

les rives de l'



la revue électronique de l'Institut de recherche et d'information sur le volontariat- www.iriv.net -
numéro 42 – mai 2022 – Jeux



© Solidarité Ukraine , Getty, mars 2022.

Ces quarante deuxièmes rives de l'iriv sont consacrées aux jeux. Nous les dédions à l'Ukraine , aux Ukrainiens , et à leur président. Ils nous donnent une formidable leçon de courage et de panache. Les démocraties occidentales avaient oublié qu'il fallait aussi se battre avec des moyens traditionnels pour défendre ses valeurs et ses idéaux. Il est utile de revenir à des règles élémentaires et rudimentaires– la simplicité face à la complexité du monde. La guerre 3.0 (sur les réseaux sociaux et sur Internet) ou « guerre hybride » n'est qu'un élément dans la panoplie très élaborée que les stratèges appellent « guerre totale ». Les « jeux de guerre » ne sont pas le fruit du hasard mais relèvent d'une théorie bien connue en économie, la « théorie des jeux ».

<i>rive éditoriale</i> Jeux de hasard et de rencontres	Bénédicte Halba
<i>rive éducative</i> A chaque âge, ses jeux	Christiane Adjovi
<i>rive associative</i> Camp de migrants : à qui perd gagne	Claire Millot
<i>rive européenne</i> Jouez le jeu	Peter Wells
<i>rive francophone</i> Un esprit de franc jeu	Emmanuel Adjovi

directrice de la publication et co-fondatrice : dr Bénédicte Halba

Les rives de l'iriv sont accessibles sur: <http://www.benevolat.net> et www.iriv.publications.net

rive éditoriale - mai 2022

dr Bénédicte Halba, présidente de l'iriv, co-fondatrice des rives de l'iriv

Jeux de hasard – impair et passe

Les jeux de hasard ne se déroulent pas seulement dans les casinos. Ils sont souvent plus convaincants et stimulants dans la vie réelle. L'enjeu n'est pas financier. La mise est immatérielle. La récompense est donc symbolique ; elle est « hors de prix », ce qui fait toute sa valeur. Ces jeux de hasard particuliers se produisent souvent à l'occasion de rencontres qui peuvent créer une alchimie particulière.

Plus elles sont inattendues et insolites, plus les rencontres suscitent la curiosité et ouvrent de nouveaux horizons. Il suffit de peu d'éléments pour que l'imagination soit stimulée. Des recherches complètent des idées ou des intuitions. Des pistes que l'on n'a pas encore explorées s'ouvrent et semblent promises à un avenir radieux. Elles peuvent aussi réveiller de très bons souvenirs. Elles sont plus fertiles quand elles rappellent des projets laissés en suspens dans sa mémoire. Il y a toujours de bonnes raisons pour rêver, et pour que le rêve devienne réalité.

Parfois les rencontres permettent de construire une relation durable et une collaboration fructueuse. D'autres fois elles sont sans lendemain ou s'arrêtent après un court voyage. On ne peut pas leur reprocher d'avoir été infructueuses. Elles ont permis d'envisager des scénarios, souvent théoriques, mais dont certains auraient pu marcher. La réalité se heurte souvent à la contingence contre laquelle on ne peut pas lutter. Mais existe-t-il vraiment de purs hasards ?

Tout dépend du moment où la rencontre survient. Des périodes de transition sont souvent propices à des changements radicaux dans sa vie. Il faut pourtant rester vigilant, pour éviter de se tromper, de commettre des impairs. Un livre écrit collectivement par trois chercheurs- un économiste américain, prix Nobel d'Economie, spécialiste de psychologie cognitive et d'économie comportementale, un chercheur français en stratégie et prise de décision et un juriste américain - a théorisé la notion de bruit « *Noise* » (1). Pour les auteurs, si l'on veut comprendre l'erreur de jugement, il faut s'intéresser à la fois au biais et au bruit qui est « la composante la plus importante de l'erreur ».

Il est très difficile de déterminer un profil type d'individus capables de produire de bons jugements sans commettre d'impairs dans un domaine qui relève de leur expertise, attestée par leur formation, leur expérience et leur confiance en eux. Parmi les nombreux facteurs à prendre en compte, l'intelligence et le style cognitif jouent un rôle important. Un critère déterminant est en particulier la faculté qu'ont certaines personnes de chercher constamment de nouvelles informations susceptibles de contredire leurs convictions ; elles ne tiennent rien pour acquis. Le fait d'accepter et même de souhaiter changer d'avis, est le plus sûr moyen de ne pas se tromper. On sait ne pas avoir la science infuse, et l'on est donc plus ouvert aux autres, et à de nouvelles approches que l'on découvre avec curiosité.

Les théories de la créativité suggérées par les psychologues américains Erik Erikson (2), Ellis Paul Torrance (3), ou Robert Epstein (4), ont insisté sur l'importance de cette dimension créative qui peut s'acquérir grâce à l'éducation. L'« Inventaire des compétences de créativité » proposé par Robert Epstein est un test dérivé de la recherche empirique qui mesure le processus créatif chez les individus. La créativité peut s'améliorer par le renforcement de quatre compétences mesurables et enseignables : capturer ou découvrir de nouvelles idées au fur et à mesure qu'on les découvre ; remettre sans cesse en question son propre cadre d'analyse ; ouvrir ses horizons à des connaissances et des compétences en dehors de son domaine d'expertise ; et changer son cadre ou son environnement (aussi bien mental que physique) en recherchant de nouveaux stimuli ou des combinaisons de stimuli.

