

« Le jeu : entre familles et institutions. Approches pluridisciplinaires des acteurs, des territoires et des enjeux sociaux »



Programme du colloque international à distance

19 et 20 octobre 2020, Bordeaux

Organisé par l'Université de Bordeaux et le Laboratoire Cultures Éducation et Sociétés (LACES) avec le soutien du département ECOR de l'université de Bordeaux et en partenariat avec le Laboratoire de Psychologie (LabPsy), l'UMR PASSAGES, le Centre de Recherches sur les Liens Sociaux (CERLIS), l'Université Bordeaux Montaigne et Oxo Films



Lundi 19 octobre

8h30 : Connexion des participant.e.s

9h-9h30 : Ouverture du colloque en ligne

9h30-10h45 : Un jeu situé : contexte et ressources des pratiques ludiques

Conférence Inaugurale de Gilles Brougère, université Sorbonne Paris Nord, EXPERICE

Discutant.es : Eric Dugas, Yannick Hernandez et Corinne Ponce

10h45-11h : pause

11h-12h30 : Ateliers et table ronde en parallèle

AXE 2 -Table Ronde : Aménagement d'espace et de supports matériels de jeu : cadre(s) et affordance(s) pour le jeu -

Nathalie Roucous, Baptiste Besse-Patin, Véronique Claude, Nadège Haberbusch

Animée par Stéphanie Constans

AXE 3 - A – jeu, famille et médiation

Animé par Muriel Marnet

Le travail de care est-il un jeu ?

François Ndjapou

Qui veut jouer au Monopoly ?

Vincent Berry

La question « sérieuse » du « bon usage » D'un jouet scolaire au domicile du petit enfant

Marie-Noëlle Dabestani

12h30-13h30 : Déjeuner

13h30-15h30 : Table Ronde : Des professionnel.le.s face au jeu et au soutien à la parentalité

Animée par Corinne Ponce et Stéphanie Rubi

Brice Ducos et Céline Brettes pour le centre social L'Estey et l'école élémentaire Joliot-Curie (REP, Bègles)

Anne Mazé, Association des Ludothèques de France (ALF), ludothécaire (ludothèque associative du Gers)

Delphine Tauzin ou Isabelle Jono, réseau girondin de la petite enfance

Bruno Tauzin, Centre de Vacances et de Loisirs de Verdélais

15h30-16h : pause

16h-17h : Conférence publique sur le thème des territoires récréatifs - jeux de ville, jeux de champs : "Autour de mon école, il y a ..."

Elodie Vouillon, Conseil d'Architecture, d'urbanisme, et de l'Environnement (CAUE)

Animée par Nicolas d'Andréa

17h : fin de la première journée



Mardi 20 octobre

8h30 : Connexion des participant.e.s

8h45-10h45 : Ateliers en parallèle

AXE 1 -A : Remédiation et jeu, thérapie

Animé par Jean-François Bruneaud

Développer le JE par le JEU, un ENJEU familial et institutionnel : « L'institution : Un coffre à outil dont les parents ont la clé »

Stéphane Foussier, Emilie Cappe, Jean-Louis Adrien

Le modèle friends' play : un programme psycho-éducatif basé sur le jeu, pour le développement des habiletés sociales des enfants Asperger

Natassa Yannaca, Jean-Louis Adrien

Les activités récréatives au service des personnes adultes avec un trouble du spectre de l'autisme qui bénéficient du programme « Intervention-Développement-Domicile-Ecole-Entreprise-Supervision » (IDDEES).

Maria Pilar Gattegno, Quitterie Lapeyre, Pauline Garcia, Aurore Leynet, Jean-Louis Adrien

AXE 1 -B : Apprentissage(s) et jeu

Animé par Hugo Fourcade

Le déjà-là décisionnel de l'enseignant dans ses pratiques scolaires de jeu. Études de cas en didactique clinique à l'école élémentaire

Vanessa Desvages-Vasselin

Le jeu et l'aspect ludique comme supports d'apprentissage cognitif et social : Un modèle de fonctionnement au cœur du Programme d'accompagnement IDDEES

Célia Nézereau, Marion Wolff, Maria Pilar Gattegno, Jean-Louis Adrien

AXE 2 -A : Des interactions ludiques dans différents contextes

Animé par Muriel Marnet

Des jeux en famille et en ludothèque : le point de vue des enfants, des parents et des ludothécaires sur les fonctions du jeu et les pratiques ludiques des familles.

