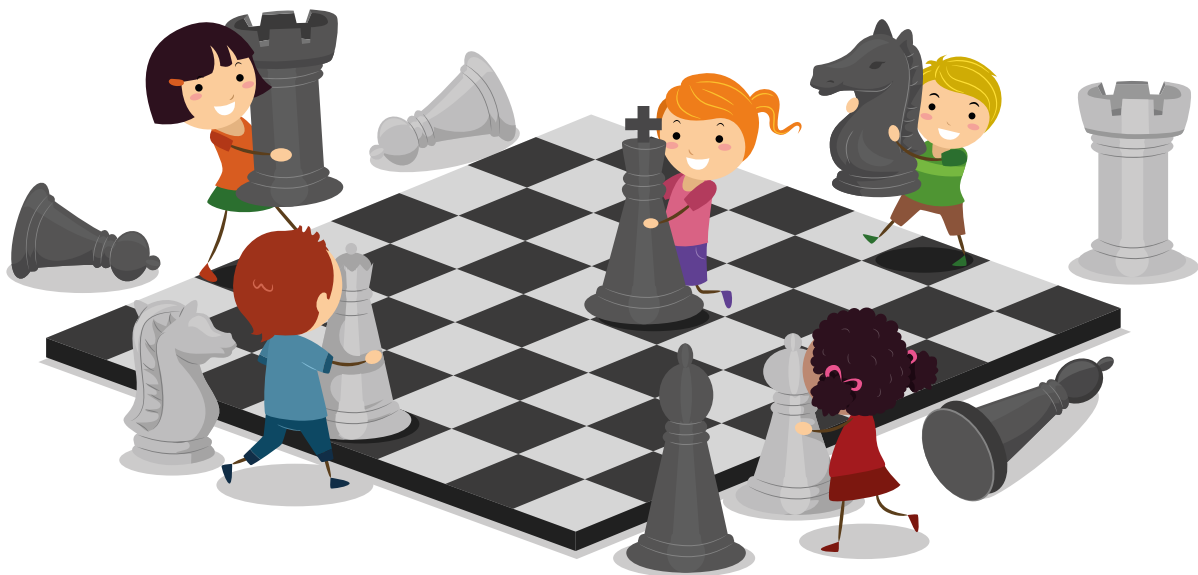




La pédagogie qui se repense



La ludopédagogie

Jeux et Enjeux

Cahier thématique n°4

ÉDITION :

Juin 2020

RÉDACTION :

Anne-Sophie Hittélet et Amélie de Moreau

COORDINATION :

Elise Dermience & Kais Mediari

GRAPHISME ET MISE EN PAGE :

Studio **KIVLa** - www.kivla.be

RELECTURES :

Céline Ghys, Catherine Mayon, Justine Fourneaux,
Virginie Davin, Romain Peuzé

ÉDITEUR RESPONSABLE :

Elise Dermience – Résonance asbl,
Rue des Drapiers, 25 – 1050 Bruxelles
02/230.26.06

REMERCIEMENTS :

Nous remercions toutes les personnes qui ont contribué de près ou de loin à la mise en œuvre de cet outil pour leur investissement et leur soutien.

Nous remercions également Romain Peuzé qui nous a fait l'honneur de préfacer cet outil.

Qui sommes-nous ?

Organisation de Jeunesse reconnue par la Fédération Wallonie-Bruxelles, RESONANCE asbl est une plateforme d'associations et d'Organisations de Jeunesse actives en matière d'animation, de formation et de pédagogie. Elle affine les institutions qui souhaitent s'engager dans la construction de projets collectifs, dans la concertation et l'échange entre associations.

Missions

RESONANCE a pour missions de soutenir ses membres¹ (par l'apport d'expertises, la recherche et les rencontres) et de promouvoir leurs pratiques.

Dans le cadre de ces deux missions, elle contribue à la formation de jeunes Citoyens, Responsables, Actifs, Critiques et Solidaires.

Domaines d'intervention

- **La mise en réseau** : RESONANCE alimente le travail de soutien aux membres par l'organisation de lieux de rencontres et d'échanges.
- **Les ressources et les recherches** : RESONANCE mène des recherches et produit ou met à la disposition de ses membres des ressources sur des thématiques innovantes.
- **La formation RESONANCE** propose des formations à destination du secteur jeunesse/associatif et du public ONE ainsi que des prestations à la demande sur diverses thématiques.

Philosophie de la formation de Résonance

La finalité de la formation est :

- de permettre aux animateurs et aux cadres de **participer à la construction d'une société plus démocratique** d'un point de vue social, culturel, politique et économique ;
- de **s'épanouir** personnellement ;
- **d'acquérir des capacités techniques et organisationnelles** propres à sa fonction et des **capacités d'observation et d'analyse** ;
- de construire des outils pour **être acteur de changement** sur son terrain d'action.

