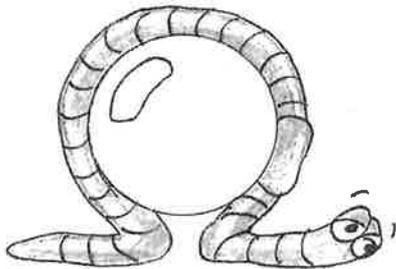


« Il faut jouer pour devenir sérieux », disait Aristote. Et si on jouait pour (faire) apprendre en toute légèreté ?

Il faut savoir jouer avec le savoir. Le jeu est la respiration de l'effort, l'autre battement du cœur, il ne nuit pas au sérieux de l'apprentissage, il en est le contrepoint. c'est le point de départ. »
Daniel Pennac - Chagrin d'école



Une nouveauté : la ludothèque d'IF Belgique

Le 7 mars 2020 - il y a donc plus d'un an - Sophie Barbieux et moi animions notre dernière formation sans masques et sans distances. Un autre monde... A vrai dire, la sinistre covid rôdait déjà méchamment et, quelques jours plus tard, nous étions confinés. Mais le souvenir de cette journée de liberté résonne d'autant plus joyeusement. Nous étions une bonne quinzaine de personnes réunies autour du thème «Jeu et transfert» et nous avons joué pour mieux réfléchir aux moyens d'apprendre de manière ludique. Ce fut très riche et réjouissant... Nous avons expérimenté des jeux, réfléchi aux gestes mentaux qu'ils activaient et à la manière dont, utilisés en Gestion mentale, ils pouvaient servir de tremplin à l'apprentissage grâce à un transfert guidé.

Dans le groupe, plusieurs personnes utilisaient régulièrement le jeu dans leur pratique pédagogique et leur apport fut particulièrement nourrissant. En fin de journée, certains ont émis le souhait de confectionner des fiches qui analyseraient des jeux en tant que tâches au service de l'entraînement des gestes mentaux (nous en avons présenté quelques-unes). L'idée a fait son chemin et le confinement (loisirs forcés) a favorisé son développement rapide : actuellement, vous pouvez consulter 30 fiches jeux sur le site d'IF Belgique (<https://www.ifbelgique.be/boite-a-outils/outils>) à la rubrique « Jouer pour apprendre ». Vous y trouverez répertoriés 13 jeux sélectionnés par les logopèdes et 17 jeux « tout public ». Pour chacun, vous pouvez télécharger une fiche jeu. En voici deux exemples ci-contre.

Ces fiches sont beaucoup consultées, ce qui semble prouver leur utilité. Nous comptons donc bien enrichir notre ludothèque... et vous pouvez nous y aider. N'hésitez pas à envoyer vos suggestions à IF Belgique.

Antoine de La Garanderie parle souvent du « plaisir de connaître »¹. Dans un rapport au savoir trop souvent morose, il est plaisant de découvrir ses moyens d'apprendre par le jeu, en toute légèreté (encore des bulles !), afin de reconnaître ses ressources et y puiser par la suite dans des situations plus scolaires.

Ce transfert cependant ne se fait pas automatiquement, il y a lieu de le guider. C'est ce qui se pratique dans les deux situations que nous allons décrire ci-dessous, l'une chez les adultes, l'autre chez les enfants.

Fiche d'analyse de jeu

Crazy Circus
crazycircus.free.fr Game Works

But du jeu : en observant des cartes objectifs, lancer avant les autres une formule indiquant comment déplacer les trois animaux du cirque (ours polaire, lion, éléphant) sur les deux podiums (rouge et bleu). Les partenaires vérifient la séquence de gestes en l'effectuant physiquement.

