

Pénurie

Evaluations

ANALYSE

Devoirs

Partenariats

FAPEO

Fédération des Associations de Parents de l'Enseignement Officiel

JOUER POUR APPRENDRE, APPRENDRE POUR JOUER.

Daphné Renders

Fédération des Associations de Parents de l'Enseignement Officiel – ASBL

Rue de Bourgogne 48

1190 Bruxelles

Tel. : 02/527.25.75 Fax : 02/527.25.70

E-mail : secretariat@fapeo.be

Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles



L'ANALYSE EN UN COUP D'ŒIL

MOTS-CLEFS

Jeux de société, socialisation, compétences, apprendre autrement, éducation

Jouer en classe ? Et puis quoi encore ? Et en plus, sans mettre de points ?

Pour beaucoup, le jeu de société est vu comme une perte de temps, un plaisir à prendre en famille ou entre amis mais sûrement pas à l'école. Et pourtant, introduire le jeu de société en classe a de nombreux effets positifs, tant au niveau de la dynamique de classe que des compétences développées. Les enfants, tout comme les adolescents et les adultes, aiment jouer, aiment se retrouver ensemble pour échapper à un quotidien parfois pesant.

Et si on essayait ? Et si on introduisait réellement le jeu dans la classe, peu importe l'âge des jeunes ? Et si on passait un moment instructif hors du cadre habituel, hors des programmes, hors des évaluations ? Et si on prenait un temps après pour débriefer ce moment ? Et si on voyait les résultats sur chacun, sur l'ensemble de la classe ? Et si on apprenait à se connaître autrement ? Et si on pouvait se tromper mais que ce n'est pas grave ? Et si on s'amusait différemment en classe ?



TABLE DES MATIERES

L'analyse en un coup d'œil	1
Introduction.....	3
« <i>L'opposé du jeu n'est pas le sérieux mais la réalité</i> »	3
Un jeu de société, c'est quoi ?	4
Types de jeux.....	4
Le jeu de société à l'école.....	5
Le jeu, un espace social avec des règles.....	5
Un espace social	5
... avec des règles.....	6
Ce que le jeu nous apprend.....	7
Le danger du jeu pédagogique	8
Apprendre à jouer, apprendre à perdre	9
Pour tous les âges et liens avec les cours	9
Histoire.....	10
Latin.....	10
Français	10
Encore des excuses pour ne pas jouer en classe ?	11
Le rôle de l'enseignant.....	11
Mais ... je n'y connais rien !	12
Et si on prenait le temps ?	12
Conclusion.....	13
Bibliographie.....	15

INTRODUCTION

« *L'opposé du jeu n'est pas le sérieux mais la réalité* »¹

Dans une société où le modèle montré à nos enfants nous dit que tout doit aller vite, qu'il faut que tout soit bon du premier coup, qu'il faut être rentable, qu'il faut produire des résultats et les mettre en avant, qu'il faut pouvoir constater ce résultat, qu'il faut se battre en permanence pour faire sa place et être reconnu, qu'il faut évaluer et être évalué ... prenons-nous suffisamment le temps de nous poser et passer un peu de temps ensemble ? De juste passer ce temps ensemble parce que ça fait du bien ? Ou même pire ... de jouer ??

Les enfants bougent, courent, sautent, dansent, crient, le jeu est spontané et essentiel pour eux ... mais une fois en classe, ils doivent rester silencieux et calmement assis sur une chaise. Ces contraintes sont souvent difficiles à respecter, la transition entre la cour de récré et la classe trop brutale². Le terme même « suivre des cours » donne un sens passif aux apprentissages, les élèves avalent la matière. Différentes pédagogies dites actives³ sont déjà appliquées dans certaines écoles, d'autres utilisent déjà le jeu à visée pédagogique comme mise en situation d'une séquence d'apprentissage. Mais le jeu de société, tel quel, comme moyen de développer des compétences transversales, est peu généralisé dans les pratiques enseignantes. Outre des compétences disciplinaires telles que celles de la lecture ou de la situation dans l'espace, les jeux de société permettent aux élèves de devenir plus autonomes et épanouis en classe, tout en s'amusant.

Le jeu est un mini-univers où tout est possible, on peut être quelqu'un d'autre, ailleurs et à une autre époque, on peut imaginer des univers différents où l'on peut être une héroïne, un chevalier, une voyageuse du futur, un prince, une pirate, un elfe, ... Mais attention, on joue avec des règles ! Tout au long de ces parties, les enfants et adultes jouent, tous ensemble ou entre eux, et cette action de jouer fait grandir tout le monde tout en continuant à nous rendre humains et ouverts aux autres. Le jeu est source de plaisir mais aussi et surtout d'apprentissages.

