

Aline de Pétigny

« Je crée des jeux qui permettent un échange en famille. »

propos recueillis par Delphine Lhuillier

Et si le Philo Famille proposé par Aline de Pétigny était bien plus que ça ?
Entretien avec une auteure dont vous avez peut-être déjà croisé les livres sans même le savoir...



crédit photo: Aline et Albert de Pétigny

GTao : nous vous connaissons plutôt à travers vos livres, pourquoi avoir créé un jeu ?

Aline de PÉTIGNY : mon plaisir est d'utiliser les mots et les images pour transmettre ce qui me semble important. C'est vrai que je suis principalement connue pour les livres que j'écris à l'intention des enfants, mais il m'arrive aussi d'écrire des chansons, des poèmes ou d'imaginer des jeux ! Actuellement, je travaille sur un projet de BD, mais j'aimerais également beaucoup m'atteler à l'écriture de scénarios pour des films d'animation. Ce jeu de cartes, sur la base d'une règle de jeu de sept familles, me trottait dans la tête depuis déjà

quelques années. Avec mon frère Albert, nous avons comme ça pas mal de projets dans les cartons, mais, pour chaque projet, il est important de trouver le bon moment ! Et puis, nous ne réussissons pas à trouver le temps et l'énergie pour tout mener de front !

GTao : à quelle tranche d'âge destinez-vous ce jeu ?

A. de P. : lorsque je crée, je ne réfléchis pas en termes de « tranche d'âge » ou de « cible », je trouve ces termes affreux ! Je comprends qu'ils soient utiles pour les magasins ou pour des personnes qui achètent un cadeau sans trop connaître la personne. De mon côté, en phase

**LE PHILO FAMILLE
EN QUELQUES MOTS**

— Dans la famille de l’écoute, je voudrais la fille.
— Ah oui ! Je l’ai, c’est elle qui écoute la musique de la vie.
Moi, dans la famille de l’accueil, je voudrais l’oiseau,
c’est lui qui accueille les surprises, je crois.
— Je ne l’ai pas, pioche !

54 cartes, 9 familles : accueillir, avoir, aimer, écouter, être, exprimer, donner, prendre soin, souhaiter.
De 2 à 6 joueurs. Temps de jeu : 15 à 40 minutes selon le nombre de cartes utilisées. Disponible dans de nombreux magasins de jeux, réseau Biocoop, librairies, et sur le site de l’éditeur : www.pourpenser.fr

Attention, petite mise en garde, l’éditeur précise bien sur la boîte : « Echanger sur le sens de la vie peut provoquer une accoutumance à la quête du bonheur ».



de création, je ne fais rien d’autre que laisser aller mon intuition, faire ce que j’aime ! D’un autre côté, un jeu de familles, c’est un grand classique qui se joue dès 4-5 ans en sélectionnant 3 ou 4 familles pour commencer. Et comme nous avons ajouté des pictos, il n’est pas nécessaire de savoir lire pour jouer. Mais ce qui m’intéresse surtout, c’est de proposer des livres, ou des jeux, qui permettent un échange en famille. Je n’aime pas cloisonner : je préfère aider à créer des liens. Donc, pour répondre concrètement à votre question, je dirais : à partir de 4 ans et sans limite d’âge !

GTao : en quoi ce jeu est-il différent d’un autre jeu de sept familles ?

A. de P. : déjà parce qu’il n’a pas sept, mais neuf familles (rires) ! Ensuite, parce que ce ne sont pas des familles avec papa, maman, grand-père, grand-mère, fils et fille, mais : fille, garçon, chat, chien, arbre et oiseau. Et surtout, la principale différence, c’est que le jeu n’est qu’un prétexte : l’idée est d’amener chacun à réactiver le souvenir de bons moments, et à se projeter dans de futurs bons moments. Nous avons lancé ce jeu en juin 2013, et nous avons déjà eu de nombreux retours de parents ou thérapeutes sur son impact positif. Je pense qu’on peut parler de beaucoup de choses avec les enfants : c’est surtout une question de moment. Une histoire permet de faire prendre conscience à l’enfant que certaines situations qu’il vit sont vécues par d’autres, qu’il n’est pas seul dans son cas. Avec un jeu, c’est différent : j’ai l’impression que la prise de conscience est plus indirecte, un peu comme si un doux mécanisme se mettait en route. Ensuite, cela dépend également de l’ambiance de jeu, mais

Il n’est pas nécessaire de savoir lire pour jouer.

avec le Philo Famille, c’est comme pour les jeux « Mémo Philo » : je constate que les familles l’utilisent souvent comme jeu de cartes à tirer plutôt qu’avec la règle proposée. Tirer une carte et se dire : « Cette petite phrase me tiendra compagnie pour la journée » est une manière agréable de commencer sa journée, non ?

GTao : tout à fait d’accord ! Et à propos de journée, comment se déroulent les vôtres actuellement ? Quels sont vos projets ?

A. de P. : mes journées se passent bien, merci ! Et puis là, nous allons retrouver la saison des salons : c’est toujours un grand plaisir de rencontrer celles et ceux, petits ou grands, qui m’apportent leur regard sur les livres que j’ai écrits ou publiés en tant qu’éditrice.

Côté projet, comme je le disais tout à l’heure, nous avons toujours de nombreux projets en cours avec Albert.

Si je devais en choisir trois, ça serait :

- > Continuer à développer notre maison d’édition avec les auteurs qui nous font confiance depuis plusieurs années.
- > Donner naissance à notre collection « Des idées pour mieux vivre ensemble », qui a pour but de présenter les nouveaux paradigmes de la société actuelle aux 11-14 ans.
- > Et multiplier les partenariats riches de sens autour de notre maison. Si, de mon côté, j’aime proposer des livres ou des jeux pour créer du lien, Albert œuvre pour sa part à créer et à maintenir les liens avec des personnes et des entreprises qui nous inspirent. ■

Dans le même esprit, nous vous conseillons également « Le Perlipapotte » publié aux éditions Le Souffle d’Or : www.souffledor.fr



PORTRAIT

Aline de PETIGNY envoie ses premiers textes aux éditions Fleurus au début des années 90. Principalement connue à travers la série « Camille » aux éditions Hemma (plus de 4 millions d’exemplaires vendus dans le monde, série traduite en 24 langues et présente dans 80 pays), Aline est également à l’origine des éditions Pourpenser, créées en 2002 avec son frère Albert. Elle est auteure, mais également illustratrice, éditrice, conteuse. www.pourpenser.fr