

Jouer, c'est gagner !

Marie-Noëlle LOVENFOSSE

Depuis 3 ans, **Bernard CARTON**, instituteur à l'Ecole Notre-Dame de Heusy (Verviers), a instauré en classe, pour ses élèves de 6ème primaire, une heure de jeux de société quotidienne. Interviewé (par téléphone) au début du confinement, dans sa belle région boisée de Jalhay, aux portes des Fagnes, cet enseignant passionné par son métier, explique comment cette activité régulière est devenue un réel moteur pour l'apprentissage.

“ Le Plan de Formation de l'école permet à l'équipe pédagogique de se familiariser avec les perspectives apportées par les découvertes récentes en neurosciences, fondamentales pour la compréhension des mécanismes d'apprentissage » se réjouit B. CARTON. Il indique aussi que ces recherches soulignent l'importance du jeu, ce dont il était déjà largement convaincu. « Il y avait déjà des jeux en classe, auxquels les enfants avaient accès à certains moments, mais je les utilise de manière systématique d'un point de vue pédagogique depuis 3 ans, précise-t-il. Ils ont à leur disposition des jeux de cartes, d'Echec, de Dames, ou du style « Qui est-ce ? », « Salade de cafards », etc. A première vue, il s'agit de jeux récréatifs et pas « pédagogiques » au sens strict. C'est pour ça qu'ils fonctionnent bien ! Les règles sont faciles, certaines parts se jouent en 3 ou 4 minutes, les élèves doivent trouver des couleurs, réagir, parler, mimer... Tout cela les amuse beaucoup et ils acquièrent de nouvelles aptitudes ou les renforcent, sans que ça ait l'air d'apprentissages à proprement parler. » Tel jeu va s'avérer particulièrement intéressant pour telle matière ou pour telle aptitude. Pour un élève qui ne parvient pas à aligner correctement les chiffres d'une addition, par exemple, jouer aux Echecs ou faire des réussites aux cartes va permettre des connexions neurologiques qui l'aideront à bien dis-



poser ses calculs. Les jeux stimulent les fonctions exécutives, autrement dit, ils agissent sur le temps de réaction, le temps d'adaptation du cerveau pour parvenir à apprendre quelque chose, trouver une solution à un problème ou répondre à une question posée.

Rassurer et donner envie

« En voyant que mes élèves passent du temps à jouer, des collègues et certains parents s'inquiètent pour la matière à voir, poursuit B. CARTON, mais je leur explique qu'il n'y a aucune perte de temps. Grâce aux jeux, des déclics vont s'opérer. Je fais régulièrement des débriefings en classe avec les enfants pour les rassurer sur le fait qu'ils progressent et que la matière est vue, même si c'est parfois de manière un peu moins « classique », en jouant, ou en allant, par exemple, faire du saut en longueur dehors pour travailler sur les distances. » Sans compter que le fait de jouer ensemble a aussi des répercussions sur l'ambiance générale de la classe. Les élèves communiquent, un lien se crée ou se renforce et l'enseignant constate une réelle empathie entre eux. Il tient aussi,

par ailleurs, à ce qu'ils puissent se servir des réflexes acquis lors des parties pour travailler de manière autonome, en utilisant tous les moyens mis à leur disposition (synthèses, documents, livres, etc.). « Ils me voient alors comme un référent ayant certaines compétences, à qui ils peuvent faire appel, plutôt que comme « le maître » qui a le savoir, surveille et donne des points, ajoute l'instituteur. Cela permet une tout autre relation pédagogique. C'est vraiment salubre de « désacraliser » la matière et les points. Voir des enfants heureux, bien dans leur peau, qui disent le matin à leurs parents « dépêchez-vous, j'ai envie d'aller à l'école », c'est un vrai bonheur. Pour le moment, avec le confinement, je garde le contact avec eux et ils m'envoient des photos, des messages, me demandent des conseils, font les exercices, etc. Tous participent et sont demandeurs. Ils sont vraiment au taquet pour travailler ! Vous savez, je suis instituteur depuis 36 ans et mes élèves continuent à m'apprendre des choses tous les jours ! » ■

Un projet à faire connaître ?
redaction@entrees-libres.be