'ennéagramme septénnaire. L'ennéagramme septénnaire est expositif et répond à la forme 142857. L'ennéagramme sixténnaire est, en revanche, opératif, puisque qu'apparaît en lui une structure de relation qui explique la relation compensatoire des éléments.

Ennéagramme septénnaire, ennéagramme sixténnaire Séquence 142857, séquence 148 et sa symétrie.

Nous voyons dans l'ennéagramme sixténnaire, un seul centre de gravité, à la différence de l'ennéagramme septénnaire, où en apparaissent trois. Une autre différence basique est donnée par la séquence.

Dans le sixténaire nous voyons la progression et le changement de qualité, alors que dans le septénaire apparaissent des progressions, régressions et pas de changement de qualité.

En développant un peu plus l'ennéagramme sixténaire, qui est celui qui va nous expliquer le maniement de la proportion harmonique, nous voyons le nombre 1428 et sa symétrie, qui établit la division en deux qualités. Ici aussi apparaît la proportion 3 5-8, dans les segments 1 à 2 équivaut à 3, le 2 à 4 équivaut à 5 et le 4 à 7 équivaut à 8.

Si nous prenons comme appui l'ennéagramme chargé avec les couleurs, nous voyons que la division en zones ou qualités est celle des chauds et froids, la séquence 12345... va du rouge qui est la couleur de plus grand volume et la moins vibratoire, au violet qui est la couleur avec le moins de volume et la plus vibratoire. La séquence interne nous montre la mécanique compensatoire et les proportions internes. Les proportions, nous pouvons les voir dans les mélanges, par exemple 3 de rouge et 8 de jaune donne le orange. En ce qui concerne la compensation d'éléments qui s'opposent, la proportion compensatoire est donnée par le trait interne qui les unit. Là apparaît le point médian qui les unit, le "gris", qui est le point à partir d'où se contrôle toute la structure.

Revenant à notre thème, nous voyons que le maniement de cet ennéagramme est lié au travail avec les proportions, avec une proportion bien précise, que cette proportion a à voir avec une constante de relation que nous rencontrons aussi dans la Nature, et que l'opérateur, au travail avec ces mesures et proportions va en se proportionnant internement, se met en résonance avec les principes universels.

Publié dans le Livre Orange

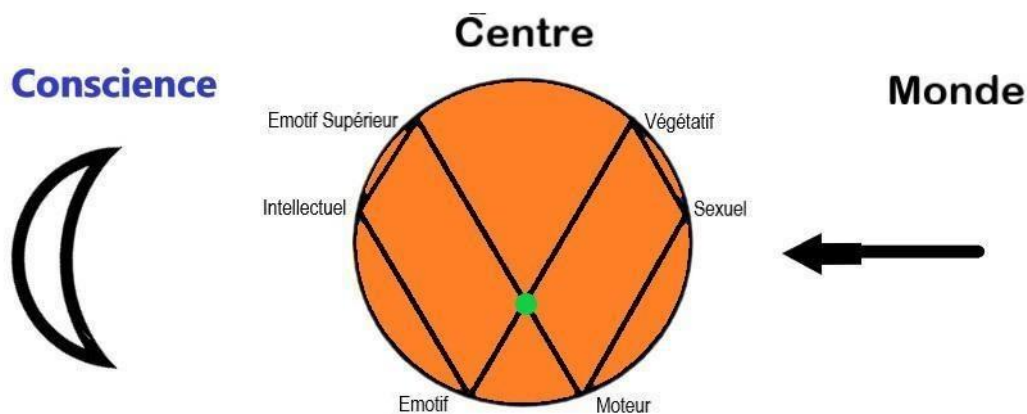
Traduit par Jean-Luc Guerard et Annik Russo en Novembre 2014

Les métiers : LUDISME

Extrait de “carpeta Naranja” - Buenos Aires, août 1974

Traduction de Jean-Marc Dunet, Eric Amato et Marie Prost (juin 2023)

INTRODUCTION: considérons le schéma général introductif suivant :



Ici on voit la structure de l'Homme comme intermédiaire entre le monde et la conscience. Ainsi, les centres en général et chacun en particulier apparaissent comme des « ponts » entre la conscience et le monde.

