RONCHONCHON

Dossier de presse

Un jeu Zazimut
Pour 2 à 6 joueurs / 25 min. / A partir de 6 ans

Coauteurs - Boris Courtot, Corentin Lebrat et Julien Prothière
Illustrations - Jérémie Chiavelli
Sur une Idée originale des enfants de l'Ecole des Amanins
accompagnés par Isabelle Peloux

zazimut
RESPECT LIFE DIVERSITY TOGETHER HAPPINESS

SOMMAIRE

1 – Un jeu Zazimut

2 – Un jeu créé par des enfants pour des enfants

3 – Présentation du jeu

4 – Ronchonchon, un jeu ludo-pédagogique

5 – Coauteurs et illustrations

6 – Notre diffuseur

7 – Nos partenaires

EDITOS

« Depuis toujours, je suis convaincue que le jeu est un vrai vecteur de changement. On le voit aujourd'hui, le monde du jeu de société se développe et crée de nouveaux outils bien plus adaptés aux enfants et aux besoins de nos sociétés. Lorsque j'ai créé l'association Zazimut, je souhaitais que nous puissions développer des outils ludo-pédagogiques pour les enfants sur le thème du vivre ensemble, afin d'appréhender la complexité des relations humaines.
Le jeu que nous vous présentons aujourd'hui, est un travail que nous avons mené avec Isabelle Peloux (fondatrice de l'école élémentaire du Colibri aux Amanins) et des élèves de sa classe. Ce projet est entré dans le cadre du cursus scolaire des enfants. Nous sommes allés à leur rencontre, ils nous ont ouvert les portes de leur classe, et nous sommes partis de leurs envies, de leurs idées afin que ce jeu soit véritablement créé par des enfants, pour des enfants. De là est né Ronchonchon.

Concevoir un jeu est un acte créatif qui prend du temps. Mais ce temps est nécessaire pour que chacun et chacune puissent s'emparer du projet et exprimer ses envies. Bien qu'il reste encore du chemin à faire pour que le jeu de société, à l'image de la BD ou du jeu vidéo, soit considéré comme un secteur culturel à part entière, ce projet a réuni autour des enfants, trois auteurs exceptionnels Boris Courtot, Corentin Lebrat et Julien Prothière. Ils ont su en faire un véritable jeu de société tout en respectant les idées des enfants et le message que nous souhaitions faire passer. A cela, il fallait mettre en image ce que nous avions imaginé et c'est grâce au travail talentueux de Jérémie Chiavelli (illustrateur) que le jeu a véritablement pris forme.

Après 4 années de travail, je suis ravie que le public puisse enfin découvrir le fruit de cette aventure humaine. C'est, je trouve, une belle réussite, qui je l'espère vous permettra de vivre ensemble des moments de joie entre amis ou en famille ! »

Zaz

« Passionnée par les questions d'éducation, Zaz est venue rencontrer les enfants de l'école du Colibri en 2016. L'envie de transmettre les outils d'éducation à la paix que nous utilisions a germé et nous est venue l'idée de créer ensemble un jeu de société à jouer en famille. Pendant un an, nous avons eu un accompagnement pédagogique pour comprendre les mécanismes du jeu, de sa création à sa mise en pratique concrète. Les enfants se sont montrés très créatifs, très à l'écoute des conseils des professionnels du jeu et très persévérants. Nous avons découvert ensemble que cette réalisation demandait beaucoup de temps car la phase d'utilisation et d'amélioration demandait des centaines de parties d'essai. Ils ont appris à coopérer, à accepter d'abandonner des idées pour en faire émerger de nouvelles, à gérer leur frustration lorsque leur projet n'était pas retenu, à être bon joueur pour se réapproprier la conception et l'amélioration du jeu qui sera finalement développé : Ronchonchon. Plusieurs années plus tard, ils sont enchantés d'enfin pouvoir vous le proposer ! »

Isabelle PELOUX,
Professeure des écoles et fondatrice de l'école élémentaire du Colibri aux Amanins ; chercheuse en pédagogie et en éducation à la coopération.