La seule limite pour que le processus créatif fonctionne est qu'il se déroule en toute transparence, en parfaite connaissance de cause et sans aucune forme de manipulation ou de coercition. La condition *sine qua non* pour qu'une rencontre soit fructueuse et débouche sur une relation durable est la confiance, mutuelle, partagée et sans aucune arrière-pensée. . Il faut respecter des règles de *Fair Play*. La forme compte aussi beaucoup, l'art et la manière : « *In matter of style, swim with the stream, in matter of principles, stand like a rock* » (5)

Selon l'écrivain brésilien Paulo Coelho : « *Il n'y a pas de hasard dans les rencontres [...].les plus importantes ont été préparées par les âmes bien avant que les corps ne se voient.* » (6). Il existe des rendez-vous ratés ou manqués où l'on serait tenté de dire, par dépit, « *les jeux sont faits, rien ne va plus* » (7). Pourtant, le hasard fait souvent bien les choses -et l'avenir reste plein de promesses. Il suffit d'être patient, de savoir saisir de nouvelles opportunités, en n'oubliant jamais de rester « sport ». Il n'est pas non plus inutile de se répéter crânement, par bravade ou pour conjurer le sort « *Faites vos jeux* » ...

- (1) Daniel Kahnemann, Olivier Sibony, Cass R. Sunstein (2021) "Noise- pourquoi nous faisons des erreurs de jugement et comment les éviter », Paris : Odile Jacob pour la traduction française, « Noise , a Flaw in Human Judgment , New York & Boston & London : Little, Brown Spark.
- (2) Erikson E H (1993) "Childhood and Society", New York & London: Norton Company
- (3) Torrance, E. P. (1963). Education and the creative potential. Minneapolis, MN: The University of Minnesota Press
- (4) Epstein R & Phan V (2012) "Which competencies are most important for creative expression ?", CREATIVITY RESEARCH JOURNAL, 24(4), 278–282, 2012, San Diego (California, USA): Taylor & Francis Group, LLC
- (5) Thomas Jefferson, président des Etats d'Unis d'Amérique, principal rédacteur de la Déclaration d'indépendance des États-Unis en 1776
- (6) Paulo Coelho (2003) « Onze Minutes », edité par l'auteur au Brésil (tous droits réservés) ; Paris : Edition J'ai Lu, 2010 pour la traduction française ; citation citée par <https://www.dicocitations.com/citations/citation-55278.php> téléchargé le 10 mars 2022
- (7) Formules utilisées par les croupiers à la roulette en début de partie « faites vos jeux » quand les joueurs misent et « rien ne va plus » en fin de partie quand on ne peut plus miser « les jeux sont faits » . L'expression consacrée est utilisée, en français dans le texte, dans tous les casinos de la Planète.

rive éducative – mai 2022

Christiane Adjovi, professeure des écoles, administratrice de l'iriv

A chaque âge ses plaisirs et ses jeux

Le jeu est une notion polysémique utilisée dans plusieurs contextes et situations. Il peut être appréhendé à la fois comme contenu, forme, contexte, cadre ou dispositif. On trouve des activités qui ont toutes les caractéristiques du jeu, d'autres qui sont des hybrides entre jeu et exercice scolaire, d'autres encore appelées « activités ludiques » dont le lien avec le jeu est souvent ténu mais qui sont censées être plus amusantes. Dans l'apprentissage d'une langue »(1), les critères de liberté, de divertissement, de futilité, des règles simples ... participent du jeu.

Dès le 19^e siècle, des pédagogues et chercheurs se sont intéressés à la dimension éducative du jeu. Les pédagogues dites nouvelles (Claparède, Ferrière, Decroly, Fröbel, Maria Montessori, Freinet, Cousinet, Dewey...) ont eu l'idée de présenter un apprentissage comme un jeu pour laisser l'enfant s'exprimer par des travaux manuels ou des discussions dès le jardin d'enfant. Certains pensent que la réalité du jeu dépend du cadre de fonctionnement, de la culture générale (avec des pré requis), de la culture ludique des participants, des objectifs qui soutiennent les activités, des attentes...

Le jeu est très présent à l'école maternelle, dans les centres aérés, dans les groupes de scout, dans les camps de vacances... Divertir, se divertir en apprenant, ou apprendre en se divertissant. A l'école, il dépend du modèle éducatif. Le jeu est plus présent dans les systèmes scolaires du Nord de l'Europe (Suède, Allemagne). En France, les programmes souhaitent mettre le jeu au centre des apprentissages, pourtant il reste marginal comme jeu libre - pendant la récréation ou lorsque l'apprenant a fini l'activité imposée (2).

Dans sa dimension éducative, le jeu vise des compétences spécifiques et psycho sociales (3). Un aspect hybride existe pour Gilles Brougère , entre jeu et construction cadrée utile à l'apprentissage. Il existe une tension entre le jeu (situation et objet futile) et l'aspect ludique – « édu-musement » ou ludo-éducation (4). Il parle de « ludiciser » les apprentissages voire les classes (5). Le jeu est considéré comme une passerelle car il s'agit de le détourner à des fins d'apprentissage pour changer des attitudes et comportements socioculturels (6).