Le travail des métiers se fait sur ce point intermédiaire, sur ces « ponts ».

Le ludisme utilise en particulier la motricité. Les autres métiers utilisent d'autres centres ou des parties de ceux-ci.

Définir ce point intermédiaire est important pour délimiter le champ du travail : Il ne s'agit pas de travailler exclusivement dans le monde, ni de s'en séparer pour aller vers la conscience mais de travailler avec des objets, avec une métrique interne, en même temps que l'opérateur lui-même incorpore cette métrique. Ainsi, l'opérateur travaille intérieurement et extérieurement.

Intérieurement Extérieurement

La Permanence Objets : les Jeux

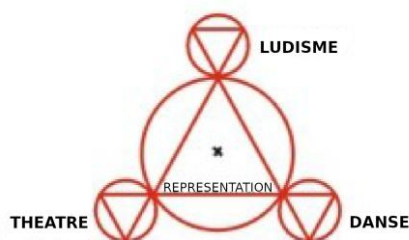
Le Soins Les Règles

Le Tonus l'Enceinte et Le nombre de joueurs

En outre dans ce métier il y a une corrélation interne spécifique liée aux jeux : les actes des centres / les actes de représentation ; c'est pour cela que le Ludisme fait partie des métiers de représentation.

Ainsi nous pouvons voir que dans les jeux les mécanismes internes s'expriment avec plus d'aisance que dans la vie quotidienne (étant donné que dans celle-ci, on est plus compromis avec les situations de la vie)

Le jeu est une situation libre, relâchée, une enceinte situationnelle qui permet de faire apparaître tous les actes de représentation possibles sans que d'autres ne puissent les en empêcher. Ainsi, il y a plus de différences de situation dans les jeux que dans la vie quotidienne, de même que dans le sport, la gymnastique ou tout autre type de jeux proches du métier Ludisme (**véhicule : attitude ludique**).



Par extension à la vie quotidienne, nous pouvons comprendre la représentation comme les situations « formelles » dans lesquelles on « représente » quelque chose (un rôle), par exemple les fêtes, les réunions sociales, les situations stéréotypées, les fiançailles, les relations commerciales, etc. Toutes ont un tréfonds d'évocation et de configuration du rôle.

1. DÉVELOPPEMENT

a) Soins : se réfère spécifiquement à l'ajustement aux règles du jeu (en opposition à l'idée de tricher ou de se moquer des règles)

b) Permanence : nous la voyons essentiellement dans l'accomplissement du plan. L'opérateur apprend à proposer et accomplir un plan, en examinant les futures possibilités. Il y a aussi l'accomplissement d'un plan à court ou long terme, c'est pourquoi il est important de voir la question du temps immédiat et du temps à long terme.

Ce qui est immédiat, ce serait par exemple le plan de la journée.

A long terme on distingue 3 phases :

La première, qui correspond à une phase de nouveauté, de commencement ; introduction en entrant dans la problématique du métier et la fréquence à partir de laquelle il se travaille.

La deuxième, qui se réfère à la manipulation des différents constituants du ludisme (formules, métrique, procédés, etc.). Niveau d'approfondissement avec lequel le métier est exercé.

Finalement, l'opérateur avance vers la maîtrise du métier, il augmente l'observation des actes internes, en travaillant l'un de ces actes plus particulièrement, il peut même diviser la maîtrise du métier.

Ces trois étapes peuvent se schématiser :