<p>Les prérequis nécessaires Aucun.</p>	<p>Photo du jeu</p>
<p>Les gestes incontournables Avant de jouer, la mémorisation des cinq syllabes correspondant aux 5 déplacements possibles. En comparant l'empilement en 3D et celui qui figure sur la carte objectif, l'imagination et la réflexion (logique) envisagent mentalement la succession des gestes à faire pour réaliser la transformation. La réflexion permet de rechercher la formule synthétisant les gestes à effectuer.</p>	<p>Geste « moyens » : la mémorisation en vue de la réflexion, l'imagination.</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>Geste « but » : la réflexion</p>
<p>Et les perceptions dans tout cela ? Perceptions visuelles (empilement en 3D et carte objectif) Perception auditive pour la vérification.</p>	<p>Le(s) paramètre(s) incontournable(s) P2 (code des syllabes) - P3</p>
<p>Ce jeu peut mener à un transfert vers des situations où il faut anticiper le temps de la transformation entre un état initial et un état final.</p>	

ASBL IF Belgique - www.ifbelgique.be - ifbelgique@yahoo.fr

Fiche d'analyse de jeu

Deducto
www.orthoedition.com Ortho Edition

But du jeu
Mener une enquête et découvrir le personnage mystère. Pour y parvenir il faudra lire correctement chaque indice.

<p>Les prérequis nécessaires Savoir lire</p>	<p>Photo du jeu</p>
<p>Les gestes incontournables L'attention pour observer chaque détail des différentes planches. La compréhension à la lecture, la compréhension des inférences de chaque carte.</p>	<p>Geste « moyens » : l'attention</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>Geste « but » : la compréhension</p>
<p>Et les perceptions dans tout cela ? Exclusivement visuelles.</p>	<p>Le(s) paramètre(s) incontournable(s) Les 4 paramètres peuvent se retrouver.</p>
<p>Ce jeu peut mener à un transfert vers la compréhension des consignes et des inférences.</p>	

ASBL IF Belgique - www.ifbelgique.be - ifbelgique@yahoo.fr

¹ Antoine de La Garanderie - Plaisir de connaître. Bonheur d'être éd. Chronique Sociale, 2004



Une expérience de l'utilisation du jeu au service de l'apprentissage chez des adultes

o Des animations jeux menées par Hélène Renglet dans des groupes d'adultes en alphabétisation

Hélène Renglet, assistante sociale de formation, a toujours travaillé dans le milieu de l'alphabétisation et de l'apprentissage du Français Langue Etrangère (FLE). Les circonstances l'ont amenée à s'engager en 2011 dans un projet de cohésion sociale à Molenbeek subsidié par la COCOF, en partenariat avec des associations d'alphabétisation molenbeekoises, des ludothèques, la Maison de la Francité et l'asbl Lire et Ecrire Bruxelles. Il s'agissait de soutenir l'apprentissage du français grâce au jeu. En 2016 et 2017, le projet s'est ouvert à toutes les communes de Bruxelles et quand les subsides se sont taris, Lire et Ecrire a décidé de maintenir le projet : c'est le travail d'Hélène. Elle intervient auprès des formateurs et des apprenants à Lire et Ecrire Bruxelles, mais aussi dans d'autres associations d'alphabétisation. On peut trouver de superbes traces de son travail sur le site Alphajeux.be.



Son travail a beaucoup évolué en une dizaine d'années : *Au départ, le projet était centré sur l'apprentissage du français, mais cela s'est affiné sur le plan pédagogique, au fur et à mesure des rencontres.*

Et l'une de ces rencontres est celle de la Gestion mentale. Elle a suivi les formations de base et elle a intégré un petit groupe de discussion sur les animations en GM en alphabétisation, groupe de cinq formatrices en alpha et une collaboratrice administrative réunies autour de la conseillère pédagogique de Lire et Ecrire, Karyne Wattiaux, actuellement en formation de praticien en GM. Dans l'équipe figure Zohra El Kajjal, formatrice en collectif Alpha, qui elle aussi utilise le jeu avec ses apprenants et était parmi les participants de notre journée du 7 mars 2020.

L'élaboration progressive d'une méthodologie appropriée

Hélène a d'abord travaillé avec divers collaborateurs, puis avec Bénédicte Verschaeren, du collectif Alpha. C'est ensemble qu'elles ont construit la méthodologie AlphaJeux qui transparaît sur le site. Et de plus en plus, la GM influence cette méthodologie.