En dehors de l'école, des pratiques sociales peuvent être considérées comme des apprentissages, avec une dimension pédagogique du jeu (7). Ce sont des situations informelles autour d'un jeu en ligne ou d'autres formes ou situations où le jeu est proposé pour ses effets éducatifs et ses qualités transversales (humaines, professionnelles et disciplinaires). Il permet à des élèves décrocheurs de « raccrocher » (8)

Les technologies d'information et de communication (Tic) sont apparues dans les apprentissages et les stratégies pédagogiques dès 2000. On parle de ludification (« gamification » en anglais). La littérature scientifique s'est intéressée aux jeux vidéo dont le caractère interactif et multimédia offre un support pédagogique sérieux (9). Il faut différencier les jeux vidéo des *serious games* utilisés dans la publicité, la communication, la formation, ou le recrutement, etc (10)

Les jeux vidéo à visées éducatives (11) sont utilisés par des enseignants pour susciter la motivation, développer l'imagination et la curiosité, entraîner l'esprit au défi et au contrôle. Il existe «une fonction

éducative latente dans des activités sans but éducatif, en d'autres termes un coproduit éducatif accompagnant l'activité principale ». Il y a un aspect d'autodidactie dans les situations ludiques.(12)

Dans certains pays comme le Danemark, le caractère ludique s'inscrit dans un cadre éducatif. Le jeu vidéo fait partie intégrante des programmes pour ses intérêts cognitifs, neurologiques intéressants et ses situations d'apprentissage. Le jeu est un support idéal pour permettre l'acquisition de compétences plus difficiles car il présente de nombreux atouts : il motive l'enfant, facilite sa concentration et stimule sa mémoire ; il rend actif l'élève en classe. L'acte d'apprentissage n'est plus totalement conscient mais fortuit. Il peut en être ainsi dans les apprentissages de langue par exemple.

De l'école aux situations professionnelles, le jeu est aussi utilisé comme brise-glace (*ice-breaking*), pour intégrer de nouveaux apprenants/employés, ou créer un esprit d'équipe (*team building*)...

Le jeu n'a pas d'âge ou plutôt à chaque âge, un nouveau jeu.

- (1) Gilles Brougère, « Qu'entendre par jeu dans l'enseignement et l'apprentissage des langues : diversité des situations et des modalités d'apprentissage », *Recherche et pratiques pédagogiques en langues de spécialité* [En ligne], Vol.36 N°2 | 2017, mis en ligne le 24 juin 2017, consulté le 01 mai 2022
- (2) Pauline Kergomard, inspectrice d'école maternelle pour qui le travail de l'enfant est le jeu
- (3) pour Gilles Brougère, dans ces cas, le jeu n'est plus frivole, il porte un enjeu d'évaluation
- (4) néologisme proposé par des amoureux des parcs d'attraction français pour edutainment proposé par un Bob Heyman, documentariste à la National Geographic Society
- (5) site de l'association « **L'École branchée** » créée au Québec, média diffusé dans les pays francophones, considéré comme « l'un des plus importants médias axés sur la valorisation des pratiques pédagogiques innovantes et le numérique en éducation
- (6) Exemples de jeux utiles : memory, domino, échecs, jeux sportifs, jeux de coopération, jeux symboliques comme la dinette, jeux numériques comme le tangram, casse-tête, jeux alphabétiques....
- (7) « Petits jeux intelligents » du site Juniors de la cité des sciences avec des manipulations; le jeu « mathador » de Canopé (jeu de société pour tout âge) pour s'entraîner au calcul mental
- (8) association Fusion Jeunesse - organisme international fondé au Québec en 2009 qui accompagne des apprenants sur des projets expérimentiels en France et au Canada ; Ubisoft en Aquitaine a soutenu des jeunes pendant la covid - <https://fusionjeunesse.org/qui-sommes-nous/a-propos/>
- (9) <https://www.educavox.fr/innovation/recherche/le-jeu-video-pour-apprendre-l-histoire>, consulté le 1er mai 2022
- (10) Cohard, Philippe. « L'apprentissage dans les serious games : proposition d'une typologie », @GRH, vol. 16, no. 3, 2015, pp. 11-40. Dans cet article, l'auteur cite des études qui montrent « qu'e-Learning et *serious game* sont semblables sur de nombreux facteurs et que les serious games sont un genre évolué de e-Learning » et « L'usage des serious Games améliore l'apprentissage ». L'auteur trouve aussi des liens entre les « grandes théories de l'éducation que sont le behaviourisme, le cognitivisme et le socio-constructivisme
- (11) 5 gestes mentaux nécessaires dans tout apprentissage, développés par le jeu : *l'attention, la compréhension, la mémorisation, la réflexion et l'imagination*. Il y a toute une littérature du gaming au travers de connaissances des interfaces préalables aux jeux et développe en même temps de nouvelles connaissances méta-langagiers et contextuelles plus complexes en lien avec les actions, les personnages, le design, la situation, les systèmes etc
- (12) Pain (1990) cité par Gilles Brougère : « Jeu et loisir comme espaces d'apprentissages informels », *Éducation et sociétés*, vol. no 10, no. 2, 2002, pp. 5-20

rive associative – mai 2022

Claire Millot, professeure de français, bénévole à l'association SALAM

Camps de migrants de Grande Synthe- à qui perd gagne

Depuis le début du 21^e siècle, la commune de Grande-Synthe a été accueillante, sur le littoral, pour les exilés qui espèrent passer en Angleterre...

