« Jouer en classe, ce n'e

Dans le cadre du plan de développement professionnel (PDP), les deux implantations de l'École Sainte-Marie de Florennes (Morialmé et Fraire) se sont lancées dans un projet original et ambitieux. Intégrer des jeux de société dans le quotidien des élèves pour développer une manière d'apprendre plus active, plus inclusive et qui favorisent l'autonomie ainsi que la solidarité entre élèves. Sans oublier d'impliquer les parents.

Sur les tables et dans des caisses, des dizaines et des dizaines de jeux de société. Des jeux pour les tout-petits, d'autres adressés à des enfants un peu plus grands ou encore des jeux de société *« adultes »* mais qu'il est tout à fait possible d'adapter pour un public plus jeune. Dans la classe, aucun élève, mais bien une petite vingtaine d'enseignantes accompagnées de leur directrice. Enthousiastes et motivées, elles s'étaient toutes rassemblées en cette journée pédagogique pour faire avancer un projet original qui entend mêler jeux de société, apprentissages plus actifs et développement des compétences. Le tout avec une ambition supplémentaire, celle de tenter d'impliquer davantage les familles dans la scolarité de leur enfant.

« L'année passée, on avait travaillé les contes », se souvient la directrice de l'École Sainte-Marie, Laurence Plennevaux, *« ce qui avait permis aux enfants de travailler énormément de compétences autour de ce thème central et transversal. Ensuite, pour montrer aux parents l'étendue du travail réalisé, on les avait invités au cours d'une soirée. Chaque classe s'était alors transformée en un endroit de découvertes et d'expériences qui transposait l'univers d'un conte en particulier. Les enfants étaient enchantés de pouvoir montrer ce qu'ils avaient appris et les parents de découvrir tout cela activement. Un succès qui a été le point de départ de ce nouveau projet lié aux jeux de société. »*



Laurence Plennevaux, la directrice © DR

Un projet pour lequel cette journée de formation et de tests constitue la première étape. Ensuite, après les vacances d'automne, ce sera au tour des élèves de les tester et de se les approprier. Un peu plus tard dans l'année, les parents seront ensuite invités à découvrir ce qui aura été réalisé autour des jeux, et à les tester eux-mêmes bien sûr !

Un speed gaming pour se former

« Je vous propose de commencer par une activité de speed gaming », explique d'entrée Raphaël Sentjens, papa d'élèves à l'école et formateur pour l'ASBL [Un jeu] dans ma classe. *« L'idée, avec Thibaut (Quintens), mon acolyte, c'est de vous proposer de découvrir une série de jeux par groupe, de les tester rapidement et puis de tourner entre les tables. À chaque rotation, une des enseignantes va expliquer le jeu qu'elle aura pu tester aux suivantes, ce qui vous permettra déjà d'aller un peu plus loin dans la réflexion. »*

Pour le groupe de Camille (polyvalente en P1-P6 à Morialmé), Nathalie (institutrice à Fraire) et Alexandra (psychomotricienne maternelle à Morialmé et Fraire), le premier jeu à découvrir répondait au doux nom de *Keskifé*. Un jeu dans lequel tous les joueurs doivent mimer une même action, mais l'un d'entre eux… n'a pas connaissance de l'action à mimer. Il devra alors essayer de singer ses adversaires sans se faire prendre.



« C'est très fun ! », réagissent les trois enseignantes après avoir testé *Keskifé*. *« Cela travaille la confiance en soi, cela peut être un bon brise-glace, cela permet d'améliorer la collaboration, le mouvement dans l'espace, etc. Une bonne pioche, surtout qu'il est très rapide. On imagine bien quelques variations pour le cours de français avec des fiches personnalisées où on ne retrouverait*

est pas que s'amuser »

que des verbes d'un seul type par exemple. » « Pour les maternelles, je me vois bien l'utiliser aussi en remplaçant les phrases par des images. C'est une bonne entrée en matière », se réjouit Nathalie.