1. Une première étape : vaincre les préjugés

Il n'est pas évident d'introduire des jeux dans un milieu que les adultes fréquentent dans le but d'apprendre le français. Hélène se heurte à des réticences tant chez les apprenants que chez les formateurs :

- *Quant aux apprenants, ils sont en demande légitime d'apprentissage, ils ne sont pas là pour s'amuser, pour jouer. Pour eux, il faut faire des efforts pour apprendre. Ils ne savent pas qu'on apprend mieux dans le plaisir.*
- *Les formateurs craignent les réactions des apprenants : «Cela ne va pas être bien vu, ils vont croire qu'on les prend pour des enfants, donc je ne vais pas me lancer là-dedans.» Et puis, il y a le fait qu'ils ne connaissent pas assez les jeux. Et c'est vrai que cela demande une certaine préparation.*

En ce qui concerne les apprenants, Hélène propose de faire une séance d'essai à l'issue de laquelle ils s'engageront ou pas. Elle me raconte ses premiers essais : *« J'étais consciente de tout cela et j'ai décidé de venir quand même avec le jeu, de*

faire la séance et d'analyser ensuite avec eux ce qu'il s'était passé. Qu'est-ce qu'on a appris ? Qu'est-ce qui s'est passé pour vous pendant le jeu ? Et de faire avec eux cette analyse, de leur permettre de mettre des mots sur ce qui s'était passé pendant la séance, non seulement ils s'étaient bien amusés, mais en plus, avec ce que les uns et les autres disaient, ils se rendaient compte qu'ils avaient appris. Et donc, généralement, après une séance, ils étaient plutôt convaincus. »

Dès le départ, on constate l'importance de vivre une séance de jeu, puis de faire un **retour réflexif** sur cette activité à la fois relationnelle et cognitive, afin d'amener à une **prise de conscience** de tout ce que le jeu déclenche dans le groupe, mais aussi à l'intérieur de chacun. On retrouve là une approche métacognitive que la pratique de la Gestion mentale (le dialogue de groupe en particulier) peut favoriser grandement.

Pour certains, c'était la première fois qu'ils touchaient à un jeu et c'était une découverte. Les formateurs, après ces séances, étaient plus à l'aise avec l'idée de jouer. Certains ont intégré le jeu dans leur pratique et d'autres étaient coincés par le temps que cela prend : savoir quel jeu choisir, aller le chercher à la ludothèque, l'emprunter. Cela prend du temps. Jouer, préparer...

Pour les formateurs, deux journées de formation à l'animation d'ateliers jeux sont organisées chaque année. Effectivement, pour pouvoir choisir judicieusement les jeux appropriés au public et aux objectifs que l'on se fixe, il faut les connaître, les pratiquer, se donner en quelque sorte une **culture du jeu** et se

livrer à une analyse de l'objet-jeu et des tâches qu'il permet d'accomplir. C'est une pratique que les personnes formées en GM connaissent bien.

Le site d'AlphaJeux et, dans une moindre mesure, celui d'IF Belgique, peut soutenir cette démarche grâce à des fiches jeux éclairantes. Et bien sûr, les ludothécaires sont là pour faire découvrir les jeux, les prêter et répondre à toutes les questions. Alors, allez-y : jouez et choisissez les jeux qui vous mettent en joie pour les faire découvrir à vos apprenants.

2. Choisir les jeux appropriés

Hélène intervient aussi dans des groupes d'apprenants. Je lui ai demandé comment elle choisissait les jeux qu'elle voulait utiliser au cours d'une séance.

Quand je vais dans un groupe, j'ai toujours une discussion au préalable avec le formateur pour voir quelle est sa demande. Parfois, c'est une demande bien précise au point de vue pédagogique, parfois c'est juste la découverte du jeu et il me fait confiance. Mais j'ai besoin de savoir quel est le niveau de français des apprenants, quel est leur niveau de compréhension orale, leur niveau de lecture et écriture, le nombre de personnes, le lieu dans lequel on va jouer. C'est très important aussi. Comment l'espace est disposé, en fonction du jeu aussi. Il y a des jeux que je ne peux pas utiliser à certains endroits. En fonction de ça, je choisis les jeux. Cela va dépendre aussi : est-ce que c'est la première fois qu'ils me voient ou pas ? Est-ce qu'ils ont déjà une pratique du jeu ou pas ? De combien de temps dispose-t-on ?

On le voit, le choix du jeu prend en compte différents critères : le contexte spatio-temporel, le niveau des joueurs, leur nombre, mais aussi les objectifs pédagogiques.

