

Animer des jeux en classe : lesquels et comment ?

La ludopédagogie allie la pédagogie *des* jeux (entendus comme supports) à celle *du* jeu (entendu comme l'attitude ludique du meneur de jeu, faite d'humour, de créativité et de bienveillance). Accroche, cohésion, apprentissages, révision... : atteindre l'objectif choisi passe par une bonne gestion de l'avant - pendant - après jeu.

AVANT LE JEU :

D'abord, **choisir la méthodologie et les jeux**. On peut utiliser tel quel un jeu d'édition. Mais aussi, pour servir au mieux les thématiques et compétences visées, créer un jeu ¹ en utilisant une mécanique ludique éprouvée (par exemple celles de jeux tels que *Time's Up*, *Dobble*, *Just One*, *Concept...* ou d'un escape game) (*lire aussi, p.8, les différentes approches du jeu*). Veiller au choix de la **structure relationnelle** : un jeu peut être compétitif, coopératif, collaboratif, associatif ou paradoxal ² ; et se jouer en individuel ou en équipe – visible ou cachée.

Programmer et aménager l'espace en fonction des objectifs et jeux choisis. Pour jouer en groupe classe, par banc ou, mieux encore, en « ateliers » de 4 à 6 participant-es (avec un jeu par îlot). Une tournante d'un atelier à l'autre peut être organisée. Pour une même compétence et/ou thématique, proposer des jeux aux approches différentes ou de difficulté croissante permet la différenciation pédagogique (par ex., sur le thème des catégorisations animalières, *Totem*, *Similo*, *Specific*, *Cardline* puis *Manimals*).

Le tout en (se) rappelant la **triple légitimité du jeu en classe** :

- Psychologique : Jouer, c'est oser essayer, se tromper, réessayer, réussir, bref apprendre. Freud écrit : « *Le jeu n'est pas le contraire du sérieux, mais de la réalité* » ³, un état modifié de conscience qui nous pousse à oser davantage, à affronter des défis aux issues incertaines mais aux conséquences perçues comme moins graves que la réalité. On s'autorise cette parenthèse d'existence comme une école de vie : en jouant, on expérimente, on prend des risques, on revit des angoisses tout en ayant le droit à l'erreur.

- Empirique : Une méta-analyse canadienne (1784 études publiées entre 1998 et 2005 ⁴) a prouvé l'efficacité du jeu en termes de motivation, socialisation, structuration de la pensée, mémorisation et résolution de problèmes.

- Scientifique : Depuis 2010, les neurosciences confirment l'intérêt des jeux pour le développement cognitif global. De simples jeux comme *Salade de cafards*, *Bazar bizarre* ou *Panic lab* présentent des défis croissants d'attention, de flexibilité mentale et d'inhibition ⁵.

PENDANT LE JEU :

Choisir une posture d'accompagnement ⁶, en intervenant le moins possible pour laisser jouer le jeu, pour maintenir l'état modifié de conscience propre au jeu et mieux se centrer sur ses observations. Soit l'enseignant-e *donne à jouer* (jeu aux règles simples) : il ou elle est en position d'observateur. Soit l'enseignant-e *fait jouer* : il ou elle

anime toute la partie, sans trop l'interrompre pour distiller des contenus. Dans le cas d'ateliers, il ou elle explique une fois chaque jeu à tous, matériel à l'appui, puis nomme un-e garant-e des règles par table. Soit il ou elle *joue avec...* pour (se) révéler (à) ses élèves autrement.

APRES LE JEU :

Mener un débriefing ⁷, le moment pédagogique par excellence :

- Poser des questions pour encourager chacun-e à **partager ses émotions** (ex. : *Comment t'es-tu senti pendant le jeu, et pourquoi ?*), puis ses observations (*Décris un moment qui t'a marqué-e*) et ses stratégies (*Qu'as-tu fait/qu'a fait ton équipe pour essayer de gagner ?*). Reformuler et compléter.

- Terminer par un **moment de synthèse théorique** qui assure que tous les éléments principaux ont été évoqués et compris. On peut aussi partir de questions : *Qu'as-tu appris ? Est-ce que cela te rappelle des choses déjà apprises ? Quelles qualités t'ont été utiles ?* En outre, évoquer les transferts possibles (faire le lien avec d'autres contextes, avec d'autres disciplines...). Et, au-delà des contenus disciplinaires ⁸, identifier les nombreuses **compétences transversales** exercées dans chaque jeu ⁹ – une façon de travailler l'axe « apprendre à apprendre » du Pacte d'Excellence.

Mettre des mots sur son vécu aide à fixer ses acquis et enrichit ceux des autres.

On peut aussi intégrer une étape d'**analyse du jeu** : détecter, par exemple, quels stéréotypes il véhicule.

Michel VAN LANGENDONCKT

Formateur d'enseignant-es et coordinateur du diplôme en *Sciences et Techniques du Jeu* à la HE Bruxelles-Brabant, Président de LUDO asbl

¹ Par exemple à l'aide des *Mécanicartes* qui proposent 17 mécanismes ludiques, ou du *Ludovortex* qui en propose 65 (voir *Outils pp. 18-19*) ; ou en se formant aux sciences et techniques du jeu (voir *Adresses utiles pp. 20-21*). Lire aussi pp.10 et 11.

² Cf. Glossaire sur www.ludovortex.games Dans un jeu paradoxal, le joueur a une attitude ambivalente, entre coopération et compétition (citons les jeux *Galèrapagos* et *Poules renard vipères*)

³ *La création littéraire et le rêve éveillé* (1908).

⁴ Sauvè L., Renaud L. & Gauvin M., *Revue des Sciences de l'Éducation*, Vol. 23, Québec, 2007.

⁵ In : Samier R. & Jacques S., *Le développement cognitif par le jeu*, Paris, 2021.

⁶ In : Sautot J. (s.d.), *Jouer en classe*, CRDP Grenoble, 2006.

⁷ *Mener un débriefing scolaire* In: Keymeulen R. & Van Langendonck M., *Motivez les enfants par le jeu*, de Boeck, 2018.

⁸ Voir les fiches pédagogiques sur www.unjeudansmaclasse.com

⁹ Cf. les cartes compétences du Ludovortex sur www.ludovortex.games