Le 23 novembre 2022, dernière opération d'évacuation, de « mise à la porte », de tous ceux qui étaient encore sur le territoire de cette ville. De partout, les gens sont repoussés vers Loon-Plage, sous le Pont à roseaux, un endroit sans arrivée d'eau, sans benne à ordures.... « Go to Loon-Plage », a dit le personnel municipal, qui n'a sûrement pas eu cette idée tout seul... Sans doute la politique du pire, pour forcer l'Etat à faire quelque chose...

« Quand il joue aux petits chevaux avec le Ministre de l'Intérieur, le maire de Grande-Synthe ne doit pas oublier que ce ne sont pas des pions en plastique avec lesquels ils jouent mais des êtres humains, avais-je pensé mais j'ai publié : « Quand il joue aux échecs avec M. le Ministre de l'Intérieur... » (1) Ce n'est pas l'image du bras de fer mais celle du jeu de société, plus policée, moins dépendante de la force brute, et le jeu d'échecs est plus noble...

Les petits chevaux : un jeu de hasard. Nous, associations, avec nos amis exilés, nous sommes dans un jeu de petits chevaux permanent. On avance, on sait qu'on va être renvoyé à l'écurie, à la prochaine évacuation, on ne sait pas quand. Il n'y a pratiquement pas de stratégie possible... Le mythe de Sisyphe autant que celui du jeu de société.

Ou plutôt le jeu de l'oie. Le hasard complet du coup de dés. Ou on avance directement à la case 26 (on reçoit un don d'une camionnette de couvertures, la mairie installe trois points d'eau de plus). Ou bien tout tourne mal : on se retrouve dans la case prison. Ou le puits, fin de partie sans que personne ne soit venu nous délivrer - le camp est évacué et nos amis se retrouvent dans un autre trou à rats, sans arrivée d'eau, sans benne à ordures et sans toilettes.

Mais la partie qui se joue là ne se termine pas à l'heure du goûter...

Monsieur le Maire joue aux petits chevaux : il chasse les migrants de sa commune. S'il pouvait décentement les pousser sur la bande centrale de l'autoroute, il le ferait. Mais cela ne se fait pas... Alors il les chasse de Grande-Synthe : il a joué un 6. Il sort un cheval et il avance ! Et puis il voit... Ce n'est plus son territoire, c'est celui de la CUD, celle du sous-préfet, l'Etat donc, qui va (peut-être) intervenir... Ils n'interviennent pas ? Retour du petit cheval à l'écurie... Pérennisation de l'installation des exilés dans la boue, sans arrivée d'eau, sans benne à ordures...

« **Quand il joue aux échecs avec M. le Ministre de l'Intérieur...** » il doit y avoir une stratégie où on doit imaginer plusieurs coups à l'avance, ceux de l'adversaire mais les siens aussi... Le Maire chasse les exilés de Grande-Synthe et ensuite ?

Première hypothèse : il ne se passe rien... (C'est le cas). Ou il ne fait rien ; ou bien il lance un contentieux contre l'Etat, avec les associations, pour obtenir des infrastructures de santé publique...

Deuxième hypothèse : l'Etat envoie la Force publique pour déloger les exilés du terrain privé sur lequel ils se sont repliés (le propriétaire est une personne, soit physique, soit « morale » comme le Port Autonome de Dunkerque, ou une commune, ou une communauté de commune...) Et alors ? Il les reprend à Grande-Synthe ? Ou il les laisse malmener et appelle la presse (locale et nationale) pour faire réagir en haut lieu... Ou bien ? Et après ?

Combien de coups faudrait-il, et lesquels, pour déboucher sur un accueil inconditionnel sur le littoral ? Finalement, M. le maire de Grande-Synthe joue plutôt aux petits chevaux...

Le 12 avril 2022 la police regarde nos amis partir du camp par bandes successives, sans intervenir. Sur la plage de Leffrinckoucke un énorme projecteur les guette pour les empêcher d'embarquer. On joue aux gendarmes et aux voleurs...

Mais ce n'est plus un jeu : les « gendarmes » sont de vraies Forces de l'Ordre et les « voleurs » de pauvres gens qu'on a dépouillés de tout droit humain, de toute dignité...

(1) Newsletter Salam, Claire Millot, novembre 2021

rive européenne- mai 2022

Peter Wells, recteur adjoint (honoraire) de l'Université de Northampton

Jouez! Jouez! Mais jouez le jeu ! (1)

Un tropisme commun et éculé est de considérer la vie comme un jeu, point de vue souvent attribué à Albert Einstein. Cependant, est-ce un signe de sagesse d'accepter une telle idée alors que nous naviguons du berceau à la tombe ou, est-ce une croyance fatalement erronée? Une réponse à cette question nécessite une certaine clarté sur deux points. Premièrement, ce qui est au cœur de la condition humaine et, deuxièmement, ce qui est inhérent à la notion de « jeu ».

Les relations sont au cœur de la condition humaine : celles avec les autres, celle que l'on a avec soi-même, celle qu'on a avec la nature et, pour certains, avec le transcendantal dans un contexte religieux. Nous aborderons les trois premiers types de relation.

Dans l'idée de « jeu », deux caractéristiques sont primordiales, même s'il n'y a qu'un seul joueur. La première est la notion de gagner ou de perdre ; la seconde concerne la gouvernance du jeu, c'est-à-dire les règles, les lois, les codes de conduite, etc.