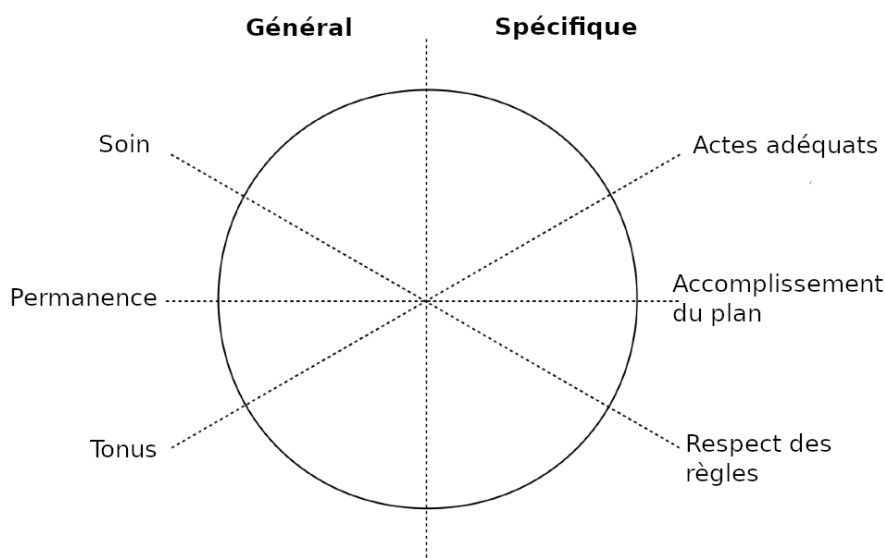
- 1) Découverte
- 2) Apprentissage
- 3) Modifications :
 - a) Augmentation de l'auto connaissance.
 - b) Prise de conscience des actes.
 - c) Entraînement/pratique.

c) Tonus : il se manifeste en travaillant avec mesure et proportion. La particularité du ludisme, c'est que lorsque surgissent des actes étrangers à ceux proposés par la formule du jeu, le tonus baisse. Ainsi, le tonus est donné par les actes conformes à la formule de chaque jeu.

Il y a un tonus interne et un tonus externe :

- Externe : les règles du jeu, le nombre de joueurs, l'espace pour chaque jeu et la durée, qui a trait au temps nécessaire pour voir tous les éléments du jeu. Par exemple, que tous les joueurs aient le temps de reconnaître toutes les possibilités qu'offre le jeu.
- Interne : proportion entre ce qui est joué et l'observation des actes internes.

Tonus = Métrique (interne – externe)

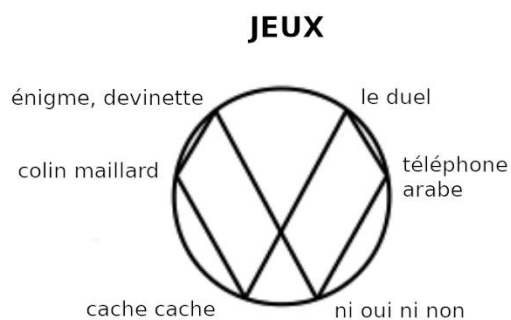
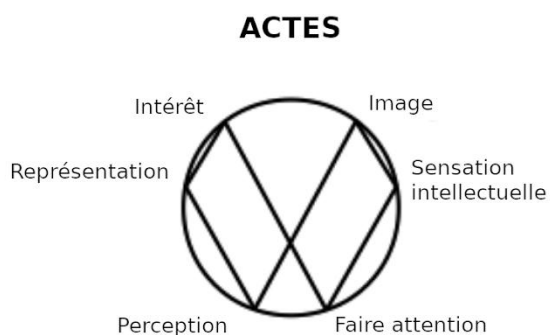


2. Respect des règles

On atteint la maîtrise du métier quand on maîtrise une grande variété de jeux avec chacun une formule précise et des effets spécifiques. Également quand on peut isoler des parties de jeux, ou, au contraire, mettre en relation plusieurs jeux. En résumé, la maîtrise vient en approfondissant les composants des jeux et les documents d'étude.

3. Ennéagrammes d'actes et correspondances avec les Ennéagrammes de jeux

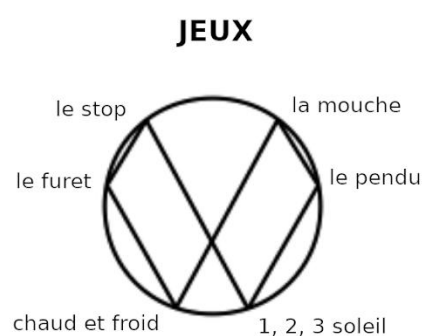
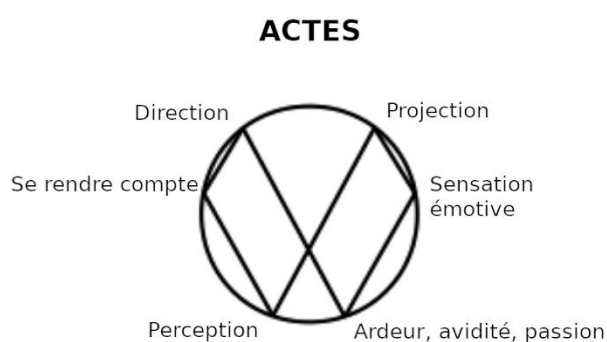
Jeux d'ensemble



