

Le Chemin de Traverse

Ma newsletter mensuelle



Au menu de ce mois d'août

Quand vient la fin de l'été, sur la plage, il faut alors
~~se quitter~~ se retrouver !

Ne me remercie pas pour la chanson !

Ready pour une nouvelle année haute en couleurs ?

Chez le ludosophe

Trapwords : une exploration
en équipes où chaque mot
peut te faire perdre la
manche

La pause lecture

Comprendre et travailler son
anxiété, un plaidoyer pour le
jeu, lire et jouer avec son
enfant

Le labo Ex Machina

Les ateliers "La Corde Raide©"
ou comment développer les
CPS n'importe où ?

Le Chicaneur

Jeux vidéo et écrans dans le
processus éducatif, on
encourage ou on diabolise ?

Les mots du mois

Stimming, alexithymie,
intéroception et fonctions
exécutives, explorons les
définitions !

Terra Incognita

Après la pause estivale,
sélection des épisodes à ré-
écouter sans modération

Chez le Ludosophe

Ma pépite ludique

Trapwords

Édité par Iello



Deux équipes qui parcourent le donjon, mais des mots sont piégés, et tu ne les connais pas. À chaque manche, un membre de chaque équipe fait deviner un mot à sa troupe. Mais attention, les fourbes d'en face ont piégé certains mots, et si t'en utilises un, la manche est perdue.

Fous rires, rebondissements, bluff et imagination sont au rendez-vous de ce jeu rejouable à l'infini !

Découvre-le sur Iello

La pause lecture

L'anxiété, cette affliction de la santé mentale trop souvent banalisée, incomprise et minimisée, qui se décline pourtant dans une myriade de nuances et peut toucher tout un·e chacun·e, sans prévenir... "Le Club des Anxieux qui se soignent", c'est plus qu'un bouquin explicatif. Ce sont des témoignages mais aussi et surtout des solutions pour s'en sortir. À mettre d'urgence entre toutes les mains !

Aux éditions Les Arènes





Pascal Deru est un conférencier, un chercheur dans le domaine du jeu, et le fondateur de la boutique le Casse Noisette à Bruxelles. Il a créé tout plein de jeux, en a traduit des centaines de l'allemand vers le français et a contribué de manière significative à l'essor de la culture ludique en francophonie. Ce livre (un peu difficile à trouver, je te l'accorde), c'est la base pour comprendre la magie du jeu. Et sans se prendre la tête, avec des mots doux et des histoires fluides.

Sur la plateforme du Mordor

Si ton enfant aime lire et jouer, je t'ai trouvé l'indispensable !
D'ailleurs, tu peux même lire à sa place s'il faut !
Tu te souviens des livres dont vous êtes le héros ?
Pareil ! Mais plus accessibles !
Sans ces livres, je crois que mon fiston n'aurait jamais appris à gérer les frustrations et les itérations !
Et y a déjà 11 univers à découvrir !
J'dis ça...



Chez Game Flow

Le labo Ex Machina

Des ateliers pour développer les CPS



LA CORDE RAIDE

— Ton avis ne tient qu'à un fil —

Un jeu cornélien par Anaïs CHRISTIN et Florian ETIENNE

On y revient, et on ne cessera pas de sitôt !

Enfin, si, je suis déjà en train de développer de nouveaux outils de formation qui seront tout bientôt accessibles.

Mais ce sera pour plus tard !

"La Corde Raide©" fait sa rentrée !

Et il nous reste quelques dates dispos pour mettre en place des ateliers directement dans ta structure !

Tu peux teambuilder ton équipe en entreprise, remettre du débat et de la démocratie en association, faire travailler les compétences psychosociales de tes publics, initier les enfants à la philo, ouvrir un terrain pour permettre des discussions sur des sujets importants, permettre l'analyse des dynamiques interpersonnelles dans ton équipe, faire bouger les gens en mode éduc' pop' sur des sujets importants.

Bref, tu peux contribuer à changer le monde, rien que ça.

En nous contactant ;)

Envoie un hibou postal !

T'as aussi droit au lien vers ma boutique pour aller zieuter les outils de formation et de sensibilisation que j'y propose ;)

Le Chicaneur

Jeux vidéo et écrans dans le processus éducatif

Et si on pensait un peu à contre-courant des discours alarmistes ?

Ah, les jeux vidéos !

L'ennemi public numéro 1 de toutes les personnes adeptes de la bien-pensance et du jugement intempestif des attitudes des autres ! Le responsable de toutes les dérives comportementales violentes et antisociales selon certain·e·s.