1. UN JEU ZAZIMUT

Impulsée par l'artiste Zaz en 2017, l'association Zazimut a pour but de développer et promouvoir des projets en faveur d'une société plus respectueuse de la vie sous toutes ses formes.

Centrée autour des questions d'éducation et de développement durable, l'association vise à développer des projets ludo-pédagogiques et culturels et à s'appuyer sur la musique et les arts pour créer du lien et fédérer un réseau international de structures engagées.

Portée par la conviction que le jeu est vecteur de changement et de mieux vivre ensemble, Zazimut s'est lancée dans l'aventure de l'édition, à la suite d'une rencontre entre l'artiste Zaz et Isabelle Peloux, professeure à l'école élémentaire du Colibri et chercheuse en pédagogie.

www.zazimut.org

2. UN JEU CRÉÉ PAR DES ENFANTS POUR DES ENFANTS

Ronchonchon est né à la Roche-sur-Grâne, au sein de l'Ecole du Colibri des Amanins. L'objectif était de créer un outil permettant aux enfants de comprendre les principes de la communication bienveillante en s'amusant.

La création de Ronchonchon s'est intégrée dans le cadre du cursus scolaire des élèves et a permis à l'école de se fédérer autour d'un projet d'établissement créatif et ludique. Pendant deux ans, Ronchonchon a mis à contribution des enfants de niveaux différents. Ce jeu a donc été créé par des élèves de CM1-CM2, puis testé par des élèves du CP au CM2, soit 80 enfants au total. Afin d'accompagner les enfants dans le développement du jeu, Zazimut a sollicité Boris Courtot, Julien Prothière et Corentin Lebrat, auteurs professionnels de jeu de plateau. Toutes ces rencontres ont permis à Ronchonchon de se présenter aujourd'hui comme un jeu amusant, qui peut s'utiliser aussi bien dans le cadre éducatif que familiale.

3. PRÉSENTATION DU JEU

Résumé

Ronchonchon est un jeu de plateau familial basé autour des principes de la communication bienveillante que l'on pourrait résumer ainsi : l'ambiance n'est pas au beau fixe dans la maison… Un de vos coloc a un problème. Pour que tout rentre dans l'ordre il va falloir coopérer pour l'écouter et trouver avec lui des solutions. Mais attention, il va falloir réussir à résoudre son problème avant que Le Spleen, l'incarnation des idées noires, n'entre dans la maison, sinon c'est l'embrouille assurée !

Ronchonchon est un jeu de rôle et de mémoire sur les émotions et sur les besoins qui y répondent suivant les moments de notre vie. Six personnages et 24 scénarios permettront aux joueurs d'imaginer un ressenti par rapport à une situation donnée. Ronchonchon permet d'apprendre à mieux se connaitre, mieux se comprendre et de développer son attention face aux autres. C'est aussi un jeu dont le temps est rythmé par un infâme personnage, Le Spleen, dont seul un jeu en coopération vous permettra de l'éloigner.

But du jeu

Les joueurs doivent se déplacer dans la maison pour retrouver des paires de jetons Scénario au fur et à mesure de l'histoire et avant que la figurine du Spleen ne passe la porte d'entrée.

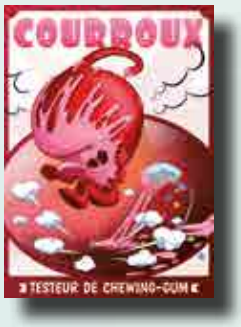
Les personnages de la colocation

Six colocataires vivent dans la maison. Chaque colocataire est un personnage avec une couleur, un métier et un trait de caractère permettant aux joueurs de rentrer, le temps d'une partie, dans la peau de l'un ou l'autre de ces personnages.

Linotte est professeure de sieste. Drôle et serviable, elle oublie toujours tout et peut être assez distraite, ce qui pose des problèmes dans une colocation.

