

# PV GT Socio-pédagogique

21/05/24

## Thématique : ludopédagogie

**Présent.es** : Brigitte (Cadreci), Emeline (EVA), Isabelle (RTA), Alexis (Le Crabe), Emmanuelle (Le Gerموir), Claire (La HDH), Amélie (Charlemagne), Dalila (QCAF), Concetta (SAFSB), Stéphane (SAFSB)

**Excusé.es** : Rafaele (Apides), Guillaume (API), Luca (Avanti), Dorothée (Calia), Valentine (Cap Terre), Mélanie (CEV), Severine (Cynorhodon), Jeannou (Espaces), Rihlen (Forma), Marie-Pascale (Jefar), Marine (Microbus), Sinem (Miroir Vagabond), Véronique (Le Bric), Myriam/Laetitia (Le Codef), Fleur-Anne (L'Essor), Sabrina (Le Pont), Suzann (SOFFT)



24.05.21 - GT SP - La  
pédagogie par le jeu -

**PPT support de la matinée :**

### INTRODUCTION

Ce GT va traiter du jeu : un outil pédagogique parmi d'autres visant l'acquisition d'un apprentissage, adapté et choisi en fonction du public, des objectifs, du contexte, etc.

Tout d'abord, l'introduction commence par replacer le contexte en définissant ce qu'est un outil pédagogique et en présentant les différentes catégories d'outils.

#### **Outil pédagogique : Définitions**

Un outil pédagogique ou support pédagogique est un moyen éducatif utilisé par un formateur/enseignant et/ou par le stagiaire.

Il doit permettre l'acquisition d'un apprentissage dans un domaine particulier.

Un outil pédagogique rend une formation plus efficace et favorise les échanges avec et entre les apprenants.

Les outils pédagogiques doivent être adaptés et choisis en fonction du projet pédagogique.

Ils ont différents objectifs :

- Informer
- Acquérir des compétences
- Transformer des représentations

#### **Les différents outils pédagogiques**

Il est possible d'utiliser plusieurs supports pédagogiques au cours de la même session de formation en fonction des besoins des formateurs et des stagiaires et des réalités de chantier.

Exemples :

- Des supports de présentation classiques : PowerPoint – Canvas - ...
- Des vidéos
- Des supports réels : chantier, maquette, ...

- Des outils e-learning
- Des Jeux de formation : jeux de rôles, mises en situation, memory, ...

Les objectifs de ce GT sont :

- Tester des outils de ludopédagogie (jeux, brise-glace)
- Construire un cadre d'analyse pour la mobilisation de ces outils dans une séquence pédagogique
- Construire une liste de ressources à explorer

### VIVRE UN BRISE-GLACE

Nous commençons en expérimentant un brise-glace dont l'objectif est de mettre en mouvement, travailler l'observation, l'écoute, la concentration en équipe.

Principe : Les participant.es se mettent en cercle. Le facilitateur envoie le premier ballon à un joueur qui l'envoie à une autre personne et ainsi de suite. La balle suit toujours le même circuit. Une fois le jeu bien installé, on crée un autre circuit avec un ballon d'une autre taille/poids/texture. Ensuite, on fait tourner les 2 ballons ensemble, avec leurs deux circuits respectifs.

Ce brise-glace peut également attirer l'attention du groupe sur l'importance de l'écoute et de la façon de faire circuler la parole. Si on est distrait, si on lance trop fort ou pas assez, si on lance 2 ballons en même temps à la même personne, etc. : la balle s'écrase au sol (on n'entend pas, on ne reçoit pas ce qui est dit, on n'arrive pas à dire, ...).

### CONSTRUCTION D'UN CADRE POUR ANALYSER LES BRISE-GLACE

Chacun reçoit un petit questionnaire pour lui permettre de réfléchir individuellement aux raisons et aux façons d'utiliser un brise-glace : Est-ce que j'en utilise ou pas ? Pourquoi ? Si oui quand ? Comment ? Avec quels objectifs ? Avec quels points d'attention ? Comment je les choisis ? Quelles difficultés je rencontre ?

Ensuite, les participants mettent en commun en mode ping-pong :

**Isabelle** : J'utilise les brise-glace en début de formation, pour faire connaissance, pour permettre de s'exprimer sans enjeu. Ex : tour de table/portrait avec des questions sans enjeu. Permet aussi de voir qui s'exprime facilement ou pas.