Si la vie est un jeu, il est utile d'examiner comment chacun des trois aspects de la condition humaine se recoupe et interagit avec les deux caractéristiques nécessaires à l'idée de « jeu ». Prenons l'exemple de l'arène politique, souvent considérée, dans un sens large, comme le lieu où la condition humaine est le plus clairement dans l'action. Nous suggérons deux portraits politiques - l'un illustrant l'idée selon laquelle la « vie en tant que jeu » est limitative et négative ; l'autre, qui propose une facette positive qui permet d'améliorer la vie.

Dans un récent livre (2), Simon Kuper explique de façon convaincante la manière dont un groupe de personnes, principalement des hommes, a été éduqué dans les années 1970/1980 dans des écoles privées du Royaume-Uni (3) et l'Université d'Oxford. Ils étaient préparés à l'exercice du pouvoir politique. Leur éducation a consisté à acquérir une gamme de compétences rhétoriques – le but étant d'avoir l'argument le plus percutant, sans tenir compte de la véracité des faits ni même d'y croire. Kuper montre combien ce « jeu » s'est traduit de façon caricaturale dans la politique britannique. Pour certaines personnes, les faits sont à éviter ou à considérer comme malléables ; les arguments *ad hominem* sont privilégiés. La victoire se suffit à elle-même. Les joueurs de ce type ne considèrent pas leurs adversaires comme des partenaires mais comme des concurrents à vaincre. Enfin, ces acteurs politiques possèdent un égo si fort et immuable qu'ils ne peuvent pas prendre en compte une dimension sociale. Toute recherche de consensus est considérée comme une faiblesse.

Le deuxième portrait politique se trouve dans le dernier livre de Peter Hennessy (4). Il évoque la genèse du rapport Beveridge en 1942 (5) et son impact durable sur la société britannique au début du XXI^e siècle. William Beveridge explique que cinq « maux » (6) doivent être combattus pour que la Grande-Bretagne puisse se remettre des énormes dégâts causés par la Seconde Guerre mondiale: le besoin, la maladie, l'ignorance, la misère et l'oisiveté. Comment la classe politique, et en particulier le gouvernement de coalition en temps de guerre puis celui des travaillistes réformistes en 1945, s'est-elle attaquée à une tâche aussi énorme avec des questions nationales aussi cruciales que la pauvreté, la santé, l'éducation, l'emploi et le logement? On peut apporter une réponse en examinant le « jeu » politique dans les années

1940. Même sans harmonie politique ni consensus constant, on s'accordait sur le fait que la recherche d'un partenariat, d'une coopération et d'une collaboration au niveau national permettrait de vaincre les cinq maux évoqués par Beveridge. Même si le jeu politique se caractérise par des différences inconciliables, un ennemi commun - les cinq « maux » - exige, selon les mots de l'économiste John Maynard Keynes, un « doux souffle de justice entre partenaires » (6)

Hennessy reconnaît que des progrès ont été accomplis pour lutter contre ces « maux ». Mais il reste encore beaucoup à faire, d'autant plus qu'un sixième « super-mal » nous menace - le changement climatique. Cette relation inhérente à la condition humaine a souvent été négligée dans le passé - notre rapport à la nature.

Si le jeu politique est un sous-ensemble tout en étant un élément important de la vie, quel jeu politique devrait-on jouer aujourd'hui? Le premier privilégie la forme sur le fond - la réputation et la performance sont considérées comme essentielles. Le second est celui qui prétend que le jeu politique, peu importe sa compétitivité, est plus pertinent lorsque les joueurs se respectent parce qu'ils savent être dans une relation d'interdépendance et de mutualité.

Le choix vous appartient- le « jeu » continue.

- (1) Newbolt, Henry (1892). *Vitai Lampada - The Torch of Life*
- (2) Kuper, Simon (2022). *Chums - How a Tiny Caste of Oxford Tories Took Over the UK*. Profile Books: London
- (3) à tort appelées « public schools »
- (4) Hennessy, Peter (2022). *A Duty of Care - Britain Before and After Covid*. Allen Lane: London
- (5) Beveridge, William, (1942). *Social Insurance and Allied Services*, Cmd. 6404, HMSO
- (6) Qu'il appelle "géants"
- (7) Thorpe, Keir, (1999). "The Missing Pillar - Economic Planning and the Machinery of Government During the Labour Administration of 1945-51" (unpublished PhD thesis, University of London)



rive francophone - mai 2022

dr Emmanuel Adjovi, Représentant régional de l'Organisation Internationale de la Francophonie (OIF) pour la Caraïbe et l'Amérique latine (REPCAL)

Jeux de la Francophonie : marier sport et culture, dans un esprit de franc-jeu (fair play)

« **Quand la jeunesse allie le sport et la culture** pour témoigner de la solidarité francophone, cela donne «les Jeux de la Francophonie» (1). Créés en 1987 et organisés tous les quatre ans, dans l'année post-olympique (2), les Jeux de la Francophonie invitent, sous la bannière de l'amitié, les jeunes de 18 à 35 ans de l'espace francophone à se rencontrer au travers d'épreuves sportives et de concours culturels. Ils réunissent de 1700 (1^{ère} édition en 1989 à Rabat et Casablanca) à 3500 jeunes (8^{ème} édition en 2017 à Abidjan) provenant d'une cinquantaine de délégations.