Une chose est sûre, le jeu de société, et même le jeu de manière générale, est un fait culturel et sociétal d'importance. Il serait préjudiciable de le mettre de côté, tant dans la sphère familiale que scolaire.

¹ FREUD. S., *Le créateur littéraire et la fantaisie*, dans *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, 1908, trad. FÉRON B., Paris, 1988, p. 34.

² Exemples : La Finlande ou encore la Nouvelle-Zélande où le jeu et le sport occupent une place beaucoup plus grande tandis que l'école ne se base pas sur un système d'évaluation des acquis.

³ Telles que les écoles Decroly, les écoles Freinet, ...

UN JEU DE SOCIÉTÉ, C'EST QUOI ?

Les hommes ont toujours joué, certains jeux semblent remonter à la nuit des temps : les dés, osselets, jeux de go et autres tarots ne sont que quelques exemples de jeux qui ont traversé les âges.

À chaque jeu correspond des règles et un univers particulier. Que l'on parle de jeux pratiqués dans l'antiquité tels que le Senet, les dés ou le Moulin⁴, ou des jeux plus récents et actuels tels que 7 Wonders, le scrabble ou le Mölkky, tout le monde peut y trouver son compte à condition de faire preuve d'ouverture d'esprit. Parce que le jeu de société passe par un point indispensable ... le fait de le jouer au moins à deux ! Et au niveau de la variété, le marché du jeu de société est en pleine expansion depuis une quinzaine d'année puisqu'entre 900 et 2.000 nouveaux jeux sortent chaque année⁵ : impossible de ne pas trouver un style qui nous plait dans cette très grande variété.

Dans l'univers du jeu de société, les premiers jeux sont destinés aux enfants à partir de 2 ans et demi. Il s'agit souvent de jeux auxquels l'enfant peut jouer seul parce que le matériel est beau et solide ou commencer à jouer avec quelques règles souvent coopératives avec un adulte⁶. Il en existe des centaines que nous ne pouvons citer ici, et la tâche se complique lorsque l'on avance dans les âges vu le nombre impressionnant de nouveaux jeux chaque année.

Types de jeux

Afin que les termes utilisés soient clairs pour tout le monde, nous classerons les jeux de sociétés en plusieurs catégories, même si certains jeux peuvent rentrer dans plusieurs d'entre-elles :

- **Adresse** : jeux qui font appel à l'habileté physique tels que le mikado, le Mölkky, les jeux en bois géants.
- **Ambiance** : jeux rapides et funs qui ont pour but de mettre de l'ambiance dans un groupe tels que le Times Up, Loup-Garou, Djumble, Jungle Speed, ...
- **Hasard** : jeux dont le résultat ne dépend que du hasard, peu importe les stratégies mises en place tels que les jeux de dés, de bingo ou loto.
- **(Semi) coopératif** : jeux où les joueurs vont s'associer pour combattre tous ensemble le jeu ou un autre joueur, tendre vers un but commun tels que Pandémie, Le désert interdit, Zombicide, Andor.

⁴ Liste de jeux disponible sur : www.geoludie.com/jeux-jeux-de-l-antiquite-21.html

⁵ GREGOIRE O., *Les ludothèques : enjeux de la mise en JEU*, dans *Prospective Jeunesse – Drogues, santé, prévention* n°70, été 2014, p. 21.

⁶ Exemples : Mon premier verger, Ma première pêche, Little Mémo, Une cuillère pour Martin, ...

- **Réflexion/Stratégie** : cette catégorie extrêmement large regroupe tous les jeux faisant appel à une stratégie qui se construira au fur et à mesure du jeu, que celui-ci dure 15 min ou 4h. Ces jeux peuvent être de déduction, de conquête, de carte, de placement, de négociation, d'économie, de manipulation... comme Five Tribes, 7 Wonders, Bruxelles, Abyss, Myrmès, Splendor, ...

Dans le cadre de cette analyse, nous ne parlerons donc que des jeux qui se jouent minimum à deux et nous ne parlerons pas des jeux vidéo, même si ceux-ci ont également un rôle social lorsque plusieurs joueurs y jouent ou sont connectés en réseau⁷.

La magie d'un jeu de société est qu'il se déroule dans un espace-temps tout à fait particulier où l'école, l'économie, la politique ou les tracas du quotidien se figent et disparaissent pour laisser place à une bulle de bonheur et de plaisir pour les joueurs, où seuls les cartes, dés, stratégies ont une importance. On y parle de monstres, de matières premières, de combats, d'arènes, de dieux, de civilisations et ces éléments prennent une importance énorme ... le temps du jeu. Ce temps est considéré par beaucoup comme un cadeau, l'occasion de se poser un peu et de concentrer son esprit à d'autres préoccupations, le tout sans être jugé pour soi mais bien pour ses stratégies développées. Le tout est d'arriver à s'arrêter pour vivre ce moment présent.

