

éduquer

tribune laïque n° 175 février 2023

Publication de la Ligue de l'Enseignement et de l'Éducation permanente asbl



DOSSIER

Apprendre en jouant - jouer et apprendre

actualité

Améliorer le «vivre-ensemble» en classe au cours de philosophie et citoyenneté

à la Ligue

Une première thématique transversale pour les actions de la Ligue en 2022-2023

sciences

Droit de vote, port du masque, impôts: des règles discontinues ou continues?

Sommaire

Focus

Les coups de cœur de la Ligue p 4

Coup de crayon sur l'actu

**Inscription dans le secondaire:
nous choisissons l'école publique** p 6

Actualités

**Améliorer le «vivre-ensemble» en classe
au cours de philosophie et citoyenneté** p 7

Dossier APPRENDRE EN JOUANT - JOUER ET APPRENDRE

Jouer pour se développer p 11

**La ludopédagogie au cœur des
apprentissages des secteurs éducatif,
social et de la santé** p 16

Jouer, c'est sérieux! p 21

**Les jeux mathématiques: comprendre
les maths en jouant!** p 23

Pour aller plus loin p 27

À la Ligue

**Une première thématique transversale
pour les actions de la Ligue en 2022-2023** p 29

Sciences

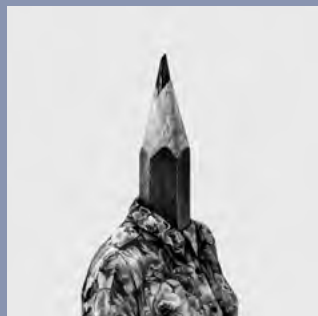
**Droit de vote, port du masque, impôts:
des règles discontinues ou continues?** p 31

Couverture

Anne-Gaëlle Amiot a étudié aux Arts Décoratifs de Paris où elle a appris la sérigraphie et la gravure.

Elle collabore régulièrement pour la presse (Le Monde, L'Obs, Society, XXI, etc.) et l'édition, et travaille le dessin dans un style réaliste.

www.annegaelleamiot.com



éduquer

est édité par



de l'Enseignement et de
l'Éducation permanente asbl

Rue de la Fontaine, 2
1000 Bruxelles

Éditeur responsable
Roland Perceval

Direction
Patrick Hullebroeck

Responsable de la revue
Juliette Bossé

Mise en page
Éric Vandenhede

Réalisation
mmteam sprl

Ont également collaboré
à ce numéro:

Patrick Hullebroeck
Marie Versele
Abdel de Bruxelles
Hélène Caels
Annick Faniel
Michel Van Langendonck
Le groupe École des CEMÉA
Audrey Dion
François Chamaraux

Devenez membre de la Ligue de l'Enseignement!

Pourquoi devenir membre de la Ligue?

Cotiser pour la Ligue, c'est soutenir des valeurs de neutralité de l'enseignement mais c'est aussi participer à la construction d'une société contemporaine plus juste et laïque. Depuis 1864, la Ligue défend l'école publique et l'éducation laïque. Pour cela, elle organise de nombreuses formations, publie des études ainsi que la revue «Éduquer», et monte des projets dans les écoles des quartiers populaires multiculturels.

L'affiliation vous permet également de bénéficier de nombreux avantages:

- Envoi à votre domicile de notre Cahier des Formations.
- Tarifs préférentiels pour la majorité des activités organisées par la Ligue.
- Envoi à votre domicile de la revue Éduquer (8x/an).

Quand régler sa cotisation?

La cotisation peut être réglée à tout moment de l'année mais elle couvre une année civile (du 1^{er} janvier au 31 février).

Nous vous invitons donc à effectuer votre versement au plus vite afin de bénéficier pleinement de tous les avantages et surtout de recevoir l'entièreté des revues. Pour vous inscrire en tant que membre de la Ligue de l'Enseignement et de l'Éducation permanente, cliquez ici

Comment payer sa cotisation?

Nous vous invitons à verser 25€ sur le compte de la Ligue: BE19 0000 1276 6412.

Veillez à indiquer clairement en communication la mention Coti 2023 + le nom, le prénom et l'adresse postale de la personne pour qui le paiement est effectué.

Nous vous remercions pour l'intérêt que vous portez aux activités et aux valeurs de la Ligue de l'Enseignement et de l'Éducation permanente.

En espérant vous compter parmi nous cette année!

Nous sommes heureux·ses de vous présenter notre nouveau Cahier des formations printemps-été 2023



Vous désirez acquérir de nouvelles compétences, vous souhaitez renforcer vos talents relationnels et développer votre capacité d'action collective ou de travail en équipe, vous outiller pour contribuer à la vie associative?

Nos formations sont faites pour vous accompagner dans votre développement personnel!

La Ligue de l'Enseignement et de l'Éducation permanente organise toute l'année des formations en ligne, en présentiel, de courte ou longue durée dans le management associatif, la communication, l'animation socioculturelle, le bien-être et le développement personnel pour les acteurs et actrices du non marchand ainsi que des stages résidentiels d'été.

Retrouvez notre équipe de formatrices et formateurs ainsi que notre programme de formations sur:

www.ligue-enseignement.be

La culture écologique à Sciences Po

Sciences Po, l'une des plus prestigieuses institutions universitaires françaises, a annoncé à grands renforts de médias, le lancement d'un nouveau cours obligatoire de 24 heures, destiné à tous les étudiant-es de 1^{re} année, sur le thème de la culture écologique.

Le cours a été conçu sous la direction du philosophe Pierre Charbonnier, un spécialiste des questions politiques et sociales revisités sous l'angle des enjeux environnementaux («*Abondance et liberté. Une histoire environnementale des idées politiques*», édition La Découverte, 2020; «*La composition des mondes*», entretiens avec Philippe Descola, édition Flammarion, 2014)). Il a pour but de sensibiliser les étudiant-es aux enjeux écologiques.

Mathias Vicherat, le directeur de Sciences Po, motive la création de ce nouveau cours en rappelant la vocation de son institution: «*Depuis 150 ans, Sciences Po a la vocation de former des citoyens éclairés, des responsables indépendants, capables d'une action réfléchie pour affronter les enjeux du monde contemporain. Les transformations environnementales constituent le principal défi qui se dresse devant nos sociétés. (...) C'est à la fois une nécessité éthique et professionnelle, car il ne sera plus possible d'exercer un poste de dirigeant sans être formé sur ces sujets. Je souhaite que Sciences Po, comme elle l'a toujours été au cours de son histoire, soit à l'avant-garde.*» (<https://newsroom.sciencespo.fr>)

À l'avant-garde ou simplement «de son temps», l'initiative conduit à se demander si un tel sujet de préoccupation doit être réservé à la future élite managériale des entreprises et des administrations, ou s'il ne devrait pas plutôt faire partie de la culture générale de tous les futurs citoyen-nes que forme l'enseignement obligatoire.

Car ce n'est pas seulement par «le haut» que les sociétés doivent relever le défi environnemental, c'est à tous les étages de l'organisation sociale.

Or, à moins que de recourir à une solution dictatoriale, la transformation de l'activité économique et de la vie sociale ou personnelle dans un sens plus respectueux de l'environnement et du vivant, nécessitera un minimum d'adhésion et de compréhension de la part des citoyen-nes.

L'école, comme l'éducation permanente, ont leur rôle à jouer dans ce domaine. Et pour ce qui concerne l'enseignement, en particulier peut-être, le cours d'éducation à la philosophie et à la citoyenneté.

Patrick Hullebroeck, directeur

Site

Le guichet digital «Mon espace»

Vous voulez remplir le volet confidentiel pour inscrire votre enfant en 1^{re} secondaire? Obtenir un duplicata de votre diplôme d'enseignement secondaire? Obtenir une reconnaissance de diplôme de l'enseignement supérieur? Introduire une demande pour bénéficier d'une allocation d'études? En tant qu'enseignant-e, accéder à vos fiches de paie ou vos fiches fiscales? Désormais, ces démarches administratives sont simplifiées et accessibles via «Mon Espace», le guichet digital de la Fédération Wallonie-Bruxelles. Accessible à tou-tes les citoyen-nes de la Fédération Wallonie-Bruxelles via une carte d'identité électronique ou l'application itsme, le guichet digital «Mon espace» permet également d'accéder directement à des applications comme My pension.be, Ma santé, My Minfin, au guichet digital de la Région wallonne ou d'avoir accès à des documents. Plus d'infos: monespace.fw-b.be

Site

Trust My Science

Trust My Science est un webzine fondé en 2016 entièrement dédié à l'actualité scientifique et aux nouvelles technologies à travers le monde. La plateforme vous propose de nombreux articles et dossiers complets rédigés par des connaisseurs en science. Que ce soit dans les domaines de la physique, de la chimie, des mathématiques mais aussi de la santé et du bien-être ou encore des nouvelles technologies, vous trouverez une mine d'informations sur Trust My Science.

Plus d'infos: trustmyscience.com

Podcast

«À Voix Haute»

«À Voix Haute», créé à l'initiative de la coordination des ONG pour les droits de l'enfant (CODE), c'est le podcast qui donne la parole aux enfants! L'objectif y est d'offrir un espace de parole aux plus jeunes et de sensibiliser les adultes à l'importance d'écouter les enfants pour améliorer leur bien-être et le respect de leurs droits. Pour son premier épisode «Games and thrones: et si on parlait hygiène et récré au sein de l'école?», le podcast s'est penché sur la question de l'état des toilettes et la récréation à l'école.

Plus d'infos: lacode.be/projet/a-voix-haute

Littérature

«Vie animale» de Justin Torres

«On en voulait encore. On frappait sur la table avec le manche de nos fourchettes, on cognait nos cuillères vides contre nos bols vides; on avait faim. On voulait plus de bruit, plus de révoltes.»

Trois frères: Joel, Manny et «Mijo» grandissent au milieu du chaos. Paps et Ma ont abandonné leur rôle de parents, le bateau est ivre. Virevoltants entre les accès de colère de leur père et les rares signes de lucidité de leur mère, les garçons font face à l'insécurité affective et la misère sociale et financière. Il faudra alors survivre, seuls. Rapidement les rapports de force s'installent et la meute se crée. Vient le temps de l'adolescence, le clan des trois frères se disloque car «Mijo» est différent de ses frères. Plus sensible et plus doux, comment peut-il affirmer sa singularité et s'affranchir dans ce torrent de violence?

Justin Torres signe ici un premier roman court, incisif, au rythme haletant. Une plongée en apnée dans la misère d'une famille américaine métis de la banlieue de Brooklyn qui survit malgré tout. Entrez dans la fosse aux lions!



«Fanny, c'est moi»

En Belgique, les plaintes concernant le revenge porn (le revenge porn consiste à diffuser des images de nus ou à caractère sexuel sans l'autorisation de la personne qui apparaît sur ces images) ont augmenté de 40% entre 2019 et 2020. Il est donc nécessaire de lutter contre ce phénomène, d'autant plus à une époque où Internet et les réseaux sociaux voient leur utilisation s'intensifier. Pour cela, le Centre de Planning familial Soralia de Soignies a lancé récemment un nouvel outil intitulé «Fanny, c'est moi». Ce support, sous forme de vidéo, vise à prévenir et à lutter contre le revenge porn.

Grâce à son carnet pédagogique, il peut également être utilisé comme outil d'animation au sein d'une classe d'adolescentes de minimum 14 ans afin de susciter le débat et de conscientiser les mentalités sur ce phénomène.

Plus d'infos: www.sofelia.be/fanny-cest-moi-le-nouvel-outil-pour-lutter-contre-le-revenge-porn



Le saviez-vous?

Qu'est-ce que l'effet Mandela?

Inventé en 2009 par la chercheuse en effet paranormal, Fiona Broome, l'expression «effet Mandela» fait référence à de fausses croyances ou de faux souvenirs partagés par un certain nombre de personnes au sujet d'un fait ou d'un événement. L'expression fait référence à Nelson Mandela que de nombreuses personnes pensaient mort en prison dans les années 1980. Cette croyance collective erronée s'est pourtant maintenue alors que Mandela était bien vivant et reçut le prix Nobel de la paix en 1993, qu'il fut président de l'Afrique du Sud de 1994 à 1999 et vécut jusqu'en 2013!

Jeunesse

«Pas orange» de Giorgio Volpe et Paolo Proietti

«Pallino est un bébé manchot qui s'efforce de grandir et de découvrir le monde grâce aux sages conseils de Tomo, l'ours polaire. Et sa vraie famille, elle est où?»

«Pas orange» c'est l'histoire d'une amitié improbable entre un ours polaire et un bébé manchot. Une amitié sincère et forte unira ces deux compères jusqu'au moment où Pallino devra quitter Tomo pour rejoindre sa véritable famille.

Réelle ode à l'amitié, «Pas orange» est un album jeunesse délicat et touchant qui aborde la notion de la famille, de l'adoption et de la séparation. Dès 3 ans.



Ressource

Parcours d'exil, procédures et violences institutionnelles (Rapport Table santé migrant-es 2021)

Parcours d'exil, procédures et violences institutionnelles est un rapport du contenu de la 4^e Table d'échanges organisée par Cultures&Santé en décembre 2021 et intitulée «Parcours d'exil, procédures et violences institutionnelles».

Lors de cette 4^e édition, les violences institutionnelles - conséquence d'un racisme systémique - ont été décortiquées, leur impact sur la santé des personnes ont été identifiées et les pratiques pour contourner voire contrer ces violences y ont été relevées. Ce rapport se veut aussi une amorce à la réflexion et au plaidoyer. . . N'hésitez pas à le consulter.

Plus d'infos: cultures-sante.be/nos-outils/outils-promotion-sante/item/649-parcours-d-exil-procedures-et-violences-institutionnelles-rapport-2021.html



Site

centresculturels.cfwb.be

centresculturels.cfwb.be est le nouveau site des centres culturels de la Fédération Wallonie-Bruxelles. A destination des professionnels et des publics, ce nouveau site, plus dynamique, fonctionnel et ergonomique, vous permet de retrouver toute l'actualité des centres culturels en FW-B.

Grâce à une cartographie dynamique, vous pourrez localiser aisément le Centre Culturel le plus près de chez vous. Pour les professionnels du secteur, le site propose une base de documentation sur le secteur des Centres culturels (base législative et réglementaire et publications). Plus d'infos: centresculturels.cfwb.be



INSCRIPTION **DANS**
LE SECONDAIRE:



NOUS CHOISSONS
L'ÉCOLE PUBLIQUE



Améliorer le «vivre-ensemble» en classe au cours de philosophie et citoyenneté



Après 7 ans d'existence et la confirmation de son utilité, il est grand temps d'élargir le cours à 2 heures/semaine pour tous les élèves

Coup de crayon sur l'actu

Bruxellois d'adoption, comme son nom l'indique, **Abdel de Bruxelles** est également français de culture et marocain de naissance. Autant de cordes à son arc pour décocher ses crayons vers de multiples directions. www.instagram.com/abdeldebruxelles



Depuis la rentrée scolaire de septembre 2016 en primaire et de septembre 2017 en secondaire, tous les élèves de l'enseignement officiel de la Fédération Wallonie-Bruxelles bénéficient d'une période de cinquante minutes par semaine pour aborder les questions de citoyenneté sous le prisme de la philosophie. Mais est-ce suffisant? Face à la montée des propos discriminants, haineux ou encore anti-démocratiques, l'EPC et le CPC offrent des espaces de dialogue et de réflexion qui permettent d'améliorer et de renforcer le vivre-ensemble en contribuant à la formation de futurs citoyen-nes critiques et éveillés.

Il était temps, voici près de dix ans, que la philosophie arrive au sein des programmes scolaires belges. En effet, en 2007, la Belgique avait été pointée du doigt dans un rapport de l'UNESCO qui mettait en lumière le manque d'éducation à la philosophie dans notre pays. Pourtant, les tentatives pour offrir aux élèves de l'enseignement francophone belge un cours de philosophie avaient été nombreuses et dataient parfois de plus de trente ans (Yvan Ylieff en 1991, André Flahaut en 1998, Hervé Hasquin en 2000...). Ce n'est pourtant qu'après les attentats de Charlie Hebdo à Paris en 2015, suivis des attentats de Bruxelles en 2016, que les questions de la citoyenneté et du vivre-ensemble ont été remises sur le devant de la scène politique belge francophone. Suite à cela, les lignes bougent enfin: le décret relatif à la mise en place d'un cours d'éducation à la philosophie et

à la citoyenneté en Fédération Wallonie-Bruxelles est promulgué.