Sur le site d'AlphaJeux, on a essayé de classer les jeux en fonction de ces critères. Par exemple, on cherche un jeu qui exerce la discrimination visuelle : on peut trouver sur le site une série de jeux qui travaillent cet objectif-là. C'est un moyen pour les formateurs qui voudraient se lancer de choisir un jeu.

Au départ les objectifs visés étaient essentiellement linguistiques (association phonème/graphème, décodage des mots, élargissement lexical, compréhension de phrases orales ou écrites, etc.), mais petit à petit sont venus s'ajouter des objectifs plus larges, des objectifs cognitifs (tels l'attention, la mémorisation, la déduction, le classement, etc.) et relationnels (par exemple, la collaboration).

Hélène a donc dû faire une analyse de chaque jeu comme on le fait en Gestion mentale pour toute tâche utilisée et cette analyse se retrouve sur le site d'AlphaJeux. N'hésitez pas à le consulter : c'est une mine d'or !

Fiche d'analyse de jeux

Nom du jeu *Qui paire gagnéditeur* : Le scorpion masqué
 Site internet : <https://www.scorpionmasque.com/fr/qui-paire>

But du jeu : A partir de 11 images, chaque joueur constitue des paires qui lui paraissent offrir une ressemblance. Ensuite chacun justifie son choix. Les paires qui rapportent des points sont celles qui sont communes à plusieurs joueurs, mais pas à tous. Il faut donc aussi "se mettre à la place des autres".

Les prérequis nécessaires
 Connaître le nom des objets, connaître les connecteurs qui expriment la ressemblance et la causalité.

Les gestes incontournables
 - l'attention dirigée vers les ressemblances
 - la réflexion pour trouver les liens logiques ou analogiques rapprochant les images
 - l'imagination pour trouver des liens pas trop attendus, mais aussi pour deviner les rapprochements faits par les autres

Et les perceptions dans tout cela?
 Exclusivement visuelles.

Ce jeu peut mener à un transfert vers toute activité qui demande d'établir des comparaisons (opération mentale de base), mais aussi pour des activités demandant de justifier un raisonnement.

Photo du jeu



Geste « moyens » :
 l'attention, l'imagination

↓

Geste « but » : la réflexion

Le(s) paramètre(s) incontournable(s)
 La recherche de liens en P3 et P4.

ASBL IF Belgique - www.alphajeux.com - IF Belgique (S)phos.fr

3. Présenter le matériel et les règles

Avant de pouvoir jouer, il s'agit de découvrir le matériel ; il faut aussi comprendre et mémoriser les règles du jeu, ce qui n'est pas toujours simple. Il s'agit de dédramatiser cet exercice : *J'essaie d'expliquer le jeu de manière simple et de l'illustrer par un exemple et après de leur dire : ne vous inquiétez pas si vous n'avez pas tout compris, c'est en jouant que vous allez affiner.*

- en amont des règles : créer un univers

Quand c'est possible, Hé-

lène essaie de raconter une petite histoire pour contextualiser le jeu : c'est le cas par exemple pour « Trouvez le Zouzou », jeu mettant en scène des extraterrestres qu'il faudra distinguer les uns des autres. La formatrice sollicite l'imaginaire des apprenants à travers un petit récit justifiant la venue des extraterrestres.



- à partir du matériel, inventer des règles

Assez souvent, la formatrice sollicite aussi l'imagination lorsqu'elle fait découvrir le matériel : *On leur fait deviner, à partir du matériel ou de la boîte de jeu, ce qu'on pourrait faire avec ce jeu. Recherche, hypothèses. On avait fait cela avec l'équipe de formateurs à Molenbeek : on retirait la règle du jeu et on demandait ce qu'on pouvait faire avec ce matériel. C'était super, ils amenaient plein d'idées.*

L'idée me paraît excellente : dès le départ, les participants sont acteurs. S'ils inventent eux-mêmes des règles, ils se les approprient aisément et, par comparaison, ils peuvent mieux comprendre les règles proposées par la formatrice. Et, nous le verrons ci-dessous, il est tout à fait envisageable d'adopter de nouvelles règles, pourvu qu'elles correspondent à l'objectif visé.

