



## Divertissements interactifs

Symposium mondial sur l'évolution du milieu des arts à l'ère du numérique - Notes Session 3  
20 janvier 2021

### L'IMPORTANT DU JEU

- Apprendre en jouant.
- Histoire des Musées des Enfants :
  - **Brooklyn Children's Museum** - entrée gratuite - centre d'intérêt : les sciences naturelles.
  - **Boston Children's Museum** - monté par un groupe d'enseignant/es en science de Boston. Son objectif : permettre aux enfants d'observer avec précision et de réfléchir logiquement.
  - **Detroit Children's Museum** - en soutien au système scolaire - les expositions sont montées selon des sujets demandés par les enseignant/es.
  - **Children's Museum of Indianapolis** - les enfants explorent des présentations sur tables pour leur faciliter l'exploration.
- Les femmes ont joué un rôle important dans la création et le maintien des activités des Musées des Enfants.
- Le contenu est relié au cursus scolaire.
- L'apprentissage sur le terrain joue un rôle crucial.
- Des organismes gérés par des enseignant/es aident à créer des expositions pour les Musées des Enfants.
- La collaboration avec des institutions, des écoles, en lien avec le cursus scolaire était le point central.

### QU'EST-CE QUE JOUER ?

- Jouer est ce que font les enfants et les jeunes lorsqu'ils suivent leurs propres idées et intérêts à leur manière et pour leurs propres raisons. Le jeu permet aux enfants d'interagir avec le monde autour d'eux/elles.
- Jouer est protégé par la convention des NU sur les droits des enfants.
- Jouer, c'est apprendre.
- Jouer accroît la conscience de soi, l'estime de soi et le respect de soi-même.
- Il y a une grosse différence entre un jeu structuré et un jeu non structuré.

### 16 TYPES DE JEU

1. **Jeu symbolique** - utiliser des objets pour représenter d'autres choses (utiliser une banane comme un téléphone).
2. **Jeu fougueux** - comportements physiques énergiques (jouer à se battre).
3. **Jeu socio-théâtral** - reproduire des expériences ou des événements de la vie quotidienne (aller faire l'épicerie).
4. **Jeu créatif** - utiliser des outils et matériaux pour démontrer des idées de manière artistique.
5. **Jeu social** - jeu qui implique d'interagir avec d'autres.
6. **Jeu de communication** - utiliser des mots, raconter des histoires drôles, jouer avec les mots.



7. **Jeu dramatique** - jouer des rôles ou des événements que l'enfant n'a pas expérimentés (comme être une star du rock).
8. **Jeu de mouvement** - uniquement du mouvement (courir, bondir, sauter à la corde).
9. **Jeu d'imagination** - jeu basé sur la réalité mais non réel (faire semblant d'être un fauve).
10. **Jeu d'exploration** - jouer avec ses sens (toucher, odorat, goût).
11. **Jeu de fantaisie** - jouer des choses invraisemblables (un/e super héros/héroïne).
12. **Jeu d'intériorité** - dépasser ses craintes.
13. **Jeu de maîtrise technique** - prendre contrôle du monde physique (comme creuser un trou).
14. **Jeu d'objet** - manipulation visio-manuelle.
15. **Jeu de rôle** - explorer des manières d'être (faire semblant d'être un/e professeur/e).
16. **Jeu récapitulatif** - explorer l'histoire, des rituels ou des peuples d'autrefois.

- Quel type de jeu fonctionne le mieux pour votre organisme ?
- Par le jeu, les enfants peuvent contrôler leur univers et inventer différents types de solutions.
- Nous pouvons regrouper ces différents types de solutions. Votre organisme peut utiliser de nombreux types de jeux adaptables à l'espace que vous structurez, ou seulement quelques-uns.

## 12 Étapes de jeu

1. **Jeu inactif** - le jeu semble éparpillé, avec des mouvements aléatoires ; une exploration du monde sans organisation.
2. **Jeu solitaire** - les enfants s'amuse sans aucune participation sociale.
3. **Jeu de spectateur/trice** - regarder les autres jouer, sans les rejoindre.
4. **Jeu parallèle** - jouer proche des autres, mais sans interagir.
5. **Associatif** - les enfants commencent à s'intéresser à ceux qui jouent. Début de développement d'aptitudes sociales.
6. **Coopératif** - les enfants adoptent des objectifs en groupe et établissent les règles du jeu. Ce type de jeu peut entraîner beaucoup de conflits.
7. **Jeu fantaisiste** - penser et imaginer bien au-delà de son univers.
8. **Jeu constructif** - construire et créer. Soutient les bonnes capacités motrices visuelles-spatiales et mathématiques.
9. **Jeu expressif** - utiliser l'art pour exprimer des sentiments.
10. **Jeu physique** - faire travailler tout le corps pour développer les muscles et la coordination.
11. **Jeu compétitif** - explorer l'équité, les règles et agir à tour de rôle.
12. **Jeu numérique** - inclut un apprentissage de l'électronique ou basé sur un ordinateur.
  - Correspond au niveau de développement des enfants.
  - S'applique aussi aux familles qui visitent les expositions (Parallèle).
  - Besoin d'avoir des jeux collaboratifs et indépendants dans vos expositions.