**Dalila** : J'en utilise dans mes ateliers bien-être, pour permettre aux participants de se mettre à l'aise et se présenter. Des cartes animées. Dire son émotion du jour à partir de l'image. Point d'attention : bien expliquer l'objectif, laisser le temps à chacun. Difficulté : bien faire circuler la parole, cadrer mais pas trop, timing (ça ne doit pas être très long).

**Stéphane** : En début de formation, pour faire connaissance. Je propose aux stagiaires d'être le roi ou la reine de quelque chose (cuisine, musique, ...). J'utilise aussi la roue du learning apps. C'est une roue avec des questions qui permettent de faire connaissance. Point d'attention : veiller à ce que chacun puisse participer. Outil facile à utiliser, adaptable aux circonstances.

**Brigitte** : J'utilise les brise-glace tout au long de la formation. Au début pour se présenter, pendant pour faire descendre la pression ou redynamiser le groupe. Point d'attention : Respecter la façon dont le groupe fonctionne, comment les personnes se sentent, interagissent. N'obliger personne. Objectif : se détendre, si on peut rire tant mieux. Par exemple : bailler ensemble.

**Emeline** : J'en utilise très peu. En début de formation. Ex : feuille de brouillon, chacun déchire. On observe : chacun s'applique, certains font quelques morceaux, d'autres beaucoup, ... Ensuite, chacun doit donner autant d'infos qu'il a de morceau devant lui, mais dit ce qu'il souhaite. Objectif : Qu'est-ce qu'on dit de soi, comment on le dit, ... Point d'attention : savoir gérer ce qui sort, que ça ne dure pas trop longtemps, ne pas infantiliser, savoir que certains n'aiment pas ça.

**Claire** : ça dépend des formations et des groupes. J'en utilise pour apprendre à se connaître ou pour introduire la matière ou pour se redynamiser, gérer les tensions dans le groupe. Point d'attention : se diversifier.

## CONCLUSIONS

Les brise-glace poursuivent **des objectifs divers** :

- **Créer un climat de confiance** : un icebreaker bien choisi peut détendre l'atmosphère et établir un climat de confiance, essentiel pour une communication ouverte et honnête.
- **Renforcer la cohésion d'équipe** : les icebreakers facilitent la découverte de points communs et renforcent l'esprit d'équipe, surtout dans les équipes en télétravail où les interactions en personne sont limitées.
- **Stimuler l'intelligence collective** : en encourageant chacun à participer, les icebreakers ouvrent la voie à une intelligence collective, permettant à l'équipe de profiter de la diversité des idées et des perspectives.

**Autres objectifs** : Ils peuvent aussi permettre de faire connaissance, se détendre, se redynamiser, introduire un sujet, faciliter les échanges, faciliter la concentration, favoriser la créativité, ...

L'utilisation de brise-glaces **demandent d'être attentif à** :

- **Considérer le nombre de participants** : adapter l'icebreaker au nombre de participants pour garantir la participation de tous. Pour les grandes équipes, des activités qui se déroulent en petits groupes ou en binômes peuvent être plus efficaces.
- **Sélectionner des activités ludiques et pertinentes** : choisir des icebreakers qui non seulement détendent l'atmosphère, mais sont également pertinents pour le but de la réunion. Des activités ludiques favorisent un état d'esprit positif et dynamique.
- **Faciliter un tour de rôle** : s'assurer que chaque participant ait l'opportunité de s'exprimer. Cela peut se faire en organisant un tour de rôle, où chacun partage une pensée, une idée ou répond à une question.
- **Commencer par des icebreakers en début de réunion** : intégrer un icebreaker au début de la réunion aide à mettre tout le monde à l'aise et à préparer le terrain pour une collaboration efficace.
- **Utiliser des post-it pour les icebreakers en présentiel** : pour les réunions en présentiel, l'utilisation de post-its peut ajouter un élément interactif et visuel, stimulant ainsi la participation et l'engagement.

Mais il y a aussi **d'autres points d'attention** à avoir en tête : Ne pas infantiliser, faire attention au timing, à la culture/aux valeurs/au mode de fonctionnement des personnes et du groupe, bien expliquer le sens/les objectifs, veiller à la participation de chacun et à la place de l'animateur/du formateur

Vous trouverez ici, une liste (distribuée en séance) de brise-glaces et ressources en la matière :



24.05.21 - GT SP -  
Analyser des brise-glac

## LA LUDOPÉDAGOGIE : UN PEU DE THEORIE

La ludopédagogie est **un concept pluriel** :

- Pédagogie du jeu → rendre ludique des apprentissages
- Pédagogie des jeux → créer, adapter et utiliser des jeux avec des règles préétablies à des fins pédagogiques