Après tout ça, nous ne sommes toujours pas à la question de départ ; « Ok, c'est fun de jouer en famille ou entre amis, mais quel intérêt à l'école ? »

LE JEU DE SOCIÉTÉ À L'ÉCOLE

Le jeu, un espace social avec des règles

« Le jeu est important comme espace culturel favorisant l'expression de soi et la construction de l'estime de soi, mais il peut aussi être vécu sur un mode passif et adaptatif. »⁸

Un espace social ...

« Le jeu, bien choisi, est un outil magique d'interaction spontanée »⁹. En effet, il est impossible de ne pas communiquer, tant verbalement que dans ses actions ! Lorsque les joueurs rentrent dans un jeu, ils ne sont plus eux-mêmes mais ils endossent un rôle, une nouvelle identité et les discussions ne tourneront pas autour de l'école ou des cours mais bien des ressources, du rôle secret de chacun, de la stratégie des autres. Dans cet espace, les jeunes, et principalement les adolescents, auront une plus grande facilité à s'exprimer puisqu'ils ne parlent pas vraiment d'eux et ne seront pas jugés pour ce qu'ils sont mais bien pour le joueur qu'ils incarnent.

⁷ Ce sujet sera traité dans une prochaine analyse.

⁸ LEMAITRE A., *Editorial*, dans *Prospective Jeunesse – Drogues, santé, prévention n°70*, été 2014, p. 1.

⁹ QUINTENS Th., *Vive le jeu !* dans *Prospective Jeunesse – Drogues, santé, prévention n°70*, été 2014, p. 3.

« On se reconnaît dans un vécu commun, en prise avec le concret. Et surtout, on s'oblige à voler un réel instant d'attention les uns envers les autres. »¹⁰

Le jeu de société est, comme son nom l'indique, un espace social avant tout. D'après Jean-Emmanuel Barbier¹¹, socio-anthropologue, il existe deux niveaux aux jeux, et plus exactement deux espaces d'engagement :

- La partie : elle englobe le jeu en tant que tel, les règles qui y sont liées, les personnages incarnés, l'univers. Les interactions entre les joueurs se déroulent exclusivement dans le cadre du jeu.
- La table : cet aspect englobe le jeu ainsi que les éventuels spectateurs, les interactions entre les gens, les discussions sur d'autres sujets. La table joue également sur la sociabilité et la création de lien entre les gens. On est donc dans un espace de vie en société qui échappe au cadre scolaire stricte.

Cette différenciation est utile pour voir la facilité qu'ont les joueurs à entrer en contact les uns avec les autres. Au départ, la partie sera le principal sujet de conversation, mais après plusieurs jeux, les joueurs auront créé des liens et pourront faire référence à des expériences passées, à d'autres stratégies déjà mises en place, ou en tout cas à des sujets communs. Cet espace a été créé et s'est agrandi avec le temps, les jeunes ont de plus en plus de facilités à communiquer entre eux puisqu'ils peuvent sortir des codes du quotidien pour utiliser ceux des jeux. De là peuvent se créer des liens relationnels forts telle que la camaraderie ou l'amitié.

Un certain niveau de compétitivité se développe pendant la partie, chacun a envie de gagner, que ce soit pour soi ou contre le jeu dans une partie coopérative. Seulement, cette compétitivité s'arrête avec la fin de la partie et il est important de différencier le temps de jeu du temps quotidien pour éviter d'éventuelles rancœurs qui pourraient subsister. Nous n'avons pas tous la même sensibilité et, pour certains, perdre ou gagner est pris beaucoup plus au sérieux que pour d'autres. Dans tous les cas, ce challenge fait partie de la pratique du jeu.

... avec des règles

Lorsque les joueurs entrent dans un jeu, ils s'engagent tous à respecter des règles communes. Il n'y a pas de « police du jeu » mais ce sont bien les autres joueurs qui sont garants du respect de ces mêmes règles. L'enjeu n'est pas le même que dans la vie quotidienne, si on triche, on ne risque pas d'avoir zéro à son interro ou de recevoir une punition, au pire de se faire exclure de la table par les autres joueurs. Et pourtant, les règles sont généralement mieux acceptées dans

¹⁰ GREGOIRE O., *Les ludothèques : enjeux de la mise en JEU*, dans *Prospective Jeunesse – Drogues, santé, prévention n°70*, été 2014, p. 22.

¹¹ BARBIER J.-M., *Le jeu, un espace social*, dans *Prospective Jeunesse – Drogues, santé, prévention n°70*, été 2014, p. 14-17.

le jeu puisqu'elles sont acceptées par tous en rentrant dans la partie. Elles peuvent également être modifiées après discussion entre les joueurs. Il y a bien sûr toujours des gens qui aiment un peu tricher, mais ceux-ci seront très vite mal vus par les autres joueurs qui restent bien dans le cadre.

