

# Le jeu, un ingrédient incontournable des carnets de visite pour les enfants

Entretien avec Sylvie Le Berre

Responsable du service des publics,  
adjointe au directeur,  
muséum d'Histoire naturelle de Nantes

*Entre 2006 et 2016, une formation de l'Ocim destinée aux médiateurs des musées a constitué un cadre de réflexion des documents conçus pour la visite des enfants (4-12 ans) par les Services des publics des musées. Plusieurs campagnes de collecte auprès des professionnels ont rassemblé une matière abondante qui révèle la diversité de la production et permet de constater des évolutions sur plusieurs années. Cette formation a été co-pilotée par le secteur développement professionnel de l'Ocim et Sylvie Le Berre, responsable du service des publics au muséum de Nantes, en tant que référente scientifique. Elle a reçu les riches contributions de nombreux professionnels de musées et d'universitaires.*

*Durant ces dix années, la question du jeu associée à ces documents pour les enfants, sans être pour autant l'élément central de la formation, a été matière à réflexion pour les participants et les intervenants. L'occasion ici de revenir sur ces questionnements avec Sylvie Le Berre qui s'est prêtée au jeu de l'interview.*

**Le jeu est un ingrédient des carnets de visite. Comment se traduit la volonté de rendre les documents ludiques ?**

**Voit-on évoluer cette dimension au fil du temps ?**

Au cours de la formation *Concevoir des documents d'aide à la visite pour les enfants*, la question du jeu s'est très vite imposée à nous en constatant, au travers des documents, que les médiateurs intègrent cette dimension « ludique » à la fois dans la forme et dans les contenus. Les documents ne se nomment d'ailleurs pas (ou plus) « questionnaires », mais « livret-jeu », « jeu pour les enfants », « carnet de découverte »...

Mener la formation sur dix années a permis de prendre en compte une dimension historique. En effet, lors de la première collecte auprès des professionnels en 2005, l'Ocim a reçu plus de cent documents. 80 % d'entre eux étaient à destination du public scolaire. Cela place l'origine de ces supports dans le domaine de l'éducation. Le document, dans sa version initiale de questionnaire, a pour rôle de guider les recherches, de collecter des réponses et de servir de trace à rapporter à l'école. Au début des années 2000, c'est un document sobre, souvent dense, dans lequel les concepteurs (parfois des enseignants chargés de mission en poste dans les musées) tirent profit de tous les espaces disponibles sur le papier pour apporter des connaissances et poser des questions. Les contenus (apports de connaissances, questions-réponses...) sont prioritaires alors que la forme semble le plus souvent envisagée au second plan.

Si ce document est conçu pour les scolaires, il est aussi également parfois distribué tel quel aux enfants qui viennent en animation le mercredi ou avec le centre de loisirs. C'est un peu le « couteau-suisse » des livrets ! Toutefois, il ne faut pas généraliser : scolaire ne rime pas toujours avec questionnaire. En effet, lors de chaque formation, et cela dès 2006, nous sommes séduits par certains livrets très originaux, supports de visites scolaires. Plusieurs exemples me viennent en tête :

- les supports très colorés du muséum de Bruxelles sont sans texte mais avec des autocollants repositionnables, des espaces « à gratter » ;
- les livrets du musée d'Anatomie de Turin s'adressent aux enfants par des dessins humoristiques et, de façon très directe, par du texte faisant écho au langage enfantin ;
- les Minis Mac's édités par le musée des Arts contemporains du Grand-Hornu mettent les expositions à la portée des enfants, de

façon très poétique. De facture soignée, ils forment une série de petits livrets d'art qui donne envie aux enfants de les collectionner.

Dès la deuxième collecte en 2008, le panorama s'ouvre. On observe que les concepteurs ciblent de nouveaux publics par des productions spécifiques, adaptées aux différents contextes de visite : les enfants de centres de loisirs, les enfants en famille... S'adresser à des enfants dans le cadre de leurs loisirs modifie bien évidemment l'approche de la médiation qu'elle soit présenteielle ou en autonomie (animation, visite ou documents). Si les enfants viennent au musée pendant les vacances, le week-end ou le mercredi, il est essentiel qu'ils s'y amusent ou du moins qu'ils y trouvent autre chose que ce qu'ils connaissent d'une visite scolaire.