- l'explication des règles

Cette étape est parfois difficile. Pour qu'elles soient comprises, il faut bien sûr formuler les règles, mais aussi veiller à donner des exemples et des contre-exemples qui les illustrent. Mais même si cette progression est respectée, c'est souvent en jouant que les règles sont assimilées.

Certaines règles sont complexes, difficiles à comprendre et elles nécessitent d'être amenées progressi-



vement. C'est le cas pour le jeu Set. Il s'agit de repérer des assemblages de cartes en fonction de 4 critères : la forme, la couleur, le nombre et le remplissage. Il faut regrouper trois cartes dont chacune des 4 caractéristiques est soit totalement identique, soit totalement différente des 2 autres cartes. C'est un exercice d'**attention** et de **réflexion** assez complexe. Hélène, dans un premier temps, va jouer en utilisant trois critères plutôt que quatre (elle supprime le critère de remplissage). Elle l'ajoutera par la suite.

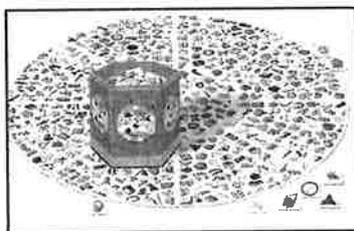
Hélène rejoint ainsi parfaitement la Gestion mentale, qui, face à une tâche complexe, décompose les mises en projet. C'est aussi la recommandation de Jean-Philippe Lachaux dans *Les petites bulles de l'attention*.²

4. Eventuellement changer les règles

Il est fréquent qu'Hélène adapte les règles « officielles » du jeu en fonction du groupe et des objectifs et elle encourage les formateurs à en faire autant. *Et c'est intéressant de constater qu'on est différent à ce point de vue-là : certains sont portés à tout transformer, d'autres se rattachent à la règle du jeu et les deux sont intéressants. Moi, à la base, je suis plutôt quelqu'un qui vais faire les choses en suivant la règle, mais le fait que je connaisse bien le jeu et que je connaisse bien le public me permet d'adapter des jeux, d'inventer d'autres règles, de prendre ce support pour tel ou tel apprentissage.*

Dans le jeu *Qui paire gagne*. (voir ci-dessus + la fiche sur notre site), la règle prévoit qu'à partir de 11 images tirées au sort, chaque joueur constitue cinq paires. Il gagne des points si d'autres joueurs ont fait les mêmes rapprochements. Pour cela, il faut qu'il trouve un lien qui unit des images apparemment disparates et qu'il anticipe les réactions des autres joueurs. Excellent jeu pour travailler le P3 et le P4 et tester l'empathie. Avec son public d'alpha, Hélène ajoute une règle qui oblige à parler. *Dans la règle, ils disent qu'il peut être intéressant de savoir pourquoi un apprenant a constitué telle ou telle paire, mais on peut jouer sans cela. Nous, on en a fait une règle : on demande à l'apprenant de justifier pourquoi il a mis telle et telle carte ensemble et c'est ça qu'on va amener au début : l'objectif est de pouvoir argumenter pour expliquer les associations. Et donc, les points vont passer au second plan. On ne transforme pas tout le jeu, mais on apporte des modifications intéressantes pour nous. Le fait de ne pas tenir compte des points supprime en partie la compétition. Les fiches reprises sur le site d'AlphaJeux signale ces adaptations.*

Le jeu du lynx est fréquemment utilisé en collectif d'alpha pour enrichir le vocabulaire. C'est au départ un jeu d'attention : chaque participant tire un certain nombre d'images et il doit retrouver leur double sur un plateau rempli de petites images. C'est typiquement un sup-



port que tu vas mettre dans les mains d'un formateur et il va en faire plein de choses différentes. Nous, on a proposé aussi une manière de faire qui travaille la discrimination phonétique et, donc, on a fait un classement avec, par exemple, tous les objets dont le nom contient le son « on ». Et on crée alors une autre séquence de jeu à partir des sons. Il y a des tonnes de possibilités d'utiliser ce matériel pour un cours de français.

5. Susciter un projet

Pour déclencher la compréhension, il est souvent très important de **préciser l'objectif du jeu** ce qui, en quelque sorte, justifie les règles. Nous savons à quel point anticiper la finalité d'une activité peut aider l'apprenant à se mettre en route, parce qu'il y trouve du sens.