L'exemple du jeu montre que les enfants et les jeunes ont besoin d'être acteurs de ce qu'ils font et de pouvoir changer les règles afin qu'elles correspondent à leur vécu, tout en ayant un cadre clair et défini (ici, le jeu). Si cela fonctionne pour le jeu, pourquoi ne pas l'étendre à l'ensemble de leurs apprentissages ?

Ce que le jeu nous apprend

Le jeu est un moment « fun », de socialisation (au moins un minimum), mais également un espace de développement personnel. Le jeu de société est l'occasion de travailler certaines de nos compétences sans avoir l'impression de le faire. Il serait impossible de citer les très nombreuses compétences développées par une pratique régulière du jeu de société tant elles sont nombreuses, mais voici quelques possibilités. Laurie Jedwab nous dit par exemple : « *Les jeunes (de 12 à 15 ans) rigolaient et s'écoutaient beaucoup plus facilement. Nous pouvions les laisser jouer entre eux, ou quitter le rôle de maître du jeu.* ¹²».

Un jeu de société adapté à l'âge et au développement de l'enfant ne pourra qu'être bénéfique au jeune dans ses cinq domaines de développement¹³ ;

1. Social : vie en groupe, l'enfant apprend à se décentrer pour tenir compte du point de vue de l'autre, empathie, entraide, collaboration.
2. Affectif : affirmer sa personnalité, se connaître soi et découvrir les autres.
3. Physique : découvrir et exercer des attitudes, des gestes, de la précision.
4. Moral : le respect des règles et des autres
5. Intellectuel : s'exprimer oralement et face à un groupe, communiquer, rester concentré, développer sa créativité, avoir une vision d'ensemble, une vision sur le long terme (préparer ses coups à l'avance), développer sa rapidité et sa précision, sa logique, son vocabulaire, son langage, faire des liens entre les idées, ...

Le jeu, en activant toutes ces compétences liées aux cinq domaines de développement du jeune et de l'adulte, renforce les sentiments liés à l'estime de soi à travers les piliers du sentiment d'identité, de compétence, d'appartenance et de confiance/sécurité¹⁴.

¹² JEDWAB L., *Quand le jeu entre en école de devoirs secondaire*, dans *Prospective Jeunesse – Drogues, santé, prévention n°70*, été 2014, p. 10.

¹³ Les Scouts asbl, *Balises pour l'animation scoute*, Bruxelles, 2015, p. 14.

¹⁴ Les Scouts asbl, *Balises pour l'animation scoute*, Bruxelles, 2015, p. 34-35.

« Sa confiance en lui n'était pas bonne. Ce jour-là, le voir debout à mimer avec une aisance corporelle nous a tous agréablement surpris. De nouvelles qualités surgissaient, qui ne sont que trop rarement mises en avant au sein de l'école.¹⁵ »

Une autre expérience nous est racontée par Olivier Grégoire ; dans une classe de primos-arrivants de 4^e primaire à Anderlecht, le jeu de société a été utilisé pour travailler leur expression et leur aptitude langagière, « mais aussi et peut-être surtout en termes d'attitudes de travail proactives, de confiance en soi, d'entraide, de conciliation et de socialisation. »¹⁶. Ce travail est brûlant d'actualité puisqu'il utilise le jeu comme moyen d'apprentissage de la langue et de ses codes tout en refaisant un lien avec un moyen d'expression privilégié que ces enfants ont laissé derrière eux en fuyant leur pays : le bonheur tout simple de jouer et d'être des enfants, loin de leur quotidien. Dans ce cadre, le jeu est aussi utilisé comme moyen d'intégration, un créateur de liens entre enfants venus de sociétés et parties du monde fort différentes tout en mettant en place des mécanismes pédagogiques actifs et concrets.

Le jeu, inscrit dans une société de consommation immédiate, nous apprend dès le plus jeune âge à gérer certaines frustrations : celle de devoir attendre son tour, de perdre, mais également d'intégrer l'existence de règles imposées par le jeu et qui sont valables pour tout le monde, jeunes comme adultes.