Un cours qui rassemble

Les élèves se côtoient toute l'année, ils «vivent» ensemble plus de 36 heures par semaine et sont soumis au rythme des matières qui s'enchaînent à longueur d'année. À la différence des cours généraux centrés sur une discipline, l'EPC ou le CPC est un espace où les élèves peuvent échanger et réfléchir sur des sujets d'actualité ou de société, à l'aide d'outils philosophiques. Cet espace n'existait pas il y a encore sept ans. Précédemment, c'était aux cours de religion ou de morale que ces thématiques pouvaient être abordées. Cependant un problème persistait: les élèves y étaient séparés en petits groupes, par conviction. Or, grâce à l'arrivée du cours d'EPC-CPC, ceux-ci sont rassemblés et ils peuvent réfléchir ensemble à des questions fondamentales de société.

La confrontation des points de vue

Cette particularité d'aborder des thèmes de société avec l'entière présence des élèves peut paraître banale et pourtant elle est essentielle car c'est justement ce qui permet la confrontation des points de vue. Être capable d'écouter un avis qui est divergent du sien est un apprentissage primordial en démocratie, tant en primaire qu'en secondaire. Cela favorise le décentrement et la prise de recul sur ses idées et ses opinions. De



plus, dans des discussions philosophiques, les élèves doivent parfois défendre un point de vue qui n'est pas le leur, ce qui leur permet de remettre en question leurs certitudes et d'être plus ouverts aux arguments des autres. Même si les élèves n'ont pas toujours l'habitude de la remise en question, grâce à l'étonnement et au questionnement, qui sont à la base de la réflexion philosophique, ils développent leur esprit critique.

L'exercice de la démocratie

Le cours aborde la question de la démocratie de deux manières différentes. L'approche théorique contribue à une meilleure connaissance de l'ensemble des droits et devoirs liés à la citoyenneté par l'étude de textes philosophiques. Mais à côté de celle-ci, il y a également la citoyenneté pratique qui se vit au sein de la classe, de l'école et de la société en participant et en partageant la vie de «la cité». Cela peut se concrétiser par des sorties au parlement, au palais de justice, lors d'un conseil communal, etc. Ces expériences de la démocratie permettent au/à la futur·e citoyen·ne de mieux comprendre le système politique dans lequel il/elle évolue, de le/la questionner et d'y prendre une part active. En favorisant cette approche pratique, les cours d'EPC-CPC contribuent à la diminution des propos anti-démocratiques par une meilleur compréhension de l'idée de la démocratie.

Une approche universaliste

En rappelant que tous les élèves sont des citoyens égaux en droit, l'enseignant·e d'éducation à la philosophie et à la citoyenneté les invite à mettre en avant leur citoyenneté commune plutôt que leurs particularités personnelles, ce qui renforce le vivre-ensemble. Cette approche universaliste agit comme un instrument d'émancipation des élèves qui leur permet ensuite d'acquérir une autonomie de pensée. Certains mouvements identitaires renforcent, au contraire, le communautarisme et affaiblissent ainsi petit à petit le ciment de la société. Ils enferment les citoyen·nes dans des cases, renforcent les stéréotypes existants, et empêchent la pratique du doute et de la remise en question. C'est pourquoi il est primordial de rappeler en philosophie et citoyenneté l'importance et la place de la loi civile. Elle est applicable à chaque citoyen·e et est la même pour tous et toutes car ce qui compte ce sont les

«Être capable d'écouter un avis qui est divergent du sien est un apprentissage primordial en démocratie, tant en primaire qu'en secondaire. Cela favorise le décentrement et la prise de recul sur ses idées et ses opinions»

actes et non la personne ou son identité. Les cours d'EPC et CPC permettent ainsi d'apporter une meilleure connaissance du système juridique et politique dans lequel vivent les élèves et une meilleure compréhension de la société dans laquelle ils/elles évoluent. Grâce aux théories et aux réflexions philosophiques, ce travail permet de renforcer la notion de collectif.

Le manque de moyens

Actuellement, les élèves ne bénéficient que d'une période de cinquante minutes par semaine. Face aux enjeux de la société actuelle, ils/elles auraient besoin d'au moins deux périodes par semaine, à savoir deux fois cinquante minutes, pour pouvoir acquérir des outils d'analyse et de réflexion sur la société. Allant dans ce sens, le parlement de la Fédération Wallonie-Bruxelles a voté, le 24 novembre 2021, une résolution recommandant le passage du cours de philosophie et citoyenneté à deux heures par semaine dans l'enseignement officiel. Et pourtant, malgré ce vote, les élèves et les enseignant-es ne bénéficient toujours que d'une période par semaine. *Ce statu quo* est difficilement tenable et empêche de développer tout le potentiel du cours. Il y a une réelle inadéquation entre les enjeux et les moyens. En raison de l'étroitesse de l'horaire, certain-es élèves ne comprennent parfois pas l'utilité du cours, tandis que de nombreux enseignant-es sont épuisé-es par le rythme soutenu d'un cours à une heure par semaine qui implique d'avoir trois ou quatre cents élèves sur plusieurs implantations scolaires différentes.

Un outil essentiel du vivre-ensemble

Bien évidemment le cours d'éducation à la philosophie et à la citoyenneté ne va pas résoudre à lui tout seul, même avec deux heures par semaine, tous les problèmes du vivre-ensemble. Néanmoins il permet de donner consistance à celui-ci et de le développer au fil des années. Étant donné que les élèves bénéficient du cours d'EPC/CPC durant toute leur scolarité, il constitue un outil important pour les entraîner à la confrontation pacifique des points de vue, au doute et au décentrement par rapport à leurs propres idées grâce au questionnement philosophique. En même temps, il sensibilise les élèves à la notion d'intérêt collectif et à la participation à la vie politique et sociale. Ce faisant, il poursuit le double objectif de renforcer le vivre-ensemble et de former les citoyen·nes critiques et éclairé·es de demain.

dossier

APPRENDRE EN JOUANT - JOUER ET
APPRENDRE

Jouer pour se développer

«Tous les enfants jouent, quelles que soient les conditions environnantes. Que ce soit la guerre, la misère, la faim ou l'abondance, nos enfants jouent. Ils se saisissent de chaque lambeau d'occasion de jouer qui passe à leur portée.»¹

Il n'est pas rare d'entendre un enfant réclamer la possibilité de jouer, à l'école, lors d'un stage, ou même à la maison... «*La madame nous a laissés jouer*» dit une petite fille de quatre ans qui revient de son stage de danse. Une autre enfant en pleurs témoigne du peu de temps dont elle dispose pour jouer maintenant qu'elle est à l'école primaire. Jouer. Comme le souligne la citation en exergue, tous les enfants jouent, ils aiment jouer et ils en ont besoin. Mais qu'est-ce que cela représente réellement?

En vue de mieux le comprendre, il nous semble intéressant de questionner les représentations qui sont souvent véhiculées quand on parle du jeu. Aujourd'hui encore, le verbe jouer tend à se résumer à son étymologie latine première qui est «s'amuser, folâtrer; plaisanter, badiner». De manière générale, dans notre société de production, jouer est souvent associé à une perte de temps, de l'oisiveté et est considéré comme «non sérieux», voire inutile. Une distinction entre le jeu et l'activité est par conséquent souvent opérée par les adultes² (parents ou professionnels): «*dans certains milieux d'accueil, il est habituel pour le professionnel, pendant les transmissions d'informations à propos de chaque enfant, de raconter s'il a bien joué et s'il a «fait» des activités*». Cette distinction introduit d'emblée une hiérarchie entre les deux situations. Le verbe «jouer» renvoie aux jouets, aux comportements spontanés, aux interactions entre enfants. De ce fait, les parents pensent que leur enfant a joué à la crèche comme il peut jouer à la maison. Ils y voient juste un signe de bonne santé et de bonne adaptation au mode d'accueil. L'expression «faire une activité» a un écho différent dans les familles, car elle renvoie aux notions de projet, d'objectif, de résultat, de progression. Un autre mot utilisé pour nommer les activités, «atelier», a un sens voisin, puisqu'il renvoie au lieu dans lequel les tâches sont effectuées³.

Pourtant, comme le rappelle Jean Epstein⁴, «*le jeu n'est pas le jouet! Un enfant joue sa vie: ses plaisirs, ses peurs, sa vie sociale, etc., c'est son boulot!*». «*Le jeu n'est pas structuré, il est spontané, il est par-*

tout» nous indique Jean-Michel Bocquet⁵. Jouer est donc essentiel à l'enfant et plus globalement à l'être humain, dès son plus jeune âge. Mais pour quelles raisons?

De la dépendance à la découverte: jouer, jouer, jouer!

Dès sa naissance, l'être humain est un être social interdépendant. Cela signifie qu'une fois venu au monde, le nourrisson est dans un état d'imaturité qui le place en dépendance sociale. L'enfant grandit et se développe donc dans les interactions précoces⁶ et une présence de qualité⁷, indispensables à sa survie. Il s'appuie sur l'adulte pour apprendre, comme l'explique Ghislaine Dehaene⁸, pédiatre et directrice de recherche au CNRS; il bénéficie des connaissances que l'adulte a déjà acquises. Il apprend dans et par la relation; les petits savent qu'ils sont enseignés et les adultes enseignent à leurs petits.

Par ailleurs, les recherches en psychologie du développement et en neurosciences montrent globalement que les enfants possèdent dès leur naissance des connaissances qui guident les acquisitions futures en sélectionnant dans l'environnement les éléments qui leur permettent d'activer et de spécifier ces connaissances *a priori*⁹. Ces dernières viendraient de l'évolution humaine et permettraient au cerveau de l'enfant d'être, en quelque sorte, «précablé», prêt à traiter de l'information, même mathématique, logique ou relevant des lois de la physique, pour s'adapter à l'environnement.

Ces prédispositions fournissent au petit humain des aptitudes nécessaires à sa survie et son développement. On sait donc aujourd'hui que le bébé est loin d'être passif, il s'inscrit dans son environnement et en est acteur. A ce titre, il appréhende le monde à travers ses expérimentations, à travers le jeu. «*L'enfant qui joue découvre ses capacités à faire et à être, s'adapte à son environnement, s'ouvre aux autres, appréhende l'espace, le temps, et se prépare ainsi doucement à sa vie future. Si l'enfant crée des activités ludiques, c'est pour comprendre*

«Le jeu est donc la base de la construction des connaissances pour accéder à une représentation cohérente du monde, mais aussi à pouvoir appréhender, supporter, apprivoiser le réel»

le monde et y vivre sereinement¹⁰». Le verbe jouer, dans le sens de «expérimenter» peut donc se conjuguer avec la venue au monde et va accompagner l'individu tout au long de sa vie.

Jouer pour apprendre et apprivoiser le réel

Mû par sa curiosité, l'enfant observe, scrute, fouille, examine, cherche, teste... Son cerveau lui envoie de la dopamine, ce qui lui donne du plaisir et favorise ses recherches. Josette Serres¹¹ affirme que le jeu est un concept d'adulte, précisant par-là que l'enfant ne joue pas mais qu'il explore, cherche à comprendre et effectue ce travail très sérieusement, même s'il le fait avec beaucoup de plaisir et d'émerveillement face à ce monde nouveau pour lui.

Le jeu est donc la base de la construction des connaissances pour accéder à une représentation cohérente du monde, mais aussi à pouvoir appréhender, supporter, apprivoiser le réel. Lorsque l'enfant s'interroge sur les lois qui régissent son environnement, il procède en petit scientifique, par hypothèses et expérimentations pour validation. «Le fait de jouer est sérieux, c'est une activité de santé qui engage son équilibre et à laquelle il se consacre entièrement pendant les premières années de sa vie¹²». En ce sens, jouer constitue un besoin aussi important que boire, respirer ou manger.

À travers le jeu, c'est-à-dire ses explorations, ses tests, l'enfant apprend. Outre sa compréhension du monde, ce travail participe fondamentalement à son développement personnel, relationnel, affectif, sensuel mais aussi cognitif. Prenons l'exemple de deux enfants qui «jouent au docteur». Outre le fait de produire de l'amusement, ce jeu permet aux enfants d'effectuer un tas d'apprentissages: ceux de l'altérité et du consentement dans la relation à l'autre (est-ce que je peux te toucher? Où puis-je te toucher? De quelle manière?), du «prendre soin» (je te soigne avec de la crème, un onguent...), de la découverte des matières (la texture de la peau, le chaud, le froid, le tissu, le bois...), de la diversité et de la différence (tu es chatouilleux là et pas moi, tu aimes quand je fais ceci ou cela, (pas) comme moi...). Chaque moment de jeu représente dès lors une mine de découvertes, d'informations et d'acquisitions pour l'enfant.

De manière générale, «jouer contribue à une société plus humaine¹³» explique la psychologue Kathy Hirsh-Pasek. «Quand on joue, on se préoccupe des souhaits des

autres. On distribue les rôles, et en apprenant à donner et à prendre, on apprend les règles nécessaires pour prendre part ensuite à la société civile et démocratique¹⁴». Ainsi, lorsque les enfants jouent les uns avec les autres, ils pratiquent les compétences sociales et les valeurs fondamentales de leur vie. Par essence, dans les jeux sociaux (c'est-à-dire des jeux où il y a plus d'un joueur), on coopère, on est attentif aux besoins d'autrui, on prend des décisions au consensus. Notons au passage que les jeux à caractère sexuel ou mettant en scène la sexualité ont donc la même fonction que les autres jeux: mettre en scène des préoccupations intérieures et tenter d'élaborer ou d'intégrer des événements extérieurs vécus, observés ou entendus. De plus, le caractère sexuel d'un jeu est à appréhender du point de vue de l'enfant et de son niveau de développement et non de notre point de vue d'adulte.

À travers ses recherches, Stuart Brown¹⁵ démontre que le jeu impliquant l'activité physique tend à rendre l'être humain plus intelligent, plus courageux, voire plus gen-



Crédit photos: (c) On décolle! - www.ondecolle.org

til. Il constate un langage corporel différent selon qu'on est dans le jeu ou le combat. Le jeu se fait sans aucune domination de part et d'autre. Il profite à notre corps et à notre esprit. *A contrario*, les enfants privés de jeu ne vivent pas le genre d'expérience qui les prépare à naviguer efficacement dans le monde imprévisible des adultes. Et lorsque la fréquence de jeu diminue, Stuart Brown observe une augmentation de la fréquence de psychopathologies ou de dépressions, que ce soit chez l'enfant ou l'adulte. Il cite à ce propos Brian Sutton-Smith, théoricien du jeu: «*Le contraire du jeu n'est pas le travail, c'est la dépression*». Selon lui, jouer rend plus compétent, plus solide, pour affronter ensuite la vie réelle; ça favorise la sécurité affective et ça développe des compétences qui feront de l'individu un adulte plus serein et plus fort.

Le jeu libre et la prise de risque

Chaque enfant est singulier dans la manière d'aller à la rencontre du monde et de le comprendre et en ce sens, il va construire

sa propre expérience de la vie. Jouer est la seule interface entre le monde imaginaire et le monde réel. Ainsi, les enfants peuvent par exemple parfois attribuer une existence à des objets, parfois différente de ce pourquoi ils sont conçus à la base, ils peuvent en faire leur sujet de jeu, selon l'inspiration. Non seulement les enfants s'adaptent au monde, mais ils le façonnent à leur mesure. Avec le jeu dit libre, qui a lieu lorsqu'un enfant choisit lui-même à quoi il joue, avec qui, avec quoi et comment, l'enfant choisit, invente et organise ses jeux selon ses préférences et ses champs d'intérêt. Il suit alors ses idées sans avoir un objectif ou un résultat précis en vue ni aucune contrainte de temps¹⁶. C'est la singularité, la diversité, la différence, c'est être capable de supporter que des enfants ne grandissent pas de la même manière. Le jeu libre est toujours adapté au rythme de l'enfant dans son individualité.

Si de surcroît le jeu est risqué, il offre à l'enfant de l'incertitude, un rapport au danger¹⁷. Par ses recherches et projets avec la participation des enfants, en

jouant à l'extérieur avec eux, Ellen Beate Hansen Sandseter, professeure du QMUC en Norvège, a pu mieux comprendre l'approche du monde par les enfants, car souvent, dit-elle, ce sont les points de vue des adultes qui sont évoqués. Elle relève ainsi cinq caractéristiques et éléments propres au jeu dit risqué: le feu, la vitesse, des outils dangereux, une exploration solitaire et la hauteur («*les enfants vont spontanément grimper et n'ont pas peur de la hauteur*¹⁸»). Les enfants ont pu exprimer leurs sensations physiques – «*ça patouille dans mon ventre, mon cœur fait boum boum boum... Ils ont pu parler de leur peur...*¹⁹» et les constats sont les suivants: le jeu libre et risqué permet à l'enfant d'appivoiser sa peur, de domestiquer la hauteur. Il apprend à évaluer ses capacités et ses limites, à développer son jugement et sa prise de décision, à surmonter ses peurs, à développer sa capacité à s'autoprotéger et à développer sa confiance en lui.