Cette évolution se concrétise dans les documents à la faveur de nouveaux moyens techniques favorisant la créativité des concepteurs. Les formats se multiplient et, à côté du classique A4, nous découvrons des livrets accordéons, des livrets qui se plient, se déplient, se lisent dans un sens ou dans un autre... Des couleurs apparaissent ; le document est plus aéré ; parfois une mascotte le personnalise. Le document cherche à devenir plus attrayant visuellement.

Parallèlement, les enfants sont différemment sollicités. On les tutoie ; on s'autorise des blagues ; on interroge leur imagination... On envisage même de leur laisser une part d'interprétation, mettant à bas le dispositif « question/bonne réponse unique » au profit place pour d'espaces de libre expression.

Tout cela contribue à faire du document un « outil » de médiation qui donne envie aux enfants de le manipuler, de s'y intéresser et parfois de le garder en souvenir de visite. Ces documents véhiculent donc les intentions de concepteurs souhaitant promouvoir une autre approche, qualifiée de « plus ludique », du musée.

### **Concrètement quels sont les jeux présents dans les documents de visite ? Peut-on vraiment parler de « jeux » ?**

Jeu de piste, jeu de rôle, quiz, mots croisés... Les médiateurs ne manquent pas d'imagination pour introduire des éléments visant à divertir les enfants, selon des ressorts très variés.

Voici les formes de jeux que l'on trouve dans les livrets de visite :

- jeux qui mobilisent les connaissances de l'enfant : jeux de mots, questionnaires à choix multiples, écritures, quiz, questions/réponses...
- jeux d'association : jeux qui demandent à l'enfant d'associations de

mots ensemble, ou d'images et des mots, des signes et des lettres, tels que labyrinthes, rébus, messages codés, associer des mots et/ou des images...

- jeux d'imagination : jeux qui proposent à l'enfant d'imaginer une suite, un dessin, une histoire : dessiner, compléter un dessin, décorer...

- jeux de reproduction et jeux de rôles : jeux qui demandent à l'enfant de reproduire un geste ou un élément : reproduire une œuvre, copier, imiter, mimer, faire à la manière de...

- jeu d'observation : jeux qui font appel aux sens de l'enfant : trouver des réponses en observant les objets, regarder des détails, écouter, parler, sentir, toucher, jeux des différences, jeux de construction, jeux de découpages, coloriages...

- jeux d'enquête : jeux qui proposent une progression à partir d'indices. Énigmes, jeux de piste.

Au delà de cette liste d'activités, le médiateur vise en général des objectifs bien précis. Il s'agit le plus souvent de faire observer, se questionner, mémoriser, comprendre. Sous la forme du jeu, le médiateur va aussi faire en sorte que les enfants se repèrent, se situent et s'approprient l'espace d'exposition. Le jeu est également facilitateur dans les interactions, interactions enfants/enfants, enfants/adultes accompagnateurs ou enfants/personnel du musée.

Il apparaît toutefois qu'il n'est pas évident de trouver le « mécanisme » ludique, qui va servir au plus juste l'objectif que l'on cherche à faire atteindre à l'enfant. Pourtant, il est important de réfléchir à la pertinence du jeu, au-delà de son attractivité et de ses potentialités d'interactions, de proposer un type de jeu plutôt qu'un autre parce que nous avons un objectif particulier et non seulement « pour changer » et varier les ressorts. Pourquoi ici un jeu de mots croisés et là un rébus ou un jeu de différences ? Le jeu de mots croisés est intéressant pour aider l'enfant à intégrer du vocabulaire spécifique, celui des différences pour aider à porter l'attention sur des détails... mais, dans certains cas, ils n'apportent pas toujours les plus-values attendues. Et tous les enfants (et tous les cerveaux) ne fonctionnent pas de la même manière, n'ont pas les mêmes centres d'intérêts. Par conséquent, ce qui plaît au médiateur, ne fera peut-être pas l'unanimité ! Mais parfois nous restons fidèles à nos propres recettes, le plus souvent par manque de temps. Le meilleur remède à cela est le travail d'équipe, l'intégration d'une(e) stagiaire au service et toutes les occasions de remettre en questions les points de vues.