*Je donne quelques clés sur les objectifs et puis on se plonge dedans. Je ne vais pas aller avec un jeu comme ça surtout dans un groupe que je vois pour la 1^{ère} fois. Je pense à Différix : c'est un jeu qui vise à exercer la **discrimination visuelle** tellement importante en lecture. Le graphisme est assez enfantin, mais il n'est pas évident : il faut repérer des différences entre des dessins très semblables. Et même nous qui le connaissons, nous faisons des erreurs. C'est un excellent jeu pour travailler l'**attention** et si on est très clair sur l'utilité du jeu, même si le support paraît enfantin, ils ne se sentent pas infantilisés.*

Hélène élucide donc, pour les apprenants, le **but visé**, mais, de plus en plus, elle leur propose aussi **les moyens** qu'ils pourraient utiliser en leur signalant sur quoi doit se porter leur attention, à quels pièges ils vont devoir échapper, quels sont les gestes mentaux qu'ils vont devoir activer. Elle les aide ainsi à se mettre en projet de trouver leurs moyens de gagner et elle les prévient qu'ils en discuteront en fin de partie. Ils sont donc prêts à s'introspecter au moment du dialogue de groupe.

6. Faire jouer

Après tous ces préliminaires, le jeu commence. Le formateur joue aussi, il peut faire des relances, mais, surtout, il observe le groupe et il apprend des tas de choses : *Une des chouettes choses dans le jeu, c'est de découvrir des facettes de son groupe. En général, les formateurs sont aussi très contents de découvrir certaines choses, même au-delà du pédagogique, sur la personnalité. Et parfois, ça leur permet de voir ce qui est acquis ou pas, de faire des découvertes au point de vue apprentissage. Ils repèrent certaines choses qu'ils peuvent travailler ensuite. Mais ils découvrent aussi comment un tel mémorise, comment un tel a de l'humour, comment un tel réagit. On est pris dans le jeu et on montre des facettes de soi qui ne sont pas toujours apparentes.*

Le jeu permet aux apprenants de se détendre et de se montrer tels qu'ils sont. Hélène dit que ces séances de jeux lui ont permis de vraiment comprendre à quel point nous étions différents dans la mise en actes de nos gestes mentaux.

² Editions Odile Jacob, 2016

7. Faire verbaliser les procédures utilisées (dialogues pédagogiques de groupe) afin de guider vers un transfert

Hélène s'est rapidement aperçue que si elle se contentait de faire jouer les apprenants, ceux-ci passaient un bon moment, mais n'en retiraient pas grand chose sur le plan des apprentissages. Pour pallier cette absence de transfert, elle a très rapidement suscité des moments d'analyse réflexive, comme je l'ai signalé ci-dessus : ces moments de dialogues pédagogiques de groupe sont essentiels, parce qu'ils permettent aux apprenants de prendre conscience des stratégies qu'ils ont mises en place et Hélène leur fait prendre conscience du fait que ces stratégies obéissent à des gestes mentaux qu'ils peuvent réinvestir dans leurs apprentissages. Cette démarche leur permet d'anticiper les situations où ils pourront réinvestir ces ressources : le transfert est donc guidé.

Cette prise de conscience des stratégies gagnantes s'enrichit de l'écoute des autres : ces dialogues pédagogiques constituent un riche moment de partage. Hélène donne l'exemple d'un dialogue autour du jeu des zouzous, cité ci-dessus, suscitant le geste d'attention : *Dans certains jeux, pendant la partie, on leur propose de verbaliser comment ils font pour réussir. Par exemple dans le jeu des zouzous. Il y a un poster avec des Zouzous qui ont plein de caractéristiques différentes. Au niveau des antennes, il y a une, deux ou trois antennes, le nez rond ou carré, les oreilles pointues ou rondes, un air content ou fâché. On leur demande par exemple combien de zouzous ont une antenne et le nez rond. Ils doivent compter. Cela leur demande une concentration intense pour compter ces zouzous-là. Chacun compte en silence, puis chacun va dire le nombre de zouzous qu'il a trouvés et après on demande comment ils ont fait pour les trouver. Surtout à ceux qui ont bien réussi. Et ils expliquent comment ils font et cela donne des idées par la suite : « Ah! oui, moi j'ai d'abord regardé les antennes, puis le nez, etc. » On fait un dialogue de groupe sur la stratégie qui a bien marché et qui peut donner des idées à ceux qui étaient plus en échec et qui peuvent se dire : « Tiens, je vais tester cette stratégie ». Tous les jeux ne s'y prêtent pas, mais quand on le peut, on leur fait verbaliser comment ils ont fait pour gagner.*