On leur a même attribué l'origine du massacre de Columbine le 20 avril 1999...

Apparus en France dans les années 70-80, le jeu vidéo est une industrie qui a évolué comme aucune autre dans l'Histoire.

J'avais pas te retracer tout l'historique, si tu me lis c'est que t'es tout à fait capable d'aller trouver les infos par toi-même.

Cependant, voici le mien d'historique, mon rapport personnel et intime aux jeux vidéos, ce qui a forgé, entre autres, qui je suis aujourd'hui et mes avis sur la question ;)

Dans les années 90, je joue à la Game Gear, grâce à laquelle je découvre quelques univers que je vais explorer dans mon adolescence : les X-Men, Batman, même les Power Rangers y sont ! Seul souci, tu dois mettre 8 piles LR6 dedans pour environ 30 minutes d'autonomie. Gasp...

À la fin des années 90, c'est l'arrivée de la GameBoy dans mon adelphe, avec les jeux Pokémon, un pour chaque enfant. J'adhère direct. Même mon frère et ma sœur y trouveront leur compte d'ailleurs, l'une avec les jeux de la franchise Disney, l'autre avec des jeux de skate (Tony Hawk).

Au début des années 2000, on a un ordi à la maison pour toute la famille. Outre les pinball et autres démineurs, arrivent vite pour moi quelques franchises qui correspondent en tout point à ce que j'adore à ce moment-là, notamment le fameux Age Of Mythology qui, de mes 12 ans à mes 16 ans accompagnera ma passion pour les religions polythéistes et les dieux anciens.

Fin des années 2000, avec mon pote qui, dyslexique, a le droit d'avoir un ordi portable au collège et au lycée (j'te raconte pas le privilège !), on se fend la gueule sur You don't know Jack. Un jeu de culture G unique en son genre (on peut encore y jouer sur ce lien d'ailleurs : <https://www.ydkj.fr/>)

2008, je suis majeur, avec ma première vraie paye, je m'achète une Xbox et, pendant mes études, je joue en coop à Left 4 Dead pendant des nuits entières et j'explore l'Histoire avec Assassin's Creed (qui colle tout à fait au programme de ma prépa d'ailleurs !)

Enfin et plus tard, après une chute qui m'a ruiné l'épaule et valu 4 mois d'arrêt de travail, je passe une partie de l'année 2011 sur mes premiers MMORPG, World Of Warcraft, Wakfu, puis sur des MOBA qui émergent alors, League Of Legends, Dota2, Smite, puis Overwatch.

Je garderais surtout en mémoire :

- Mes explorations du Far-West avec Red Dead Redemption
- La découverte de la franchise The Elder Scrolls
- L'exploration de l'Histoire avec les Assassin's Creed
- Les balades au milieu des dinosaures avec Ark

Puis sont venus les smartphones, et la destruction du 4ème mur. En 2016, je suis, enfin, devenu un vrai dresseur Pokémon !



Alors oui, y a des moments où je me suis vraiment plongé corps et âme dans certains jeux, je l'avoue.

Ado je faisais même croire que j'allais à la douche pour avancer dans la campagne de Age Of Mythology, ça craint.

En même temps, mes parents ne comprenaient ni ne voulaient comprendre l'engouement généré par ce loisir et se laissaient aussi un peu influencer par les discours détracteurs qui commençaient à émerger.

Mais je retiens quelques trucs.

Tout d'abord, j'ai pu découvrir ou explorer des univers qui me passionnaient, à l'instar de Poudlard qui me faisait rêver. Avec le recul, je constate bien que ces intérêts spécifiques étaient alimentés par les mondes dans lesquels je me plongeais autant dans les livres que dans les jeux.

Ensuite, j'ai créé de véritables liens, des moments partagés en ligne avec d'autres personnes. Des raids, des campagnes, des guildes... Ce n'est pas parce que c'était virtuel que ce n'était pas réel, bien au contraire.

J'y ai développé tout un tas de compétences interactionnelles, justement parce que je n'étais pas en direct en face des personnes avec qui interagissais et parce que je pouvais, à loisir, endosser tel ou tel personnage.

Et aujourd'hui ?

Ah, aujourd'hui... Je fais encore des efforts pour me réguler. Pendant longtemps j'ai banni de chez moi les jeux vidéo (y compris sur téléphone, j'avais acheté un téléphone à l'ancienne pour ne pas être tenté, pendant 5 ans !), par peur de retomber dedans et de céder à une forme d'addiction à nouveau.