L'originalité des jeux de la Francophonie est d'associer, dans un esprit d'ouverture et d'échanges, disciplines sportives et culturelles. Ils constituent un tremplin de préparation des jeunes francophones aux compétitions sportives mondiales, non seulement l'athlétisme, la lutte libre, lutte africaine, le cyclisme, mais également le football, le basket, le tennis de table, le judo, le handisport. Des athlètes comme Donovan Bailey (Canada), David Douillet (France), Hicham El Guerrouch (Maroc) ou Marie-José Ta Lou (Côte-d'Ivoire) se sont illustrés aux jeux de la Francophonie avant de connaître une consécration internationale.

Au niveau culturel, les Jeux francophones offrent aux jeunes artistes l'opportunité de faire valoir leurs talents. Ainsi, des concours associent des artistes francophones dans des disciplines diverses - chanson, conte, danse de création, littérature (nouvelle), photographie, arts plastiques et visuels (peinture, sculpture), arts de la rue (hip-hop), marionnettes géantes, jonglerie avec ballon et création numérique. Des artistes comme Kareyce Fotso (Cameroun), Jean Jean Roosevelt (Haïti) ou Chantal Petitclerc (Canada et Canada-Québec) ont révélé leurs talents aux jeux de la Francophonie avant d'émerger sur les scènes artistiques internationales. Au-delà des personnes, les jeux font connaître l'originalité et la diversité des cultures francophones et développent les échanges artistiques entre les pays francophones. La liste des disciplines sportives et culturelles est évolutive d'une édition à l'autre. Les Arts de la rue (hip-hop, danse, jonglerie avec ballon...) ont été intégrés en 2013. Les instances chargées de l'organisation des jeux réfléchissent à l'intégration de 2 à 3 nouvelles disciplines sportives et culturelles urbaines pour les prochains Jeux de la Francophonie qui se tiendront à Kinshasa (République Démocratique du Congo- RDC).

Les jeux de la Francophonie promeuvent la diversité, l'excellence et la solidarité. Ils facilitent le rapprochement des jeunes francophones. Ils constituent un facteur de

dynamisation en contribuant à la solidarité internationale. Ils contribuent à la paix et au développement au travers de rencontres et d'échanges de jeunes francophones. Ils constituent une illustration du projet politique de la Francophonie - favoriser le pluralisme culturel et l'intercompréhension entre les peuples (3).

En dehors des jeux proprement dits, cette manifestation francophone s'est très tôt engagée en faveur du développement durable et des grands enjeux sociétaux. Elle respecte la parité femmes-hommes. Des actions de développement durable sont menées - efficacité énergétique des sites (village des jeux, installations et autres espaces), limitation des émissions de gaz à effet de serre (GES), principaux responsables du réchauffement climatique actuel, et sensibilisation des bénévoles et du grand public au tri et au recyclage des déchets, à la préservation de la biodiversité, à la végétalisation des sites par une gestion rationnelle de l'eau et en plantant des arbres autour du village des Jeux.

Depuis 2017, les jeux de la Francophonie tardent à être relancés. Après la défection du gouvernement du Nouveau Brunswick en 2019 avec les jeux de Moncton-Dieppe de 2021 (4), la République Démocratique de Congo a été choisie pour organiser la IX^{ème} édition. La crise de la COVID a profondément perturbé et retardé sa préparation ; la prochaine édition aura lieu à Kinshasa du 28 juillet au 6 août 2023 (5). Elle s'inscrit dans un projet de développement et de renforcement de la cohésion internationale. Elle sera placée sous le signe de l'Équité, de la Solidarité, de l'Excellence et de la Responsabilité. Plus de 3 000 participants, jeunes talents sportifs et artistiques y sont attendus. Plus de 300 lauréats seront honorés pour leur esprit chevaleresque dans des disciplines alliant sports et arts.

Gageons qu'ils respecteront un état d'esprit de loyauté, de dignité, d'honnêteté, de respect de l'adversaire et des règles du jeu, qui sont les nobles qualités sportives du franc-jeu - *fair play*, promu par les Jeux de la Francophonie.

(1) <https://www.jeux.francophonie.org>

(2) Claire Tréan, *La Francophonie*, Le cavalier bleu, 2006, p. 123

(3) Fawzia Zouari, « La diversité culturelle, un projet pour la Francophonie », in *Diversité culturelle et mondialisation*, Editions Autrement, 2004, p. 315 ; Jean-Tardif et Joël Farchy, *Les enjeux de la mondialisation culturelle*, Editions Hors Commerce, 2006, p. 293 et svts

(4) <https://www.acadienouvelle.com/actualites/2019/01/30/les-jeux-de-la-francophonie-sont-annules/>

(5) <https://www.jeux.francophonie.org/rd-congo-2022/programme-preliminaire-competitions-sportives-et-concours-culturels-ixes-jeux-de>

Actualités des projets de l'iriv de janvier à juin 2022



Think Diverse

(2021-2023) initié et dirigé par Eurosviluppo (Rome, Italie) en Italie, Espagne (Grenade) et France (Paris).

Chaque pays réunit deux partenaires spécialisés dans l'Education et la Formation tout au long de la vie et deux organisations artistiques ou culturelles. Iriv conseil a associé une école de cirque, Eurosviluppo un centre artistique à Rome (TAG) et Neotalentway une école de design en audiovisuel (Grenade).