Ce développement souligne à quel point le jeu fait partie intégrante de la vie de l'être humain dès sa naissance, qu'il lui



«À travers le jeu, l'enfant peut réfléchir, apporter des solutions à un problème, apprendre à s'exprimer, à communiquer, à développer ses habiletés sociales et motrices. Par conséquent, lorsqu'un enfant joue, il se développe dans toute sa globalité»



Crédit photos: (c) On décolle! - www.ondecolle.org

est utile et nécessaire pour évoluer dans le monde. Nous avons pu voir que le jeu touche à toutes les sphères du développement: motrice, affective, sociale, cognitive, langagière... À travers le jeu, l'enfant peut réfléchir, apporter des solutions à un problème, apprendre à s'exprimer, à communiquer, à développer ses habiletés sociales et motrices. Par conséquent, lorsqu'un enfant joue, il se développe dans toute sa globalité. Voilà pourquoi les enfants ont raison de réclamer du temps pour jouer: c'est une activité qui leur est vitale pour leurs apprentissages.

1. STERN André, *Jouer. Faisons confiance à nos enfants*, Actes Sud, 2017, p.21.
2. LEVINE Fabienne-Agnès, «Faut-il proposer des activités aux jeunes enfants?», In *Les pros de la petite enfance*, 17 mars 2018. [Consulté le 5 janvier 2022]. Disponible à l'adresse: https://lesprosdela petiteenfance.fr/bebes-enfants/psycho-pedagogie/faut-il-proposer-des-activites-aux-jeunes-enfants?fbclid=IwAR2G-iR5Vyu7V73bjwEBgi3AORAXFTiGOUqpWN_BjG3YAimW-k4sBJS6dEg
3. «Faut-il proposer des activités aux jeunes enfants?», In *Les pros de la petite enfance*, [Consultée le 29 novembre 2022]. Disponible

- à l'adresse: https://lesprosdela petiteenfance.fr/bebes-enfants/psycho-pedagogie/faut-il-proposer-des-activites-aux-jeunes-enfants?fbclid=IwAR2G-iR5Vyu7V73bjwEBgi3AORAXFTiGOUqpWN_BjG3YAimW-k4sBJS6dEg
4. Jean Epstein est psychosociologue spécialiste de la petite enfance. Cofondateur du GRAPE (Groupe de Recherche et d'Action Petite Enfance). [Consultée le 29 novembre 2022]. Disponible à l'adresse: www.yapaka.be/auteur/jean-epstein
 5. Jean-Michel Bocquet est chargé de cours à l'université Paris-Nord Sorbonne en sciences de l'éducation.
 6. ACHEROY Ch. «Naitre humain, naitre aux liens», CERÉ asbl, septembre 2021. [Consultée le 29 novembre 2022]. Disponible à l'adresse: www.cere-asbl.be/publications/naitre-humain-naitre-aux-liens/.
 7. Information extraite de la capsule «Grandir avec les écrans», de l'Action Innocence Suisse. [Consultée le 29 novembre 2022]. Disponible à l'adresse: www.youtube.com/watch?v=YPUd1J-JWZQ
 8. Ghislaine Dehaene est également directrice du laboratoire de Neuroimagerie du développement, Inserm-CEA.
 9. Elizabeth Spelke, spécialiste américaine de la psychologie cognitive, et Normand Baillargeon,

enseignant et universitaire canadien, Professeur en Sciences de l'éducation, sont les porteurs de ces recherches et théories.

10. MARINOPOULOS Sophie, *Jouer pour grandir, Temps d'Arrêt*, Yapaka.be, octobre 2017. [Consulté le 29 novembre 2022]. Disponible à l'adresse: www.yapaka.be/sites/yapaka.be/files/publication/60-jouer-marinopoulos-2017-web.pdf
11. Josette Serres est docteure en psychologie du développement, d'abord chercheuse au CNRS sur le développement cognitif du tout-petit, puis formatrice petite enfance sur le terrain.
12. MARINOPOULOS Sophie, *Jouer pour grandir, Temps d'Arrêt*, Yapaka.be, octobre 2017. [Consulté le 29 novembre 2022]. Disponible à l'adresse: www.yapaka.be/sites/yapaka.be/files/publication/60-jouer-marinopoulos-2017-web.pdf
13. Extrait de l'interview dans le cadre du

documentaire «Le pouvoir du jeu», [Consulté le 29 novembre 2022]. Disponible à l'adresse: www.arte.tv/fr/videos/109934-000-A/le-pouvoir-du-jeu/

14. Ibidem
15. Stuart Brown est un pionnier dans la recherche sur le jeu. Voir: www.ted.com/talks/stuart_brown_play_is_more_than_just_fun?language=fr [Consulté le 29 novembre 2022].
16. POINT Mathieu, «Le jeu libre», In *Naitre et grandir*, octobre 2021. [Consulté le 29 novembre 2022]. Disponible à l'adresse: https://naitreetgrandir.com/fr/etape/1_3_ans/jeux/fiche.aspx?doc=bg-naitre-grandir-jeu-libre
17. Voir à ce propos: FANIEL Annick: De l'importance de la prise de risque dans l'éducation et le développement moteur de l'enfant, CERE asbl, janvier 2017. [Consulté le 29 novembre 2022]. Disponible à l'adresse: www.cere-asbl.be/

publications/prise-de-risque-education-enfant/

18. Extrait d'interview d'Ellen Beate Hansen Sandseter, dans le documentaire «Le pouvoir du jeu» [Consulté le 29 novembre 2022]. Disponible à l'adresse: www.arte.tv/fr/videos/109934-000-A/le-pouvoir-du-jeu/
19. Ibidem

Le jeu symbolique et le développement chez le jeune enfant: la théorie de Vygotsky



Crédit photos: (c) On décolle! - www.ondecolle.org

La petite enfance est une période cruciale dans le développement de l'enfant à travers l'acquisition des fondements de l'autorégulation (contrôle des émotions et impulsions, autonomie, auto-orientation de la pensée, planification...) nécessaires à son adaptation dans le monde dans lequel il évolue. Le jeu symbolique ou jeu de simulation (imaginatif ou le «faire semblant»), à travers les scénarios imaginaires inventés, représente un outil précieux permettant à l'enfant d'intégrer les règles et codes de son environnement social. «Entre 3 et 4 ans, le jeu symbolique aide l'enfant à se libérer des contraintes de l'accommodation au réel. Il lui donne une opportunité de revivre en les transposant, des situations qui se sont avérées désagréables dans la réalité.»¹

Selon le psychologue russe du développement Lev Vygotsky, le jeu permettrait d'intégrer la dimension sociale et constitue un facteur majeur du développement à travers l'acquisition des aptitudes d'autorégulation chez les jeunes enfants.

D'après Vygotsky, le développement des individus n'est possible que par l'interaction sociale où le jeu constitue un élément-clé via l'intériorisation d'outils culturels et de compétences sociales telles que le langage, la maîtrise de soi, la réalisation de désirs à travers

l'imagination, le façonnage d'une vision du monde.

Dans sa théorie, le jeu de simulation comporterait deux caractéristiques uniques: «Pour commencer, la création de scènes imaginaires par l'emploi d'objets de substitution aide les jeunes enfants à faire la distinction entre leurs idées internes (abstraites) et la réalité concrète.»² Ainsi, à travers le jeu symbolique, l'enfant entre dans une autre réalité où certains objets prennent une nouvelle signification (un bâton devenant une épée, une couverture une cape magique...), contribuant ainsi au développement de sa capacité symbolique. «De telles substitutions ludiques aident l'enfant de se fier à sa réflexion plutôt qu'à ses impulsions pour guider ses actions. Deuxièmement, Vygotsky a remarqué l'existence d'une propriété inhérente aux situations de simulation: elles respectent les règles sociales.»³ En effet, lors de ses jeux symboliques, l'enfant suit et respecte les règles et codes sociaux qu'il a pu observer au quotidien (il dressera une table à manger comme ses parents le font, il s'occupera d'un bébé comme on lui a montré auparavant...). La pratique du jeu, permettant ainsi d'assimiler les codes sociaux, de répondre aux pressions extérieures et aux frustrations (via le contrôle inhibiteur), en séparant les symboles mentaux de la réalité, ferait des jeunes enfants de futurs adultes autorégulés et responsables.⁴

1. *Le jeu symbolique: pourquoi? Place des jeux symboliques dans le développement de l'enfant*, Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche, France, www.ac-caen.fr/dsden50/circo/cherbourgouest/sites/www.ac-caen.fr/dsden50/circo/cherbourgouest/IMG/pdf/jouer_symbolique_pourquoi.pdf, consulté le 03/01/2023.

2. *Le rôle du jeu de simulation dans le développement de l'autorégulation*, in *Apprentissage par le jeu*, Laura E. Berk, Ph.D., Illinois State University, États-Unis, 2018-2021 CEDJE – Centre d'excellence pour le développement des jeunes enfants, p: 15.

3. Idem.

4. Idem, page 16.

La ludopédagogie au cœur des apprentissages des secteurs éducatif, social et de la santé

Un concept pluriel: pédagogie du jeu et pédagogie des jeux

La ludopédagogie comprend d'une part la pédagogie du jeu centrée sur l'attitude ludique et la ludification des apprentissages et, d'autre part, la pédagogie des jeux qui consiste à créer, adapter et utiliser des jeux à règles préétablies à des fins pédagogiques. Ces deux manières de la concevoir sont complémentaires et doivent idéalement être combinées.

L'attitude ludique est la disposition d'esprit du joueur qui fait de son activité un jeu. Elle lui permet d'agir en prenant de la distance par rapport à lui-même et aux événements, d'affronter des incertitudes, des difficultés avec humour, de rebondir face à l'adversité¹.

La thèse de doctorat² consacrée à l'attitude ludique dans le domaine de la santé insiste sur un précieux transfert possible dans la vie quotidienne. Elle la définit plus précisément comme: «*la prédisposition de l'individu composée essentiellement de créativité, de curiosité, de sens de l'humour, de plaisir et de spontanéité qui modifie la façon de percevoir, d'évaluer et d'aborder les situations. À l'âge adulte, l'attitude ludique déborde des situations de jeu et s'étend aux situations de la vie en général... elle permet à l'adulte de se distancier de soi, d'autrui, des circonstances, et même des usages conventionnels pour aborder les situations avec ouverture d'esprit, pour trouver des solutions originales aux problèmes rencontrés et pour affronter et accepter les difficultés et les échecs.*»

Cependant l'attitude ludique ne suffit pas à transformer une activité d'apprentissage en un jeu...

Qu'est-ce que le jeu?

Rude question d'ordre philosophique. Dans *Les testaments trahis* Milan Kundera tente une ébauche de réponse: «*Mais le jeu qu'est-ce que c'est en fait? Tout jeu est fondé sur des règles, et plus les règles sont*

sévères, plus le jeu est jeu. Contrairement au joueur d'échecs, l'artiste invente ses règles lui-même»³... tel le concepteur de jeu ou l'enfant qui joue.

Si le jeu strictement réglé est jeu, c'est parce qu'il permet à la liberté du joueur de mieux s'exprimer. «Dès qu'un homme se saisit comme libre et veut user de cette liberté, quelle que puisse être son angoisse, son activité est de jeu.»⁴ écrit Sartre, dans *l'Être et le Néant*, mais lorsque la liberté est totale, il n'y a plus de jeu il ne reste plus que l'angoisse. C'est le drame de l'enfant-roi et de certains artistes en panne d'inspiration. Quelques-uns s'imposent d'ailleurs d'emblée des règles strictes en guise d'ouvroirs, c'est la démarche de l'Oulipo en littérature, de L'Oupeinpo en peinture etc... «*Le jeu est une - légalité-, une liberté créée dans et par une légalité*»⁵, conclut le philosophe contemporain Cola Duflo.

La démarche ludopédagogique consiste dès lors d'une part à ludifier l'activité, c'est-à-dire encourager l'attitude ludique en lui donnant les attributs du jeu et d'autre part à fournir un cadre minimum rassurant qui structure l'activité et permet à cette attitude ludique de s'exprimer.

Par ailleurs, si cette dernière favorise l'autonomie et la créativité, les jeux de société sont quant à eux essentiels en matière de socialisation: on y apprend à vivre ensemble en respectant des règles communes, à se confronter aux autres mais aussi à s'entraider comme nous le rappelle un numéro récent de la revue «Internazionale».⁶

L'apprentissage par les jeux, un très vieux débat...

La ludopédagogie a toujours fait débat dans la pensée occidentale, mais elle a été plébiscitée à toutes les époques depuis l'Antiquité par de nombreux praticiens.

Dès le 4^e siècle avant JC, Platon écrit: «*Je définis l'éducation comme une discipline bien entendue*

qui, par voie d'amusement, conduit l'âme d'un enfant à aimer ce qui, lorsqu'il sera devenu grand, doit le rendre accompli dans le genre de vie qu'il a embrassé.»⁷

De fait, les (ludo)pédagogues de l'Antiquité étaient souvent représentés un sac d'osselets à la main⁸ et, par exemple, le dé à 20 faces de nos jeux de rôles n'est autre que l'un des solides de Platon⁹. Au-delà de ses propriétés mathématiques, on a notamment retrouvé de nombreux exemplaires antiques pourvus d'une lettre différente de l'alphabet grec sur chacune de ses faces¹⁰, préfigurant des jeux de vocabulaire actuels tels le jeu «Boggle».

Les exemples datant de l'époque romaine sont également légion: «*Que l'étude pour l'enfant soit un jeu*» écrit Quintilien qui, à l'instar d'Horace, décrit les pâtisseries de Rome confectionnant de petits gâteaux en forme de lettres pour que les jeunes Romains aient la connaissance de l'alphabet par la reconnaissance du ventre¹¹.

Mais c'est la pensée d'Aristote, disciple rebelle de Platon plus attaché que lui à la gratuité du jeu, qui s'imposera le plus durablement dans la tradition occidentale. Dans son éthique à Nicomaque (vers 300 avant JC), il affirme que le jeu est utile à l'homme en tant que délassément parce qu'il ne peut travailler tout le temps. Il nomme cette vertu l'eutrapélie.

Fondements de l'usage du jeu dans les domaines éducatif, social et de la santé

Cette vision du jeu toléré seulement en contrepoint du travail a profondément marqué la pensée occidentale; elle explique pourquoi le jeu est encore souvent aujourd'hui perçu péjorativement comme futile ou sans conséquences. Dans Larousse et dans les Robert on peut trouver: «*Le jeu est une activité qui dans le chef de celui qui s'y adonne n'a d'autre but que le plaisir qu'elle procure*».

Avant même de publier son essai *Au-delà du principe de plaisir* (1920), dans *La création littéraire et le rêve éveillé*, Freud affirme pourtant dès 1908 que «*le jeu n'est pas le contraire du sérieux, mais le contraire de la réalité*»¹². Le jeu est une réalité seconde, un état modifié de conscience qui nous pousse à affronter des défis aux issues incertaines mais aux conséquences perçues comme moins graves que la vie réelle.

L'homme s'autorise cette parenthèse d'existence sécurisante comme une école de vie: dans le jeu il expérimente des incertitudes, prend des risques, revit des angoisses, des expériences de vie tout en ayant droit à

l'erreur. Le jeu est donc d'abord clinique, mais tout jeu est dès lors également éducatif par nature, il n'est jamais sans conséquences: il nous permet d'apprendre, acte essentiel, tout au long de notre existence pour l'être humain plus encore que pour les autres mammifères.

La sensation magique qu'il procure est à la fois naturelle et chimique: jouer, comme faire l'amour, active le circuit des récompenses, les hormones de plaisir qui encouragent les activités indispensables à la pérennisation de l'espèce.

Le(s) jeu(x) en éducation formelle: une reconnaissance particulièrement tardive dans le monde francophone

Une étude comparative des systèmes éducatifs formels anglo-saxons, nordiques, germaniques et latins présentée au colloque International Toy Research Association (ITRA, Paris, juillet 2018¹³) montre que les trois premiers utilisent très largement le(s) jeu(x) dès la seconde moitié du 20^e siècle. Le dernier, y compris le système belge francophone, apparaît très disparate mais globalement plus longtemps en retrait, sous l'influence du système éducatif républicain malgré les travaux des tenants de l'éducation nouvelle et des psychologues (socio-) constructivistes favorables aux jeux. Les choses ont progressivement évolué depuis la publication du Décret-missions (1997).