Comme je suis daron et auto-entrepreneur, mes responsabilités me rattrapent souvent, et je peux ainsi mieux gérer mon temps de jeu. Moi qui n'ai jamais su inhiber mes envies ludiques ou immersives, ben je réusis à la faire aujourd'hui grâce aux jeux vidéo, c'est fou non ?

Aujourd'hui encore, je joue assez régulièrement. Y compris avec mon fils, que ce soit à Pokémon Go en se baladant, à Hogwarts Legacy pour explorer le monde des Sorciers ou à Spiritfarer pour apprendre à gérer le deuil.

Et tout ce que ça développe chez lui, c'est incroyable. Gestion de la frustration, motivation à des activités physiques qu'il n'apprécie pas toujours (rando par exemple), apprentissage au fait de faire des choix, de prendre des décisions et d'en assumer les conséquences, apprentissage de la lecture pour ne pas toujours demander à papa "C'est qui ce pokémon ?", développement de l'imaginaire, acquisition de langage spécifique et technique dans certains domaines, représentation visuo-spatiale et association du déplacement dynamique sur une carte fixe, mémoire. Bref, ça envoie du lourd.

Alors faut doser, c'est vrai, comme pour tout. Mais faut surtout accompagner, ça j'y crois fermement !

Et en arrêtant de diaboliser, car les écrans et le numérique, nos enfants y seront nécessairement confronté·e·s de manière intense dans leur vie, autant apprendre à le gérer enfant non ?

Les mots du mois

Issus des quizz du lundi que je propose sur LinkedIn, voici le récap des bonnes définitions des concepts que j'y ai abordé ce mois-ci

1. **Le stimming** désigne des comportements répétitifs (mouvements, sons, gestes...) utilisés par certaines personnes neuroatypiques pour s'auto-réguler sur le plan sensoriel, émotionnel ou cognitif.
2. **L'alexithymie** est une difficulté à identifier, différencier et verbaliser ses propres émotions, sans nécessairement être liée à un trouble psychologique ou psychiatrique.
3. **L'interoception** désigne la perception des signaux internes du corps, comme la faim, la soif, le rythme cardiaque, la température corporelle ou encore les tensions viscérales.
4. **Les fonctions exécutives**, ce sont les processus cognitifs qui permettent de planifier, d'organiser et d'anticiper les actions à venir, les capacités mentales qui permettent d'inhiber des comportements automatiques ou inadaptés face à un objectif, les mécanismes qui permettent de passer d'une tâche à une autre, de s'adapter à des situations nouvelles et de faire preuve de flexibilité mentale et les fonctions impliquées dans la mémoire de travail : garder temporairement une info en tête pour l'utiliser dans l'action.

Terra Incognita

Ouais, en août c'était relâche, c'est vrai. Mais ces épisodes, tu les as déjà écoutés ?



Esma : multipotentielle et fière de l'être

Anaïs : la philosophie pour tout le monde

Elle touche à tout, change de passion, se découvre des intérêts soudains et dévorant, et pourtant, elle assure dans tout ce qu'elle fait. Découvre la fondatrice d'Acropolia

Elle croit fermement que la philo c'est pour tout le monde, et surtout pour les enfants. Cet épisode est la genèse du projet de La Corde Raide© ;)



Yohann : le tatoueur éthique

Quand on parle de tatouage, on peut penser à un univers un peu obscur, avec ses codes hermétiques. Pourtant Yohann nous montre l'éthique de cet art



Véronique : la fact-checkeuse

Si une info te paraît bizarre sur LinkedIn, tu peux tagger C'est Vrai Ça ? L'équipe viendra fact-checker l'info. Et Véronique, co-présidente de l'asso, nous explique comment



Tu veux retrouver tous les épisodes ?

Aucun soucis, ils sont bien rangés, du plus ancien au plus récent !

[Clique ici pour les écouter !](#)

Florian ETIENNE
Formateur,
podcasteur,
curieux de tout,

florian@ex-machina-conseil.fr
+33 (0)6 03 52 73 48
17 Rue Des Glycines
34650, Brenas

Sherlock Holmes
des
organisations et
préfet de
Serdaigle



T'en veux plus ?

Comme "Le Chemin de Traverse" est une aventure en continu, tu as p'têt loupé quelques-unes des précédentes éditions. Pas de panique !

[Retrouve l'intégrale ici !](#)

Rendez-vous le mois prochain !



[Se désinscrire](#)