

L'animal n'est pas un jouet

Marie-Noëlle LOVENFOSSE

C'est en 2016 que les élèves de **Catherine LEJEUNE**, institutrice en 2^e année à l'école fondamentale de l'Enfant-Jésus de Nivelles¹, ont remporté le concours organisé par le Service Public de Wallonie. Le défi à relever était de taille : concevoir et réaliser un jeu destiné à sensibiliser les enfants (et les parents) au bien-être animal. « *Puissance Cat* » a vu le jour après plusieurs mois de travail, et il vient tout juste d'être édité.

Quel enfant n'a jamais demandé à ses parents d'avoir un hamster, un lapin, une tortue, un chat ou un chien ? En imaginant vraiment ce que cela implique ? Rien n'est moins sûr. Qui va nourrir Bubulle, promener Médor (et ramasser ses crocrottes), ou sortir Lapinou de sa cage ? Ce n'est pas le tout d'adopter un animal, encore faut-il envisager très concrètement la manière de s'en occuper et les couts à prendre en charge. C'est pour éviter les achats impulsifs et les abandons, mais aussi pour sensibiliser au bien-être animal de manière générale, que ce concours a été mis sur pied. Une cinquantaine de classes maternelles et primaires ont planché sur la création d'un jeu pour découvrir, de manière ludique, en classe ou à la maison, les contraintes liées aux animaux domestiques.

Un chat super-héros

« *Quand notre école a été informée du concours, sachant que la question du bien-être animal me tient particulièrement à cœur et que je bricolais beaucoup dans ma classe, la directrice est venue me trouver pour me proposer d'y participer, se remémore C. LEJEUNE. J'ai reçu une mallette pédagogique, qui a été une aide précieuse pour élaborer un jeu collaboratif sur le thème déterminé.* »

Les enfants se sont partagé le travail. Par petits groupes, ils devaient se renseigner sur un animal précis (chien, chat, chèvre, poule, poisson, lapin, tortue, hamster...), chercher de la documentation, lire des informations, répondre à des questions sur l'animal et ses besoins, avant de se lancer dans la fabrication du jeu proprement dite. Leur créativité a été particulièrement sollicitée pour tout

réaliser eux-mêmes (dessins, bricolages, questions, règlement, fiches, etc.). « *Tous les enfants ont participé, souligne l'institutrice, aujourd'hui à la retraite. Ils ont vraiment pris fait et cause pour l'animal dont ils étaient chargés. Ils se sont entraînés. Ils étaient particulièrement motivés et persuadés, dès le début, qu'ils allaient gagner ! Les parents ont également été mis à contribution, pour les aider à chercher de la documentation et à « traduire » en mots simples certaines explications un peu complexes. Grâce à tout le travail réalisé en classe, individuellement et en groupe, les élèves ont amélioré leur écriture, créé des phrases, et se sont véritablement surpassés. Ils ont fait énormément de progrès, y compris en bricolage et en dessin. Ils ont gagné en autonomie, en confiance en soi, en sociabilisation.* »

Le concours clôturé, c'est à des professionnels du jeu, de la pédagogie et du bien-être animal qu'il revenait de déterminer le projet gagnant. On imagine sans peine la joie des élèves de Madame Cécile apprenant que « *Puissance Cat* » (qui tire

son nom du chat super-héros menant le jeu) l'avait emporté. Ils ont été impliqués dans sa fabrication, associés au choix des couleurs, des dessins, etc. Une photo de classe regroupant tous les enfants figure au dos de la boîte, avec les explications relatives à la manière dont le jeu a été conçu, et chacun d'entre eux en a reçu un exemplaire. ■

Le jeu « *Puissance cat* » est disponible dans une cinquantaine de bibliothèques de Wallonie, où familles et écoles peuvent l'emprunter. La mallette pédagogique, fournie lors du lancement du concours et permettant aux participants de découvrir les besoins fondamentaux des animaux, est, quant à elle, téléchargeable gratuitement.

Pour découvrir les bibliothèques participantes et/ou télécharger la mallette pédagogique : <http://bienetreanimal.wallonie.be/puissance-cat>

1. www.enfant-jesus-nivelles.be

Céline TELLIER (au centre), la ministre wallonne en charge du bien-être animal, découvre le jeu en compagnie des élèves.