Le danger du jeu pédagogique

Souvent, on a l'impression qu'il faut utiliser des jeux pédagogiques pour avancer dans un sujet, faire apprendre des choses aux enfants ... seulement le jeu doit avant tout être un plaisir et l'enfant retirera de toute façon beaucoup d'une partie. Comme le dit si bien Thibaut Quintens, « Tout jeu de société est par nature pédagogique, mais toute approche pédagogique n'est pas un plaisir »¹⁷. Les enfants ne se laissent pas si facilement avoir et vont très vite faire la différence entre « un vrai jeu » et un jeu pédagogique. Il vaut mieux annoncer les objectifs dans ce contexte en expliquant que le jeu en question va permettre de jouer avec les tables de multiplications plutôt que de le faire rentrer dans la case « jeu de société » et réfréner leur envie de jouer à d'autres jeux présentés en classe. « Je découvre beaucoup d'outils pédagogiques qui se définissent comme jeu sans presque aucune notion de plaisir ... mais uniquement une mécanique ludique plaquée sur un cours ou une compétence scolaire que l'adulte veut faire passer. »¹⁸ Pourtant, comme nous l'avons vu auparavant, les jeux « pour le fun » développent tellement de compétences chez l'enfant et l'adulte qu'il serait dommage de se priver de cet outil magnifique. Afin d'éviter ce genre de faux-pas de mauvaise pédagogie, il est indispensable de renforcer (ou d'introduire) la pratique du jeu de société dans la formation initiale des enseignants.

¹⁵ JEDWAB L., *Quand le jeu entre en école de devoirs secondaire*, dans *Prospective Jeunesse – Drogues, santé, prévention n°70*, été 2014, p. 11.

¹⁶ GREGOIRE O., *Les ludothèques : enjeux de la mise en JEU*, dans *Prospective Jeunesse – Drogues, santé, prévention n°70*, été 2014, p. 23

¹⁷ QUINTENS Th., *Vive le jeu !* dans *Prospective Jeunesse – Drogues, santé, prévention n°70*, été 2014, p. 5.

¹⁸ QUINTENS Th., *Vive le jeu !* dans *Prospective Jeunesse – Drogues, santé, prévention n°70*, été 2014, p. 5.

Apprendre à jouer, apprendre à perdre

Comme nous venons de le voir, le jeu permet d'acquérir toute une série de compétences, de développer ses connaissances dans un univers ludique très vaste. Dans l'univers du jeu comme dans la vie quotidienne, on n'obtient pas toujours ce que l'on veut, on ne ressort pas toujours gagnant ! La différence est à faire entre un jeu de hasard où le joueur ne fait appel qu'à sa chance d'avoir la bonne combinaison de dés ou de cartes, et un jeu faisant appel à un minimum de stratégie ou d'adresse. Dans tous les cas, l'enfant, l'ado ou l'adulte ne peut pas gagner à tous les coups, surtout quand deux personnes au moins s'affrontent dans le cadre du jeu. Celui-ci place donc un cadre qui montre bien à l'enfant que l'on ne gagne pas toujours, que l'on n'obtient pas toujours ce que l'on veut, que cela dépend du hasard ou des actions que nous entreprenons successivement. La frustration engendrée par l'échec n'est pas ressentie de façon égale par tous les enfants, certains enfants ont un sentiment narcissique de toute-puissance et sont donc habitués à obtenir toujours ce qu'ils veulent tandis que d'autres vont abandonner dès qu'ils rencontrent un obstacle. Le jeu est un moyen de sortir de la réalité et, dans cet univers imaginaire hors de la vie quotidienne, d'apprendre que non, ce n'est pas grave et que oui, ça pourrait mieux marcher la prochaine fois. Par contre, il est important de varier les jeux, sans quoi les joueurs plus forts gagneront toujours et les moins forts prendront un coup à leur estime d'eux-mêmes. Nous sommes tous forts dans un type de jeu ou l'autre, autant les varier pour ne pas tuer le plaisir de jouer et de passer du bon temps ensemble.

Un moment « méta » après le jeu permettra d'analyser la stratégie mise en place par chacun et d'essayer de voir pourquoi quelqu'un a perdu, gagné, s'est trompé de direction en cours de partie, et surtout tirer des enseignements de ses erreurs. Les erreurs ici n'ont qu'un impact très limité une fois la partie finie, contrairement à la vie réelle où toutes les erreurs ont un impact et peuvent porter préjudice à l'enfant qui ne peut pas se tromper.

Pour tous les âges et liens avec les cours

« Je pense que le jeune qui voit un adulte s'amuser le perçoit très différemment »¹⁹

Le jeu de société peut s'appréhender dès 2 ans et demi, il n'y a pas d'âge pour jouer, et sûrement pas pour arrêter de jouer ! Les jeux de sociétés, intégrés dans des cours, permettent de les rendre vivants et interactifs, l'élève est acteur en jouant, il a un impact sur ses apprentissages. Utiliser le jeu en classe a un réel intérêt ; en plus d'un moment où les enfants peuvent enfin souffler un peu, il permet de créer une cohésion entre les élèves alors que certains d'entre eux ne sont pas spécialement amis en temps normal.

¹⁹ JEDWAB L., *Quand le jeu entre en école de devoirs secondaire*, dans *Prospective Jeunesse - Drogues, santé, prévention* n°70, été 2014, p. 13.