Les **méthodes de formation** utilisées permettent au participant de devenir **acteur sur le terrain**, de **développer la capacité d'analyser**, de **comprendre** le terrain d'action et d'**agir**, de modifier, de transformer les situations sociales dans lesquelles il est impliqué et cela, dans une recherche constante d'amélioration.

¹ Action Médias Jeunes, Animagique, Service Arc-en-ciel asbl, Centre d'Organisation et d'Animation de Loisirs Actifs - COALA asbl, Collectif Recherche et Expression, Empreintes, Fédération Francophone des Ecoles de Devoirs, ASBL Gratte, Ocarina, Jeune Et Citoyen, Kaleo, La Fédération Nationale des Patros, Les Guides Catholiques de Belgique, Les Scouts, Les Stations de Plein Air du Parc Parmentier, Service Protestant de la Jeunesse.

Philosophie de l'outil

Qu'est-ce que ANCRAGE ?

ANCRAGE, collection créée par RESONANCE, a pour but de mettre les recherches pédagogiques au service de la formation. Chaque numéro se propose d'explorer, selon son importance, une ou plusieurs thématiques en poursuivant les objectifs suivants :

- présenter et expliquer le sujet de la façon la plus simple et précise possible ;
- faire découvrir de nouvelles approches pédagogiques en adéquation avec la philosophie des Organisations et Associations de jeunesse et de l'Education permanente ;
- créer des ponts entre les découvertes et les fondements philosophiques qui sous-tendent les pratiques pédagogiques de notre secteur ;
- proposer des pistes concrètes en vue de mettre en œuvre ces approches pédagogiques sur le terrain ;
- susciter la réflexion chez le lecteur.

Il s'agit donc de réaliser une approche pluridisciplinaire à travers tous les domaines qui pourraient être utiles à l'amélioration des pratiques pédagogiques au sein de nos organisations.

A qui ANCRAGE est-elle destinée?

Cette collection se destine principalement aux cadres, aux coordinateurs de formation, aux responsables d'équipes pédagogiques. Elle s'adresse, également, aux permanents ou formateurs qui souhaitent découvrir de nouvelles approches pédagogiques en vue de repenser les méthodes mises en place au sein de leur organisation. Toutefois, toute personne désireuse d'approfondir ses connaissances pédagogiques y trouvera une mine d'informations précieuses.

De quoi ANCRAGE est-elle composée?

La collection est constituée de deux outils indépendants et complémentaires :

- **Un livret d'accompagnement intitulé « Balises pour la formation en Organisations et Associations de jeunesse ».** Ce document tente de définir un « cadre » général des approches pédagogiques à privilégier.
- **Les cahiers thématiques** qui se centrent sur des méthodes et approches pédagogiques précises.

Comment utiliser ANCRAGE ?

Pour faciliter la lecture, nous avons ponctué le texte d'icônes et d'encadrés qui mettent certains contenus en évidence.



Escale pédagogique

Ces icônes signalent des définitions, des explications pour baliser ou préciser certains concepts ou approches pédagogiques.



Questions à se poser, questions qui se posent

Ce sont des interrogations renvoyées au lecteur pour susciter la réflexion sur la thématique ou sur ses pratiques.



Ponts vers la pratique

Cette icône présente des prolongements, des pistes d'action concrètes à mettre en place sur le terrain, des exemples de mises en application ou encore des témoignages glanés au fil de nos lectures, de nos rencontres et de nos expériences.



Paroles de sage

Ce sont des citations que nous avons pu découvrir au cours de nos recherches. Elles nous semblaient pertinentes pour synthétiser notre propos, illustrer le contenu ou encore, faire réfléchir le lecteur.



Approfondissement

Ce sigle propose d'approfondir certains concepts et d'aller plus loin en ce qui concerne certaines notions.



Balises

Ce pictogramme signale au lecteur les éléments à retenir, les réponses proposées, au fil de la réflexion.