Le but du projet est de proposer des modules créatifs pour former des professionnels accompagnant des jeunes à la créativité pour promouvoir la diversité (et lutter contre les discriminations dont les jeunes peuvent être victimes ou parfois des auteurs involontaires par des propos ou comportements discriminatoires).



(2021-2023) initié et dirigé par l'Université catholique de Milan (Milano, Italie) en Italie, il associe l'Université de Mannheim et TÜR an TÜR en Allemagne, Esmovia en Espagne et l'iriv en France.

Le but est d'encourager la mobilité en Europe de tous les publics- étudiants, stagiaires, travailleurs, familles... Une première phase consistera en une recherche menée auprès des publics italiens, allemands, espagnols et français pour connaître la manière dont une expérience de mobilité a été ressentie (bien ou mal) et les obstacles à une mobilité. Une deuxième phase consistera à développer un MOOC pour les conseillers en orientation professionnelle « généralistes » pour leur permettre de mieux accompagner des candidats à la mobilité. Une troisième phase sera dédiée à un autre MOOC mais cette fois pour des conseillers confirmés dans le domaine de la mobilité.

Infolettre sur la diversité (2018-2022)

Notre Infolettre sur la diversité publiée depuis octobre 2018 propose es articles comparés sur les différentes facettes de la diversité. Depuis 2021, elle est disponible en version trilingue (anglais, français et arabe).



logo dessiné par Caritas Canada, février 2022

Le **numéro 8** de notre Infolettre a été publié en mars 2022 ; il est consacré à la diversité des apprentissages et était dédié à l'Ukraine



logo de l'organisation international de la Francophonie (OIF).

Le **numéro 7** de notre Infolettre a été publié en novembre **2021** ; il est consacré à la diversité francophone avec une approche institutionnelle et littéraire



Mural Huichol - métro du Palais Royal à Paris.

Le **numéro 6** de notre Infolettre a été publié en mars **2021** ; il est consacré à la diversité culturelle et interculturelle à partir d'exemples au Mexique, en France en Israël et aux Etats-Unis.



Porte à Jérusalem (Israël), janvier 2020

Le **numéro 5** de notre Infolettre a été publié en **novembre 2020** ; il était consacré à la diversité en Méditerranée, berceau de la civilisation européenne



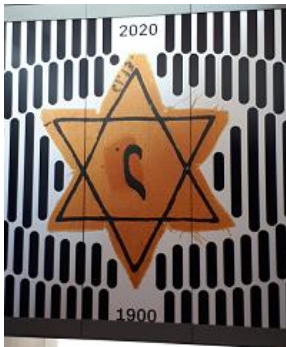
Mosquée al-Aqsa, Mont du Temple, Jérusalem (Israël) , janvier 2020

Le numéro 4 de notre Infolettre a été publié en **mars 2020** ; il était consacré à la solidarité interreligieuse à partir des exemples pris aux Etats-Unis et en Bosnie avec Sarajevo qui a longtemps été un modèle de solidarité interreligieuse



Statue de la Vierge Marie à Anvers (Belgique), avril 2019

Le numéro 3 de notre Infolettre a été publié en **novembre 2019** ; il était consacré au dialogue interreligieux avec des exemples en Suisse, en France avec une référence au Concile de Vatican II



Affiche d'une exposition à Anvers (Belgique), avril 2019

Le numéro 2 de notre Infolettre a été publié en **mars 2019** consacré à la diversité culturelle et religieuse avec les villes de Thessalonique (Grèce) et de Paris avec le Mémorial de la Shoah



Affiche dans un café universitaire à Ljubljana (Slovénie), juillet 2018

Le numéro 1 de notre Infolettre a été publié en **octobre 2018** ; consacré à la diversité à l'école avec les villes de Rotterdam (Pays-Bas) et Paris (France) avec des écoles multiethniques et multiculturelles.

Les numéros de notre Infolettre sont disponibles sur <https://www.superdiversite.net/infolettres>

Expérimentation française de projets européens Erasmus +



Think Diverse



Erasmus+

Dans le cadre du projet Think Diverse des ateliers artistiques sont proposés en ligne et à la Cité des Métiers avec le partenaire artistique français, la LIRAC.

Participation à des comités d'expert



Comité associations de l'

La présidente de l'iriv appartient depuis 2017 au Comité associations et participe chaque mois à une réunion en ligne . Elle fait partie du comité d'organisation de la Journée associations qui se tiendra le jeudi 7 juillet 2022 à Paris (salle prestige Etoile).



L'iriv dans les médias – janvier à mai 2022

Ministère des Solidarités et de la Santé - avril 2022

Sélection d'un article publié par la présidente de l'iriv dédié à la responsabilité sociale de l'entreprise à partir du mécénat de compétences pour le concours des conseillers d'éducation populaire et de jeunesse (CEPJ)- année 2020 - Spécialité : Sciences économiques et juridiques, pratiques associatives et coopératives

https://solidarites-sante.gouv.fr/IMG/pdf/sujets_sej_no_2_principal_def.pdf

Ministère de l'Intérieur - avril 2022

La présidente de l'iriv a été sollicitée en 2020 et citée comme personnalité qualifiée pour un rapport publié par l'Inspection générale de l'administration et des affaires sociales du Ministère de l'Intérieur sur la formation des élus locaux ; elle avait expliqué à cette occasion les résultats obtenus par le projet Valoriser les acquis des élus locaux (VAEL), projet européen initié par l'Institut national du développement local (INDL) avec l'iriv (2008-2010)

https://www.interieur.gouv.fr/content/download/121270/973209/file/19086R_formation%20%C3%A9lus%20locaux_web.pdf