Mobilisation attentionnelle



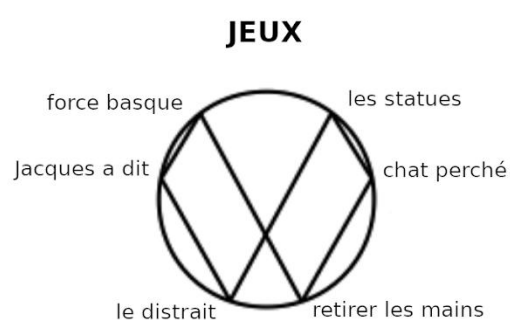
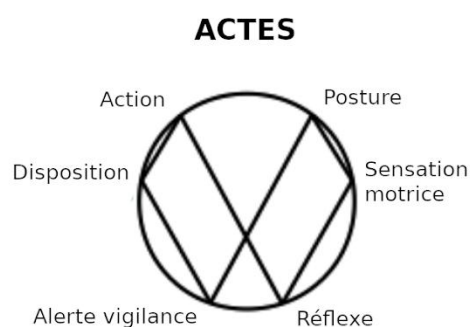
Jeux d'alternative



Mobilisation émotive



Jeux séquentiels



Mobilisation motrice



Les jeux d'ensemble mobilisent l'attention. L'opérateur travaille avec un point d'intérêt vers où diriger l'attention générale, notamment l'intérêt, la représentation, la perception intellectuelle, faire

attention, la sensation intellectuelle et l'image. L'image, le faire attention et l'intérêt sont des types d'actes que nous connaissons.

- **Sensation intellectuelle** : Il s'agit d'un acte qui apparaît au seuil de la conscience, par exemple les données enregistrées en demi sommeil, qui en état de veille nous produisent une sensation très claire mais sans pouvoir évoquer avec précision les contenus de cet acte.
- **Perception intellectuelle** : c'est la perception qui surgit lorsqu'on met en relation plusieurs données, par exemple dans « cache-cache », celui qui se cache lance une pierre qui trompe la perception intellectuelle de celui qui cherche.

Les jeux d'alternative mobilisent l'émotion. Habituellement ils ont un tréfonds bipolaire (ou ceci ou cela), c'est-à-dire une alternative dans laquelle l'émotion se mobilise dans les actes suivants : *Projection, sensation émotive, avidité, perception émotive, se rendre compte et direction.*

- **Se rendre compte** : de manière émotive par synthèse de la situation et non intellectuellement.
- **Perception émotive** : quand on perçoit le climat.
- **Avidité, (empressement)** : c'est approximativement l'état d'esprit de l'arriviste

Les jeux séquentiels mobilisent la motricité, à l'intérieur de séquences, de passages successifs de situations. Les actes correspondants sont : *Postures, sensations motrices, réflexes, vigilance, disposition (disposé à, prêt à) et action.*

Tandis que les jeux de mobilisation de l'attention se développent autour d'un point d'intérêt, les jeux d'alternative se déroulent en clans et les jeux séquentiels dans un espace généralement circulaire.

Tous les actes énoncés sont mobilisés durant les jeux et notamment par l'utilisation des règles. Une règle adaptée suffit pour mobiliser l'acte souhaité et il suffit de la changer ou d'en ajouter d'autres pour changer ou ajouter les actes.

4. ALCHEMIE (nom exact : spagyrie)

On peut enregistrer la proportion du nombre d'or intérieurement et extérieurement. Extérieurement, elle est donnée par le nombre de joueurs, l'espace et les règles. Intérieurement elle est donnée par le primaire, le secondaire et le tertiaire.

Viendra ensuite la proportion entre l'interne et l'externe. Les nombres 3-5-8 font référence à des unités. On peut considérer qu'ici ce sont des unités d'intensité des actes.

Bien sûr il est difficile de mesurer les actes psychiques, mais comme nous le faisons dans le Biorythme, on pourrait prendre des mesures en partant de données constantes.

