

## Réflexion & méthodo

### Enseigner et former avec le jeu

L'ouvrage explore différents types de jeux, en montre les usages éducatifs possibles et comment enseigner et apprendre par le jeu. L'auteur insiste sur l'importance de l'éducateur-ice qui doit être capable tout à la fois d'introduire et d'orchestrer le jeu, mais aussi d'organiser un débriefing après la partie afin de prendre en compte les émotions et vérifier les apprentissages. Il propose enfin une méthode pour concevoir des jeux pédagogiques.

E. Sanchez, éd. ESF Sciences humaines, 176p., 2023. 23€

### Apprendre en jouant

Écrit par des auteur-es de référence en la matière, ce petit ouvrage très accessible déconstruit une série d'idées reçues associées au jeu dans le cadre scolaire, ce dernier étant souvent considéré comme : une ruse pédagogique, réservé aux enfants, améliorant les apprentissages, ou encore privilégiant la compétition... Chaque mythe est présenté puis revu au regard des travaux scientifiques, et illustré d'exemples.

E. Sanchez & M. Romero, éd. Retz, coll. Mythes et réalités, 144p., 2020. 9,90€

### Adapter et créer un jeu pour la classe

Il n'est pas toujours simple de trouver un jeu parfaitement adapté (nombre d'élèves, durée, contenus abordés...) à l'utilisation prévue en classe ! Pourquoi ne pas se construire un outil sur mesure ? Sans vouloir se substituer aux professionnel-les de la création de jeu, ce livret expose différentes mécaniques composant un jeu, les questions à se poser avant la conception et des astuces pour se lancer, afin de créer des jeux simples et amusants, adaptés à l'utilisation scolaire. (lire aussi p.16)

V. Tacq, éd. Ludilab, 52p., 2018. Téléch. sur <https://tinyurl.com/adapter-jeu>

### Ludovortex

Cet outil original aux 196 cartes colorées (compétences, matériel, mécanismes, structures relationnelles...) permet aux enseignant-es, animateur-ices et ludothécaires d'approcher les jeux de société pour les intégrer dans leurs pratiques : les analyser et les indexer, les adapter à leurs publics ou contextes d'utilisation, s'en inspirer pour concevoir de nouveaux jeux, animer et débriefing les séances de jeu. Chaque usage du Ludovortex constitue un véritable jeu en soi. Le site web dédié ([www.ludovortex.games](http://www.ludovortex.games)) en présente les règles (et éventuelles variantes), la liste des cartes, des exemples de jeux... (mot de passe fourni avec le jeu).

Ed. Ludo & PIPSA, 2023. 39€ + port (via Ludo asbl : 02 733 8500 - [ludovortex.games@gmail.com](mailto:ludovortex.games@gmail.com))

### S'capade pédagogique avec les jeux d'évasion

De la maternelle à la formation d'adultes, les escape games permettent d'enrichir les séquences d'apprentissage ou de formation. Concept, objectifs, étapes de création, recommandations aux joueur-euses et maître-ses du jeu..., ce guide très complet permet de comprendre les mécaniques et les enjeux de l'utilisation pédagogique des escape games. A compléter en allant piocher parmi les innombrables ressources du site web lié **S'cape** ([www.scape.enepe.fr](http://www.scape.enepe.fr)), où des pédagogues passionné-es du sujet partagent conseils d'aide à la création, outils en ligne, et exemples d'escape games commentés (dont certains sur le climat, la biodiversité, la pollution marine ou encore les ODD) (lire aussi p.14)

M. Fenaert, P. Nadam & A. Petit, éd. Ellipse, 240p., 2019. 24€

### Educajeux, manuel de pédagogie vidéoludique

Ce manuel à destination du monde éducatif et enseignant propose de découvrir le jeu en

général, et le jeu vidéo en particulier, comme un outil d'apprentissage. Il en aborde les qualités pédagogiques et éducatives, valorisant l'apprentissage par l'erreur – au cœur des dynamiques ludiques – plutôt que par l'échec, sans négliger ses limites. L'ouvrage propose conseils et retours d'expériences pédagogiques, et offre de nombreux exemples de séquences exploitant des jeux vidéos, entre autres sur des thèmes environnementaux (p.ex. créer un écoquartier avec Minecraft). (lire aussi p.11)