Timoré est un sculpteur de nuages doux et patient. Malheureusement, il est très timide, ce qui l'a déjà mis dans des situations inconfortables. Vivre avec plusieurs personnes devrait l'aider à surmonter cela.

Gaffe est une coudeuse de bananes, cultivée, honnête, mais aussi distraite. Elle se met toujours dans de drôles de situations. Vivre avec ses amis pourrait l'aider à être moins tête en l'air.



Courroux est testeur de chewing-gums. Généreux et franc, il laisse souvent exploser sa colère ! Vivre en colocation avec ses amis pourrait l'aider à gommer ce vilain défaut.

Pagaille est dresseuse de mouches. Calme et souriante, elle a un vilain défaut : elle ne range jamais ses affaires. Ses colocataires trouvent ça désagréable, mais elle fait tout pour s'améliorer.

Tracasse est siffleur de gyrophare. Il fait attention aux autres. Malheureusement, il est souvent inquiet et a du mal à se détendre. Vivre en colocation va lui apprendre à être moins stressé.

Le Spleen

Le Spleen est l'incarnation des idées noires. C'est un gros méchant, qui rôde autour de la maison.

Les cartes Emotion et les cartes Besoin

A chaque partie, le joueur qui incarne le personnage Ronchonchon devra choisir secrètement l'émotion qu'il ressent au regard de la situation donnée par le scénario, le caractère de son personnage et son propre ressenti. Puis, il devra également choisir le besoin qui pourrait, selon lui, l'aider à aller mieux.
Au court de la partie, les autres joueurs devront retrouver l'émotion, puis le besoin du joueur Ronchonchon.

Les cartes Emotion

Les cartes Besoin

La colocation

Ce plateau de jeu est la maison des colocataires. On y retrouve une cuisine, un salon, une chambre, un bureau, une salle de jeux, une salle de bains, des toilettes et un jardin. C'est en passant par les portes de chaque pièce que les joueurs vont pouvoir partir à la recherche des jetons demandés dans les scénarios et faire avancer la partie. Chaque pièce se compose de divers détails permettant au joueur de mémoriser là où se trouve tel ou tel jeton.
Autour de la maison, un chemin angoissant : c'est le parcours de l'infâme Spleen, l'incarnation des Idées noires, qui avance au fur et à mesure des scénarios.

Les scénarios

Chaque partie se déroulera au rythme du scénario choisi par les joueurs. Le joueur qui incarne Ronchonchon prend le livret scénarios et l'ouvre aux pages concernant le colocataire qu'il aura choisi d'incarner pendant la partie. Ce livret se compose de 26 scénarios (quatre par personnage) avec un niveau de difficulté grandissant.

Les jetons Scénario

Ce sont les jetons principaux du jeu. On les retrouve dans tous les scénarios. Certains sont à trouver pour faire avancer le scénario, d'autres sont des jetons spéciaux.
Mais ceux qu'il faut absolument éviter sont les jetons noirs, des jetons Spleen qui annoncent la mauvaise humeur dans la colocation !

Les jetons Péripétie

La carte Joueur actif

Le bâton de parole, originaire des traditions nord-amérindiennes, est un outil servant à réguler la parole au sein d'un groupe. Cet outil favorise l'écoute et la discussion dans un groupe. Ici, sous forme de carte, seul le joueur actif et donc possédant la carte Joueur actif, a le droit d'interagir avec le plateau.

4. RONCHONCHON, UN JEU LUDO PÉDAGOGIQUE

Gérer ses émotions et les comprendre ça peut s'apprendre. Unique en son genre, Ronchonchon est un jeu qui s'appuie sur les émotions et les causes de ces émotions tout en proposant des solutions.