Des colloques¹⁴ (UCL en novembre 2000; ULB campus de Parentville en octobre 2004) ont prélué au dossier «*Le jeu comme outil pédagogique?*» publié en 2006 par la Direction de la Recherche en Pédagogie, du Pilotage de l'Enseignement de la Communauté française¹⁵. Plus qu'un encouragement, leurs conclusions unanimes sonnaient déjà comme un plébiscite. À titre d'exemple, Alexis Deweys, le directeur et coordinateur du dossier, écrit: «*La pratique du jeu, tant dans l'enseignement spécialisé qu'ordinaire permet de répondre aux objectifs prioritaires de leurs projets éducatifs respectifs. Elle permet en effet d'amener les élèves vers une plus grande autonomie, une plus grande confiance en soi, une meilleure socialisation, un développement des capacités communicatives, sans négliger de les pousser à développer des savoirs, des savoir-faire, et des compétences disciplinaires, en s'appuyant sur une motivation plus spontanée*».

Une thèse ludopédagogique (Sylvie Van Lint, ULB, 2015) publiée en 2016 (De Boeck¹⁶) montre notamment comment enseigner les compétences scolaires discipli-

«Clés pour enseigner et apprendre; motivez les enfants par le jeu; utilisez les intelligences multiples» de Michel Van Langendonck, Renaud Keymeulen, Coralie Massin

Les jeux de société et les intelligences multiples sont de véritables outils de réaccrochage scolaire qui aideront les élèves à sortir de leurs difficultés scolaires ou sociales. Le jeu de société n'est pas seulement un outil permettant de tisser des liens entre les différents membres d'une famille ou d'une classe. Il possède en effet de multiples qualités: développer l'empathie, poser des hypothèses, apprendre à s'exprimer, etc.

Cet ouvrage résulte du travail d'une vingtaine de spécialistes ludiques (enseignants, animateurs et ludopédagogues), partageant leur expérience dans l'utilisation du jeu comme outil d'apprentissage, de remotivation scolaire et du vivre-ensemble.

Puisant sa force dans la théorie des intelligences multiples d'Howard Gardner, cet ouvrage propose de découvrir le potentiel important des jeux de société pour développer des savoirs, savoir-faire, savoir-être ainsi que des compétences disciplinaires ou transversales.





Décembre 2022. HE2B Campus pédagogique Defré. Analyse des compétences transversales sollicitées au cours d'une partie des Loups-garoux de Thiercelieux à l'aide des cartes «Ludovortex»

naires et transversales à l'aide de jeux, alors que les enseignants peinent souvent à les prendre parfaitement en compte.

Vers une reconnaissance empirique globale

Celui ou celle qui inventera la maïzena de l'enseignement sera prix Nobel. La ludopédagogie est un champ de pédagogies actives, méthodes pédagogiques parmi d'autres avec leurs qualités et leurs défauts, pas une panacée. Utiliser des jeux en classe ou en formations ne s'improvise pas, il s'agit de bien connaître ses publics et ses outils, être formé à leur usage et à mener un debriefing adéquat permettant de mettre des mots sur les expériences et de fixer les apprentissages.

Si pas encore pleinement reconnue, l'efficacité de la ludopédagogie est cependant scientifiquement établie. En 2007, une méta-analyse canadienne¹⁷ a passé en revue 1784 articles sur les impacts du jeu sur les apprentissages publié de par le monde entre 1998 et 2005. Les 449 études jugées suffisamment pertinentes confirmaient globalement son efficacité à la fois en termes de

motivation, de socialisation, de structuration de la pensée, de mémorisation et de résolution de problèmes.

L'importance pédagogique du jeu et l'adaptation des jeux de société plébiscitée par les neurosciences Ludification

La ludification de nombreuses activités humaines et notamment des formations d'adultes consiste à transposer des attributs du jeu dans des domaines inédits à des fins motivationnelles.

Attitude ludique du formateur, usage de matériel ludique tel des cartes, des dés, des pions, un sifflet... recourir à un système de points et de récompenses immédiates, monter de niveau, organiser un concours, susciter l'émulation...

Cette méthode d'apprentissage ludifiée reprise par les formateurs utilisant de nombreux jeux-cadres rencontre un succès non démenti de longue date en andragogie¹⁸. Elle améliore la motivation des participants mais, répétons-le, ne suffit pas pour transformer l'activité en un véritable jeu. Certaines

associations spécialisées¹⁹ préfèrent dès lors parler d'Activités Ludo-Pédagogiques (ALP) que de jeux-cadres. En contexte scolaire, mentionnons le succès international de la méthode de ludification Classcraft initiée au Canada à partir de 2013 et qui concerne aujourd'hui des milliers de classes de par le monde. Chaque élève a un avatar qu'il équipe en fonction de points reçus selon son comportement scolaire (ponctualité, assiduité, participation, concentration...).

Jeux spécifiques

À toutes les époques, des hommes ont créé des jeux à usage pédagogique spécifique. Ce sont d'ailleurs les premiers auteurs de jeux attestés.

Citons «Le Ludus regularis seu clericalis» de Wibold de Cambrai pour enseigner les valeurs morales aux moines de son abbaye au X^e siècle, la «Rithmomachie» de Asilio de Würzburg au XI^e siècle pour les mathématiques, l'Ouranomachie et la Métromachie par William Fulke à l'université de Cambridge au XVI^e siècle pour l'astronomie, la géométrie et l'art militaire, le Bureau typographique de

Louis Dumas à Paris au XVIII^e pour l'apprentissage de l'alphabet.

La reconnaissance officielle de l'utilisation des jeux de société en classe est cependant récente en Occident et concerne tout d'abord des jeux traditionnels. Une Directive européenne, la Déclaration du Parlement européen du 15 mars 2012 sur l'introduction du programme "Le jeu d'échecs à l'école" dans les systèmes éducatifs de l'Union, a permis de l'instituer dans plusieurs pays européens comme l'Espagne, l'Allemagne et la Belgique où une période de cours par semaine peut y être consacrée dans chaque classe primaire dans l'enseignement francophone.

En Russie et en Inde, le jeu d'échecs est au programme des cours depuis la fin du siècle dernier. Citons encore le Go au Japon et les jeux de semis tels le Mancala dans les écoles turques et le Toguz Kumalak dans les écoles des républiques turcophones d'Asie centrale. Ces deux jeux sont les premiers jeux cognitifs reconnus au Patrimoine culturel immatériel de l'humanité (décembre 2020)²⁰.

La tendance actuelle à la relecture pédagogique des jeux d'édition contemporains

On assiste à un renouveau des jeux de société depuis la fin du siècle dernier. Le mouvement initié en Allemagne est aujourd'hui international à la faveur de la traduction de titres tels Colons de Catane puis Carcassonne, Les aventuriers du rail et bien d'autres. Ces types de jeux connus de par le monde sous le nom d'Eurogames²¹ ont des mécanismes riches et diversifiés qui séduisent un public sans cesse plus large. Plus de 2000 titres paraissent désormais chaque année en français et constituent une culture émergente en marge de celle des jeux vidéo.

Dans le monde francophone, le succès des jeux-cadres s'est d'abord construit en entreprises et autres andragogies (formations d'adultes). Ils proposent de simples jeux de simulation ou de rôles sans fiche de personnage basés sur un photo-langage ou un Trivial Pursuit parfois agrémenté d'un jeu de l'oie, un Memory, un Loto ou un domino, qui présentent l'avantage de ne nécessiter aucun matériel très spécifique ou onéreux.

La mécanique ludique assez pauvre se résume à un seul mécanisme parfaitement connu dont le rituel suffit à cadrer l'activité. Souvent il s'agit de jeux associatifs sans gagnant ni perdant où le défi consistant à interagir avec les autres se suffit à lui-même.

Aux spécialistes pionniers des années 70

et 80 tels Martine Mauriras-Bousquet²² ont succédé une nouvelle génération et une littérature plus abondante. Parmi les ouvrages de référence, citons *Jeux et jeux de rôle en formation* de Sophie Courau régulièrement réédité depuis 2006 ou *La ludo-pédagogie en action. Enseigner avec les jeux-cadres de Thiagi* de Bruno Hourst et Sivasailam Thiagarajan (2019).

Initialement jeux de niche socialement favorisée, les jeux de société sont de plus en plus accessibles et populaires. On les retrouve aujourd'hui en grandes surfaces et grandes enseignes du livre. Une partie suffisante de la population commence à être initiée à leur pratique ce qui permet d'enrichir la boîte à outil des formateurs. Des jeux légèrement plus complexes ou originaux tels entre autres Bazar bizarre, Dixit, Concept, Time's up, Just one, Timeline, Compatibility, Feelings ou Les loups garous de Thiercelieux sont à leur tour adaptés à des fins pédagogiques. La dynamique créative est la même que pour un jeu-cadre. La structure du jeu est gardée (parfois la règle est simplifiée), mais les supports et les contenus sont modifiés au gré des objectifs pédagogiques et des publics concernés.

Les escape games du type Unlock! (2017) issus de l'internationalisation du mouvement des escape rooms initié au Japon de manière compétitive (2007) puis en Hongrie (2011) de manière collaborative fournissent d'autres supports aux défis riches et variés.

Ainsi la qualité ludique des formations ludopédagogiques évolue progressivement avec la culture ludique du formateur et des apprenants. Des outils créatifs comme les mécanicartes de Prismatik (2016) ont commencé à apparaître il y a quelques années.

Le service de Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé (PIPSa) de Solidaris a orienté son nouveau plan d'action 2023 sur la ludopédagogie. En partenariat avec LUDO asbl, il développe actuellement le Ludovortex²³ un outil d'analyse/ création/ adaptation pédagogique de jeux de société. Ce dernier propose entre autres un catalogue de 65 mécanismes et de 30 compétences transversales. Il sera présenté à l'occasion du colloque «La santé en jeu(x)» les 27 et 28 mars prochains²⁴.

Les progrès des neurosciences consacrent le(s) jeu(x) à la base de tout apprentissage

En octobre 2017, un dossier du magazine «Sciences humaines» intitulé «Comment apprend-on?» réalise l'interview de Stanislas Dehaene du Collège de France, qui insiste

sur le rôle du jeu et des pédagogies actives. Il n'est pas anodin de constater que pour illustrer la flexibilité mentale, c'est un simple jeu d'édition contemporain vendu dans le commerce qui est choisi: «Bazar bizarre».

En mars 2021 paraît «*Le développement cognitif par le jeu. Comprendre l'importance du jeu pour renforcer les fonctions cognitives et exécutives*»²⁵, un petit ouvrage de vulgarisation qui fait le point sur ces questions. Là encore, ce sont des jeux de société contemporains qui sont cités en exemples et analysés (Salade de cafards, Panic Lab).

Un diplôme de spécialisation en ludopédagogie, un cours en formation initiale pour tous les futurs enseignants

L'adaptation pédagogique de jeux de société est également le crédo privilégié par la Haute École de Bruxelles-Brabant (HE2B) qui a inscrit la ludopédagogie au rang de ses priorités. Une ludothèque y a été fondée dans le département pédagogique dès 2000. Le diplôme BAC +4 en Sciences et Techniques du Jeu (STJ)²⁶ propose depuis 2013 à tout titulaire d'un BAC +3 une spécialisation d'une année en ludopédagogie. Ses diplômés contribuent à leur tour au rayonnement des jeux de société en classe²⁷ ou en entreprise²⁸.

Dans le cadre du nouveau catalogue de formations continues élaboré par Wallonie-Bruxelles Enseignement, la HE2B et la Haute École en Hainaut proposent de s'initier à la démarche «d'apprendre à apprendre avec la ludopédagogie».


Enfin et surtout, dans le cadre de la Réforme de la Formation Initiale des Enseignants, la nouvelle grille HE2B de tous les futurs enseignants maternels, primaires et secondaires entrant en vigueur en septembre prochain, prévoit un cours obligatoire de ludopédagogie assorti d'approfondissements optionnels.

Les jeux sérieux numériques et la ludification de l'enseignement supérieur

Tant la ludification que l'usage de jeux sérieux et l'adaptation pédagogique de jeux de société concernent désormais l'enseignement supérieur en général. Le Liège Gaming Lab né en 2016 est centré sur les jeux vidéo comme objet culturel mais, en novembre 2020, le Louvain Learning Lab a publié une enquête «*Jouer pour apprendre dans le supérieur Play-t-il?*» qui démontre un large usage de «jeux sérieux» dans son réseau où le jeu vidéo a sa place mais également l'adaptation de jeux de société²⁹.

Les jeux sérieux numériques sont utiles en ludopédagogie parmi les jeux d'éditions pédagogiques conçus pour un apprentissage précis. Malgré des efforts de simplification des langages de programmation, les contraintes techniques des jeux vidéo se prêtent plus difficilement aux adaptations et leur caractère fermé se prête moins à l'attitude ludique du joueur (certains titres comme Minecraft sont toutefois au contraire très créatifs). Par contre, ils ont inspiré la plupart des techniques de simple ludification des apprentissages déjà évoquées: points et système de récompenses immédiates et niveaux, concours et émulation, immersion narrative, etc...

1. D'après HENRIOT J. *Le jeu*, Puf, 1969 et *Sous couleur de jouer. La métaphore ludique*, Jacques Corti, 1989
2. GUITARD P. sous la direction de FERLAND F. *L'attitude ludique chez l'adulte, définition conceptuelle et utilisation en ergothérapie*, Université de Montréal, Faculté de Médecine, décembre 2002
3. KUNDERA M. *Les testaments trahis*, Gallimard, Paris, 1993
4. SARTRE J.P. *L'être et le néant*, (1943), Gallimard, Paris, 1994
5. DUFLO C. *Jouer et philosopher*, Puf, Paris, 1997
6. BLASDEL Alex, *Giocattoli da ripensare*. In *Internazionale*, n°1491, anno 30, 16-22 dicembre 2022, pp.44-51
7. Cité dans REBECQ-MAILLARD M-M. *Histoire des jeux éducatifs de l'Antiquité au XX^e siècle*, Paris, Nathan, 1969, p.4
8. Cf notamment *Pédagogue, un sac d'osselet à la main, Argile, Athènes II^e siècle in*: Catalogue de l'exposition «Art du jeu, Jeu dans l'art», musée Cluny, 2012
9. Dans son dialogue *Timée*, vers 358 av. J-C, Platon associe 4 solides aux 4 éléments. L'icosaèdre à 20 faces est associé à l'eau.
10. Dè «icosaèdres» grecs et romains.
11. Cité dans REBECQ-MAILLARD M-M. *ibid*, p.5
12. FREUD S. (1908) Trad. Gallimard, Paris, 1971
13. VAN LANGENDONCKT M. From *Edutainment" to "Ludopedagogy": boardgames in classrooms*, ITRA Colloquium, Paris, 12/7/2018
14. Voir notamment FOCANT J. «L'utilisation des jeux de stratégie à l'école primaire: définition et résultats de recherches in: VAN NIEUWENHOVEN C (éd.), *Pourquoi tu joues? Rôle du jeu dans le développement de l'enfant*, Presses universitaires de Louvain, Louvain-la-Neuve, 2001
15. DEWEYS, A. *Le jeu comme outil pédagogique?* Les Nouvelles de l'Observatoire, Bruxelles: Administration générale de l'Enseignement et de la Recherche scientifique, 2006
16. VAN LINT Sylvie. *Jeu et compétences scolaires. Comment enseigner les compétences à l'école*, Le point sur la Pédagogie, De Boeck Education, LLN, 2016
17. SAUVE L., RENAUD L. & GAUVIN M. Une analyse des écrits sur les impacts du jeu sur l'apprentissage. *Revue de sciences de l'éducation*, Volume 23, n°1, Québec, 2007.
18. L'andragogie est la pratique de l'éducation des adultes.
19. Cf notamment www.now.be
20. Cf. VAN LANGENDONCKT M. *Un jeu de société enfin inscrit au Patrimoine culturel immatériel de l'humanité. Le cas des mancalas, un monde de jeux à (re)découvrir!* mis en ligne le 16 septembre 2022 sur www.ludobel.be
21. Voir notamment la thèse doctorale de l'Australien Steward WOODS, *Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games Paperback* – Mc Farland & Company, 2012
22. Cf. MAURIRAS-BOUSQUET M. *Théorie et pratique ludique*, economica, Paris, 1984
23. LUDOVORTEX – *Vingt mille jeux sous les mers* (wordpress.com)
24. SAVE THE DATE! La Santé en jeu(x) (pipsa.be)
25. SAMIER R & JACQUES S., *Tom Pousse*, Paris, 2021
26. Diplôme de spécialisation en Sciences et techniques du jeu à l'IESSID (he2b.be)
27. Entre autres... Florence Nys et Sylvain Corrillon, ludopédagogues enseignants respectivement au département pédagogique de la Haute École en Hainaut (HEH) et de la HE Galilée à Bruxelles, participent activement à la gestion interdisciplinaire de la ludothèque de leur institution. Elsa Antunes et Nathalie Lambinet ont créé l'association «jeumaide». Elles donnent des formations continues et collaborent au site «unjeudansmaclasse.com». Arnaud Bulif crée des jeux pédagogiques dans le cadre des ateliers du Baobab. Renaud Keymeulen a créé depuis 2018 un imposant réseau d'une quarantaine de ludothèques d'écoles appelées «Centre Ludopédagogiques Des Talents (CLDT)» ainsi que le site «ludopedagogie.be».
28. Citons Geoffroy Simon et Nathalie Zandecki qui ont créé www.gamespirit.be pour «éclairer le potentiel humain au sein de l'entreprise par le jeu». Ils ont été rejoints notamment par Renaud Willaime et Nicolas Ovigneur, et le collectif Ludilab (ludilab.be) fondé par Vi Tacq rejointe par Jonathan Smets et Jean-Emmanuel Barbier.
29. PELLON G «Jouer pour apprendre dans le supérieur. Play-t-il?», Louvain-La-Neuve, 2020



LUDO asbl

LUDO, l'association des ludothécaires francophones belges et de promotion culturelle du jeu, est une association de promotion culturelle du jeu. LUDO asbl fédère depuis 1982 un maximum de ludocentres francophones belges, tels les ludothèques (association des ludothèques francophones belges depuis 1982), clubs de jeux, musées du jeu et du jouet et autres associations ludiques non commerciales, ainsi que toute personne intéressée par son objet social.