D'un point de vue très pratico-pratique, de très nombreux liens peuvent être faits entre la matière vue au cours et les jeux de société. Quelques exemples :

Histoire

Les liens avec le cours d'histoire sont les plus évidents puisque ceux-ci ont souvent pour cadre un moment dans l'histoire, que ce soit une bataille, une étape de développement d'une civilisation ou la vie quotidienne à une époque donnée.

Le cours d'histoire n'est pas qu'une succession de dates, de bouleversements et de documents à analyser. Les élèves doivent aussi pouvoir replacer les événements les uns par rapport aux autres (Timeline), appréhender la société et son fonctionnement dans son ensemble tout en découvrant les grandes étapes d'évolution d'une même société. Le cadre des jeux est suffisamment riche que pour parler par exemple des inventions à travers l'histoire (Timeline), rejouer certaines grandes batailles (Mémoire 44, No Retreat), aider une civilisation à se développer, et de fait découvrir les mécanismes de création et développement d'une nouvelle civilisation (Tigre&Euphrate, Colons de Catane, Deus, Cyclades,), de gestion des ressources et des matières premières (Age de Pierre, Five Tribes, Porta Nigra), d'avancées technologiques à une époque (Shakespeare, Paris 1800, les aventuriers du rail, New York 1901), de crises futures possibles (Pandémie), tant dans nos cadres que dans les civilisations du bout du monde (Tokaido, Souk). Prendre un jeu de société et commencer à développer sa civilisation permet de faire des erreurs tout en faisant des liens logiques entre des actions qui ont des causes et des effets, prendre du recul par rapport à une structure existante et en inventer d'autres qui auraient pu (ou pas) fonctionner.

Latin

Il n'existe, malheureusement, pas de jeu en latin afin d'appréhender la langue, mais bien toute une série de jeux se déroulant dans l'antiquité, tant grecque que romaine, égyptienne ou mésopotamienne. Ces jeux, tant de civilisation que de développement, ont pour cadre le développement de nouvelles peuplades, les dieux antiques, le commerce, la société, etc. Un bon moyen de se plonger dans les aspects de la vie quotidienne tout en revivant les grands bouleversements de l'époque. Les jeux ayant pour cadre le monde antique connaissent souvent un franc succès, 7 wonders en est le parfait exemple, mais rien ne vous empêche d'aller voir du côté de Deus, Elysium, Tigre&Euphrate, Augustus, les bâtisseurs de l'antiquité, Cyclades, Sobek, Egizia, Ave Caesar, Aqua Romana, Olympos, Atlantis, ...

Français

Les liens entre les jeux de lettres et d'expressions avec le cours de français sont évidents ; tout un tas de jeux permettent aux jeunes de se glisser dans la peau d'un autre, de s'exprimer, de raconter, de jouer avec la langue. Bien utilisés, ces jeux permettent d'acquérir plus d'aisance lors de l'expression orale de chacun, d'enrichir son vocabulaire et éventuellement sa culture générale. Différents jeux existent en version enfant comme en version ados-adultes tels que le Times Up, ou le Non Sense par exemple. Pour n'en citer que quelques-uns, un nombre

impressionnant de jeux peuvent être utilisés afin que les joueurs s'expriment et jouent avec la langue tels que les Story Cubes, le Loup garou, Mafia de Cuba, Galinea City, Vice & Versa, Speech, Il était une fois, Dixit, Comment j'ai adopté un gnou, Imagidés, Oui Seigneur des Ténèbres...

Dès lors, pourquoi ne pas aller plus loin et utiliser par exemple les règles des jeux pour préparer une dictée ou une compréhension à l'audition/à la lecture et ensuite jouer à ce même jeu en classe ?

D'autres jeux peuvent encore être utilisés à différents âges et en fonction de la matière vue en classe.

ENCORE DES EXCUSES POUR NE PAS JOUER EN CLASSE ?

« Et il y a des jeux pour tout le monde aujourd'hui, vraiment tout le monde. Il ne faut cependant pas jouer n'importe quand, n'importe comment, à n'importe quoi et avec n'importe qui. Aussi, il y a un temps pour le jeu. »²⁰

Le rôle de l'enseignant

Une des difficultés que l'enseignant pourrait rencontrer concerne son rôle ; il passe d'enseignant à animateur. L'espace-temps du jeu en lui-même se trouve modifié mais également celui du « professeur » ; est-ce qu'il devient joueur et se met donc sur un pied d'égalité avec ses élèves par rapport à la partie en cours ou se contente-t-il d'être celui qui lance la partie en formant des groupes et expliquant les règles ?

Dans le cadre scolaire, les enfants et adolescents sont habitués à ce que l'adulte soit l'enseignant, nous sommes clairement dans une relation verticale où les jeunes se « soumettent » à l'autorité de celui-ci. Pourtant, lors d'un temps de jeu, une forme de relation horizontale pourra progressivement s'établir ; l'adulte va aussi jouer, il va aussi perdre et faire des erreurs ! La dynamique de groupe s'en trouve radicalement transformée.