## Jeux à risque

- Les visiteurs/euses viennent dans votre espace de jeu pour vivre des expériences.
- Les jeux à risque incluent :
  - Jeu en hauteur ;



- Jeu à différentes vitesses ;
  - Jeu fougueux ;
  - Jeu où les enfants peuvent disparaître ;
  - Jeu avec des outils dangereux ;
  - Jeu proches d'éléments dangereux.
- Ex. un/e jeune enfant apprend à couper du verre. L'enfant tourne le dos à ce qui se passe autour, pour pouvoir se concentrer sur l'activité.
- Ex. un/e jeune enfant dessine sur un bloc chauffant, assez chaud pour faire fondre le crayon mais pas assez chaud pour lui faire mal.

### Ex. Éducation en forêt

- cartographie de leur territoire avec les 16 sortes de jeux.

## Le jeu et le développement du cerveau

- **Dr Dan Siegel**
- Cerveau de niveau supérieur - sophistiqué et capable d'analyser.
- Cerveau de niveau inférieur - primitif. Le stress et la peur sont ce qui intéresse le cerveau de niveau inférieur de l'enfant. Le jeu peut élever le niveau de l'enfant.
- Un peu de stress est bon car les jeunes grandissent et apprennent à le surmonter.
- Dans un musée, vous souhaitez réduire le niveau de stress de l'enfant.
- Prenez soin de leurs besoins émotionnels dans votre espace.
  - Exemple : **YouTube Video** d'un père avec sa fille qui pleure. Il lui dit d'arrêter et que c'est à son tour de pleurer. Il pleure pendant un certain temps, puis stoppe, et lui dit que c'est maintenant à son tour à elle. Le père a vu que sa fille vivait un moment d'émotion mais a été capable d'intéresser son "cerveau de niveau supérieur" quand il lui a dit d'arrêter et que c'était à son tour de pleurer.

## L'INSTITUTION

Votre institution est-elle prête à jouer ?

Revoyez votre mission et votre vision. L'énoncé de votre mission reflète-t-elle la façon de penser actuelle de l'institution ?

Exemple de mission : **Ghibli Museum**

- lettre d'engagement rédigée par Hayao Miyazaki qui indique toutes les choses que le musée aura et fournira.

Exemple de mission : **Meow Wolf**

- ils croient dans le pouvoir de la créativité pour changer le monde.

Exemple de mission : **Exploratorium**

- "Un monde où les gens pensent par eux-mêmes".



**Seulement 57 % des musées des enfants utilisent le mot "jeu" dans leur énoncé de mission.  
Pourquoi éviter le mot ?**

### LE/LA VISITEUR/EUSE

Définissez qui sont exactement vos visiteurs/euses.

1. **Explorateur/trice** : visiteur/euse qui aime expérimenter et apprendre quelque chose de nouveau.
2. **Amateur/trice d'expériences** : touriste qui veut voir un lieu ou un objet emblématique, pour ensuite cocher la case expérience "vue, faite".
3. **Facilitateur/trice** : une personne qui est là pour augmenter l'expérience d'une autre personne.
4. **Professionnel/le-Amateur/trice** : qui a une grande connaissance d'un sujet et veut voir ce que le musée détient ou connaît.
5. **Recharge** : personne qui cherche un belle place tranquille, de l'inspiration pour rafraîchir sa vie personnelle, souvent en se relaxant et généralement pas pour acquérir de l'information (surtout dans les musées des enfants).

### Motivation des visiteurs/euses

- pour vivre une expérience.
- désir d'apprendre dans votre espace de jeu.
- l'apprentissage se fait lorsque l'on répond à leurs besoins cognitifs et émotionnels.
- si le jeu est un apprentissage, ils/elles joueront seulement si le jeu est amusant.

### Apprentissage par étapes

- Les éducateurs/trices de la petite enfance sont les premiers/ères à enseigner aux enfants.
- L'engagement de l'adulte est essentiel pour le développement de l'enfant.
- Rendre l'apprentissage visible est nécessaire.
- L'apprentissage est meilleur si l'adulte accompagnant ces enfants est disposé/e à établir des contacts pour eux/elles.
- Certains musées n'ont pas d'espaces sociaux où les parents peuvent s'asseoir. Evelyn n'approuve pas cela. Si l'espace/l'exposition est bien conçu/e, les gens vont automatiquement s'y sentir bienvenus. Incluez un espace social de repos ! Les adultes pourraient utiliser cet espace pour socialiser.
- Les enfants sont résistant/es, pleins de ressources, capables d'apprendre et de participer en tant que citoyens/nes.
- Élève impressionnant/e - apporte corps et esprit au jeu et à l'apprentissage.
- Les enfants ont un grand potentiel. S'ils/elles peuvent grimper sur quelque chose, ils/elles le feront. S'il y a un espace ouvert, ils/elles vont courir. Si un espace résonne, ils/elles vont le tester.