Ces enseignantes ont ensuite pu tester *MicroMacro* — un jeu d'enquête, de structuration spatiale, de logique et d'observation sur une carte physique en noir et blanc — mais aussi, *Clefs Magiques* — un jeu de stop ou encore accessible dès 5 ans — ou encore, *Feelings*, le jeu des émotions. *« Feelings, on l'imagine bien aussi en classe avec les plus grands. Qu'ils puissent parler librement de leurs émotions et développer leur empathie par rapport à des situations données, ça nous paraît être ultra-intéressant. Peut-être plus encore si on change les cartes émotions proposées par le jeu de base avec des émotions plus simples à comprendre. On mixerait aussi bien le jeu avec une valise pédagogique basée sur les émotions justement. Cela pourrait rendre le tout encore plus efficace. »*

On débriefe et on prépare la suite

Après les tests, Raphaël Sentjens et Thibaut Quintens proposeront de passer à un débriefing. *« Pour nous, il est important de voir quels jeux ont séduit ou non, et pourquoi. De manière à ce qu'on puisse établir une liste de jeux ensemble que vous pourrez travailler en classe, mais aussi le catalogue de vente que l'on proposera aux parents. On a évidemment accès à plein d'autres jeux encore, dont certains qu'on va vous présenter ici en vidéo. Ensuite, on pourra déjà envisager la soirée que vous imaginez avec les parents et les élèves »*.



© DR

À signaler que la vente de jeux imaginée s'inscrit dans ce projet global. Un pourcentage des ventes sera reversé à l'école, de quoi financer l'achat des jeux utilisés en classe, en acheter d'autres, acquérir du matériel ou financer d'autres projets scolaires.

Parmi les dizaines de jeux testés, les coups de cœur des enseignantes se sont portés sur *Feelings*, *Escargots*, *MicroMacro* ou encore *Clefs Magiques*. Pas mal d'autres jeux devraient débarquer dans les classes prochainement. *« On joue déjà en classe, mais pas de manière régulière »*, déclare Lisa, enseignante en P3-P4 à Fraire. *« Je trie un peu les jeux par matière, comme avec la gamme mathématique du jeu Tam Tam, par exemple, qui cible une compétence en particulier. Le fait est que la mise en place et l'explication de certains jeux demandent déjà beaucoup de temps. Ici, avec la formation, on va pouvoir gagner ce temps même si tester 4 ou 5 jeux avec les élèves, ça restera un défi. »*

« Personnellement, j'adore les jeux de société », ajoute Léa, enseignante polyvalente à Morialmé. *« Pouvoir transmettre cette passion aux élèves, c'est très chouette. Surtout qu'on observe qu'ils ont de plus en plus de difficultés à respecter des consignes qui peuvent sembler très simples. Le gros plus à mon sens, c'est qu'on rattache les jeux de société aux compétences et apprentissages du programme, dont les visées transversales. Cela nous permet d'avancer sans que les élèves se rendent forcément compte qu'ils travaillent. Le tout en ajoutant le plaisir du jeu. La soirée avec les parents où les élèves leur expliqueront les règles, et les amèneront à jouer, ce sera aussi un des moments forts du projet. Ils vont être motivés pour venir, c'est sûr ! »*

Si, au terme de la journée, la soirée avec les parents n'était pas encore 100 % définie, les grandes règles du projet semblaient en revanche bien comprises. *« On est à fond dans ce projet »*, conclut la directrice avec enthousiasme. *« On entend bien démontrer que jouer en classe ce n'est pas que s'amuser. Si en plus des compétences, on parvient bien à rattacher ce projet aux valeurs qu'on prône à l'école comme la solidarité, l'autonomie, la coopération et le respect, ce sera vraiment parfait ! »*



© DR

[Un Jeu] dans ma classe veut créer une culture ludique à l'école

[Un Jeu] dans ma classe est un projet qui a été lancé par Act in Games, une maison d'édition et de création de jeux de société belge, basée à Oret (Mettet) dans la province de Namur. Depuis presque dix ans, ce projet porte une conviction forte : celle de promouvoir le jeu comme un réel outil d'apprentissage. Pour atteindre cet objectif, ce sont tout d'abord des dizaines et des dizaines de fiches pédagogiques et/ou des dossiers d'accompagnement qui ont été conçus à partir de jeux de société existants. Réalisées dans le cadre de ce projet par l'équipe de Jeumaide — Elsa Antunes et Nathalie Lambert, deux enseignantes primaires et ludopédagogues — les fiches pédagogiques mettent en avant les compétences travaillées par chaque jeu, les intelligences mobilisées, les prérequis, les objectifs ou encore un descriptif et des conseils quant à l'utilisation de chaque jeu par tranche d'âge. Mais ce n'est pas tout. Elles contiennent également des conseils pour créer une activité autour du jeu, des aides de jeu, des pistes pour des déclinaisons diverses, des retours d'expériences vécues en classe, sans oublier deux grilles. La première, d'observation, permet à l'enseignant de conserver une trace des compétences travaillées, élève par élève. La seconde, d'auto-évaluation, comme son nom l'indique, permet à l'élève de s'auto-évaluer après l'activité. Les dossiers d'accompagnement vont encore plus loin. Pour le jeu *Feelings* par exemple, ce sont un dossier riche de 71 pages, 8 activités et un outil bonus qui vous sont proposés. Difficile de faire plus complet.