L'enseignant a aussi pour mission, après les parties, de pouvoir débriefier celles-ci avec ses élèves ; les joueurs ressortent du jeu et prennent un petit moment méta afin d'analyser ce qui a été ou non, qu'est-ce qui a amené tel ou tel joueur vers la victoire ? Ce moment est essentiel afin de faire le point, de clôturer le moment dédié aux jeux tout en permettant aux élèves de mettre des mots sur ce qu'ils viennent de vivre.

Durant ces deux moments, tant le jeu que le moment de débriefing, l'enseignant est là pour animer les moments, pour faire en sorte que chacun puisse trouver sa place et s'exprimer, mais le contenu même de ces moments vient des élèves eux-mêmes, c'est à eux de trouver les pistes

²⁰ QUINTENS Th., *Vive le jeu !* dans *Prospective Jeunesse – Drogues, santé, prévention* n°70, été 2014, p. 6.

et améliorations, par eux-mêmes ou en groupe. Tiens, mais cette façon de faire est bien proche du socio-constructivisme prôné en pédagogie depuis quelques années déjà... Une raison de plus d'introduire le jeu dans la formation initiale des enseignants !

Mais ... je n'y connais rien !

Comme dans tous les domaines, lorsque l'on part de zéro, autant faire appel à des gens plus expérimentés et qui possèdent du matériel. Les ludothèques, présentes en de très nombreux endroits, regorgent de jeux aussi divers que variés ainsi que de personnes déjà initiées à l'utilisation de ces jeux. En moyenne, 68% des ludothèques belges conseillent et/ou prêtent des jeux de société à des enseignants et des professionnels du parascolaire qui s'y déplacent dans ce but précis tandis que trois quart d'entre elles accueillent et accompagnent des enseignants avec leurs classes et des professionnels du parascolaire accompagné²¹.

Différentes asbl existent également et proposent de se rendre dans les classes avec du matériel afin d'initier les enfants pendant un temps défini à l'utilisation de certains jeux. Enfin, certains collègues cachent parfois une grande passion pour les jeux de société, tant dans le cadre familial qu'avec des amis. Ils sont alors déjà familiarisés avec le matériel, les dynamiques de jeux et les façons de les expliquer.

Le matériel en lui-même peut être loué dans des ludothèques justement, ou alors l'école peut décider d'investir chaque année une somme pour l'achat de jeux de société, un achat très utile sur le long terme à condition de ne pas perdre de pièces. L'Association de parents pourrait y être associée tout comme les parents à titre individuel afin de donner/récolter/acheter des jeux de société supplémentaires. La palette de jeux proposés aux enfants pourra ainsi s'agrandir d'année en année et les enseignants pourront maîtriser ceux-ci progressivement. Il est important que le jeu reste gratuit pour les joueurs afin d'inclure absolument tout le monde dans ces moments de partage où l'identité et l'appartenance sociale s'effacent au profit de l'échange et du plaisir.

Et si on prenait le temps ?

Entre les interros, la matière en retard, les examens, les cours de sport, les programmes, les enseignants n'ont souvent pas le temps ! Et malgré toutes ces priorités et échéances, il faut pouvoir s'offrir ce temps, ce temps pour jouer, déconnecter de la classe, partager, profiter, s'entraider ! En jouant régulièrement en classe, un certain automatisme pourra se développer et les moments de jeux de société n'en seront que plus bénéfiques. Attention, le temps de jeu ne peut s'envisager que si les objectifs liés au travail ont été réalisés, sans quoi le jeu devient

²¹ BROUYÈRE A., *Les ludothèques, partenaires des écoles et du parascolaire. Où en sommes-nous ?* dans *Ludobel*, déc. 2015, p.2.

une échappatoire et une raison de bâcler son travail. Les temps de jeux doivent aussi avoir un certain attrait et pousser les enfants de façon collective à travailler et s'entraider.

Il est bien sûr plus facile pour un enseignant dans le fondamental d'aménager ces moments puisqu'il est responsable des temps de travail en classe alors que dans le secondaire, les enseignants se succèdent pour donner leurs cours respectifs. Pourtant, ces moments peuvent être aménagés à tout âge, tant dans le temps scolaire que pendant les pauses de midi trop longues, les interours ou même pendant l'heure de cours si le matériel est préparé et disposé pour les élèves. Pour faciliter la vie et ménager les agendas de chacun, pourquoi ne pas envisager l'entrée des ludothèques dans les écoles ? Des temps de jeux pourraient être aménagés lors des temps de pauses, à midi ou durant les garderies du soir et du matin. Lorsque le jeu est devenu un automatisme, tous les moments peuvent être utilisés pour jouer.