Le jeu est inclusif : chacun/e à son tour. Le jeu inclut un contrat social qui reconnaît des droits aux enfants, dont le droit d'être protégé/es et de pouvoir participer à des sujets qui les touchent.



### Contenu

- Comment respecter sa passion pour le contenu et répondre aux besoins et souhaits des visiteurs/euses ? Pour qui cette exposition existe-t-elle ? Une exposition est conçue pour fournir un service aux visiteurs/euses.

### Concevoir une exposition, c'est :

- Résoudre des problèmes.
- Susciter la curiosité et l'étonnement.
- Éduquer dans un environnement simple.
- Communiquer de diverses manières,
- Collaborer.
- Participer.
- **Porter attention aux besoins des visiteurs/euses.**

### L'importance du lieu

- Les gens viennent dans votre espace pour vivre une expérience.
- Transformer l'espace (pour lui donner un sens plus profond)
- Pensez aux visiteurs/euses de petite taille. Les enfants ont besoin d'espaces de passage pour rester attentifs/ves et préparer leur esprit aux nouvelles expériences.
- Prévoir des zones pour le repos et des rencontres.

### Expositions Familles-Ami/es

- Activités interactives à résultats multiples - donner aux visiteurs/euses de l'espace pour jouer et interagir. Cela permet aussi aux organismes de documenter les résultats de l'apprentissage et le nombre d'interactions générées par l'exposition.
- Tous les espaces en dehors des expositions contribuent aussi à l'expérience.
  - Ex. Dans les toilettes, l'accès à des lavabos plus bas ou à des tabourets encourage l'enfant à être indépendant/e.
  - Ex. Le café est un espace plutôt stressant alors qu'il devrait être un lieu où pouvoir discuter de nos expériences.

### CRÉER UN PROTOTYPE

- Choisir un objet que vous voulez mieux comprendre.
- Utilisez un matériau de base pour créer un prototype (carton, matériaux recyclables). Apportez des corrections. Les visiteurs/euses sont plus à l'aise lorsqu'ils/elles jouent avec des objets faits maison et vous donneront plus facilement leur avis.

### Séance de remue-méninges



- Les idées sont communautaires - une fois lancée, l'idée ne vous appartient plus.
- Donnez-vous toujours la permission de penser à une idée impossible.

### Exemples de prototypes

- Exemple : barrage de castor - utilisez de la lumière au lieu d'eau.
- Exemple : des cranes et des miroirs sur la table. Aucune instruction d'utilisation, et les jeunes ont commencé à regarder et jouer par eux/elles-mêmes.
- Exemple : creuser des trous - testé différents matériaux que les jeunes peuvent creuser, comme du papier, de l'herbe synthétique, des petites balles de caoutchouc, des fausses fleurs et des pétales.
- Exemple : exposition sur les chèvres de montagne - les jeunes ont testé leur équilibre sur les rochers. Cela n'a pas fonctionné comme prévu car ils/elles utilisaient les cercles pour un jeu différent.
- Exemple : le saut du coyote - êtes-vous capable de sauter aussi haut qu'un coyote ? Les parents ont commencé à soulever leurs enfants.
- Exemple : faire des toiles d'araignée - activité collaborative et artistique.
- Exemple : décrire un objet - un enfant choisit un objet et doit le décrire à son/sa partenaire qui ne peut le voir. Le but est de décrire l'objet de façon à permettre à son/sa partenaire de le reconnaître dans l'ensemble de ses objets. Le temps consacré à l'activité est allé jusqu'à 45 minutes comparé à 30 secondes lorsque les objets étaient simplement étalés sur une table à la vue des jeunes.
- Exemple : danse d'accouplement de la grouse - testé deux façons d'intéresser les jeunes. Dans la première, les jeunes recevaient une plume en papier et devaient imiter la danse d'une vidéo. Dans la seconde, les jeunes recevaient aussi une plume en papier et devaient suivre les marques de pas dessinées sur le sol.
- Demander aux enfants ce qu'ils/elles voudraient voir dans le musée, en accrochant leurs souhaits à des Arbres ou les collant sur un grand mur d'idées.

Un musée des enfants n'est jamais terminé. Des changements sont nécessaires tous les 3 à 5 ans.