Mais de toute évidence, les activités présentes dans les carnets de visite ne remplissent pas toutes les conditions pour être portées au rang des jeux véritables. Leur forme fait référence à des jeux bien identifiés (mots-croisés, jeu de différences, rébus...) mais l'enfant est-il, dans le fond, vraiment en train de jouer ? Devient-il joueur ou reste-t-il visiteur ou élève ? Cela peut se discuter. Et l'on observe aujourd'hui qu'au sein des services des publics des musées, la conception de jeux se fait ailleurs : beaucoup plus lors de la création des animations, et plutôt selon des références puisées dans l'univers des jeux de société, des jeux de rôles, des « *escape games* », le « *Lego® Serious Play®* ».

Par ailleurs le support papier a ses limites et ne permet pas d'amener les enfants dans de vrais scénarios de jeu. À cela s'ajoutent parfois des contraintes ou des interdits comme dans les musées où les crayons ne sont pas autorisés dans les salles. C'est une des raisons qui conduit par exemple l'équipe du Service éducatif des musées de Strasbourg à développer des jeux dans d'autres formats : jeux de cartes, kits d'observation, cartes grand format...

**Pourtant les jeux trouvent bien leur place dans les carnets de visite pour les enfants. Comment peut-on analyser ce besoin de recourir au jeu ?**

Oui, c'est vrai. Les jeux sont dans pratiquement tous les livrets pour les enfants, y compris dans les livrets destinés aux scolaires. Comment l'analyser ? Par un besoin de « déscolariser » le musée, de confirmer que le musée peut être un lieu où les enfants s'amusent ?

Aussi par une peur, une peur d'adulte, de voir les enfants s'ennuyer dans nos musées ? Car l'ennui demeure une ombre au tableau des musées comme si les musées étaient intrinsèquement des lieux d'ennui. Depuis longtemps, les musées se préoccupent en effet de contribuer à enrichir les connaissances des jeunes visiteurs mais en s'employant à développer des formes propres de transmission. « *Le musée n'est pas l'école !* » entend-on souvent.

Une des vocations du carnet de visite vise à réunir des espaces que tout semble habituellement opposer, les espaces de la récréation et de la salle de classe, du jouer et de l'apprendre. Comme dans le cas du cahier de vacances. Il s'agit bien alors de réintégrer la matière éducative sous une forme libérée des codes de l'école (exercices, corrections...). Comme dans les cahiers de vacances, les jeux (mots croisés, énigmes...)

émaillent les carnets de visite en introduisant des espaces de récréation dans un parcours par ailleurs souvent assez savant. Sur un mode similaire, les maisons d'édition proposent maintenant des guides touristiques à destination des enfants. Aussi pourrions-nous voir nos carnets de visite comme des petits guides touristiques du musée.

### **La notion de jeu serait-elle finalement utilisée comme un sésame ?**

Exactement. Le jeu apparaît comme une forme privilégiée pour rendre accessibles des notions parfois complexes. C'est une porte d'accès dans des carnets qui intègrent des objectifs autant pédagogiques que ludiques. Le jeu serait alors un signe de reconnaissance visant peut-être à démarquer nos institutions culturelles des institutions scolaires. Toutefois, il devient de plus en plus difficile de distinguer les contours de ce que l'on qualifie de « scolaire » et de « ludique », qui semblent s'opposer, malgré finalement leur manque de définition. En effet, en quoi une activité se définit-elle comme scolaire ou comme ludique ? Les enseignants optent fréquemment pour des modes d'apprentissage mettant en œuvre le jeu. Quant aux jeux, nous avons vu qu'ils sont utilisés pour faire réfléchir et pour que les joueurs capitalisent des connaissances.

Tout est donc possible mais il nous revient, en tant que médiateurs et responsables de la politique des publics de nos établissements, de bien définir nos objectifs et, en fonction, d'utiliser le meilleur mode d'interaction.

En une vingtaine d'années, les services des publics ont développé une multitude de supports, de modes d'interaction avec les enfants. Les livrets de visite sont une pierre à l'édifice... malgré tout une pierre importante car elle touche le plus grand nombre d'enfants sur tous les temps de vie, ce que ne permet pas toujours la médiation humaine ou les supports numériques.

