

Réaccrochage scolaire par la ludopédagogie

Marie-Noëlle LOVENFOSSE

On sait depuis longtemps que les jeunes enfants ont besoin de jouer et que les premiers apprentissages se réalisent par ce biais. Les enseignant(e)s de maternelle en font d'ailleurs largement usage. Ensuite, au fil des années, on joue de moins en moins en classe. Les jeux de société ne pourraient-ils pourtant pas être de précieux auxiliaires, en termes d'apprentissages mais aussi d'accrochages scolaires, quel que soit l'âge des élèves ? De plus en plus d'enseignant(e)s et de chercheurs(euses) en sont persuadé(e)s.

La « ludopédagogie » c'est à la fois, l'utilisation du (des) jeu(x) dans les apprentissages et une méthodologie d'apprentissage basée sur le jeu, qui mobilise l'attention, la compréhension, la mémorisation, la réflexion et l'imagination. Jouer permet, sans en avoir l'air, de mettre en œuvre de nombreuses ressources : savoirs, savoir-faire, savoir-être, réactivité, logique, autonomie, empathie, coopération, socialisation, etc. Véritable outil d'apprentissage, le jeu est également un formidable dispositif de remédiation ou de ré-accrochage scolaire à tout âge. C'est bien ce qui a convaincu **Amélie TONNEAU**, professeure de gestion (secteur économie) à l'Ilon St Jacques (Namur). « Nous accueillons pas mal d'élèves en difficultés familiales, en décrochage scolaire, explique-t-elle. C'est un défi de tous les jours de les motiver à venir en classe et à s'investir. Et cela n'a rien d'évident de les intéresser à la matière que l'on donne. Lors de la session For-For¹ de janvier, je me suis inscrite à une formation donnée par **Renaud KEYMEULEN²** et j'ai appris qu'un appel à candidatures était lancé pour trouver des écoles intéressées par un projet relatif à la ludopédagogie. »



Bousculer les habitudes

Enthousiasmée par l'idée de tenir là un bon moyen de changer la manière de s'adresser aux élèves, A. TONNEAU a rapidement convaincu l'équipe de direction de l'Ilon St Jacques et plusieurs collègues de se lancer dans le projet. « Actuellement, précise l'enseignante, nous sommes 5 profs concerné(e)s par cette initiative, dont 3 donnent cours au 1^{er} degré, avec l'objectif que cela « contamine » les autres collègues. Nous allons être formé(e)s pendant deux ans. Nous avons commencé l'aménagement d'un local avec du mobilier « de récup' » remis à neuf. Il constituera une ludothèque (ou centre ludopédagogique des talents) et accueillera toutes sortes de jeux (dont une partie sont fournis par les initiateurs du projet). La formation va nous permettre de découvrir la manière de les exploiter au mieux. Une série de parcours sont décrits en fonction des intelligences multiples. » Il ne suffit pas, en effet, de mettre une boîte de jeux devant les élèves en leur disant : « Allez-y, jouez ! », surtout s'il s'agit de grands ados. Il est important d'aller plus loin, de savoir quels parcours

pédagogiques il est possible d'imaginer avec les jeux dont on dispose, de montrer aux élèves ce qu'ils retirent de tel ou tel jeu et ce que cela permet de travailler. « L'idée, avec ce projet, reprend A. TONNEAU, c'est de bousculer les habitudes, de trouver des clés qui vont véritablement « parler » aux élèves, de faire en sorte qu'ils soient plus participatifs. Nous allons notamment travailler tout ce qui est compétences transversales, mais aussi cohésion de la classe, respect des autres, développement personnel (recherche de points forts, de centres d'intérêt), etc. Avec mes septièmes, je compte bien utiliser des jeux sur l'orientation, les métiers, pour les aider à savoir ce qu'ils ont vraiment envie de faire à leur sortie de l'école. Derrière le jeu, il y a toujours un objectif de développement, quel qu'il soit. Les élèves se forment et évoluent sans avoir le sentiment de « travailler ». C'est tout l'intérêt de la formule ! » ■

¹ Forum des Formations, proposé par le Service Formation de l'enseignement secondaire catholique (Cecafoe)

² enseignant, titulaire d'un master en sciences de l'éducation et d'un master en sciences du travail à l'UCL, chercheur en pédagogies nouvelles et méthodologie.