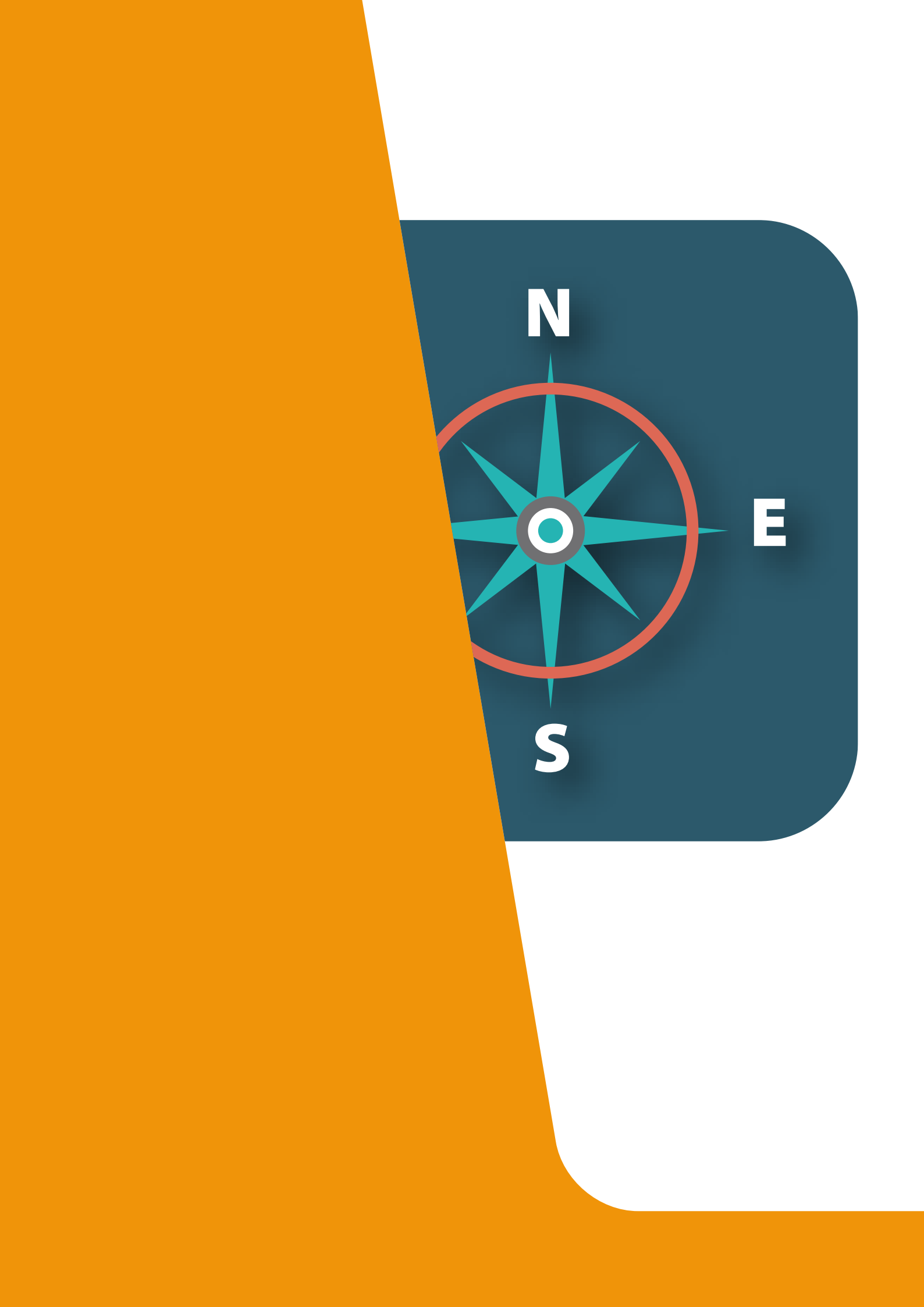
Précautions d'emploi

Un paradoxe à dépasser... Le projet même de cette collection est un peu contradictoire. En effet, notre démarche s'inscrit dans la lignée des pédagogies actives². Or, comment « transmettre » des attitudes et des concepts de formation non transmissifs ? Notre volonté n'est donc pas de proposer un syllabus des bonnes pratiques de formation, mais bien de susciter la réflexion par le biais d'apports issus de la recherche scientifique. Nous avons donc fait le pari que le lecteur pourra prendre le recul nécessaire et s'approprier les contenus afin qu'ils soient de véritables outils au service de la formation.

Contenu

Préface	11
Préambule	13
1. Evolution du jeu à travers les siècles	15
1.1. Antiquité.....	15
1.2. Moyen-Âge	16
1.3. Jusqu'à aujourd'hui - la place du jeu dans notre société	17
2. Essai de définitions du jeu	19
2.1. Le jeu (play).....	19
2.2. Le jouet (game)	21
2.3. La ludopédagogie	22
2.4. La ludification (gamification)	22
3. Classification des jeux	25
4. En-jeux sur le cerveau	29
4.1. Les fonctions exécutives	29
4.1.1. Inhibition.....	30
4.1.2. Flexibilité	31
4.1.3. Mise à jour de la mémoire de travail	32
4.1.4. Planification.....	32
4.2. Lien avec les fonctions cognitives	33
4.2.1. L'attention	33
4.2.2. L'engagement actif	34
4.2.3. Le retour d'information	35
4.2.4. La consolidation	36
4.3. Habilités motrices	36
4.4. Fonctions langagières.....	37
4.5. Jouez pour un mieux-être	38
4.6. Synthèse théorique	39