### **Qu'en est-il au musée de Nantes ? Existe-t-il des carnets de visites ? Les enfants jouent-ils ?**

Oui, fort heureusement, les enfants jouent au musée de Nantes ! Et d'ailleurs pas que les enfants... les enfants et les parents ou grands-parents, les adolescents... Faire jouer fait partie du métier de médiateur et dans les musées de science, où l'habitude de l'« expérience », de la « manip » est très forte, le réflexe de mettre en action les visiteurs contribue d'autant plus à cet état d'esprit. C'est sûrement dans le

domaine de la médiation humaine que nous développons le plus le ressort du jeu. Le médiateur est un passeur de connaissances mais c'est aussi un animateur. Au muséum de Nantes, nous proposons des animations pour les enfants dès l'âge de 4 ans. Et nous sommes en train de concevoir un grand jeu de type « *escape game* » pour les 15-18 ans. Durant les vacances, des jeux créés par notre service des publics sont proposés aux familles. Nous avons développé des « cabas de visite » pour les familles, du matériel pour les scolaires et les centres de loisirs... Et comble de l'évolution, le bureau historique du Conservateur, a été transformé en l'an 2000 en une salle pour les enfants, ouverte sur la galerie de zoologie.

Comme dans presque toutes les structures muséales, les livrets pour les enfants ont tout d'abord été conçus comme des documents d'aide aux visites scolaires d'une part et d'autre part, comme des supports d'animation. Les carnets de visite ont initialement rempli des rôles éducatifs : guider les observations, apporter des compléments d'information, permettre de consigner les éléments à retenir... Nous avons abandonné ces documents pour privilégier une production plus ciblée, avec d'un côté des dossiers pédagogiques très fournis pour les enseignants et de l'autre des carnets pour les enfants qui viennent au muséum pendant les vacances ou en animation les mercredis et samedis. Les carnets carrés, sans texte, permettent aux très jeunes enfants de faire leurs premières observations des collections ; les mini-gazettes proposent aux plus grands de compléter un petit journal scientifique d'animation. Au fil des années, nos documents sont devenus très épurés et nous ne systématisons pas leur création (**illustration 1**).

Un de nos coups de cœur reste le carnet « Suivez le guide ! » dont les auteurs sont des enfants. Ce projet a été mené en collaboration avec le Centre de Ressources Ville, un service de la Direction de l'éducation de la Ville de Nantes qui développe des projets dans les domaines de la lecture et de l'écriture pour les écoles nantaises (**illustration 2**). Chaque année, des élèves explorent des lieux de la ville, parcs et jardins, places, quartiers, lignes de tramway... Munis de cahiers et de crayons, ils apprennent à regarder tous les détails du lieu et produisent des écrits sur le vif. Au départ du projet au muséum, il y avait pour nous, professionnels, des questions concernant avant tout le point de vue des enfants : comment voient-ils le muséum à

leur hauteur d'enfant ? Qu'imaginent-ils lorsqu'ils déambulent dans les galeries ? Qu'attendent-ils de leur visite ? Les enfants de trois classes nantaises de Cours Moyen ont cheminé librement pendant une courte journée en remplissant les pages blanches de leur carnet, de textes, de dessins, de descriptions, d'observations... De tout cela, nous avons fait un vrai guide de visite, que nous avons pendant une année distribué à nos visiteurs. Il offre des conseils de visite, attire l'attention sur des spécimens à ne pas manquer, évoque la programmation d'animations et visites.

*« De la chauve-souris au requin-scie, de l'ours brun au faucon pèlerin, du Caïman à l'éléphant, c'est sûr : dans la salle de zoologie, vous ne tomberez pas dans l'ennui ! ».*

---





Illustration 1

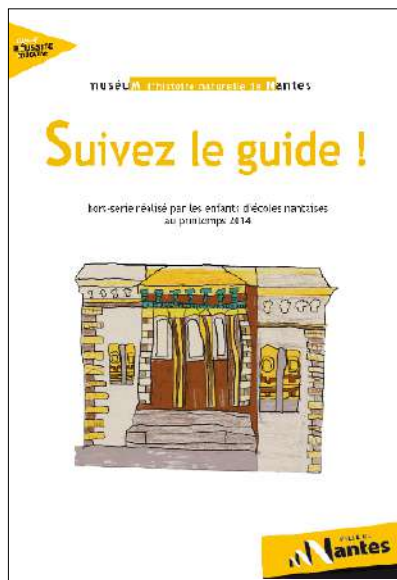


Illustration 2