

ARCHIVES

La pédagogoludothèque

par Pascal Denis

Une ludothèque au service de la pédagogie

Une pédagogoludothèque se définit comme une ludothèque spécialisée. Si elle en conserve les deux principales fonctions qui sont le prêt de jeux et l'animation (espaces de Jeu et ateliers) (1), elle se caractérise cependant par un certain nombre de traits qui lui sont propres.

Le néologisme "pédagogoludothèque" illustre en effet la volonté d'introduire le jeu dans la pratique quotidienne du formateur, en lui donnant les moyens de l'intégrer à la panoplie d'outils mis à sa disposition.

Elle s'adresse à un public de formateurs convaincus ou simplement curieux de développer une approche, une conception ou une méthode pédagogique qui puissent répondre aux questions posées par les publics dits de bas niveau de qualification.

La dénomination "pédagogoludothèque" a un caractère volontairement provocant, voire provocateur et on aura raison de s'interroger sur la signification à donner à ce barbarisme. Ne s'agit-il pas encore d'un coup des éducateurs, ces champions de la perversion, qui cherchent à récupérer pour leur propre compte des activités qui par leur nature même s'opposent à toute systématisation, à tout enfermement ?

Martine Maurimas Bousquet nous rappelle que le jeu " est une activité gratuite " et qu'il " meurt dès qu'on tente de le récupérer d'une façon ou d'une autre, et (que) c'est ce qui condamne par avance, du point de vue ludique, la plupart des tentatives de jeux pédagogiques ". Aussi certains auteurs prennent-ils la précaution de parler de jeux ludiques, en les opposant aux jeux éducatifs ou aux jeux pédagogiques. Reconnaissons donc qu'il peut paraître contradictoire de rapprocher des termes que toute notre tradition culturelle nous engage à opposer : sérieux contre amusant, travail contre loisir ! Pour autant, et à condition de respecter certaines conditions, rien n'interdit d'utiliser le jeu à des fins pédagogiques. Lui attribuer un rôle, une finalité, dans le développement d'aptitudes et de connaissances, c'est en faire autre chose qu'un jeu, et c'est bien l'objet de notre travail.

La pédagogoludothèque du Centre régional de ressources pour l'insertion Sources à Montpellier propose aux formateurs le prêt de plus de 150 outils.

Ce sont des ouvrages de référence, représentant les grands courants et les différents apports théoriques sur la pensée ludique : philosophie, psychologie, sociologie, pédagogie, histoire, ethnologie, mathématiques et ludologie.

Ce sont aussi des ouvrages pratiques présentant différentes expériences de jeux en situation de formation ou bien encore des livres-jeux.

Dans la catégorie des jeux, nous distinguons trois grandes familles : les jeux éducatifs, les jeux pédagogiques et enfin les jeux de commerce.

Les jeux éducatifs sont des jeux du commerce dont le thème traité correspond à des notions du système éducationnel. L'exemple type est celui du jeu de l'autoroute où il s'agit avant tout d'intérioriser les règles du code de la route.

Les jeux pédagogiques sont généralement conçus par des enseignants ou des

formateurs et ne cachent pas leur finalité, toujours traduite en objectifs pédagogiques, qui sont d'ailleurs très variés : développement d'attitudes, de comportements ou plus simplement développement de connaissances liées à tous les domaines d'enseignement) mathématiques, français, mais aussi communication, connaissance de l'entreprise ou choix d'une activité professionnelle. Ces jeux ont l'avantage d'être conçus pour être joués en situation de formation mais ne respectent pas toujours le caractère ludique qui fait d'un jeu un bon jeu. Ils sont souvent difficiles à mettre en oeuvre et ne répondent souvent que de façon très parcellaire aux objectifs souvent ambitieux qu'on leur assigne.

(1) Les Ludothèques, Annie Chiarotto,
édition du Cercle de la Librairie, Collection Bibliothèque, 1991 .

" Scargouli" ou "le Tartarinodrome " créés et édités par une enseignante, visent l'acquisition des notions essentielles de l'orthographe et de la grammaire.

" 1, 2, 3, entrons dans l'entreprise " lui aussi édité par le CRDP de Poitiers, se donne pour objectifs de :

- connaître la structure de l'entreprise par l'acquisition du schéma général ;
- mémoriser le vocabulaire en utilisant la méthode de l'énumération, du classement... ;
- situer chaque employé de l'entreprise dans sa fonction et décrire son rôle.

Ces quelques exemples montrent à la fois la diversité des sources d'édition des jeux pédagogiques et l'unité de leur point de vue : le jeu comme ressource au service de l'apprentissage. Ils forment une catégorie homogène dans le sens où ils énoncent leur finalité et limitent leur emploi à un nombre d'objectifs nettement circonscrits. En revanche, la règle d'un jeu ne dit pas à quel moment d'une formation l'employer, dans quel contexte, ni comment l'introduire et surtout évaluer les résultats de son usage.

La troisième famille de jeux est celle des **jeux du commerce**, c'est-à-dire destinés au grand public. Ce sont quelquefois des jeux de société à caractère éducatif mais le plus souvent destinés à être joués en famille ou entre amis, sans finalité apparente autre que la détente. La spécialisation de la ludothèque nous amène à proposer des jeux qui ne sont plus commercialisés, ou des adaptations de jeux traditionnels (jeux de taquin). Nous proposons enfin des ensembles de jeux papier-crayon, faciles à introduire à différents moments des cursus de formation.