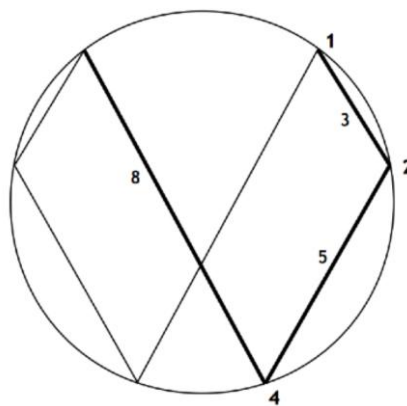
Ainsi par exemple, lorsqu'on dit « 3 d'intérêt », on le relationne avec un 3 sur la courbe de l'intellect, ou un « 5 d'avidité » serait un 5 d'émotif en général, et en même temps ils resteraient proportionnels entre eux.

En résumé :

Quand on observe extérieurement les règles, l'espace de jeu et le nombre de joueurs, on peut observer par exemple pour le jeu de « cache-cache » 8 pour l'espace, 5 les joueurs et 3 pour les règles, tandis que dans le cas de « colin maillard » ce serait 3 pour l'espace, 8 pour les joueurs et 5 pour les règles.

Intérieurement les actes du jeu de « cache-cache » sont de perception intellectuelle, d'avidité et d'action (c'est un jeu composé des 3 actes primaire, secondaire, tertiaire), on peut y observer 8 de perception intellectuelle, 5 d'avidité et 3 d'action. On voit ici l'intensité des actes ainsi que la chronologie dans laquelle ils se mobilisent.

Les deux qualités sont : JEUX ET ACTES

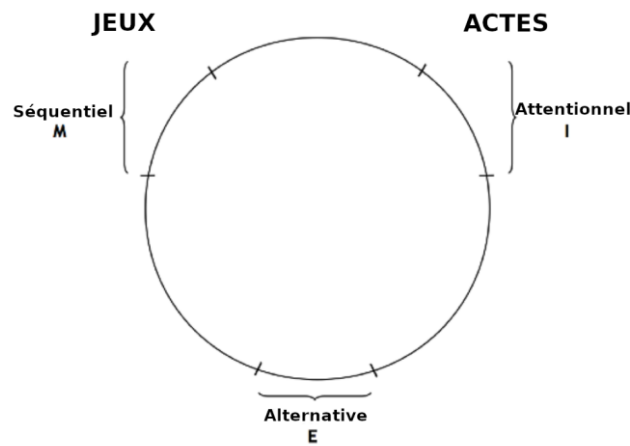


Les équivalences sont : pour 1(acte) = 3 (intensité), pour 2=5 et pour 4=8 et la symétrie est identique pour 5=8, pour 7=5 et pour 8=3. Cela donne les équivalences entre les nombres en accord avec la proportion. Ainsi par exemple la formule 247 correspond à 5-8-5.

Les glissements dans le ludisme sont utilisés uniquement quand un jeu ou un acte glisse vers le suivant, par exemple de « Visteo » à « rumor ».

Les niveaux primaire, secondaire, tertiaire sont connus. Par exemple, dans un ensemble de 1-4-7 la proportion est de 8-5-3, c'est-à-dire que l'intensité du primaire est 8, du secondaire 5 et du tertiaire 3.

Les genres : Il y a 3 genres de jeux : d'ensemble (I) d'alternative (E) ou séquentiels (M). Ainsi on peut avoir un jeu relevant d'un seul genre, de deux ou des trois, selon les spécifications données.



Par exemple : 2 (E) 4 (E) 5 (M), ici il y a 2 genres (E et M), ou dans le cas 2 (I) 4 (E) 8 (M) il y a 3 genres. La formule précise toujours les genres, formant ainsi des jeux composés.

Les grands jeux mobilisent plusieurs actes. Le « jeu de jeux » serait celui qui mobiliserait au moins les 18 actes énumérés. A propos de ce « jeu de jeux », nous pouvons avancer 2 hypothèses :

- 1) il n'en existe qu'un, commun à tous les peuples, civilisations et époques
- 2) il en existe plusieurs.

Cette seconde hypothèse nous paraît plus vraisemblable.