Le projet passe à la vitesse supérieure

« Désormais, notre projet [Un Jeu] dans ma classe veut passer à la vitesse supérieure », se réjouissent Raphaël Sentjens et Thibaut Quintens. *« On a vraiment la volonté de faire émerger une véritable culture ludique au sein des écoles. »* Comment ? En menant à bien des projets comme celui lancé à l'École Sainte-Marie de Florennes, mais aussi en permettant, par exemple, à une école de développer sa propre ludothèque ; à des élèves de rencontrer un créateur de jeux ou un influenceur ludique ; à une école de créer un événement autour du jeu ou encore à une ou plusieurs classes de créer leur propre jeu de société de A à Z.

Plus d'informations :

[Un Jeu] dans ma classe : **le.segec.be/UnJeuDMC**
Jeumaide : **le.segec.be/Jeumaide**
Blackrock Games : **blackrockgames.fr**



Raphaël Sentjens et Thibaut Quintens © DR



© DR

Une formation qui répond aux besoins de l'école

Ce projet porté par l'École Sainte-Marie de Florennes qui consiste à se servir de jeux de société comme un réel outil d'apprentissage comporte plusieurs dimensions : les apprentissages, le lien avec les familles et le plaisir de jouer. Mais il a aussi émergé dans le cadre du plan de développement professionnel (PDP) qui s'inscrit au sein de l'IFEC (Institut de formation de l'enseignement catholique). Ce plan articule les besoins d'une école avec des objectifs de formation. *« Depuis plusieurs années, on a pu constater que les élèves ont de plus en plus de difficultés à respecter des règles, à attendre leur tour, à gérer la frustration, la coopération, ou encore à organiser leur travail »*, explique Laurence Plennevaux, la directrice. *« Des difficultés qui ont des répercussions sur les apprentissages, mais aussi dans les relations avec les autres de manière générale. Sans oublier que l'implication de certaines familles dans le suivi scolaire est parfois limitée, ce qui fragilise le partenariat école-parents. »*

Des constats que l'école avait formulés dans son PDP en se demandant justement si le jeu de société pouvait *« offrir aux élèves une manière d'apprendre plus active, plus inclusive, tout en développant leur autonomie et leur coopération »*.



CONCOURS

FEELINGS, le jeu des émotions

Pour vous permettre de tester vous aussi des jeux de société en classe ou à la maison, Entrées libres vous permet de remporter l'un des 5 exemplaires de *Feelings*, le jeu des émotions. Un jeu qui avait conquis les enseignantes de l'École Sainte-Marie, mais pas que ! Écoulé à plus de 120.000 exemplaires, traduit dans plus de 10 langues, c'est tout simplement un best-seller au niveau mondial.

Unique en son genre, il invite les joueurs – dès 8 ans – à partager leurs ressentis à travers des situations variées qui pourraient être vécues à l'école, en famille, entre amis ou en société. Pour ce faire, chaque joueur est invité à se positionner sur l'une des émotions proposées dont il se sent le plus proche. Il échange ensuite un regard avec son partenaire et mise sur l'émotion qu'il pense choisie par celui-ci. Si l'objectif ludique consiste à trouver l'émotion de l'autre, les joueurs pourront apprendre à mieux se connaître et à développer leur empathie. À signaler que de nombreuses extensions existent pour couvrir des thèmes spécifiques. Comme les addictions, le harcèlement, le bien-être animal, le vivre-ensemble ou encore la malvoyance.

Pour participer, restez connectés sur les réseaux sociaux du SeGEC : le.segec.be/m/SeGEC

▪ **Gérald Vanbellingen**