La collection ainsi composée s'enrichit continuellement, au gré des découvertes et de la diffusion de nouveaux jeux. Ce fonds alimente une quinzaine de thèmes choisis pour répondre à la spécificité des publics bas niveau de qualification. La valeur d'un jeu dépend à la fois de ses qualités ludiques et de la thématique qu'il développe.

Pour définir nos thématiques, nous nous appuyons simultanément sur les points de vue des ludologues et des pédagogues associés dans cette démarche originale. Ces thèmes recouvrent en premier lieu les domaines classiques d'enseignement proposés par les organismes de formation, mathématiques et français principalement. A l'intérieur de ces domaines, on s'intéresse particulièrement aux référentiels de base. Pour les mathématiques par exemple, on s'intéressera à la numération, aux quatre opérations avec des jeux comme " Rack-o " , " La farandole des animaux " mais aussi à la symétrie avec " Réflexion " ou encore à la proportionnalité avec " Le cinq neuf " et pourquoi pas à la découverte des lois de la probabilité avec " Fermez la boîte " Ces thèmes recouvrent aussi les préoccupations des formateurs pour des enseignements moins classiques.

Nous citons pêle-mêle : jeu-communication, jeu-entreprise jeu-viesociale, jeu-santé, jeu-environnement...

Enfin nous explorons des thèmes transversaux : - communs à plusieurs disciplines, - concernant les trois champs de l'apprentissage : cognitif, socio-affectif, psychomoteur, - concernant les procédures et les opérations de pensée, c'est-à-dire la question d'"apprendre à apprendre " ou encore de l'éducabilité cognitive.

La deuxième fonction de la ludothèque : l'accueil

Le bilan des six premiers mois de fonctionnement fait apparaître une fréquentation en progression constante. Plus de vingt organismes de formation inscrits, plus de cent formateurs accueillis dont une vingtaine fréquentant de façon assidue les diverses animations proposées. L'animateur accueille chaque formateur et, le cas échéant, consigne sa demande, informe, guide, oriente, conseille, encourage, propose de tester un jeu qui puisse reprendre à la demande.

La principale difficulté est de traduire concrètement une demande souvent formulée en termes de préoccupations et non pas d'objectifs.

La diversité des contenus enseignés, celle des contextes et des publics, celle surtout des intentions pédagogiques assignées a priori aux jeux rendent difficile le travail de transcription, d'accompagnement des projets des formateurs.

Quelques exemples de thèmes et buts de recherche :

- Par des activités ludiques emmener des groupes en difficulté sociale à s'intégrer dans une formation en " espaces verts ".
- Un ou des jeux permettant l'expression des goûts ou traits de caractère de chacun, le but étant de découvrir, repérer les freins et potentialités des jeunes.
- Dans un cadre de remise à niveau, recherche de jeux et de documents papier-crayon qui permettraient de travailler la logique.
- Recherche de jeux de découverte de l'espace.
- La projection dans l'avenir en termes de contraintes, choix, stratégies, décisions.
- Jeux mathématiques papier-crayon sur les 4 opérations, le raisonnement logique.
- Jeux permettant l'acquisition de règles simples grammaticales.
- Jeux pour la communication, l'argumentation et l'accueil.

Les jeux proposés sont présentés, commentés, testés, discutés puis prêtés. L'animateur guide d' autant mieux les nouveaux utilisateurs qu'il peut s'appuyer sur les expériences précédentes. Afin d'organiser leur capitalisation, la pédagogoludothèque propose des grilles d'analyse de jeux.

Cette contrainte constitue d'ailleurs la seule condition au prêt de jeux.

Fiches d'analyse de jeu

Ces fiches sont renseignées pour chaque jeu emprunté. Elles comprennent des informations sur le contexte de formation, les aspects techniques du jeu, et surtout les aspects pédagogiques. Nous demandons notamment de répertorier les capacités

favorisées, développées par le jeu. Nous relevons les prérequis, ainsi que toutes les remarques sur les conditions d'utilisation. Cette information est ensuite traitée et vient augmenter notre connaissance sur l'emploi du jeu à des fins de formation.

Animations

Cette capitalisation peut déboucher sur la constitution de groupes de travail. Des modifications de règles peuvent être préconisées, généralement dans le sens d'une simplification. Des variantes peuvent être proposées, des éléments de jeux supprimés ou ajoutés. Dingbat's par exemple fait intervenir un niveau culturel élevé, sans rapport avec celui des apprenants concernés. Ce constat établi à partir des fiches d'analyse, il est proposé de créer de nouvelles cartes de jeu, faisant intervenir des expressions et des locutions abordables par ces publics. Une démarche équivalente est conseillée pour Amnésia.

Outre la fonction d'animation liée à l'accueil et au prêt, et celle liée à la capitalisation des expériences et au suivi de groupes de travail de formateurs volontaires, nous organisons des rencontres mensuelles qui ont pour but de sensibiliser les formateurs à un thème privilégié.

Ces rencontres regroupent chaque fois dix à quinze formateurs. Les thèmes sont choisis à partir de besoins exprimés ou de difficultés particulières : thème logique - jeux hypothético-déductifs, thème espace jeux papier-crayon, thème entre-prise. . .

article paru dans la revue : Actualité de la Formation Permanente - no 124