Revenons aux genres : il nous paraît évident que dans certains jeux composés, il y a des genres incompatibles, comme la mobilisation ou la séquence qui consiste à rechercher un objet qui une fois trouvé par l'un des joueurs devrait rapidement être déplacé par celui-ci pour le soustraire aux autres joueurs.

Le facteur dissimulation : il s'observe lorsque le jeu ne mobilise pas les actes souhaités et on "dissimule" en ajoutant d'autres choses à la formule (l'excès de dissimulation est un indicateur d'un jeu mal opéré). Un autre facteur de dissimulation c'est l'augmentation des règles, ainsi qu'occasionnellement les décorations, les ornements, les fioritures, etc. (mais pas nécessairement, car souvent ces derniers permettent de souligner des aspects du jeu).

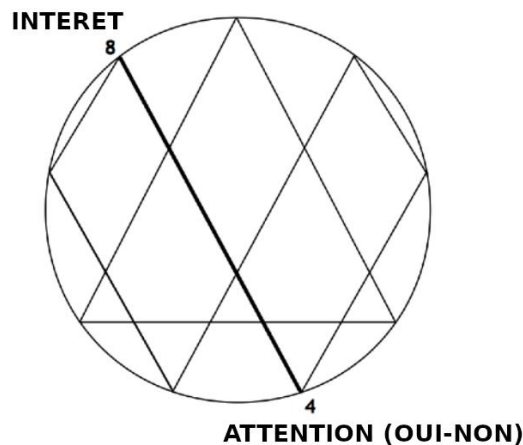
Neutralisation : La proportion 3-5-8 sert à neutraliser, par exemple dans les règles on observe qu'une intensité de 5 se neutralise avec 3 ou de 8 avec 5; de même dans les actes internes on observe la neutralisation, par exemple un « intérêt » de 5 se neutralise avec 3 de « faire attention ». La production du neutre a à voir avec le véhicule, dans notre métier c'est l'attitude ludique (ou envie de jouer).

C'est un acte de fond neutre (attitude) qui se charge avec différents actes ; par exemple avec l'intérêt, l'envie de..., les sensations, etc. Ce qu'on vérifie en passant de jeu en jeu, c'est qu'on change les actes mais l'attitude ludique ou l'envie de jouer reste.

Bien que les opposés se complètent en proportion ou s'opposent, et que parfois ils arrivent à se neutraliser, ce « neutre produit » ne peut pas être un véhicule parce qu'il ne donne pas un « neutre pur ».

L'acte le plus neutre est « l'envie de jouer » = attitude ludique.

Exemple de « neutre produit » : **S'il y a beaucoup d'intérêt, ça marche. Si tu dois faire très attention, tu ne parles pas.**



Extension : les actes vont s'étendre dans l'attitude ludique et dans le temps. Ainsi, par exemple, après deux heures de jeu, l'intérêt, l'envie de..., l'action, disparaissent et le désir de jouer demeure ; mais si cela se poursuit dans le temps, l'attitude de jouer disparaît. Ainsi, la relation temps-attitude ludique est celle qui permet l'extension 1/10.000.

Une partie ou un mécanisme peut être réalisé de différentes manières pour le renforcer (avec des accessoires, par exemple).

Matériaux : ce sont les jeux eux-mêmes, nous avons les jeux d'extraction populaire, systématisés dans les trois genres. L'officiant studieux va puiser dans des sources diverses (compilations, observation directe, tradition ludique) et les traiter en déterminant d'abord les actes que chaque jeu mobilise, leur proportion, etc. ; les utiliser pour observer ses propres actes et pour composer de nouveaux jeux. Dans cette tâche, il utilisera un élément primaire qui sera le cœur du jeu, un élément secondaire et un élément tertiaire, qui sera "l'arrondi".

Instrumental : ce sera le corps lui-même dans son aspect moteur, l'espace ouvert, les équipements de jeu et la table de sable. Les accessoires de jeu sont les costumes nécessaires, les ballons, les mouchoirs, les bâtons, etc. La table de sable est utilisée pour établir les règles avant le jeu. L'espace doit être déterminé avec précision et doit être proportionnel au nombre de joueurs et de règles, par exemple, il serait absurde de jouer à cache-cache avec cinq joueurs dans une forêt de 20 hectares.