J. Annart (coord.), éd. FOR'J, 317p., 2023. Téléch. sur [www.educajeux.be](http://www.educajeux.be)



## Jeux pédagogiques

### Optimove

Ce jeu de plateau coopératif, disponible en deux versions (4 à 28 joueur-euses de 8-12 ans ou 7 à 14 ados/adultes), sensibilise à l'impact des choix de mobilité sur l'environnement, la sécurité routière, la santé, l'aménagement du territoire. Pour accomplir sa mission, il s'agit de traverser la ville en choisissant un itinéraire et des modes de transports et en répondant à des questions. Utilisable dans divers contextes : scolaire ou non, rural mais surtout urbain.

Empreintes, éd. SPW, Bruxelles-Mobilité & Vias, 2013. Empruntable dans divers lieux (infos : 081 390 660 - [outiltheque@empreintes.be](mailto:outiltheque@empreintes.be)).

### Alimen'Terre

Composer un menu original, en respectant des conditions imposées et sans dépasser l'empreinte écologique supportable pour la planète, tel est le défi de ce jeu qui aidera à comprendre l'impact de ses choix alimentaires sur l'environnement tout en s'amusant. 3 à 24 joueur-euses, dès 10 ans. Sur un principe semblable de menus à combiner, pointons aussi **Game of Food** et ses cartes grand format, adaptées aux grands groupes (éd. Bruxelles Environnement, documents pdf sur demande à [school@environnement.brussels](mailto:school@environnement.brussels)).

Ed. Empreintes, 2011. 20€ ou en prêt chez Empreintes (081 39 06 60 - [www.empreintes.be](http://www.empreintes.be)), dans les CRIE, CLPS...

### Mission Bestioles

Ce beau jeu coopératif, entièrement téléchargeable et imprimable, permet d'apprendre plein de choses sur la faune des jardins et les aménagements favorisant la présence des bêtes et bestioles, tout en s'amusant. Deux types de cartes (petit et grand jardiniers) permettent de s'adapter à l'âge des enfants (5 à 12 ans), ou de jouer avec toute la famille (1 à 6 joueur-euses ou équipes).

Ed. CRIE Mouscron, 2022. Téléch. sur [www.criemouscron.be/?Bestiole](http://www.criemouscron.be/?Bestiole)

## Jeux commercialisés

Parmi les jeux disponibles en magasin, certains abordent des thèmes environnementaux exploitables dans un cadre éducatif. Nous vous en présentons ici une sélection, mais n'hésitez pas, par ailleurs, à adapter de bons jeux existants à vos thématiques ! Les **ludothèques** (voir *adresses utiles pp.20-21*), les **sites web** dédiés (Tric-Trac, Ludeo...) et **chaînes Youtube** spécialisées (Ludovox...) vous seront aussi d'une grande aide dans vos choix. Repérez enfin les **labels**, gages de jeux de qualité, tels que : FLIP, Spiel des Jahres, ou encore le label belge Ludo ([www.ludobel.be/le-label-ludo](http://www.ludobel.be/le-label-ludo)).

### Le découvreur & Comment on bouge ?

Ces versions des classiques jeux de mémo et loto permettent d'aborder la mobilité durable avec les plus jeunes. **Le découvreur** est un jeu de loto pour découvrir les véhicules écologiques avec les 3-5 ans, du tram au vélo en passant par le train ou... le chameau. Avec **le mémo Comment on bouge ?**, ce sont 30 véhicules durables, pour toutes les circonstances (trottinette, pédibus, mais aussi ski de fond ou téléphérique !), que les 5-12 ans devront réunir ! De nombreuses exploitations pourront être inventées, selon l'âge des enfants, du simple appariement au classement des véhicules selon divers critères !