C'est **un concept qui a une longue histoire** :

- Existe depuis l'Antiquité (ex : osselets, dé à 20 faces, jeu de vocabulaire, etc.) MAIS dans une vision parfois d'opposition au travail
- Dans la pensée occidentale : perçu parfois péjorativement car futile, uniquement pour le plaisir, ...
- Système éducatif anglo-saxon, nordique et germanique : utilisation du jeu pour l'apprentissage depuis la moitié du 20<sup>ème</sup> siècle >> monde latin
- Système éducatif latin évolue sur le sujet depuis la fin du 20<sup>ème</sup> siècle, début 21<sup>ème</sup>
- Toutes les autres espèces jouent ...

Aujourd'hui :

« *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*** »<sup>1</sup>

Depuis le début du 21<sup>ème</sup> siècle, la ludopédagogie est scientifiquement prouvée !

**Les bénéfices** du jeu en formation :

- Sortir les apprenants adultes d'un cadre de travail (parfois rigide)

---

<sup>1</sup> Source : [La ludopédagogie au cœur des apprentissages des secteurs éducatif, social et de la santé | La Ligue de l'Enseignement et de l'Éducation permanente \(ligue-enseignement.be\)](#)

→ 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 française

Prouvé scientifique : En 2007, une méta-analyse canadienne<sup>[17]</sup> 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.

- Atteindre des objectifs (sans s'en rendre compte)
- Développer des compétences, savoirs, savoir-faire et savoir-être
- Faire appel aux émotions (aussi clé dans l'apprentissage)
- Amener des essais-erreurs
- Être un levier d'engagement et de motivation

#### Les principaux points d'attention du jeu :

- La ludopédagogie n'est pas une panacée. Il s'agit d'une possibilité de méthodologie pédagogie parmi d'autres.
- L'improvisation est difficile ...

### EXPERIMENTATION – PARTAGE D'EXPERIENCES

#### **LES OUTILS DE CADRECI – Présentation par Brigitte Moulin, formatrice et conseillère emploi-orientation**

Cadreci a une longue expérience de formation avec le jeu, principalement en détournant des jeux et cela dans ses différentes filières : alphabétisation, FLE, pratique du français, confiance et projet professionnel ; auxiliaire administratif et d'accueil, digistart.

Dans l'équipe, chacun chemine, évolue et s'outille en la matière. Certains utilisent également des techniques d'expression et d'art-thérapie pour les intégrer dans différents jeux et différentes animations pédagogiques. Tout cela fait l'objet d'échanges au sein de l'équipe pédagogique lors de temps de midi, de moment « papote péda » ou de temps autour de la pédagogie du projet.

Ce qui a permis à l'équipe de se constituer une panoplie de jeux « cadréciens » :

- Jeux de société
- Jeux de rôle
- Jeux éducatifs
- Jeux pédagogiques
- Jeux d'assemblages
- Collaboration, Compétition
- Jeux d'écriture
- Jeux de danse et de chant
- Jeux de peinture
- Jeux de sons