Grâce à des scénarios simples, il propose au joueur une analyse des comportements en définissant les causes de son émotion et se révèle comme un excellent outil permettant une éducation à l'empathie et au vivre ensemble. Il se place comme un outil pédagogique qui propose une solution à l'acquisition des compétences psychosociales aussi bien chez l'enfant que chez l'adulte. C'est un outil qui permettra aux écoles, aux centres sociaux, aux milieux médicaux et thérapeutiques de pouvoir aborder l'empathie, le vivre ensemble, la coopération et la communication bienveillante. Ce jeu trouvera une place dans le milieu scolaire et extrascolaire, pédagogique et psychologique, mais également dans le cadre familial. Grâce à une mécanique de jeu simple, Ronchonchon est un jeu amusant, qui répond à un réel besoin éducatif et sociétal.

5. COAUTEURS ET ILLUSTRATIONS

Boris Courtot

Amoureux du milieu artistique et culturel, Boris s'est investi de nombreuses années dans les métiers de la culture avant de devenir défenseur de l'objet ludique. Aujourd'hui, il crée des projets ludo-pédagogiques au sein de l'association crestoise Archijeux et accompagne des structures à la création de jeux en tous genres dans une dynamique de formation et de transmission.

Corentin Lebrat

Corentin est auteur de jeu de société depuis 2011 (Diavolo, Takenoko Chibis, Oh mon château, Draftosaurus, Super Cats…). En 2018, il crée avec trois associés la société Kaedama destinée à la création de jeu de société de commande.

Julien Prothière

Professionnel de l'animation socio-culturelle pendant quinze ans, Julien se lance en 2016 dans la création ludique (Kréo-Kréus, Dream On!, [kosmopoli:t]). Par son expérience, il cherche à créer des jeux permettant aux joueurs d'expérimenter des positions différentes au sein d'un groupe et d'être tantôt initiateur, tantôt à l'écoute. La plupart de ses créations sont des jeux coopératifs ou d'équipe ce qui crée une forte relation entre les joueurs.

Illustrations

Jérémie Chiavelli

De formation artistique, Jérémie entre dans le monde du graphisme en 2003 par la mise en avant d'artistes et la création d'un fanzine. Illustrateur pour diverses structures (associations, maisons de disques, maisons d'édition…) il se découvre une passion pour l'univers du multimédia et du webdesign ce qui lui permettra de travailler pour lexpress.fr. En 2010, Jérémie se lance dans l'aventure freelance, qui lui donne la liberté de varier les projets et ainsi travailler avec des architectes, des cinéastes et des créateurs de jeu de société dont Ronchonchon sera le premier projet.

6. NOTRE DIFFUSEUR

Pour faire le lien avec les boutiques spécialisées, notre jeu sera diffusé, fin 2020 par Atalia. Atalia est une société de distribution de jeux de société fondée en février 2015, qui opère principalement en France et en Belgique. C'est la seule à être indépendante de toute activité d'édition. Ainsi elle peut concentrer toute son activité pour faire connaitre les jeux de ses éditeurs partenaires. Par vocation, Atalia a choisi volontairement de proposer un nombre restreint de jeux (Nom d'un renard, Magic Maze Kids, Cookies, Ronchonchon, etc), afin de les mettre en valeur comme ils le méritent et d'avoir une sélection ludique de qualité. De cette façon, les jeux ne sont pas noyés parmi un nombre trop important de références. Atalia collabore avec environ 500 boutiques spécialisées en jeux de société ainsi qu'avec la Fnac, Cultura, Oxybul, La Grande Récré, les Furets du Nord...

« *Nous avons été d'abord séduits par la démarche de création et les valeurs mises en avant par Ronchonchon. Ensuite, le jeu s'est révélé très chou à jouer. Les enfants qui l'ont testé l'ont beaucoup apprécié. Il devait donc intégrer le catalogue des jeux enfants distribués par Atalia !*»
Cesare Mainardi.

7. NOS PARTENAIRES

Les Amanins
Centre agroécologique

ARCHIJEUX

zazimut

RESPECT LIFE DIVERSITY TOGETHER HAPPINESS

CONTACT

contact@zazimut.org