Présentation : dans les jeux pour adultes, on observe une activité répétitive, artificielle et d'annulation motrice. Chez les enfants, nous constatons qu'il y a un investissement d'énergie et de spontanéité ; nous nous intéressons à l'attitude de l'enfant, car l'enfant, en jouant, se représente le monde des adultes pour essayer de les comprendre.

Caractéristiques : la liberté et l'utilisation du corps. Il est alors mis en évidence que, alors que les jeux des adultes sont concentrateurs, les jeux des enfants sont expansifs, relâchés, avec des critères rythmiques, et non avec le critère du surmenage jusqu'au dégoût.

Jeux depuis l'extérieur et depuis l'intérieur : c'est l'attitude ludique qui détermine la durée du jeu.

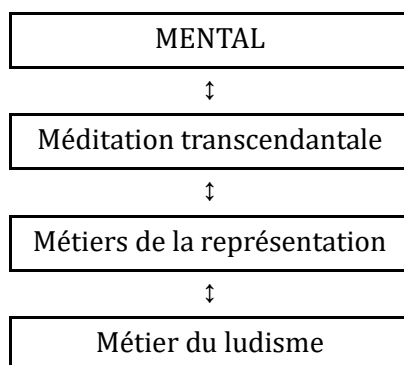
Nous nous rendons compte que lorsque l'envie de jouer disparaît, la tâche perd de son efficacité. Nous disons que nous jouons "depuis l'extérieur" lorsque, bien qu'étant dans une attitude ludique, nous ne pouvons pas observer les actes des jeux ; c'est ce qui se passe lorsque nous jouons "depuis l'intérieur". Il convient de souligner qu'il ne s'agit pas d'aller "jouer" avec l'auto-observations, mais que celle-ci se met en place au fur et à mesure. Ce qui m'intéresse, c'est de mettre en évidence les actes appropriés et de les renforcer, de les vivre, de les explorer, de me mettre bien en situation, de les distinguer. Exemple : avec "l'intérêt", je l'accentue ; avec "envie de...", je le renforce.

Les jeux initiatiques, ou nos jeux, sont ceux qui nous entraînent dans la direction de nos recherches. Une possibilité insoupçonnée d'explorer cette catégorie se présente ici. A partir de là, tout un entraînement personnel et de groupe peut être esquissé, basé sur les trois Machines et utilisant également l'ennéagramme pour travailler : les rythmes, les harmonies, les différents mécanismes et la compréhension de la machine via le moteur. Entrent également dans cette catégorie l'utilisation de la Doctrine comme base, par exemple, les imitations de mots de vocabulaire et en découvrant le reste, ou le jeu de l'auto-connaissance (où la rêverie, la personnalité, etc. sont personnifiés). Ainsi, les jeux ont une caractéristique didactique pour la compréhension de la Doctrine en général.

Réalisation pratique : "l'arrondi" est donné lorsque le jeu demandé par formule a la caractéristique d'un jeu et n'est pas "froid" ou "calculé". Dans ce cas, après l'avoir testée, la formule est réajustée.

La touche du maître est donnée par la compétence ou l'expérience des joueurs.

Relation entre le métier du ludisme et les activités transcendantales : le ludisme travaille avec les actes des centres, qui servent de pont avec les actes transcendants étudiés par la méditation transcendantale. Pour illustrer la relation entre le métier du ludisme et la méditation transcendantale, dans le prolongement du Principe universel qui la sous-tend, nous pouvons utiliser le schéma suivant :



Quelques conséquences des relations du métier avec la méditation Transcendantale : le métier, outre l'entraînement à la différenciation des actes tend à développer "l'attitude ludique", en la prenant comme un "acte" qui s'entraîne et se développe à travers la mobilisation que lui impose la "règle" de travailler avec permanence dans le métier.

L'officiant intéressé par le développement du métier avec permanence, soin et tonus, trouvera des difficultés dans la métrique précise au contact du type d'élément à mesurer. Cette même difficulté conduira à approfondir une observation de la rigueur descriptive croissante du tonus personnel et d'éloignement progressif de son objet d'étude et de sa matière première. En mettant l'accent sur ce qui est produit précisément, une attitude interne est conditionnée chez l'opérateur (ou celui qui produit).