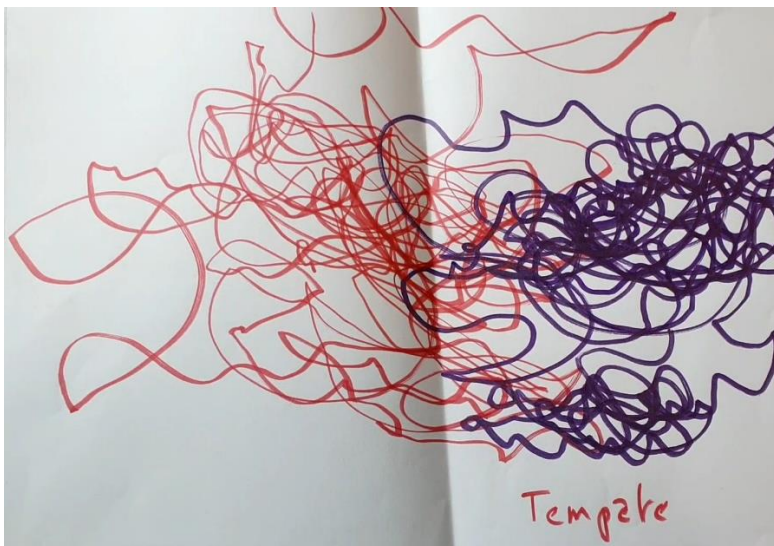
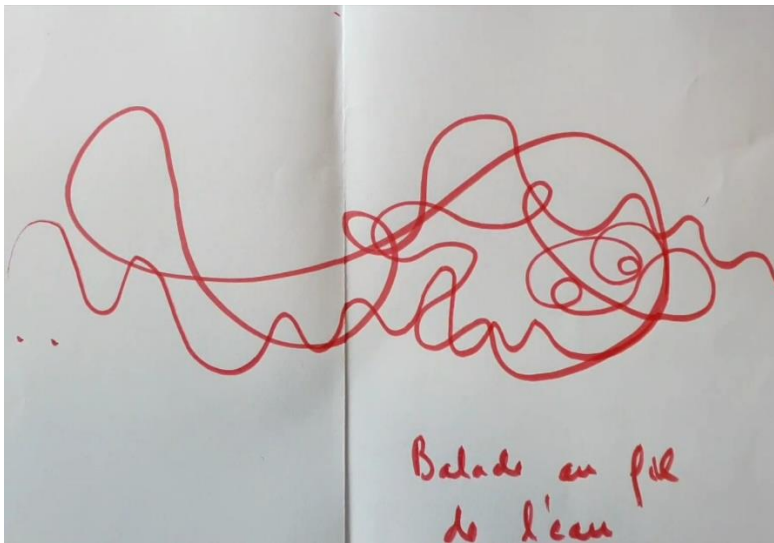
Brigitte a apporté différents jeux. Elle nous en présente certains et laisse les autres à disposition pour consultation pendant la pause :

- Le jeu qui rend super happy : même les jours pourris
- Le monstre des couleurs
- Comédia
- Chasseur de jobs
- Métierama

- J'ai adopté un gnou
- Des jeux de cartes pour s'exprimer
- Etc.



Brigitte nous propose d'expérimenter un jeu qui utilise le dessin et la musique et qui permet le lâcher-prise et la détente, d'expérimenter le geste sans passer par le mental. Il s'agit d'écouter un morceau de musique et de dessiner en même temps les yeux fermés. Ensuite, chacun donne un nom à son dessin, très vite sans réfléchir. Puis on fait un tour de table lors duquel chacun présente ce qu'il a réalisé. On fait un 2<sup>ème</sup> tour en utilisant son crayon/feutre d'une façon inhabituelle (avec la main gauche, la bouche, le pied, ...) et un troisième tour avec un feutre dans chaque main.



Pour clôturer l'animation faite par Brigitte, certains participants donnent leur avis :

- En quelques minutes, la musique et l'ambiance permettent de se transporter ailleurs.
- Qu'en est-il si une personne ne dessine pas ?  
Pour Brigitte, il n'y a aucune obligation à dessiner. C'est une invitation et prend qui veut/le souhaite.
- Dessiner a permis un lâcher-prise complet et de se recentrer sur soi en oubliant le contexte.

## LE LUDOVORTEX

Après la pause, nous rencontrons Michel Van Langendonck de l'Asbl Ludo. Michel est coordinateur du bachelier en Sciences et Techniques du Jeu (HE2B, haute école Bruxelles-Brabant, département des sciences sociales, de l'information et de la documentation). Il donne des cours de ludopédagogie (formations initiales, diplômante et continues) et est co-auteur du Ludovortex ([www.ludovortex.games](http://www.ludovortex.games)).

L'Asbl Ludo est une association de promotion culturelle du jeu. Fondée en 1982, elle fédère les ludothèques francophones belges et autres associations ludiques non commerciales ainsi que toute personne intéressée par son objet social.

Le Ludovortex est un outil comprenant des cartes pour concevoir, adapter, analyser, animer et débriefer des jeux. Cet outil permet de ludifier les pratiques professionnelles.

## Partie 1 - Le Ludo-take-care : Analyser et indexer un jeu

### **1<sup>ère</sup> étape : tester un jeu**

Michel nous propose de tester le jeu « Just One » dont l'objectif est de faire deviner tous ensemble un mot/un concept à une personne qui est sortie. Pour lui faire deviner chaque membre du groupe doit écrire sur une feuille de papier un synonyme ou un mot qui fait penser au concept à deviner. Le facilitateur passe dans le groupe et lit tous les mots. Si un mot est écrit plusieurs fois, il est éliminé. Ensuite, on fait entrer la personne qui lit tous les mots restants et doit deviner le concept à trouver.