5. Jouez jeunesse !	41
5.1. Grands jeux	41
5.2. Jeux de construction	44
5.3. Jeux libres.....	44
5.4. Jeux de rôles grandeur nature.....	45
6. Les jeux au service des formations.....	47
6.1. Serious game	49
6.1.1. Serious game numérique.....	50
6.1.2. Serious game non numérique.....	52
6.2. Méthode inspirée du Lego Serious Play (LSP).....	55
6.3. Escape game	58
6.4. Rôle du formateur	62
7. Ecologie du jeu	63
8. Conclusion.....	65
9. Annexes	67
10. Bibliographie	79



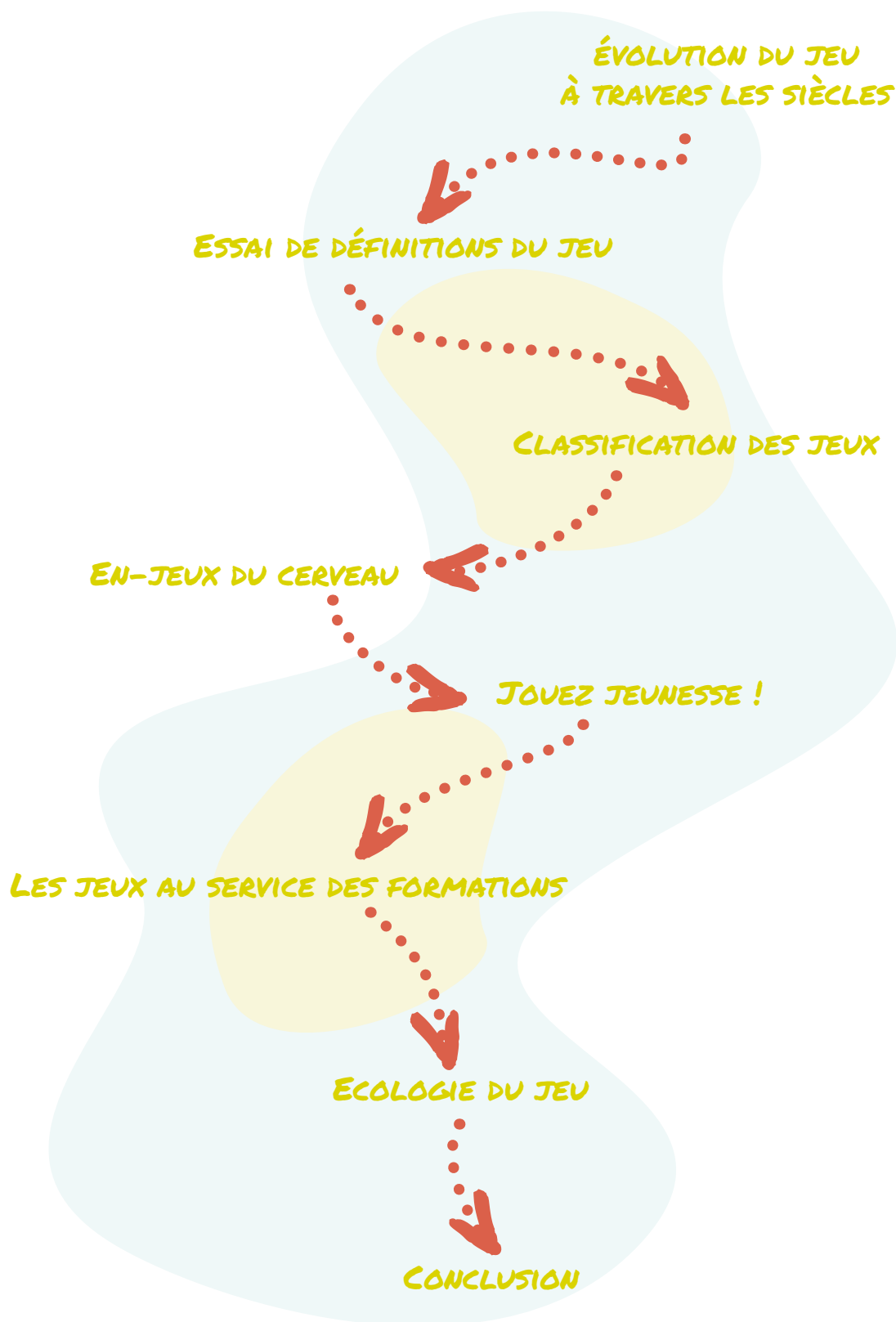
N

E

S

LA LUDOPÉDAGOGIE

JEUX ET ENJEUX



Lire plus?

**Vous pouvez commander cet ancrage
sur resonanceasbl.be**