Ludo asbl a 5 grands objectifs: rapprocher les gens en favorisant la pratique ludique, promouvoir des jeux de qualité pour tous, éduquer par le jeu et démontrer son importance culturelle, encourager une réflexion citoyenne sur le jeu et encourager les attitudes favorisant le développement durable.

Le site vous propose plusieurs services et sous-sites:

- Centre de documentation LuCIFER, Centre d'Informations, de Formations, d'Education et de Recherche sur le jeu, qui regroupe des milliers d'ouvrages, articles, travaux de fin d'études, mémoires et thèses disponibles en prêt ou en consultation sur rendez-vous. Une partie du catalogue est disponible en ligne.
- La ludothèque Ludivine qui s'adresse principalement aux étudiants (surtout des catégories pédagogique et sociale Defré), ainsi qu'aux familles des communes voisines.
- Ludoludo.be vous propose une sélection de plus de 500 jeux à emprunter, livrés et récupérés à Bruxelles.

Plus d'infos: ludobel.be

Jouer, c'est sérieux!

Intérêt du jeu en pédagogie: dépasser l'artifice!

«Si tu veux les connaître vite, fais-les jouer. Si tu veux leur apprendre à vivre, laisse les livres de côté. Fais-les jouer. Si tu veux qu'ils prennent goût au travail, ne les lie pas à l'établi. Fais-les jouer. Si tu veux faire ton métier, fais-les jouer, jouer, jouer.» (Fernand Deligny, Graine de crapule, Éditions du Scarabée, 1945.)

Avant de constituer un instrument pédagogique (sur)valorisé dans notre système éducatif contemporain, le jeu a très longtemps été déconsidéré, relégué à des temps et des ambitions futiles, peu dignes d'intérêt. Ce qui peut se traduire, encore aujourd'hui, comme du temps perdu («Tu n'as fait que jouer aujourd'hui!», «Tu ne ferais pas autre chose que jouer!») ou autorise les adultes à interrompre les jeux des enfants sans ménagement alors que ces dernières et derniers se vivaient architecte, acrobate ou agricultrice.

Mais au cours du XX^e siècle, nombre de recherches et de pédagogues de tous poils se sont penché-e-s sur le jeu, le corps, le mouvement... et y ont découvert de multiples bienfaits jusque-là insoupçonnés, et notamment qu'il répond à un besoin fondamental de l'être humain. Et depuis, plus on a démontré l'importance et l'utilité du jeu, plus on s'y est intéressé et plus on l'a contraint, détourné, perverti... au point d'en faire un instrument méthodologique privé d'âme et de ses possibilités intrinsèques, le dénaturant de ses apports créatifs et – surtout – imprévisibles!

Le jeu¹ constitue donc une activité à part entière qui permet de prendre du plaisir, de se rencontrer, d'entrer en relation avec soi et les autres sous différentes facettes ((se) découvrir), d'occuper différentes places, de s'essayer à différents rôles dans un groupe, de bouger, de crier, de vivre, de se mesurer aux autres, d'expérimenter les contacts corporels (d'autant plus essentiels après cette période de distanciation physique imposée avec la pandémie), de gagner ou perdre, de tricher, de tester des stratégies, d'échafauder des alliances... Le jeu est donc le lieu par excellence de la vie, foisonnante, riche et inattendue!

«Pour l'enfant, le temps du jeu est le temps essentiel où les enchantements du rêve et les contraintes de la réalité, loin de s'opposer, se fécondent mutuellement en une interaction permanente.» (André Schmitt, *Aux 4 coins des jeux*, Éditions du Scarabée, 1985.)

Le jeu, c'est donc du lourd, c'est sérieux! Il doit être considéré comme une activité propre, une expérience à vivre au service du développement des individus et des groupes. Il doit être dégagé des enjeux liés aux apprentissages de matières. Il ne peut donc pas être instrumentalisé! Et si vous

ne parvenez pas à considérer le jeu comme tel, s'il vous plaît, ne jouez pas...

Ludiciser n'est pas jouer!

«Nous ne saurions nous élever contre le jeu, besoin organique des enfants, mais nous pensons que se résoudre à employer le jeu à l'école comme procédé pédagogique d'acquisition, c'est tout simplement affirmer qu'on n'a pas su donner au travail joyeux et voulu la place qu'il mérite. Lorsque le travail est non plus une obligation servile, mais une libération, il cesse d'être une fatigue psychique, et il est monstrueux de le vouloir remplacer par un jeu.» (Célestin Freinet, cité par Élise Freinet, *Naissance d'une pédagogie populaire*, PCM-Maspéro, 1968.)

Les enfants ne sont pas dupes. Lorsque l'on enrobe des apprentissages d'une couche de «fun», qu'on «ludicise» des activités pour que les élèves s'y investissent plus facilement et agréablement, elles-ils repèrent très vite la supercherie... Même si les enfants «se laissent prendre au jeu» un moment, ils-elles constatent bien vite que l'activité masque un apprentissage amené par l'adulte. Le jeu perd alors de sa force. Il ne s'agit pas, en fait, de jouer, mais d'embrasser une matière. Un changement radical des dynamiques et des intérêts de l'activité: l'adulte n'y permet pas les mêmes choses, ne les cadre pas de la même manière et, surtout, n'attend pas les mêmes résultats.

Dans le milieu du jeu de société, certain-e-s affirment que «tout jeu est éducatif, sauf les personnes qui le prétendent». Quand un jeu est conçu pour créer de l'amusement auprès des enfants ou des adultes, il apporte son lot d'apprentissages: des stratégies à imaginer, des collaborations à mettre en place, une thématique à découvrir, des trésors de rencontres, des bonheurs d'émerveillement... À l'inverse, lorsque la conception du jeu est orientée principalement sur les apprentissages, cela aboutit très régulièrement à de piètres jeux qui ne sortent que rarement de l'armoire. Pensons à ce «flamboyant jeu de calculs» étiqueté «Jeu éducatif» offert par tante Sidonie pour les 5 ans du petit neveu qui est enfoui quelque part face aux autres, écornés, avec lesquels il ne se lasse pas de jouer, qui lui font découvrir l'équilibre, le dénombrement, les couleurs, la notion d'intrus et lui permettent, sur-

tout, d'entrer en relation avec les autres.

Instrumentaliser le jeu à des fins d'apprentissages, c'est en réalité substituer le désir et l'inventivité des enfants à ceux de l'adulte. Cela témoigne de la faible confiance qui est faite dans les capacités des enfants et des ados à se saisir d'un contexte et de ses possibilités. Il ne s'agit pas de «laisser faire» sans autre forme de contraintes, mais de laisser «advenir» au départ d'un cadre, de règles claires et suffisantes pour que les jeunes investissent l'activité, l'explorent, s'essayent, la détournent... Bien évidemment, l'adulte y perd du contrôle, de la maîtrise, des capacités d'influence. Et ça, ce n'est pas si simple...

Évaluer par le jeu... Perdu!

Si l'on s'entend donc sur les propriétés intrinsèques du jeu qui font qu'on ne peut prévoir et/ou conditionner ce qui va s'y jouer, la question de l'évaluation entendue comme «la mesure d'acquis prédéterminés» ne peut entrer en résonance avec le jeu. CQFD! L'activité ludique «laisse du jeu», offre de la latitude, de l'espace qui permet de bouger (et donc d'essayer): tout n'est pas fixé!

À l'image de certains jeux «éducatifs» sur ordinateur où l'enfant parcourt un chemin qui est pensé, réfléchi, construit en dehors de lui par l'adulte, ce dernier y aura introduit des vérifications des acquis et des évaluations pour permettre la poursuite du parcours. Ainsi, l'enfant est «acteur» un peu comme au cinéma, dirigé par un-e réalisateur-trice qui lui dicte ses actions, son texte, ses expressions de visage, l'émotion à transmettre... autant de fois que nécessaire pour répondre à la commande. À l'inverse, un enfant seul qui construit un château de sable sur la plage, est «auteur» de son jeu, il décide de la taille de sa construction, de sa forme, des décorations qu'il va y apporter. Ce sont tous ces choix d'auteur pour l'enfant qui garantissent son implication, ses apprentissages et sa progression, non le parcours guidé par l'adulte.

L'évaluation et le jeu sont donc peu conciliables. Même si l'activité des enfants dans le jeu peut être observée (ce qu'il se trame entre les individus, pour le groupe, les idées qui émergent, les obstacles franchis, les évolutions de chacun-e...), elle se marie difficilement avec la mesure d'acquis vérifiables et prédéterminés. Sauf à considérer que les 3 derniers-dernières de la partie seraient en échec...



Travailler pour de vrai, jouer pour de vrai

Difficile pour les professionnel·les de résister aux sirènes du jeu dans les apprentissages, particulièrement dans notre société du spectacle et de la captation d'attention à des fins commerciales... D'autant qu'en formation initiale, l'ambition de rendre plus attrayants et plus actifs les apprentissages de matière est annoncée. C'est ce qu'on y apprend et ce qu'on fait vivre aux futur·es enseignant·es. Elles-ils sont donc sur-entraîné·es à instrumentaliser le jeu, à tordre leurs activités, à innover... Mais toujours devoir en faire plus (et trop) aboutit souvent à ne plus avoir envie de simplement jouer.

D'ailleurs lors des formations continues des enseignant·es, lorsque nous jouons, force est tout de même de constater qu'ils et elles peinent à jouer pour du vrai (et pourtant, qu'est-ce qu'elles-ils y prennent plaisir!). Parce que peu entraîné·es à cette pratique dans leur cursus. Parce qu'ils-elles y recherchent sans cesse d'autres choses que ce qu'il s'y passe. Parce que, sous pression de l'évaluation et de la validation des apprentissages, du programme et des compétences, leur regard est déformé. Parce qu'elles-ils n'y trouvent que peu de sens. Or, le jeu offre de véritables moyens de connaître et comprendre les élèves et les relations tissées entre eux et elles. Il constitue donc un formidable espace de travail autour de la dynamique de groupe, pour

faire face à la vie qui débarque en classe en même temps que les enfants-ados et les adultes. Il devrait être envisagé comme un outil essentiel et incontournable de la panoplie du-de la professionnel·le de l'éducation!

Il s'agit également d'assumer que la compétition n'est pas à proscrire au sein des activités ludiques. Même si la disparition de la compétition dans l'organisation de l'école, de la classe (collaborer plutôt que d'être le/la meilleur·e de la classe) est une urgence, perdre et gagner dans un jeu est un apprentissage nécessaire. Faire disparaître la compétition constante des points, des bulletins, des remises de prix d'excellence, ne veut pas dire que toute compétition n'est pas saine lorsqu'elle est passagère et qu'elle ne disqualifie pas l'enfant. Perdre, rater, échouer ne devraient être des termes scolaires que dans des moments de jeu: des instants éphémères où l'on gagne, où l'on perd sans aucune conséquence.

À vous de jouer à présent...

1. Pour notre propos, précisons que nous écartons les pratiques sportives plus cadrées, codées, incitant à des comportements prescrits et où toute initiative non autorisée est susceptible d'être sanctionnée par l'arbitre. L'intérêt du jeu tel que nous l'entendons réside – précisément – dans ce qu'il permet de créer, tester, inventer...

Les jeux mathématiques: comprendre les maths en jouant!

Faire des maths en jouant, c'est possible! Rendre les maths plus attractives? C'est possible, grâce au jeu! Découvrir les vertus éducatives du jeu c'est envisager une nouvelle manière d'enseigner. Rencontre avec Joëlle Lamon, enseignante en mathématiques et formatrice d'enseignant-es.

Éduquer: Quel est votre parcours d'enseignante?

Joëlle Lamon: À l'origine, je suis prof de maths. J'ai donné cours dans le secondaire pendant 11 ans. Aujourd'hui, et depuis 27 ans, je suis formatrice d'enseignants à la Haute École Francisco Ferrer au département pédagogique Buls - De Mot. Je forme aussi bien de futurs enseignants en maternelle et primaire, que secondaire inférieur. Au niveau de l'apprentissage par le jeu, en 2013-2014, j'ai participé à un projet de la section sciences et techniques du jeu dans lequel j'intervenais pour la didactique des maths, et plus exactement l'apprentissage des maths par le jeu. Je fais également partie du CIJM, le Comité International des Jeux Mathématiques, depuis 2008.

Éduquer: Comment et pourquoi avez-vous intégré le jeu dans vos pratiques pédagogiques?

J.L.: En donnant cours, je me suis assez vite rendu compte que mes élèves, futurs instits primaires, avaient des formations diverses et des niveaux parfois très faibles en maths et particulièrement en géométrie. Pour compléter les cours théoriques, qui ne suffisaient pas à fixer les bases, il fallait trouver une autre approche. Je me suis spontanément tournée vers les jeux et j'ai créé un club de jeux mathématiques en septembre 2005. Le club mathématique propose aujourd'hui la réalisation de séances de jeux mathématiques sur demande et sous forme de collaboration.

Éduquer: Comment avez-vous intégré le jeu dans vos cours?

J.L.: Suite au succès du club mathématique auprès de mes élèves, j'ai progressivement intégré le jeu dans mes cours. Le jeu y est utilisé en fonction des sujets, des questions soulevées par les étudiants. Tantôt avec un aspect plus didactique, tantôt en termes de formation mathématique. On jongle avec les deux. Dans ce cadre, le jeu est intégré dans l'apprentissage comme une porte d'entrée supplémentaire aux théories ou concepts mathématiques.

À leur tour, les étudiants utilisent le jeu comme support d'apprentissage auprès de leurs élèves durant leurs stages.

Éduquer: Selon vous, le jeu a-t-il sa place à l'école?

J.L.: Je crois que non seulement le jeu a sa place à l'école, mais je constate surtout que le jeu est en train de prendre de plus en plus de place à l'école! Pourquoi? Parce que l'approche pédagogique par le jeu est assez facile étant donné son côté attractif. De plus, le jeu permet, peut-être plus facilement qu'avec d'autres supports, de franchir la barrière de la langue. En effet, le jeu permet un apprentissage indépendamment de la langue, où la langue est moins un obstacle que dans des cours classiques. De fait, une fois les consignes et règles du jeu comprises, la barrière de la langue peut tomber. C'est pourquoi je conseille toujours d'utiliser en classe des jeux dont les consignes seront très courtes et les règles très simples. De ce point de vue, le jeu, comme support pédagogique, a encore de beaux jours devant lui!

Éduquer: Le jeu est-il utilisé à tous les niveaux scolaires?

J.L.: Je pense que le jeu comme outil est quelque chose de très bien intégré aux niveaux de l'enseignement primaire et maternel. On constate que l'intérêt pour le jeu, en tant que support pédagogique, existe énormément en maternelle, où le jeu fait intégralement partie du vécu scolaire. En primaire, l'utilisation du jeu diminue un petit peu mais reste encore fort présente. C'est sans doute en primaire que l'attrait pour le jeu se développe le plus actuellement. En effet, on trouve des jeux dans pratiquement toutes les classes de primaire. C'est très rare des classes où il n'y a aucun jeu. Là où la barrière semble plus difficile à franchir, c'est dans le secondaire, où le jeu est moins proposé en classe et semble avoir souvent une mauvaise image.