Université de Lille - Bibliothèque - avril 2022

Présentation de la publication de la présidente de l'iriv parue aux éditions De Boeck "Gestion du bénévolat et volontariat", Bruxelles, 2006 sur le site de la bibliothèque de l'UNiversité de Lille.

https://lillocat.univ-lille.fr/discovery/fulldisplay?vid=33UDLILLE_INST:ULILLE&search_scope=MyInst_and_CI&tab=Everything&docid=alma991006893309705601&lang=fr&context=L

Rennes school of Business - avril 2022

Présentation de la publication de la présidente de l'iriv publiée à la Documentation française en 2003 "Bénévolat et volontariat en France et dans le monde", Paris, sur le site d'une école de commerce rennaise (Bretagne).

https://learning-center.rennes-sb.com/index.php?lvl=author_see&id=4738

Isotis archives - avril 2022

Première publication du projet de recherche ISOTIS, en février 2017, dont la présidente de l'iriv était co-auteure avec des collègues hollandaises de l'Université d'Utrecht (Pays-Bas), leader du projet sur le rôle des professionnels dans une stratégie pédagogique promouvant la diversité et l'inclusion.

https://learning-center.rennes-sb.com/index.php?lvl=author_see&id=4738

Sport et Citoyenneté - avril 2022

Présentation de la présidente de l'iriv, membre du Comité scientifique depuis 2007, contributrice au site (articles) depuis 2016, dans le numéro 80 de la Newsletter du Think Tank européen Sport et Citoyenneté, publié le 11 avril 2022.

[https://www.sportetcitoyennete.com/nos-experts?experts\[\]=benedicte-halba](https://www.sportetcitoyennete.com/nos-experts?experts[]=benedicte-halba)

Sport et Citoyenneté - mars 2022

Publication de la présidente de l'iriv pour le Think tank européen, Sport et Citoyenneté dont elle est membre du comité scientifique depuis 2007. Elle contribue par des articles depuis 2016. A l'occasion de l'ouverture des jeux paralympiques et après l'attaque russe contre l'Ukraine: les jeux sont faits - Moscou a perdu face à Kiev. Les Ukrainiens l'emportent avec panache pour l'esprit sportif, le courage et la défense des valeurs fondamentales du sport, et de la démocratie. Les Russes ont perdu- *vae victis*.

[https://www.sportetcitoyennete.com/nos-experts?experts\[\]=benedicte-halba](https://www.sportetcitoyennete.com/nos-experts?experts[]=benedicte-halba)

Sport et Citoyenneté - Février 2022

La présidente de l'iriv, membre du comité scientifique du Think Tank européen Sport et Citoyenneté depuis sa création en 2007, contribue plus activement à ses travaux en publiant des articles depuis 2016 ; le dernier article est consacré à une approche géopolitique du sport à l'occasion des Jeux Olympiques de Pékin 2022- *morituri te salutant*.

[https://www.sportetcitoyennete.com/nos-experts?experts\[\]=benedicte-halba](https://www.sportetcitoyennete.com/nos-experts?experts[]=benedicte-halba)

SALAM- Newsletter janvier 2022 - janvier 2022

La présidente de l'iriv a écrit un article pour l'infolettre mensuelle de l'association SALAM, association humanitaire qui intervient dans le Calais et le Dunkerquois auprès des exilés pour leur distribuer des repas, des tentes, leur apporter aussi un accompagnement administratif ; auprès des pouvoirs publics et des médias pour témoigner des atteintes constatées aux droits fondamentaux des exilés et militer pour une politique d'accueil décente et humaine, respectueuse des valeurs républicaines.

<https://www.diverpass.eu/fichiers/Salam%20%20Newsletter%20janvier%202022.pdf>

Urb'Art - janvier 2022

La présidente de l'iriv a apporté une contribution (relecture du premier rapport) d'un projet autrichien, soutenu financièrement par le programme Erasmus, dédié à l'Art urbain- Urb'Art. Ce projet original est une réponse à la crise de la COVID-19, qui a entravé les échanges inter-culturels et touché le secteur de l'éducation créative. Il a mis en œuvre des formats novateurs d'éducation (numérique), de communication, de participation et de diffusion. Son but est de soutenir des adultes peu qualifiés dans des communautés marginalisées par le biais d'activités et de concepts d'éducation artistique urbaine. Le but du projet est l'inclusion sociale et l'autonomisation de ces groupes cibles par des études scientifiques et une littérature technique sur les potentiels de l'éducation aux arts urbains, une sensibilisation des acteurs clés qui interviennent dans l'éducation pour adultes - travailleurs sociaux, professionnels du secteur artistique et culturel, des éducateurs et artistes artistiques indépendants, ainsi que des décideurs et des décideurs.

https://educult.at/en/kulturmanagement/urb_art/

Superdiversité - janvier 2022

Ce portail est dédié à la diversité dans l'esprit du chercheur américain Steven Vertovec de « superdiversité (*Ethnic and Racial Studies*, Taylor & Francis, Routledge, 2007). La diversité est le recto, la face « lumineuse » de la discrimination qui est son verso, sa face sombre. Gérer la diversité permet de lutter contre la discrimination.

<https://www.superdiversite.net/>