Passer par des temps de jeu permet aussi de s'adapter au rythme de chacun. Lors des cours, tous les jeunes doivent être concentrés en même temps afin de réaliser les mêmes actions. Lors des moments de jeu, chacun peut décider de se concentrer sur une partie plus stratégique, de regarder d'autres jeunes jouer, de discuter.

CONCLUSION

« Quels que soient les cultures, les différences dans la manière d'appréhender le jeu, les conditions de vie, les croyances, l'âge, on arrivait très rapidement et facilement à se mettre en lien autour du jeu de société. »²²

Le jeu de société peut sembler futile et être une perte de temps ... et pourtant ! Il serait inconscient de le rejeter aussi facilement face à la constatation du nombre de compétences, tant liées aux savoirs, savoirs faire et savoirs être, qui sont développées par une pratique régulière de celui-ci. Le jeu de société a une réelle place à prendre dans le cadre familial et scolaire afin de faire grandir tous les enfants tout en les encourageant, en les retirant de la vie quotidienne parfois trop lourde et contraignante, en instaurant un réel dialogue et surtout, en lui montrant que les adultes jouent, s'amuse et peuvent se tromper, tout comme lui ! Parce que parfois, faire des erreurs, ce n'est pas grave ! Jouer, ce n'est pas être évalué ou contrôlé, comme c'est malheureusement le cas à l'école ou même dans la vie au quotidien. La magie du jeu réside encore dans le fait qu'il peut être joué un nombre infini de fois avec une infinité de partenaires différents.

Et comme le dit si bien Anne Lanchon, *« Dans une société du jeu où les nouvelles technologies favorisent le zapping, où l'adolescent regarde la télévision tout en pianotant sur son ordinateur, un portable collé à l'oreille, l'hyperstimulation des sens accapare son cerveau et crée un sentiment de vide*

²² QUINTENS Th., *Vive le jeu !* dans *Prospective Jeunesse – Drogues, santé, prévention n°70*, été 2014, p. 3.

dès que tout s'arrête »²³. Prenons le temps de vraiment profiter les uns des autres dans la vie réelle, loin des écrans.

Les excuses liées au manque de temps, de connaissance ou d'intérêt ne sont effectivement que des excuses, à nous d'introduire dans le quotidien de nos enfants des bulles d'oxygène où nous pourrions les découvrir autrement qu'à travers les points et punitions éventuelles de l'école.

²³ LANCHON A., *Éduquer, c'est (aussi) jouer*, sur www.psychologies.com

BIBLIOGRAPHIE

BARBIER J.-M., *Le jeu, un espace social*, dans *Prospective Jeunesse – Drogues, santé, prévention n°70*, été 2014, p. 14-17.

BROUYÈRE A., *Les ludothèques, partenaires des écoles et du parascolaire. Où en sommes-nous ?* dans *Ludobel*, déc. 2015.

DE LEERSNYDER H., *Laissez-les faire des bêtises*, Paris, 1994.

DILLIES R. & HAUTIÈRE R., *Alvin, tome 2 : Le bal des monstres*, 2016.

FERLAND F., *Et si on jouait ? Le jeu durant l'enfance et pour toute la vie*, Québec, 2005.

FREUD. S., *Le créateur littéraire et la fantaisie*, dans *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, 1908, trad. FÉRON B., Paris, 1988.

GREGOIRE O., *Les ludothèques : enjeux de la mise en JEU*, dans *Prospective Jeunesse – Drogues, santé, prévention n°70*, été 2014, p. 21-24.

JEDWAB L., *Quand le jeu entre en école de devoirs secondaire*, dans *Prospective Jeunesse – Drogues, santé, prévention n°70*, été 2014, p.10-13.

LANCHON A., *Éduquer, c'est (aussi) jouer*, sur www.psychologies.com

LEMAITRE A., *Editorial*, dans *Prospective Jeunesse – Drogues, santé, prévention n°70*, été 2014, p. 1.

LES SCOUTS ASBL, *Balises pour l'animation scout*, Bruxelles, 2015.

MARINOPOULOS S., *Dites-moi à quoi il joue, je vous dirai comment il va*, Paris, 2009.

MARINOPOULOS S., *Jouer pour grandir*, Bruxelles, 2013.

MOREAU C., *Peut-on apprendre en jouant à l'école*, dans *Prof, le magazine des professionnels de l'enseignement*, numéro 22, 2014, p. 38-39.

QUINTENS Th., *Vive le jeu !* dans *Prospective Jeunesse – Drogues, santé, prévention n°70*, été 2014, p.2-6.

www.geoludie.com/jeux-jeux-de-l-antiquite-21.html , consulté le 12.02.16

www.trictrac.net

www.yapaka.be/campagne/la-campagne-jeu-taime , consulté le 12.02.16