Il est essentiel, en fin de séance, de récapituler ce que les apprenants ont vécu en termes de gestes mentaux et de leur faire anticiper le réinvestissement de cette structure mentale lors des cours de français.

En fin d'interview, j'ai demandé à Hélène le rôle de la **Gestion mentale** dans l'élaboration et la pratique de cette méthodologie du jeu. Dans la description de son approche, nous avons déjà souligné certains éléments. Voici ce qu'Hélène m'a répondu :

Le fait d'avoir fait de la Gestion mentale a solidifié certaines choses. Cela m'a permis d'ancrer l'importance d'éléments. Ce qui est nouveau pour moi, c'est le fait qu'on a des façons différentes d'apprendre. Le dernier élément, c'est l'importance du transfert et la recherche de clés pratiques pour gérer le transfert.

Si je vais faire un jeu qui travaille plutôt la mémorisation (Sardines ou Le jeu aux mille titres), il y a des choses dont je connais maintenant l'importance sur le plan théorique et cela me permet de mieux les ancrer en pratique. Par exemple, la pause évocative. Laisser le temps à la personne en silence et lui poser la question : « Comment cela se passe dans ta tête ? » Il y avait des choses que je faisais de manière intuitive, mais qui prennent plus de corps avec la GM.



On mesure bien ici à quel point les expériences vécues en formation et la théorisation qui en a découlé consolide des *intuitions pédagogiques*.

Hélène conclut en disant qu'elle veut **pousser plus loin** l'utilisation de la GM. Elle me signale en particulier deux points :

- **la phase de mise en projet** : *Peut-être que je dois davantage conscientiser l'importance du projet. Je travaillais avec Karryne et elle m'a rappelé cela : préciser le but, l'objectif. Et les moyens aussi.*
- **le guidage du transfert** : *Ça, c'est peut-être le point sur lequel j'aimerais travailler davantage maintenant. On voulait faire un projet comme ça avec Bénédicte, vraiment pour faire des transferts à partir des jeux vers les cours de français. On a commencé avec le jeu des différences, puis on a pris le jeu Set, mais on n'a pas pu continuer à cause du confinement. Mais c'était notre idée d'approfondir le transfert.*

Hélène est convaincue que ces ateliers jeux, surtout s'ils sont récurrents dans un groupe, facilitent les apprentissages et les relations de groupe. Elle me signale une expérience vécue dans une école primaire d'Anderlecht qui la conforte dans sa conviction que le jeu, bien utilisé, est un moyen puissant de remettre les élèves aux commandes et de leur rendre « le plaisir de connaître » et dès lors l'estime de soi.

Je vous emmène donc faire un petit tour du côté d'Anderlecht, en quatrième primaire, pour souligner brièvement les similitudes entre ces deux expériences menées dans des contextes pourtant bien différents.

Une expérience de l'utilisation du jeu au service de l'apprentissage chez des enfants de primaire

Durant l'année 2013-2014, l'école P12 - Les Tilleuls, à Anderlecht, a été choisie pour participer à une expérience en partenariat avec



le secteur ludothèques de la Commission communautaire française évaluée par une chercheuse au Service des Sciences de l'Education de l'ULB. Ce projet pilote est décrit dans un article très circonstancié que vous pouvez consulter en ligne :

<https://ccf.brussels/download/rapport-detaille-projet-jouer-et-apprendre-le-francais/>

Vous pouvez aussi voir vivre ce projet pilote grâce à une vidéo elle aussi disponible en ligne :

<https://www.youtube.com/watch?v=uOlvfRA06t8&feature=youtu.be>

L'expérience a été menée en quatrième primaire à raison d'une matinée par mois et a été encadrée par les institutrices (y compris celles qui s'occupent de la remédiation), des ludothécaires, la directrice et l'inspectrice. Le choix a été fait d'utiliser des jeux de société plutôt que des jeux conçus pour un usage pédagogique. Une trentaine de jeux ont été sélectionnés en vue d'entraîner des compétences très diverses.