Éduquer: Les personnes sceptiques pensent que le jeu n'est pas sérieux?

«Jouer c'est bien mais si on veut réellement intégrer le jeu dans les apprentissages, il ne suffit pas d'avoir passé son temps à jouer, il est fondamental d'avoir fait le lien entre le jeu et les concepts abordés»

Les jeux mathématiques sur internet: www.jeuxmath.be

Au-delà de sa pratique en tant qu'enseignante, Joëlle Lamon partage les fruits de son expérience et de ses recherches à travers un site internet: www.jeuxmath.be.

Le site propose de nombreuses ressources, supports, une sélection de jeux mathématiques, des liens vers des fiches pédagogiques, vidéos, analyses... entièrement dédiés aux jeux mathématiques.

Un outil riche et précieux si vous souhaitez mener des jeux mathématiques en classe ou mener une réflexion sur vos pratiques en tant qu'enseignant-es!

Plus d'infos: www.jeuxmath.be



J.L.: Je ne sais pas si c'est une question de sérieux. Il y a simplement des gens qui sont plus réceptifs que d'autres. Je pense que certains profs ne sont pas spontanément attirés vers le jeu, ils n'ont donc pas tendance à l'utiliser comme support d'apprentissage. C'est avant tout une question de personne, de personnalité. Je reste convaincue, qu'en tant qu'enseignant, pour utiliser une méthode en classe on a besoin d'être soi-même convaincu que c'est intéressant pour soi. Là, il y a encore une étape à franchir!

Éduquer: Où se situent les problèmes d'acquisition de savoirs en mathématiques chez les jeunes?

J.L.: Il y a plein de choses! Le problème des mathématiques c'est qu'elles se construisent comme une pyramide: pour pouvoir se concentrer sur de nouvelles notions, on a besoin de fondations solides et que certaines tâches soient automatisées, donc acquises. Si les bases ne sont pas ancrées, si les assises ne sont pas assez solides, on part avec un handicap qui dure. Le défi pour l'enseignant et les élèves sera alors de retravailler ce qui n'a pas été acquis plusieurs étages plus bas, tout en continuant à travailler des concepts nouveaux. D'où l'intérêt de faire appel à des jeux qui permettront, de manière non stigmatisante, de revoir des notions qui ont déjà été abordées sans avoir l'impression de refaire la même chose.

Éduquer: Le jeu permet-il réellement l'acquisition de compétences et de connaissances en mathématiques?

J.L.: Oui, mais le jeu ne permet pas l'apprentissage de n'importe quel concept. De plus, il n'existe pas de jeu pour aborder toutes les notions. Il faudra alors utiliser d'autres méthodes pédagogiques pour y parvenir. Pour moi, le jeu est un outil pédagogique parmi d'autres. Cela reste un moyen que j'utilise de façon préférentielle, mais je pense qu'il n'est pas possible de trouver un jeu pour chaque concept mathématique.

Éduquer: Le jeu permet-il de dédramatiser, d'avoir plus de distance par rapport à la pression à la réussite scolaire classique?

J.L.: Le jeu permet de diminuer la pression. Les enfants ont moins le sentiment d'être évalués. Avec le jeu, il n'y a pas le stress de la feuille de papier, on est dans quelque chose de beaucoup plus informel. C'est une façon un peu détournée d'aborder les apprentissages où celui qui apprend n'a pas l'impression d'apprendre sauf peut-être après, lorsqu'on fera le lien avec les apprentissages via des «traces», les liens faits entre la période de jeu et les matières abordées. Cette étape est fondamentale tant au niveau des apprentissages qu'au niveau de l'estime de soi des élèves: faire le lien, montrer aux élèves qu'à travers le jeu auquel ils ont joué, ils ont réussi à aborder seuls des notions théoriques. On se dit «Voilà, je suis parvenu à faire cela pour et par le jeu, maintenant je suis capable de faire quelque chose d'équivalent en dehors du jeu». On dédramatise totalement! C'est un des grands bénéfices du jeu: on dédramatise. On découvre aussi qu'à travers le jeu, les maths peuvent être quelque chose de ludique! Dès lors, certains élèves, à la base hermétiques (aux maths), trouvent du plaisir à faire des maths! Cela valorise des années de travail en tant que prof!

Éduquer: Comment faire le lien entre l'animation, le jeu et les apprentissages?

J.L.: Jouer c'est bien mais si on veut réellement intégrer le jeu dans les apprentissages, il ne suffit pas d'avoir passé son temps à jouer, il est fondamental d'avoir fait le lien entre le jeu et les concepts abordés. Je défends de plus en plus l'idée qu'il y ait une trace de ce moment ludique. Cette trace peut se concrétiser sous forme de photos, de petits textes... toute trace ou production qui permette de se rappeler du moment ludique et de faire le lien avec les apprentissages pour permettre de fixer les choses.

Éduquer: Comment jongler entre les moments de jeu et de théorie?

J.L.: De plus en plus, avec l'expérience je sens le distinguo entre deux choses. D'un côté, il y a l'animation, de l'autre la théorie. On peut facilement illustrer cette distinction avec la lecture. La lecture est une compétence qui peut avoir plusieurs objectifs: soit on prendra la lecture comme levier pour observer le niveau de français, la grammaire, la conjugaison, soit la lecture pourra être abordée comme un moment de plaisir, via la lecture plaisir. Dans les jeux mathématiques,

c'est un peu la même chose. Les jeux permettront à certains moments d'aborder certains concepts, à d'autres moments ils seront utilisés de manière plus libre pour découvrir une matière. C'est important de faire la distinction entre ces moments d'animation et les moments théoriques et de faire du lien entre les deux. On ne joue pas pour jouer, ou alors on installe un moment clairement destiné à cela.

Éduquer: Le jeu peut donc être utilisé aussi bien en introduction qu'en support de l'acquisition de compétence?

J.L.: Tout à fait! On peut utiliser le jeu soit en introduction, soit en exercice d'une notion, d'un concept vu de manière théorique en classe. Le jeu ne sert donc pas uniquement à finaliser l'acquisition de compétences, il peut servir aussi bien en amont qu'en aval dans le processus pédagogique. En introduction, le jeu est souvent un moment privilégié de découverte. Dans l'application, dans l'exercice, le jeu permet de consolider des notions. En géométrie, par exemple, la vision dans l'espace est une compétence fondamentale mais qui est souvent difficile à fixer. La diversité des jeux sera précieuse dans ce domaine car elle permettra de plus facilement dégager les éléments essentiels d'une figure, d'une construction. C'est une notion fondamentale en mathématiques: apprendre à changer son regard, voir toutes les facettes...

Éduquer: Est-ce que tous les enfants ont les mêmes chances de s'engager dans l'apprentissage par le jeu?

J.L.: Dans l'approche de l'apprentissage par le jeu, les différences entre les élèves de milieux socio-économiques différents s'estompent assez vite. Par contre, ce qui fera la différence portera plus sur les habitudes de jouer en collectivité. En effet, dans le jeu, il est important de respecter l'ordre du jeu, de jouer chacun son tour... Certains enfants ne sont pas familiers à ces règles. La question de la persévérance est aussi importante dans l'apprentissage par le jeu. L'école a aussi le rôle d'essayer de faire acquérir de telles compétences. Cela relève du vivre-ensemble.

Éduquer: Quel est, selon vous, l'attrait du jeu pour les enfants en difficulté scolaire?

J.L.: Les élèves qui sont plus fragiles au niveau des apprentissages sont souvent des élèves qui vont se décourager beaucoup plus vite, même avec le jeu. Cependant, ils s'engagent plus facilement dans les apprentissages via le jeu qu'avec des méthodes clas-



Crédit photo: Joëlle Lamon

siques. Ils n'iront peut-être pas aussi loin que d'autres élèves, mais ils vont avancer.

Éduquer: Le jeu devient alors un outil précieux dans la différenciation pédagogique?

J.L.: Je pense que l'apprentissage par le jeu à l'école est une façon simple de traiter le problème de la différenciation. Cette démarche permet en effet de proposer aux élèves des activités à leur niveau. Les jeux avec des défis individuels fonctionnent assez bien: on propose un défi personnalisé à l'élève en fonction de son niveau pour éviter le découragement et encourager à la persévérance. Cela crée une émulation car c'est encourageant. C'est se dire «Voilà, je suis au niveau 2, je peux arriver au suivant et ainsi de suite». Cela permet que les plus faibles puissent avancer tout en faisant en sorte que les meilleurs ne s'ennuient pas. C'est le vrai défi de demain!

Éduquer: Quelle est selon vous la position de l'éducateur dans le jeu dirigé à l'école pour stimuler l'apprentissage scolaire? Est-ce un encadrement subtil? Une participation active?

J.L.: Il y a plusieurs phases dans le jeu comme outil d'apprentissage. Il y a la phase de présentation où il est difficile pour un prof de ne pas endosser le rôle de «gestionnaire de l'animation». Une fois cette étape passée, l'enseignant peut être à l'écoute, observer le respect des règles du jeu ou se rendre

compte de la nécessité de les adapter. Je pense qu'il est important de choisir des jeux qui soient utilisables avec plusieurs tranches d'âges et dont les règles peuvent être adaptées en fonction du niveau des élèves. Cela permet d'avoir une ouverture vers d'autres règles et d'en inventer de nouvelles. On est alors dans la créativité.

Éduquer: Le jeu permet alors de rendre les mathématiques plus attractives?

J.L.: Le jeu inclut l'idée que les maths peuvent aussi se faire de façon créative. C'est ce qui me semble être la plus grande découverte de ces dernières années! Quand on pense aux maths, on garde cette image figée d'exercices à résoudre, de feuilles de calculs à remplir sans passer par la créativité. La créativité est une belle piste à utiliser. Cela permet de voir les acquis des élèves en les laissant créer des choses à leur niveau, en les poussant un peu plus loin... sous forme de petits défis mais en leur laissant toujours une marge de manœuvre.

Par ailleurs, les maths ont aussi leur rôle dans la formation de l'esprit critique des élèves, à les entraîner à une manière de penser et de réfléchir différente. On ne pense pas assez les mathématiques comme outil du citoyen et on pense trop aux formules compliquées, sans voir leurs incidences concrètes dans la vie de tous les jours. La logique, par exemple, est un atout fondamental de l'esprit critique du citoyen. On a



réellement un gros travail à faire à ce niveau pour valoriser les maths.

Éduquer: Comment évaluer les compétences acquises par le jeu?

J.L.: L'évaluation se fait via les traces, les liens qu'on peut faire entre le jeu et les notions théoriques abordées en classe. Ce sont ces liens qui vont permettre de montrer que le jeu a pu être efficace pour fixer/acquérir des compétences. Par ailleurs, la période de jeu peut, en elle-même, être un outil d'évaluation des élèves. En évaluation, on cherche parfois des méthodes complexes. Il suffit pourtant de regarder les enfants faire, créer des défis comme par exemple inventer des calculs durant un jeu. Durant la période de jeu, il est possible d'évaluer de manière créative et voir si l'élève a compris une matière. On n'est pas obligé de lui donner une feuille de 10 exercices pour vérifier s'il a bien acquis des compétences. On peut essayer de voir les choses de manière plus constructive et créative.

Éduquer: Êtes-vous pour une nouvelle forme d'évaluation qui serait plus basée sur la créativité?

J.L.: Cette forme d'évaluation existe déjà ou est en train de se créer via l'utilisation de portfolios par exemple. Cette approche de l'évaluation n'est évidemment pas généralisée dans l'enseignement. Cela demande une ouverture. C'est aussi une question de culture, on a (presque) tous été élevés avec des évaluations, des bulletins, des points. Sortir de ce canevas-là demande de secouer le cocotier, de réfléchir à d'autres formes

Jeu libre – Jeu dirigé

Qu'elles soient ludiques ou à visées pédagogiques, le jeu possède de multiples vertus qui stimulent divers aspects du développement de l'enfant¹. Dans les pratiques enseignantes et l'emploi du jeu dans l'apprentissage, on distingue deux types de jeux: le jeu libre et le jeu dirigé. Tous deux interviennent dans l'apprentissage par le jeu et possèdent des qualités et des objectifs pédagogiques spécifiques.

Le jeu libre est un jeu auto-dirigé, volontaire et dicté par la motivation intrinsèque de l'enfant. Dans le jeu libre, c'est l'enfant qui décide de l'existence ou non de règles, des commodités du jeu. Le jeu n'y est pas forcément orienté vers un but: on joue pour jouer. L'enseignant-e y joue un rôle passif. Un exemple classique de jeu libre est le jeu de simulation où l'enfant joue à faire semblant (jouer à la poupée, au/à la policier-ère...).

Le jeu libre agirait sur l'apprentissage développemental et permettrait aux enfants de développer leurs aptitudes socio-émotionnelles (résoudre des conflits, la compassion), leurs compétences sociales (coopérer, suivre des règles, adopter un comportement socialement approprié) et leurs capacités d'autorégulation (gestion du stress et des émotions, inhibitions des pulsions). Cependant, par son absence de structure, le jeu libre ne permettrait pas de rencontrer des objectifs d'apprentissage disciplinaires pour lequel la participation active de l'enseignant-e est essentielle.

Le jeu dirigé implique, quant à lui, un certain degré de participation de l'adulte et est instauré en vue d'atteindre un ou plusieurs objectifs d'apprentissage. Durant le jeu dirigé, l'éducateur occupe une place active durant lequel il dirige, intervient et collabore avec les élèves en vue d'intégrer les cibles d'apprentissage visées. Le jeu dirigé est donc encadré et structuré par l'adulte tout en laissant les actions des enfants libres: c'est aux enfants d'atteindre les objectifs du jeu, les compétences scolaires grâce à un encadrement subtil de l'adulte.

Permettant aux enfants d'acquérir des compétences scolaires en lecture, écriture et en mathématiques, l'utilisation du jeu dirigé représente une stratégie d'apprentissage intéressante et efficace. Par ailleurs, «*Les études relevant du domaine des sciences de l'apprentissage indiquent que lorsque les élèves sont actifs, engagés, sérieux et interagissent socialement, l'apprentissage peut monter en flèche... le jeu n'est pas seulement distrayant, mais constitue également un outil d'enseignement précieux*»².

1. Cet encart a pour source le document suivant: «Apprentissage par le jeu», Angela Pyle, Ph.D., OISE, University of Toronto, Canada, 2018-2021 CEDJE – Centre d'excellence pour le développement des jeunes enfants.
2. «Apprentissage par le jeu», Angela Pyle, Ph.D., OISE, University of Toronto, Canada, 2018-2021 CEDJE – Centre d'excellence pour le développement des jeunes enfants, p:52-53.

d'enseignement et d'évaluation. Certains le font plus, d'autres le font moins. Je ne pense pas qu'on puisse évaluer les élèves uniquement via des démarches créatives, mais je pense que de temps en temps on peut un petit peu alléger les choses en allant chercher, observer ce que l'enfant est capable de produire seul. Dans cette démarche, on ne va pas mesurer la créativité, on va mesurer l'acquisition de compétences mathématiques. On a donc toujours un canevas derrière. Rien n'est fait au hasard. La forme de l'évaluation change mais l'approche et le regard de l'enseignant est le même. Un enseignant



Photo de Artem Kniaz sur Unsplash

a toujours des attentes, des exigences... La façon d'y arriver, c'est autre chose. C'est cela la liberté pédagogique.

Éduquer: Pensez-vous que cette liberté pédagogique est assez sollicitée par les enseignants?

J.L.: Comme dans toute la population, certains utilisent plus leur liberté, certains moins! C'est donc une question de personne, ce n'est pas une question de système. Notre système scolaire belge laisse tout de même beaucoup de liberté(s) pédagogique(s) aux enseignants. À nous de l'utiliser à bon escient.

Pour aller plus loin

La liste des jeux éducatifs exploitables en classe étant tellement vaste, nous vous proposons de découvrir leur sélection via les sites Internet présentés sur cette page. Ceux-ci regorgent de conseils, liens, ressources, analyses.

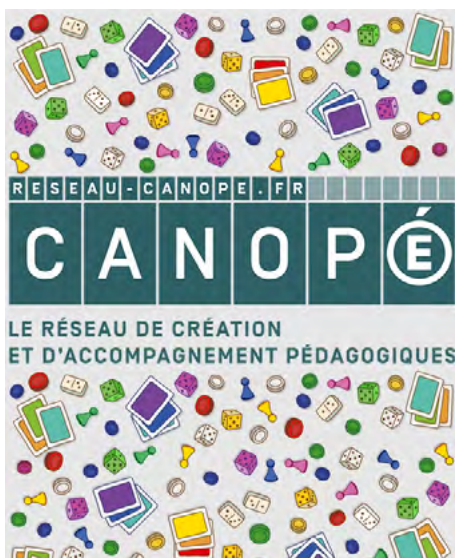
N'hésitez pas à les consulter!