Ici, nous avons choisi l'acronyme PIF pour « Programme individuel de formation ». Les mots qui devaient aider étaient de 2 ordres :

- Pédagogique : Individualisé, formation, ...
- « Autour du nez » : rhume, odeur, ...
- Ou encore : « hasard, péninsule »

Et Claire a deviné qu'il s'agissait du PIF. Pari réussi 😊

### **2<sup>ème</sup> étape : identifier les compétences que ce jeu travaille**

Le groupe est séparé en 3 sous-groupes qui reçoivent chacun le même jeu de cartes « compétences » (coopération, tactique, mémoire à court terme, etc.) Ces cartes sont réparties entre les membres de chaque sous-groupe. Chacun individuellement doit choisir les compétences qu'il estime travaillées par le jeu. Ensuite chacun dépose les cartes choisies sur la table et les présente aux autres en expliquant son choix. Les cartes non choisies sont mises de côté.



Chacun choisit ensuite son top 5 parmi les cartes déposées par son sous-groupe et inscrit les compétences choisies sur une feuille. De nouveau, les membres du sous-groupe partagent leurs choix. Les choix qui récoltent le plus de vote sont gardés et les autres mis de côté.

Par exemple, dans un sous-groupe de 4 personnes, nous avons 2 compétences ayant récolté 4 votes et 2 compétences ayant récolté 3 votes. Ce qui fait un total de 14 points. A cela s'ajoutaient 4 points pour 4 compétences n'ayant récoltés aucune voix. Soit un total de 18 points sur 25 cartes ou un score de 72 % pour le panel de compétences choisies. Ce calcul vient confirmer que les compétences identifiées par le sous-groupe sont suffisamment partagées au sein de celui-ci.

En comparant le résultat des 3 sous-groupes, on arrive à un choix de 3 compétences qui sont celles qu'on pourrait rentrer dans notre logiciel de classement de jeu si on en avait un.

**CCL : « Just One » permet selon les participants de développer les attitudes ludiques, la créativité et la coopération.**



## Partie 2 – Il était un jeu : Créer un jeu

Toujours en 3 sous-groupes qui reçoivent chacun le même jeu de cartes « compétences », de cartes « mécanique », de cartes « matériel » et de carte « structure relationnelle ».

Chaque membre de chaque sous-groupe doit choisir 2 cartes dans chaque catégorie et 1 carte en plus dans une catégorie au choix.

Chaque sous-groupe fait alors son choix dans les cartes présélectionnées par ses membres et définit comme ça les principes de base de son jeu.

Ensuite chaque sous-groupe utilise les cartes « essentielles » pour préciser leur jeu.



	Sous-groupe 1	Sous-groupe 2	Sous-groupe 3
Pour qui	Tout public	Tout public	Le public CISP
Durée	1 heure	1 heure	45 minutes
Objectif	Travailler ensemble, faire connaissance, plaisir, tactique, collaborer	Reconnaitre le plus de chansons dans un temps imparti	Plaisir, apprentissage de mots de vocabulaire
Univers	Construire ensemble	La musique	Thématique du monde du travail
Type de jeu	Jeu de construction à réaliser dans un temps imparti	Jeu de reconnaissance musicale	Jeu qui permet de prendre des libertés par rapport aux conventions
Conditions de fin	Les participants décident d'arrêter la construction avant la fin du temps imparti (tout le monde gagne) ou le temps est fini et la structure tient (tout le monde gagne) ou ne tient pas (tout le monde perd)	A la fin du temps imparti, les équipes comptent le nombre d'extraits reconnus	Tout le monde a participé et l'histoire a un début et une fin
Les phases du jeu	<p>En résolvant des énigmes, les participants obtiennent des pièces de jeu.</p> <p>Ces pièces permettent de construire ensemble un bâtiment qui doit tenir en équilibre.</p> <p>Si toutes les pièces ont été trouvées et placées, les participants peuvent décider d'arrêter avant le temps imparti (tout le monde gagne).</p> <p>Si le temps imparti est fini mais que toutes les pièces n'ont pas été trouvées via des énigmes ou que la structure construite ne tient pas ou n'est pas finie alors, tout le monde perd.</p>	<p>Un participant écoute un extrait musical</p> <p>Il doit reconnaître l'extrait</p> <p>Il doit faire deviner l'extrait à son équipe en le dessinant.</p> <p>A chaque extrait reconnu, un point est donné l'équipe.</p>	<p>En début de partie, on tire une carte qui définit le monde professionnel dans lequel on se situe. Chaque participant tire une carte « personnage » qu'il ne montre pas aux autres. Les personnages sont des êtres symboliques (exemple : un animal)</p> <p>Le 1<sup>er</sup> joueur tire une carte « vocabulaire » et commence l'histoire en insérant ce mot. Quand, il est à court d'idée, il tire une carte « évènement ». Le joueur suivant doit alors introduire son personnage en poursuivant l'histoire en tenant compte de cet évènement et en tirant une autre carte « vocabulaire ». Et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait parlé. On a le droit de tout inventer et donc de sortir du cadre strictement professionnel. Par contre l'histoire doit se tenir, être compréhensible, suivre un fil logique, avec un début et une fin.</p>