L'idée de départ était de soutenir l'apprentissage de la langue française, mais en fait bien d'autres compétences socio-affectives et transversales ont été entraînées. L'évaluatrice, dans ses conclusions, pointe le fait que les animations ont développé chez les élèves :

- la confiance en eux
- l'autonomie
- la persévérance
- l'empathie et la capacité à collaborer
- leur capacité d'inhibition (capacité à différer une action automatique au profit de l'analyse de la pertinence des informations)
- la concentration
- la métacognition (connaissance de ses propres procédures mentales)

Sur le plan cognitif, tous les gestes mentaux ont été entraînés. Une institutrice de remédiation, dans le film, fait remarquer que le travail accompli dans ces ateliers rejoint le travail mené en Gestion mentale en 5^{ème} et 6^{ème} primaires de cette école.

Et en effet, la méthodologie utilisée, même si l'équipe qui l'a mise en place ne connaît pas nécessairement la GM, présente de nombreux points communs avec celle élaborée par Hélène.

En particulier :

- en ce qui concerne la mise en projet : les élèves sont tou-

jours avertis de l'objectif pédagogique visé par le jeu et cela semble les motiver d'autant plus. Ils sont avertis dès le départ qu'ils auront à réaliser un transfert vers les apprentissages scolaires.

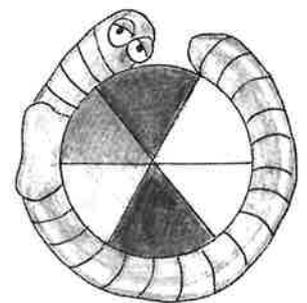
- en ce qui concerne le retour réflexif sur les stratégies utilisées (métacognition) qui permet de prendre conscience des stratégies utilisées par les élèves pour gagner ... ou pour perdre. Les élèves étaient invités à verbaliser leur manière de faire et ils ont donc échangé à propos de leur façon de faire. L'évaluatrice signale que les enseignants sont peu rompus à ce genre de dialogue, pas toujours facile à mener : *Nonobstant ces différents obstacles, certaines parties de jeu ont offert l'opportunité à des élèves de prendre conscience de leurs démarches mentales et de l'intérêt de les partager. Ce fut le cas notamment lors de l'utilisation de jeux de mémoire. (...) La titulaire de la classe nous a signalé qu'elle encourageait, elle aussi, la verbalisation au cours des activités scolaires. L'école développant un programme d'application de la Gestion mentale en 5^{ème} et 6^{ème} primaires, le professeur de remédiation souhaite le coupler à une utilisation de jeux. Il est en effet parfois plus aisé de convaincre des élèves de l'intérêt de se pencher sur leurs démarches mentales lorsque le but est d'augmenter leur efficacité dans un jeu. De plus les effets de l'application d'une nouvelle stratégie à un jeu donné sont facilement et rapidement identifiables.*

Ces propos renforcent l'idée que ces moments d'introspection sont essentiels pour dégager les structures des actes mentaux et les élèves en ont tiré parti dans la mesure où les titulaires de classe soulignaient les analogies entre les jeux et les situations scolaires.

Il y a cependant fort à parier que, si les accompagnants avaient été formés à la GM, ils auraient pu dégager plus clairement «les structures profondes» et faire anticiper le transfert de manière à ce qu'il puisse se réaliser. Pour prendre un exemple concret, faire prendre conscience dans un jeu que les mises en liens favorisent la mémorisation et faire anticiper la même stratégie pour les tâches scolaires peut réellement faciliter l'étude des élèves.

L'expérience aurait pu être plus positive encore sur le plan des apprentissages. Néanmoins, elle a été ressentie comme une réussite par tous les participants et elle a suscité de nombreux moments de joie. Et déjà cela : vivre le fait qu'on peut prendre du plaisir à penser, c'est un gain énorme.

A vous de jouer !



Anne Moinet