Ed. FK ([www.jeuxfk.com](http://www.jeuxfk.com)), 2007 & 2011. 18,20€ & 16€

### Pom Pom

Produire un panier de fruits et légumes par saison et les vendre au marché, en évitant la surproduction – mais en subissant parfois des calamités –, tel sera votre but en jouant à *Pom Pom*. Amusant, simple et rapide, ce jeu permet d'aborder, selon l'âge du public, les fruits et légumes de saison, mais aussi l'agriculture paysanne, les circuits courts, le juste prix..., avec l'aide du petit livret d'information. 2 à 6 joueur-euses, dès 6 ans. Un jeu éco-conçu,

comme tous ceux des éditions Opla (Pollen, Migrato, Il était une forêt...).

Ed. Opla ([www.jeux-opla.fr](http://www.jeux-opla.fr)), rééd 2017. 16,50€

### Le grand voyage

C'est l'heure de la migration d'automne pour le milan noir, la cigogne blanche, la bécasse des bois, la sarcelle d'hiver... Choisissez votre espèce et la meilleure stratégie de vol pour surmonter les multiples périls (naturels ou d'origine humaine) qui l'attendent le long du parcours ! Bien conçu, rapide et ludique, ce jeu permet de découvrir des espèces menacées de nos contrées et donne envie d'en savoir plus, grâce aux quelques infos du livret et en jouant dans les *plumes* d'une autre espèce ! 2 à 8 joueur-euses, dès 8 ans.

Ed. Betula jeux nature ([www.betula-jeux-nature.fr](http://www.betula-jeux-nature.fr)), 2022. 30€

### Climat tic-tac

Ce jeu de plateau collaboratif permet une première approche des effets, tant globaux que locaux, des changements climatiques. En relevant ensemble des défis variés, vous luttez contre la production de CO<sub>2</sub> et les aléas climatiques liés. Le livret fournit quelques explications et ressources pour aller plus loin. 2 à 5 joueur-euses, dès 10 ans en simplifiant les règles si nécessaire, et en veillant à discuter des solutions face au côté anxiogène du sujet.

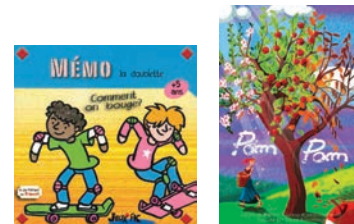
Ed. Bioviva ([www.bioviva.com](http://www.bioviva.com)), 2021. 33€

### Roletime - La plaine des bourdonnements

Dans ce jeu de rôle coopératif, incarnez des insectes aux pouvoirs extraordinaires et ramenez la stabilité dans la région d'Aristée. Avec ses fiches de personnages simplifiées, ses cartes à jouer et ses scènes immersives, plongez dans cette aventure pensée comme une initiation au jeu de rôle. Une façon ludique de sensibiliser aux menaces pesant sur les

insectes, avec l'aide des informations fournies par le livret. Comme tous les jeux de rôle, les parties sont assez longues (min. 1h) et un temps de préparation est à prévoir pour celui ou celle qui assumera le rôle de meneur-euse de jeu. 3 à 7 joueur-euses, dès 12 ans.

Ed. Collective Adventure ([www.collective-adventure.com](http://www.collective-adventure.com)), 2023. 40€



### Animations et jeux de rôle sur la citoyenneté mondiale

Une série d'outils permettent de sensibiliser ados et adultes aux inégalités mondiales sous forme de mises en situation originales, tels que les **jeux des chaises**, de **l'avion**, ou des **cubes** (à retrouver sur [www.iteco.be](http://www.iteco.be)). Les nombreuses déclinaisons du **jeu de la ficelle** (téléch. sur [www.jeudela ficelle.net](http://www.jeudela ficelle.net)) matérialisent les multiples impacts de l'alimentation (éd. Quinoa & Rencontre des Continents), de la finance (éd. Financité), ou encore des vêtements (Jeu de la bobine, éd. CNCD). Dans le jeu de rôle **Les négociations climatiques** (éd. SCI - [www.scibelgium.be](http://www.scibelgium.be)), divers acteurs – continents, lobbies... – négocient leurs politiques climatiques.



**Retrouvez ces outils et bien d'autres**

sur [www.reseau-idee.be/outils-pedagogiques](http://www.reseau-idee.be/outils-pedagogiques)

> type d'approche : jeu