Chaque sous-groupe pitch son jeu de façon collaborative. Chacun doit expliquer une partie du jeu, l'un à la suite de l'autre.

### Autres étapes

Michel explique qu'il existe aussi des cartes pour débriefer le jeu :

- Du point de vue ludique avec les cartes « expériences » : est-ce que ça nous a plu ou pas, pourquoi
- Du point de vue pédagogique avec les cartes « débriefing » : qu'est-ce qu'on a appris à son niveau, ce que les autres ont appris, les liens qu'on peut faire, ...

Michel invite les participants intéressés à prendre contact pour se former au Ludovortex. Toutes les infos sont sur le site : <https://ludovortex.wordpress.com/>

### Pour clôturer l'animation faite par Michel, certains participants donnent leur avis :

- o Les cartes permettent de construire ensemble de nouvelles possibilités comme d'analyser des jeux qu'on utilise déjà ou pourrait utiliser avec les stagiaires
- o Les cartes permettent de prendre du recul sur un jeu en voyant tout ce qu'il peut apporter au niveau des compétences
- o Les cartes permettent de construire un jeu sur mesure
- o C'est un outil et une démarche très intéressante
- o Cela donne envie d'en savoir plus

## CONSTRUCTION UN CADRE D'ANALYSE D'UTILISATION DU « JEU » DANS UNE SEQUENCE PEDAGOGIQUE

Très brièvement, on synthétise ce qui a été vu à l'aide du PPT :

- 6 questions à se poser pour créer/choisir un outil/un jeu pédagogique
- Quelques points d'attention quand on utilise un jeu
- L'importance du débriefing
- Les types de jeu et modes de classement de ceux-ci
- Les compétences travaillées au travers du jeu

## RESSOURCES, REFERENCES

On termine les slides du PPT par les ressources et références.

Après un rappel des prochaines dates, le groupe est invité à remplir un KISS :

- 24/09 de **9h à 16h** : journée boîte à outils autour du bien-être et de l'estime de soi => chacun vient avec un outil à échanger
- 14/11 de 9h à 13h : matinée autour de la pédagogie par le média artistique dont la musique

## EVALUATION

KEEP	IMPROVE
<p><b>Tests, l'approche expérimentale et concrète, partie pratique, l'animation, le concret avec la présentation des jeux (5)</b></p> <p>Le contenu, les idées de jeux (jeux apportés) (3)</p> <p>Convivialité, bonne humeur (2)</p> <p>Echanges, partage d'expériences, (2)</p> <p>Les nombreuses références/ressources (2)</p> <p>Les intervenants intéressants (2)</p> <p>La dynamique</p> <p>La structure de la matinée</p> <p>Le PV qui permet de profiter sans devoir trop noter</p> <p>La matinée</p> <p>La présentation</p> <p>Le ludovortex = un outil +++</p>	<p><b>Se donner plus de temps, notamment pour la partie pratique et l'expérimentation de jeux, prévoir une journée entière pour pouvoir utiliser les jeux proposés, ou alors un programme moins chargé (4)</b></p> <p>Plus de café ;)</p> <p>Plus de tests de jeu</p> <p>Pour Michel : être plus clair dans les consignes</p>
START	STOP
<p>J'ai envie d'en savoir plus =&gt; prévoir une suite (2)</p> <p>Je vais m'arranger avec un autre centre pour obtenir le ludovortex</p> <p>Warmup/brise-glace en début de GT ;)</p> <p>Prévoir plus d'échanges sur les jeux que chacun utilise dans sa pratique</p> <p>Tester les différents jeux</p> <p>Voir les sites présentés avec les différents lieux où trouver/louer les jeux</p> <p>Mettre les personnes en contact avec une liste pour poursuivre les échanges d'idées</p> <p>Créer une banque de données sur les pratiques des centres</p> <p>Je vais organiser des papotes péda autour du jeu et l'analyse de jeux avec le ludovortex</p>	<p>Nihil</p>