RESSOURCES / INTERNET:

Le réseau Canopé

Vous souhaitez utiliser des jeux de cartes ou des jeux de plateau pour les intégrer à vos séances en classe ou à vos animations pédagogiques? Le Réseau Canopé vous propose de découvrir une base de fiches pédagogiques pour l'utilisation de jeux «grand public» dans les apprentissages ainsi que des fiches plus particulièrement destinées aux parents.

Plus d'infos: www.reseau-canope.fr/apprendre-par-le-jeu.html



Ludikécole

Créé pour faciliter la pratique du jeu de société aux professeurs de l'école élémentaire et de la grande section de maternelle, Ludikécole s'adresse également à tous les partenaires de la réussite éducative de l'enfant: parents, animateurs périscolaires... Pour que cette pratique ne soit pas réservée à quelques familles initiées ou à quelques professeurs passionnés, Ludikécole propose, sur ce site, des ressources clés en main: sélection de jeux, fiches pédagogiques, vidéos d'explication des règles...

Plus d'infos: <https://ludikecole.fr/>



Kaleidi

Kaleidi est une plateforme qui vous propose une série de jeux sélectionnés pour leurs intérêts mathématiques. Pour chaque jeu, vous trouverez un descriptif de celui-ci, ainsi qu'une vidéo de présentation.

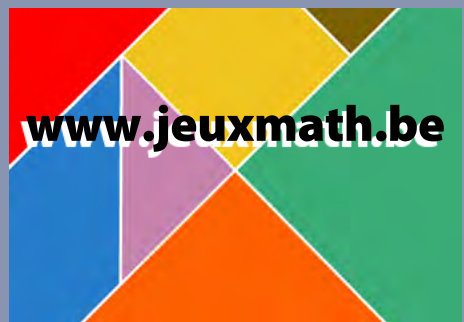
Plus d'infos: <https://kaleidi.be/index.php/boutique/?fbclid=IwAR3kLoClz8OukYLrjxFx95iso3pwdulpjWoHj95XJiVa0pUoypaSLInesKo>



www.jeuxmath.be

Le site www.jeuxmath.be vous propose de nombreuses ressources, supports, une sélection de jeux mathématiques, des liens vers des fiches pédagogiques, vidéos, analyses... entièrement dédiés aux jeux mathématiques. Un outil riche et précieux si vous souhaitez mener des jeux mathématiques en classe ou mener une réflexion sur vos pratiques en tant qu'enseignant-es!

Plus d'infos: www.jeuxmath.be



ANALYSES / RESSOURCES

Apprentissage par le jeu, Angela Pyle, Ph.D., OISE, University of Toronto, Canada, 2018-2021 CEDJE – Centre d'excellence pour le développement des jeunes enfants.

Les pratiques appropriées sur le plan du développement, comme l'apprentissage par le jeu, sont précieuses pour renforcer de nombreux domaines associés au développement et à l'apprentissage. L'objectif de ce thème est de démontrer comment l'apprentissage par le jeu peut soutenir l'apprentissage des aptitudes socio-émotionnelles, le développement intellectuel général et les capacités d'auto-régulation des jeunes enfants. Il consiste également à préciser la relation entre le jeu et l'apprentissage scolaire.

Plus d'infos: www.enfant-encyclopedie.com/apprentissage-par-le-jeu



«Jouer pour apprendre, apprendre pour jouer», Daphné Renders, FAPEO

«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. Et si on essayait? Et si on introduisait réellement le jeu dans la classe, peu importe l'âge des jeunes?»

«Jouer pour apprendre, apprendre pour jouer» de la Fédération des Associations de Parents de l'Enseignement Officiel est un dossier intégralement consacré à la pédagogie par le jeu et le jeu à l'école.

Plus d'infos: www.fapeo.be/analyse-2016-0315-jouer-pour-apprendre-apprendre-pour-jouer/

DOCUMENTAIRE:

Le pouvoir du jeu - Arte

Jouer n'est pas l'apanage des humains ou des animaux domestiques. Les reptiles, les amphibiens et même les insectes ont leurs jeux... Voyez ce gros lézard avec un seau sur la tête! Le rôle de cette activité, apparemment gratuite, n'est pas à prendre à la légère. Les biologistes de l'évolution pensent que c'est même une des clés pour survivre et pour notre santé mentale.

Plus d'infos: www.youtube.com/watch?v=6BA1nhd2Ozw



FORMATION:

HE2B: spécialisation en sciences et techniques du jeu

La spécialisation en sciences et techniques du jeu est un diplôme officiel de 60 ECTS de niveau Bac +4 / Master 1. Organisé par la Fédération Wallonie-Bruxelles, il est tout à fait unique en son genre. Il forme en effet des praticiens réflexifs dans le domaine de la ludologie, de la ludopédagogie, de la ludothéconomie et de la gestion de projets ludiques commerciaux. Il s'adresse à toute personne souhaitant utiliser le jeu et les jeux à titre professionnel, titulaire à tout le moins d'un grade de bachelier (Bac +3) ou par VAE.

L'année de spécialisation propose un programme de cours et séminaires particulièrement consistant (450 heures assorties de 180 heures de stages et la constitution d'un portfolio), dispensés par des professeurs spécialistes et des experts invités.

Plus d'infos: www.he2b.be/formations/sciences-politiques-sociales/specialisation-sciences-techniques-jeu



DISPOSITIF:

Les Récrés Jeu t'aime - Yapaka

Mené depuis 2015, le dispositif «Récrés Jeu t'aime» de Yapaka propose aux écoles d'installer un contenant (bacs, abri de jardin, container...) rempli d'objets quotidiens obsolètes tels que tissus, sacs, filets... dans la cour de récréation et de laisser librement les enfants y avoir accès pendant le temps de midi. L'ambition du projet est de redonner aux cours de récréation leur aspect ludique en invitant les enfants à créer, à imaginer, à jouer...

Plus d'infos: www.yapaka.be/page/dispositif-les-recres-jeu-taime



Une première thématique transversale pour les actions de la Ligue en 2022-2023

Un projet autour de la vieillesse

Composée de 4 secteurs (formation, communication, interculturel et administration), cela faisait quelque temps que la Ligue ressentait la nécessité tout autant que l'envie de travailler sur une thématique transversale.

Un projet commun, pour nous retrouver toutes et tous ensemble autour d'un fil rouge collectif, que chaque secteur pourrait développer et traduire en actions. Un projet commun aussi pour relever le défi de développer une ou plusieurs actions co-construites par l'ensemble de notre équipe, en partenariat avec d'autres organisations.

Pour continuer de faire association, et d'alimenter nos démarches d'éducation permanente!



En 2022 et 2023 donc, l'équipe de la Ligue entend se pencher sur la question de la vieillesse dans nos sociétés: c'est quoi, être vieux ou vieille en Occident, ou ailleurs sur la planète? Quelles sont les discriminations, les inégalités auxquelles nos seniors doivent faire face? Mais aussi, quelles sont les démarches, les initiatives actuelles qui leur sont proposées et qui les valorisent? De l'âgisme aux enjeux intergénérationnels, notre équipe prendra le temps d'une année pour décortiquer ces problématiques, et braquer le projecteur sur des actions qui favorisent un monde plus respectueux de toutes les générations, plus juste et inclusif.

Pourquoi la vieillesse? Les objectifs derrière notre démarche

C'est en juin 2022 que notre équipe a entamé sa démarche intersectorielle, avec une première réunion pour choisir une thématique annuelle et transversale. Au travers de quelques dispositifs de brainstorming et de classement collectif des idées, c'est le thème de la vieillesse qui a fini par

émerger et remporter le plus de suffrages.

Il paraît en effet primordial à notre équipe de s'intéresser à cette thématique pour de nombreuses raisons.

Tout d'abord, pour lutter contre l'invisibilisation et le manque de représentation des personnes âgées dans nos sociétés. Monde basé sur la productivité et la rentabilité, crainte du vieillissement et de la mort... Nous détournons malheureusement trop souvent le regard des réalités dans lesquelles nos aîné-es évoluent aujourd'hui. La crise COVID que nous venons de traverser a d'ailleurs amplifié ces phénomènes.

Ensuite, parce que l'âgisme, donc toute discrimination basée sur l'âge, est à nos yeux une des formes de discrimination les moins abordées et qu'il est important de la mettre en lumière. Ces discriminations sont bien souvent liées à d'autres formes de stigmatisations: ainsi, une femme âgée est susceptible d'être confrontée à encore plus d'inégalités sociales et économiques qu'un homme du même âge. L'âgisme exacerbe le sexisme, le racisme, et toutes les autres formes de discrimination et d'inégalités.

Photo de Pauline Laurent, prise en réunion d'équipe



Nous constatons également que l'écart entre les générations s'est creusé dans nos sociétés actuelles, que les liens se sont affaiblis et que toute la richesse que peut représenter la transmission des aîné-es s'est effritée. Pourtant, se connaître est une des clés essentielles pour se respecter et s'enrichir mutuellement!

Enfin, la vieillesse nous concerne toutes et tous: nous sommes toutes et tous confronté-es au vieillissement d'un proche, nous nous questionnons probablement toutes et tous sur notre propre fin de vie, sur les libertés dont nous serons doté-es ou privé-es. Nous constatons que c'est pourtant un sujet dont nous parlons finalement très peu, et sur lequel nous sommes sans doute mal informé-es.

Au travers des actions que nous mènerons en lien avec cette thématique cette année, nous espérons donc avant tout donner la parole aux aîné-es, aux professionnel-les qui les accompagnent, aux acteurs et actrices d'initiatives qui les mettent en valeur, aux porteurs et porteuses de projets intergénérationnels.

Nous souhaitons sensibiliser aux différents regards qui existent sur la vieillesse, pour mieux lutter contre les stéréotypes et les discriminations.

Nous voulons valoriser, informer, former pour mieux préparer et accompagner les transitions de vie.

Nous tenons aussi à encourager toutes les occasions qui permettent de créer du lien intergénérationnel, que ce soit dans les activités de notre association comme dans le reste de notre réseau!

Le démarrage et l'avenir du projet

Depuis juin 2022, notre équipe s'est réunie à plusieurs reprises pour échanger, débattre, et mieux définir les contours de notre projet. En novembre, nos précédentes rencontres et discussions nous avaient permis d'aboutir à la suggestion d'actions pour chacun de nos secteurs: un numéro spécial de notre revue *Éduquer*, des formations thématiques, des ateliers de réflexion au sein de nos groupes d'apprenant-es en alphabétisation et français langue étrangère... Pour dépasser notre cadre d'actions habituel, nous avons aussi pris le temps de réfléchir à la conception d'une action transversale qui implique simultanément tous nos secteurs. Notre équipe s'attèle à leur concrétisation depuis lors. Vous devriez sans doute en apprendre plus dans les prochains mois!

Aujourd'hui, le projet en est toujours à ses prémices, mais nous souhaitons vous tenir au courant de la progression de nos réflexions, de nos découvertes, de nos rencontres! Nous tâcherons de publier des nouvelles régulièrement dans notre revue et sur notre site, qu'il s'agisse de vous montrer le résultat de nos recherches, vous in-

viter à nos activités, ou de vous parler de notre fonctionnement.

En ligne de mire, nous avons déjà la semaine de l'intergénération, coordonnée par Entr'âges asbl, qui aura lieu du 23 au 29 avril 2023. Cette semaine étant pleinement en lien avec notre thématique transversale, nous nous proposons spontanément comme partenaire et relais d'information de l'événement!

Dans notre calendrier aussi, la poursuite de nos réunions en équipe, avec notamment la venue d'intervenant-es d'autres organisations, expert-es de certaines thématiques, pour aller plus loin dans nos réflexions et nos contenus et dépasser le cadre de notre organisation interne.

Pour terminer, si notre projet vous parle, vous interpelle, que vous souhaitez en savoir plus, nous faire part de suggestions, questions, remarques, ou tout simplement contribuer à l'une de nos actions, notre porte vous est ouverte! N'hésitez pas à nous contacter à l'adresse audreyd@ligue-enseignement.be!

Nos précédentes productions sur la thématique

En juin 2019, le numéro 147 de notre revue *Éduquer* s'intéressait déjà à l'âgisme. N'hésitez pas à le parcourir à nouveau sur notre site et notre flipbook!



Droit de vote, port du masque, impôts

Des règles discontinues ou continues?

Se passe-t-il quelque chose de spécial dans notre cerveau, ou ailleurs dans notre corps, le matin de nos 18 ans? Non, bien sûr; pourtant, du jour au lendemain, on est jugé apte à participer aux élections. Une voiture lancée à 121 km/h sur l'E40 est-elle plus dangereuse qu'une autre à 119? Non, pas beaucoup plus. Mais l'automobiliste de la première voiture risque une forte amende, et pas dans la deuxième. N'est-ce pas bizarre, désagréable, voire injuste?

Discontinuités: tout ou rien

Ces exemples, très nombreux dans la vie quotidienne, montrent une forme d'«absurdité» liée à certaines règles, caractérisées par ce qu'on appelle en mathématiques *discontinuité*. Ce terme désigne en effet une relation où la conséquence peut sauter brutalement d'une valeur à une autre lorsque la cause augmente un tout petit peu. L'amende (ou le droit de vote), passe brutalement de zéro à une certaine valeur lorsque la vitesse (l'âge) passe une certaine valeur.

Or un tel système, qui traite très différemment deux personnes ayant agi presque identiquement, risque de sembler injuste. Outre le cas de l'automobiliste flashé à 121 km/h ou la personne qui aurait voulu voter la veille de ses 18 ans, considérons par exemple une aide de l'État d'un montant de 2 000 euros réservée aux ménages dont les revenus ne dépassent pas 30 000 euros par an¹. Un ménage percevant 29 999 euros se retrouve avec 31 999 euros en poche, alors que les voisins gagnant 30 000 euros n'ont droit à aucune prime. La règle d'octroi apparaît ici comme particulièrement injuste pour le deuxième ménage qui aurait mieux fait de travailler une heure de moins pour recevoir 2 000 euros!

«Le virus n'attaque pas avant 22h.»

Au niveau géographique également, les discontinuités, qui se manifestent au passage de

frontières, peuvent sembler terriblement arbitraires: quiconque commet un crime grave à la limite entre le Nouveau-Mexique et le Texas par exemple, risque la peine de mort d'un côté et la prison de l'autre. Tout cela à quelques mètres près, en passant une limite imaginaire en plein désert! Sans parler de peine de mort, un même délit peut être puni de 5 ans de prison d'un côté de la frontière et 10 ans de l'autre². Multiplication par deux si le forfait est commis au nord d'un banal fossé en plein champ! On peut également penser aux règles covid: le port du masque étant obligatoire dans les trains en territoire allemand mais pas belge, les passagers du train Bruxelles-Cologne sont tout à coup priés de mettre un masque, quelque part au milieu du trajet. La palme de l'absurde revient au fameux village-frontière Baerle³, où on a pu voir, dans la même rue, des clients se masser sur les terrasses néerlandaises, les belges étant interdites d'ouverture. Bien sûr, il est tentant de se moquer de ce type de règle pour les discréditer: «Ah oui, le virus s'arrête à la frontière, c'est ça?», ou encore, à propos du couvre-feu de l'hiver 20-21: «Comme chacun sait, le covid n'attaque pas avant 22h».

Ainsi, les règles discontinues présentent un grave inconvénient: elles peuvent engendrer un sentiment d'injustice, d'irrationalité, ce qui risque de leur faire perdre en légitimité.

Tranches

Comment peut-on réduire cet effet d'injustice? Une première solution réside dans la création de plusieurs «tranches», entre lesquelles les discontinuités sont moins fortes. C'est ainsi que fonctionnent beaucoup de règles, comme le prix des timbres, les amendes, certaines aides de l'État, etc. Dans le cas des timbres, par exemple, l'affranchissement pour une lettre de moins de 50 g coûte 2,17 euros, puis passe à 4,34 euros pour un envoi entre 50 à 100 g, etc.

Cette solution, d'autant mieux acceptée que les discontinuités sont petites et donc les tranches nombreuses, a été retenue pour de très nombreux dispositifs: amendes, peines de prison, tarif des trains en fonction de l'âge, etc. Mais pas pour le droit de vote, alors qu'on pourrait imaginer une tranche d'un «demi-droit de vote» de 14 à 22 ans, par exemple!