### LES DÉFIS DE LA CONCEPTION (voir la vidéo Présentation des Expositions sur YouTube)

#### Exposition no 1 - Solution du groupe :

- Étendre la zone de récupération des balles pour qu'elles aillent plus loin.
- Utiliser des tableaux noirs dans la zone de récupération des balles pour que les jeunes puissent indiquer jusqu'où elles sont allées.
- Toutes les balles qui arrivent dans la zone de récupération seront automatiquement renvoyées en haut, par un mécanisme "type-retour de balle".

#### Exposition no 1 - Solution d'Evelyn :

- Étendre la zone de récupération des balles.

#### Exposition no 2 - Solution du groupe :

- Conception de la structure - insonoriser dans le mur ou dans la grotte. Possibilité d'utiliser de la mousse ou des boîtes à œufs sur le plafond de la grotte pour insonoriser et recréer des stalagmites.



- Conception de l'environnement - modifier la conception de l'espace pour empêcher trop de galopades.
- Conception de l'environnement - mettre du son dans la grotte pour inciter les jeunes à écouter au lieu de faire du bruit.
- Conception de l'activité - une activité tranquille pour que les enfants ne laissent pas leur animal un peu partout dans la grotte.

### Exposition no 2 - Solution d'Evelyn :

Enlevé le toboggan pour que les jeunes ne pensent pas que c'est une aire de jeu.

- Ajout de pôles texturés pour indiquer les différents parcours à découvrir dans la zone ainsi que la vie des plantes naturelles.
- À chaque visite d'une classe, un programme ouvert à tous est présenté dans la zone de jeu de la grotte.

### Exposition no 3 - Solution du groupe :

- Pas de limite imposée aux jeux à risque, mais volonté de les rendre plus sécuritaires. Avec l'ajout de surfaces moelleuses autour du filet, les jeunes peuvent toujours grimper, mais le risque est réduit.
- Ajout d'une zone de décompression avec coussins.
- Environnement sonore visant à réduire le niveau d'énergie.
- Offrir une programmation.

### Exposition no 3 - Solution d'Evelyn :

- Impossible de bouger car la structure est énorme et construite dans le mur.
- Ajout de détecteurs de mouvements qui allument les lumières et utilisation d'un environnement sonore. Diminution notable du niveau d'énergie des jeunes.

### Exposition no 4 - Solution du groupe :

- Suppositions : il y a quelque chose derrière les orifices à l'entrée, que tout le monde est supposé regarder, et les tables sont mises là pour le rangement.
- Enlever les tables de cet espace. Installer des bancs colorés à la place.
- Placer des images/couleurs/symboles sur le sol pour attirer les gens dans cet espace.
- Inclure des tablettes ou appareils électroniques sur le mur.
- Colorer le mur opposé.

### Exposition no 4 - Solution d'Evelyn :

- Les orifices sur le mur montrent la salle incluant la zone informatique.
- Avons commandé à un artiste local la création d'une murale racontant l'histoire du Canada d'Est en Ouest, allant du jour à la nuit et de l'été à l'hiver.
- Les gens font maintenant la file à cet endroit pour récupérer leurs réservations à la bibliothèque.
- Le personnel a organisé une chasse au trésor interactive pour intéresser les jeunes à la murale.

## QUESTIONS



**Vous attendez-vous à ce que la COVID influence ou change votre approche de ces espaces au fur et à mesure que nous progressons, et comment ? Pensez-vous que les changements sont temporaires ?**

- Evelyn est préoccupée par l'impact que la COVID aura sur ces espaces.
- La peau est notre organe le plus étendu. Il est important pour les enfants de pouvoir toucher.
- Actuellement, ce que nous pouvons faire est seulement de limiter le nombre de personnes dans une exposition. Et désinfecter entre chaque groupe.

**Quel est votre processus de fonctionnement en tant que curateur/trice de musée ? Par exemple, incluez-vous une conception universelle ; avez-vous des protocoles pour l'inclusion d'influences culturelles, etc. ?**

- Beaucoup de collaboration.
- Nous devons découvrir les besoins de la communauté en travaillant avec des experts et des personnes qui travaillent à soutenir des enfants avec des besoins particuliers.
- Communiquer et travailler avec une grande équipe diversifiée.
  - Exemple : les tables accessibles aux fauteuils roulants. Il s'avère que tous les fauteuils roulants sont de hauteurs différentes, alors comment modifier ces tables pour accommoder de nombreuses personnes ? Tester avec un grand nombre de groupes différents.
  - Demander aux joueurs/euses à quel jeu ils/elles veulent jouer.
  - Exemple : la zone des enfants de Telus Spark. L'anglais est la langue principale, mais le philippin est la deuxième langue la plus parlée à Calgary. Evelyn a utilisé peu de textes dans l'exposition, mais a dû prendre en compte quelle langue inclure.