Yannick Hernandez, Alice Le Coz, Stéphanie Constans, Véronique Rouyer

Le jeu et le développement social des enfants au préscolaire

Soumaya Es Saouabi et Salam El Kettani

Les ludothèques : des espaces de socialisation et d'interaction. Les interactions entre enfants et entre parents et enfants

Corinne Ponce, Yannick Hernandez, Elodie Descamps, Marine Lambomez, Stéphanie Rubi



Jouer en famille avec un parent atteint de maladie d'Alzheimer (ou apparentée) en institution

Cédric Gueyraud

AXE 3 - B- Du genre dans le jeu

Animé par Duarte Rafael et Benjamin Moignard

Jouets, socialisation et développement de la personne : rapports sociaux de sexe et de génération

Alice Bouzon, Yoan Mieyaa

Socialisation familiale, jeu symbolique et construction de l'identité sociale et sexuée de l'enfant

Sandra Fontanaud, Bertrand Geay

Les ludothèques : des espaces de (re-) construction du genre ? Le jeu des représentations et des pratiques ludiques des enfants et des adultes

Véronique Rouyer, Stéphanie Constans, Corinne Ponce, Stéphanie Rubi, Nicolas D'Andrea

10h45-11h : pause

11h-12h : Dispositif participatif : Les sens ludiques en éveil et posters en parallèle

Posters :

Animé par Hugo Fourcade

Jeu symbolique et développement de la communication sociale chez les enfants TSA : à propos de la dysrégulation

Romuald Blanc, Sylvie Roux, Catherine Barthélémy, Jean-Louis Adrien

Développer le JE par le JEU, le « JE à 2 » : Un outil de remédiation cognitif et socio émotionnel pour l'institution et la famille

Stéphane Foussier, Emilie Cappe, Jean-Louis Adrien

Nature, fonction et usages du jeu dans le contexte du placement institutionnel

Alexandra Mettlen, Marie Stievenart

Dispositif participatif : Vidéos commentées de la recherche « Ce que le jeu fait aux familles »

Animé par Elodie Descamps

Muriel Marnet, Corinne Ponce, Nicolas d'Andréa, Baptiste Besse-Patin, Elodie Descamps, Stéphanie Rubi

12h-13h : Déjeuner



13h-14h : Un mode d'action essentiel au développement de l'enfant et à la construction de la personne : le jeu au prisme de l'ontologie inuit

**Conférence plénière de Céline Petit,
Université Paris Diderot, SPHERE (CNRS UMR-7219)**

Discutant.es : Baptiste Besse-Patin et Véronique Rouyer

14h-14h15 : pause

14h15-15h45 : Ateliers et table ronde en parallèle

AXE 2- B : Jeux, espaces et équipements

Animé par Hugo Fourcade

Mécaniques de la jouabilité. Les cas d'une aire de jeux et d'un centre de loisirs

Baptiste Besse-Patin, Fanny Delaunay

La Boîte à Jouer : « Si y'a plus la Boîte, je vois pas l'intérêt d'aller à l'école ! » (Mia, 10 ans)

Deborah Gentès

Les sociabilités juvéniles autour des paris sportifs en ligne à Abidjan

Akabra Yvon Lago, Jean-Louis Lognon

L'équipement médiateur : l'exemple des ludothèques

Nicolas d'Andréa et Pascal Tozzi

AXE 3 - C - Objets culturels

Animé par Corinne Ponce

Quand le genre dérange : penser les représentations, les performances et les discours à partir d'une anthropologie du jeu

Johnny Lourtoux

Le « plaisir de lire » et la lecture comme jeu. Continuités et discontinuités éducatives dans La scolarisation des pratiques culturelles à l'école primaire

Samuel Pinto

De la consommation ludique à la production technique : Le cas des adolescents programmeurs

Antoine Larribeau



Table Ronde : Des jeux, des auteurs, des concepteurs

Animée par Elodie Descamps et Yannick Hernandez

Adrien Charles, auteur de jeux (éditeur Docus)

Nicolas Chazal, auteur et créateur ludophage

Xavier Etchepare, Directeur artistique associé chez Behaviour Interactive (Montréal, Canada)

15h45-16h : pause

16h-17h : Allocution de clôture

Julie Delalande

Université de Caen-Normandie, CIRNEF

Ce colloque s'inscrit dans le cadre de la recherche interdisciplinaire « Ce que le jeu fait aux familles: en ludothèque et en famille, le jeu dans la relation père-enfant(s) et dans la fratrie ».

Initié en 2017 sous l'égide du LACES, financé par le département Sciences Humaines et Sociales de l'université de Bordeaux, ce programme, associant les deux universités bordelaises et quatre laboratoires de recherche, réunit une équipe pluridisciplinaire composée d'une trentaine de personnes (enseignant.e.s-chercheur.e.s, docteur.e.s, doctorant.e.s, étudiant.e.s et professionnel.le.s).

Belgique, Canada, Côte d'Ivoire, Québec, Maroc, Portugal, Suisse, ce colloque international ouvre et croise les connaissances relatives aux situations de jeu en ludothèques et en familles, à d'autres institutions (scolaire, socio-éducative, socio-culturelle, sociale ou sanitaire, petite enfance...), à d'autres professions qui mobilisent le jeu sous toutes ses formes et prennent en compte les familles dans leurs actions et projets.

Nombre limité de connexions, inscrivez-vous sur le site du colloque :

<https://jeufamille2020.sciencesconf.org/>



université
de **BORDEAUX**



Département
ECOr



Site web: <https://jeufamille2020.sciencesconf.org>

Contact : jeufamille2020@sciencesconf.org