«A voté (aux trois quarts)!»

Mais le système des tranches comporte encore des discontinuités, un peu agaçantes pour la personne qui doit payer deux fois plus de timbres pour sa lettre de 50,5 grammes. Pour supprimer ces effets injustes, il faut un système «continu», qui se caractérise par une relation douce entre cause et effet, et donc une absence totale de «saut». La TVA fonctionne ainsi: à chaque passage à la caisse du consommateur, une certaine partie (21 % par exemple) va à l'État, de façon proportionnelle aux achats. La continuité, très présente dans la nature, est le principe de l'immense majorité des transactions humaines. 50,5 kg de pommes, par exemple, ne coûtent pas deux fois plus cher que 49,5 kg. Remarquons que l'impôt sur le revenu fonctionne également de manière continue, contrairement à ce qu'affirme un mythe persistant (voir encadré).

Dans un souci de justice, on pourrait imaginer corriger les systèmes discontinus mentionnés plus haut. Pour les timbres, on peut proposer une formule proportionnelle comme: « $\text{PRIX} = 0,05 \times \text{POIDS}$ »: le timbre coûterait donc 5 centimes par gramme de lettre. Quant au droit de vote, on pourrait le faire passer progressivement de zéro (à 14 ans) à une voix (à 22 ans). On peut ainsi proposer la formule: « $\text{DROIT DE VOTE} = 0,125 \times (\text{AGE} - 14)$ ». Une personne de 18 ans aurait une demi-voix et une de 20 ans aurait trois quarts de voix!

La continuité: juste mais souvent infaisable!

Mais tout ceci risque de se révéler compliqué à mettre en œuvre! D'abord, on entrevoit des problèmes d'organisation: il faudrait



À Baarle, les Pays-Bas et la Belgique sont séparés par de simples croix peinturées au sol.

peser soigneusement chaque lettre pour y coller le bon timbre, et le dépouillement des votes deviendrait une opération très fastidieuse, sauf à rendre tout ceci automatique au moyen de boîtes aux lettres intelligentes ou de bulletins de vote numériques... ce qui pose de nombreux autres problèmes techniques et éthiques, et le jeu n'en vaut sans doute pas la chandelle.

Mais il y a pire que cela: pour certaines règles, le passage à la continuité soulève des problèmes quasi-insolubles. Si on voulait supprimer les discontinuités géographiques, il faudrait remplacer les frontières par des zones où les lois changeraient progressivement d'un pays à l'autre. Imaginons par exemple qu'un même crime soit puni de 5 ans de prison à Bruxelles, et 10 ans à La Haye. Les peines prévues s'élèveraient alors à 5 ans 4 mois à Malines, 7 ans à Breda, et 9 ans à Rotterdam!

De pire en pire: la continuité devient carrément impossible dans d'autres cas. Par exemple, si le masque est obligatoire à Cologne et non à Bruxelles, comment imaginer porter 31% de masque à Liège et 57% à Aix-la-Chapelle? Cela n'a pas de sens. Et entre le Texas et le Nouveau-Mexique,

comment passer continûment de la peine de mort à une peine de prison? Cela n'a pas de sens non plus. Ainsi, certaines règles sont impossibles à «continuer», et les changements brutaux aux limites demeurent finalement la moins mauvaise solution, malgré leur absurdité qui saute surtout aux yeux des personnes habitant dans les régions frontalières.⁴

En conclusion: impôt continu, amendes discontinues...

En résumé, chaque solution (discontinuité ou continuité) possède des avantages et inconvénients. Trop de discontinuité conduit à des situations d'injustice ou d'arbitraire. Trop de continuité conduit à une complexité difficile, voire impossible à mettre en œuvre.

Mentionnons que le malentendu persistant autour du cas particulier des impôts sur le revenu mériterait d'être dissipé, par exemple par plus de communication, sur le lieu de travail, et, pourquoi pas, dans les écoles. En effet, le «mythe de l'impôt qui fait perdre de l'argent à ceux qui travaillent plus» contribue probablement à rendre l'impôt moins acceptable, car il peut être perçu comme injuste et pénalisant le travail. Or il



est essentiel, dans une société qui prétend redistribuer correctement les richesses, que les citoyen·nes sachent comment l'impôt est calculé, et que ce calcul paraisse le plus juste possible.

Manifestement, il n'existe pas de système idéal, et nous devons nous satisfaire de nombreuses règles discontinues. Et c'est ainsi que mettre un masque quand le train passe la frontière, payer une amende de 53 euros «pour un km/h de plus», ne pas pouvoir voter à 17 ans et 364 jours, toutes ces petites choses arbitraires ou désagréables doivent être considérées comme le prix à payer pour une certaine simplicité.

1. Prime à la rénovation par exemple. Les valeurs de revenus sont simplifiées ici par souci de clarté.
2. Valeurs également simplifiées pour la clarté!
3. Ce village partagé entre Pays-Bas et Belgique détient l'étrange record de la frontière la plus complexe au monde, avec des rues, et même des maisons, partagées entre les deux pays.
4. Bien sûr, l'harmonisation des lois de part et d'autres des frontières, voire l'abolition des frontières, représente une autre solution, autrement plus ambitieuse, et il s'agit là d'un autre débat!

Le mythe de «l'impôt qui fait perdre de l'argent à ceux qui travaillent plus.»

On entend parfois ce genre de raisonnement: «La tranche sous 13 000 euros n'est pas taxée¹, et la tranche suivante est taxée à 11%. J'ai gagné (avant impôt) 13 050 euros en 2022: je dois payer 11% de cette somme à l'État, soit 1435 euros. Il me reste donc environ 11 600 euros. Mon voisin a un peu moins travaillé que moi, il a gagné 12 950 euros. Donc il n'est pas imposé, et en travaillant moins, il a finalement 1400 euros de plus que moi dans la poche! Quel scandale! L'impôt est injuste, car il fait perdre beaucoup d'argent à ceux qui travaillent plus.» Il existe des variantes à ce récit, qui reposent toutes sur le fait de «changer de tranche» d'imposition (lorsque les revenus passent les seuils d'environ 13 000, 24 000, ou 41 000 euros par an).

Ce raisonnement erroné, véritable «légende urbaine», repose sur une vision discontinue de la relation entre revenu et impôts, où le passage d'une tranche à l'autre provoquerait un saut dans l'imposition (comme pour le prix du timbre, qui double au passage des 50 grammes). Au contraire, quand on y regarde de plus près, la relation entre revenu et impôt est parfaitement continue, même si la notion de tranches peut induire en erreur. Le calcul correct pour des revenus de 13 050 euros donne... 5,5 euros d'impôts.²

Voici comment cela fonctionne: les 13 000 premiers euros de revenus ne sont en effet pas taxés, tandis que la tranche «plus de 13 000» est taxée à 11%. Mais, fait souvent mal compris, seuls les revenus dépassant 13 000 euros sont taxés à 11%, donc 50 euros dans notre exemple, qui donnent 5,5 euros d'impôt. Ainsi, le calcul de l'impôt suit une relation un peu plus compliquée qu'une simple proportionnalité³, mais respecte très bien l'exigence de continuité indispensable pour éviter de traiter différemment deux personnes aux revenus très proches. On peut reprocher beaucoup de choses à l'impôt sur le revenu, mais sûrement pas le fait que «travailler quelques heures de plus peut faire perdre de l'argent!»

1. La vraie valeur est 13 540 euros en Belgique, mais considérons 13 000 pour la simplicité du calcul.
2. Par souci de clarté on ne considère pas ici les d'abattage, enfants à charge etc.
3. Un impôt strictement proportionnel (par exemple, «tout le monde paie 15% de ses revenus») est appelé «flat rate». Il existe dans certains pays du monde et certaines personnes le proposent en Belgique.

activités

Les régionales de la Ligue proposent...

...des formations, des animations, des ateliers, pour adultes et enfants et diverses visites guidées.

Régionale de Charleroi

(à la Maison de la Laïcité)

Renseignements et inscriptions:

LEEP de Charleroi

Rue de France, 31 à 6000 Charleroi

Tél.: 071/53.91.71 - Fax: 071/53.91.81

Courriel: pascale.modolo@laicite.net

Régionale du Hainaut occidental

(à la Maison de la Laïcité)

Renseignements et inscriptions:

LEEP de Tournai

Rue des Clairisses, 13 à 7500 Tournai

Tél.: 069/84.72.03 - Fax: 069/84.72.05

Courriel: leep.tournai@gmail.com

Régionale de Liège

Renseignements et inscriptions:

LEEP de Liège

Boulevard de la Sauvenière, 33-35, 4000 Liège

Tél.: 04 / 223 20 20

Régionale du Luxembourg

Renseignements et inscriptions:

LEEP Luxembourg

Rue de Sesselich, 123 à 6700 Arlon

Tél.: 063/21.80.81 - Fax: 063/22.95.01

Courriel: ateliersartligue@gmail.com

www.ateliersartligue.be

Régionale Mons-Borinage-Centre

Renseignements et inscriptions:

LEEP de Mons

Rue de la Grande Triperie, 44 à 7000 Mons

Tél/Fax: 065/31.90.14 -

Courriel: leepmonsbor@yahoo.fr

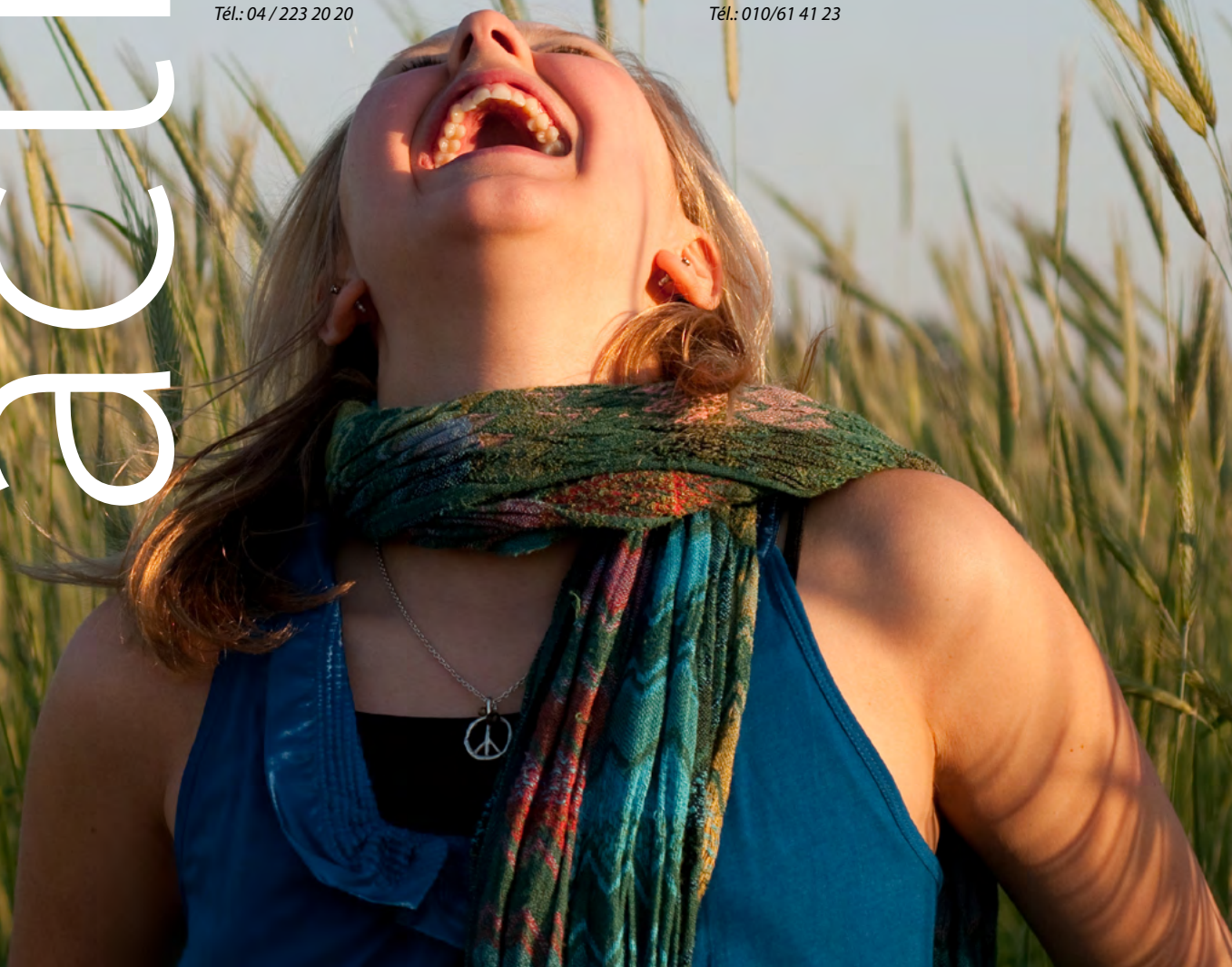
Régionale du Brabant wallon

Renseignements et inscriptions:

LEEP du Brabant wallon

Avenue Napoléon, 10, 1420 Braine-l'Alleud

Tél.: 010/61 41 23



Pour nous contacter

Secrétariat communautaire

Rue de la Fontaine, 2
1000 Bruxelles
Tél.: 02 / 511 25 87 ou 02 / 512 97 81
Fax: 02 / 514 26 01
N° de compte: BE19 0000 1276 64 12
e-mail: info@ligue-enseignement.be
Site: www.ligue-enseignement.be

Président Roland Perceval
Trésorier général Renaud Loridan
Directeur Patrick Hullebroeck
Assistante
Cécile Van Ouytsel
Responsable du personnel
Julie Legait
Assistante
Nathalie Masure
Comptable
Jonathan Declercq

Permanent-es du secteur Communication - Internet
Marie Versele
Juliette Bossé
Valérie Silberberg

Mise en page Éric Vandenheede

Permanent-es du secteur Formation
Audrey Dion
Sylwana Tichoniuk
Éric Vandenheede
Amina Rafia
Loïc Pannequin

Responsable du secteur Interculturel
Julie Legait

formateur-rices du secteur Interculturel
Hanane Cherqaoui Fassi
Ariane Crèvecoeur
Pamela Cecchi
Pauline Laurent
Hossein Malekian

Projet européen
Julie Vanderghyest

Coordinatrice de la revue Éduquer
Juliette Bossé

Secrétariats des sections régionales

Régionale du Brabant wallon
Présidente Yolande Mendes da Costa

LEEP du Brabant wallon
Avenue Napoléon, 10
1420 Braine-l'Alleud
Tél.: 010/61 41 23

Régionale de Charleroi
(à la Maison de la Laïcité)

Présidente Maggy Roels
Rue de France, 31
6000 Charleroi
Tél.: 071 / 53 91 71

Régionale du Hainaut occidental
(à la Maison de la Laïcité)

Président Stéphane Huez
Rue des Clairisses, 13
7500 Tournai
Tél.: 069 / 84 72 03

Régionale de Liège

Président Thomas Herremans
Boulevard de la Sauvenière, 33-35
4000 Liège

Régionale du Luxembourg

Présidente Michelle Baudoux
Rue de Sesselich, 123
6700 Arlon
Tél.: 063 / 21 80 81

Régionale Mons-Borinage-Centre

Président Guy Hattiez
Rue de la Grande Triperie, 44
7000 Mons
Tél.: 065 / 31 90 14



Éduquer

Vous êtes enseignant-e, directeur-trice
d'école, parent, ou tout simplement
intéressé-e par les questions
d'éducation et d'enseignement?
Retrouvez, chaque mois, les
informations sur l'actualité de
l'enseignement sélectionnées pour
vous par la Ligue et des analyses
approfondies sur les questions
éducatives!

Abonnez-vous à notre revue

Rendez-vous sur notre site:

www.ligue-enseignement.be

Cotisation et don 2023

Si vous n'avez pas encore payé votre cotisation **2023** merci de le faire dans les meilleurs délais. La cotisation **2023** est de **25€** minimum.

À verser sur le compte: **BE19 0000 1276 64 12 - BIC: BPOTBEB1** de la Ligue de l'Enseignement et de l'Éducation permanente, asbl, rue de la Fontaine, 2 - 1000 Bruxelles. Communication: cotisation ou don 2023.

Pour toute information concernant le suivi de votre affiliation, veuillez nous contacter au **02/512.97.81** ou admin@ligue-enseignement.be

Avec le soutien de la



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES



culture.be



éduquer

tribune laïque

périodique mensuel

Numéro 175
février 2023
2,5 €

Éditeur responsable
Roland Perceval
Rue de la Fontaine, 2
1000 Bruxelles
Tél: 02 / 511 25 87

Bureau de dépôt:
Bruxelles X