



Un œil rivé sur la carte routière et l'autre sur la chaussée qui se dérobe à vive allure sous nos roues, je pense à toute cette ribambelle d'enfants qui nous attendent au camp Oolahwan et se réjouissent de notre arrivée imminente. Une activité surprise tient dans nos bagages : une animation jeux du Monde assortie d'un atelier bricolage/recyclage.

À l'arrivée, nous déballons rapidement le matériel ludique pendant que les enfants aidés par leurs moniteurs rassemblent les matériaux de récupération qu'ils ont soustrait du bac à recyclage.

Sous les yeux intrigués de la jeune assistance rassemblée en cercle, je trace au sol un quadrillage avec une brindille pendant qu'une poignée de jeunes ramassent des petits cailloux dans l'environnement immédiat. Ils serviront de graines pour un jeu qui soudainement vient d'apparaître au sol : l'Awalé. Mon acolyte conte l'origine de ce jeu traditionnel et initie l'auditoire à sa symbolique.

Voici nos petits Québécois partis en voyage en Afrique.



En ce bel après-midi, loin de la ville, nous troquons souris/clavier/joystick pour roche/papier/ciseau. Et, durant l'atelier Arts and Crafts nous invitons les enfants à créer eux-mêmes leurs jeux.

Avant de se quitter, nous prenons le temps de passer en revue les jeux écologiques que les enfants viennent de créer. Wow !

Sur le chemin du retour vers Montréal, en cette fin d'après-midi de l'été 2003, je savais déjà qu'un jour viendrait pour la future Maison des arts et des jeux du Monde (M.A.J.) de s'implanter dans un site naturel pareil à celui-là.

Je poursuis donc ma route en quête d'un lieu d'accueil pour cette M.A.J. qui sera ambulante pour encore trois ans, un temps raisonnable pour en constituer le fond ludique : une collection de jeux du Monde.

Notre pari ayant été, dès le début, d'éviter le plus possible d'acquérir des jeux neufs en boutique afin

d'offrir aux enfants une ludothèque différente et originale, il fallait faire preuve d'imagination pour la collecte.



Au fil des voyages et des longues heures passées à fouiller les bric-à-brac des marchés aux puces et des ventes de garage, notre collection québécoise de jeux et de jouets commence à prendre forme : Pichenottes, Croquignole, Fers, Toc, Jeu de poches, Mississipi, et bien d'autres. C'est tout un pan de la culture ludique populaire québécoise qui est mis à jour.

La M.A.J. poursuit sa route et répond, pour le plus grand bonheur des enfants, à toutes les occasions : journée pédagogique, relâche scolaire, souper communautaire, fête d'école, etc.

Chemin faisant vers un lieu où elle pourrait s'établir à l'année longue, la M.A.J. s'installe durant l'été 2005 à l'aréna St-Louis de Montréal. Elle y plante un campement ludique : le village mondial des jeux.

Pour 150 enfants c'est l'occasion de sortir de la classe et afin de les accueillir au Village, tous les animateurs de la M.A.J. ont enfilé leur costume et sont devenus autant de personnages auprès desquels les enfants vont découvrir des expériences de jeu différentes.



Embarquons avec le groupe des moyens qui déjà se dirige vers le stand de tir. Un bonimenteur les y accueille et présente tour à tour ses attractions et jeux forains : Chamboule tout, Dards, Sjoelback, Billard japonais, Toupies, Casse-tête sans oublier le fameux défi de la Tour de Hanoi. Les enfants s'amuse !



LA PETITE HISTOIRE DE LA MAISON DES ARTS ET DES JEUX DU MONDE

Le Commissaire de foire fait tourner la crécelle pour annoncer la prochaine rotation et le groupe est maintenant reçu par Juliette sous sa grange, pour être initié à une série de jeux de stratégie et de position, tous traditionnels : Réversi, Moulin, Dames chinoises, Gomoku Ninuki, Backgammon.

Après s'être bien creusé les méninges, les jeunes ont le goût de bouger. C'est Sir Winston, le grand voyageur qui vient les inviter à différents jeux de foule : les Écureuils et le Renard, Corps à corps, la Grande Évasion, la Danse des bâtons, le Nœud gordien et autres jeux de groupes théâtraux.



La plupart des enfants n'ont jamais joué aux jeux présentés lors de cette sortie, et pour cause, nous savons que bon nombre des jeux traditionnels collectifs auxquels nos parents ou grands-parents jouaient ont bel et bien disparu.

Au fil des saisons, des lieux, des aménagements et des animations, notre expertise se développe, nos techniques d'intervention s'affinent comme d'ailleurs le choix judicieux des jeux selon l'âge et le niveau de développement des enfants.

Notre expertise commence alors à être reconnue par le milieu scolaire dont les directeurs d'école et les commissaires scolaires de la C.S.D.M. (commission scolaire de Montréal) viennent nous rencontrer et évoquent des partenariats possibles à l'issue de l'année 2005.

La Maison des arts et des jeux du Monde avec ses animations ludiques au fort attrait culturel et éducatif est alors perçue comme étant en capacité de créer un programme d'éducation interculturelle.



Les Journées de la Culture de septembre 2006 marquent l'inauguration de la première Maison des Arts et des jeux du Monde dans un lieu fixe, soit dans une école primaire de quartier !

Une série d'ateliers destinés aux écoles, aux centres communautaires ou aux camps est alors proposée.

L'activité phare est l'atelier à la journée intitulé « **Explorons les jeux du Monde** » qui séduit des cohortes d'enfants en sortie de groupe (journées pédagogiques, sorties éducatives, activités spéciales).

L'effet produit chez les jeunes par cette étonnante découverte des jeux du patrimoine mondial est immédiat : enfants captivés, attentifs, curieux, joueurs... Mais le plus intéressant est de noter qu'une fois rentrés chez eux les enfants ramènent à l'école des jeux traditionnels ou les ressortent des boîtes de jeux du service de garde (dixit les responsables de groupe).

Pour nous qui développons une approche éminemment active mettant en avant des animations participatives et interactives, ce constat est plutôt encourageant. Nous savons le pouvoir de ces jeux qui engendrent sens, plaisir et engagement.

Au début de l'été 2007, la demande d'accueil de groupes aux effectifs plus importants impliquera une relocalisation de la Maison des arts et des jeux du Monde dans des locaux industriels plus spacieux et dotés d'une vue imprenable sur le Mont-Royal.

De même, au fil de nos pérégrinations ludiques de l'été, nous nous retrouvons comme par enchantement dans cette même forêt laurentienne où notre aventure avait commencé en 2003. Notre Camp Ludiqu'art, camp de jour spécialisé en jeux du Monde, constitue une activité d'été fort appréciée par les enfants et leurs parents, car il associe le plaisir de jouer à celui de fabriquer des jeux avec ses mains.



Et c'est ainsi que la Maison des arts et des jeux du Monde s'établit aux abords du parc Régional Dufresne de Val-David et de Val-Morin. Tout comme les citoyens de ces municipalités ont misé sur la préservation d'un coin de pays pour les générations futures, nous comptons bien continuer à œuvrer ici pour la préservation du patrimoine ludique du Québec et du monde.

Venez jouer et prendre l'air !