

# APPRENDRE PAR LE JEU ? EUX AUSSI EN SONT CONVAINCUS !



**ANNE DE KEERSMAEKER**

Gérante du magasin de jeux  
"A vos Souhaits"

## QUI ES-TU ?

Je suis gérante d'un magasin de jouets-jeux en bois et de jeux de société établi à Bruxelles et appelé « À vos souhaits ».

« À Vos Souhaits » a toujours eu une attention particulière à tout ce qui est apprentissage par le jeu, en privilégiant farouchement l'aspect ludique : à la maison (à part les devoirs et leçons), on ne fait plus de travail scolaire ni de rééducation logopédique. Ce qui n'empêche pas du tout de progresser dans ces domaines via le jeu.

Des études montrent que quand le plaisir est présent, l'apprentissage se fait mieux, raison de plus pour préserver ce plaisir via (entre autres) le jeu.

Quand un parent me demande un jeu que la logopède utilise en séance ou le prof à l'école, je suggère toujours un autre jeu pour varier et découvrir autre chose (en proposant bien sûr un jeu ou jouet qui stimule le même genre de compétences et l'aidera dans ses difficultés). Ce n'est pas toujours facile, la suggestion du prof/logo étant souvent ressentie par les parents (qui veulent bien faire) comme si c'était une prescription médicale...

J'ai toujours eu un accueil particulier pour les enfants en difficulté (et les professionnels qui les accompagnent, je suis psy de formation, donc je ne dis pas complètement n'importe quoi) et les enfants handicapés. Je prends, progressivement, un tournant et élargis de plus en plus ma gamme jeux et jouets à offrir aux enfants à besoins spécifiques. Encore et toujours en favorisant le ludique avant tout : il n'est pas question de vendre du matériel de rééducation !

Par contre, en faisant mes recherches auprès de marques ou éditeurs spécialisés, je fais des trouvailles merveilleuses qui, en plus, répondent

à mon souhait le plus cher : proposer des jeux et jouets qui sont chouettes et intéressants pour TOUT le monde, handicapés ou pas. Les illustrations ne font pas « bébé », sont de belles grandes photos, dans du gros carton bien épais (donc, les malvoyants ou ceux qui ont des difficultés motrices peuvent y jouer avec frères et sœurs, pour ne citer que ça).

## SELON TOI, EN QUOI LE JEU EST-IL SOURCE D'APPRENTISSAGES ?

### Sur le plan humain...

Plein de choses se révèlent : les tricheurs inattendus, les mauvais perdants (et même les mauvais gagnants, tu sais, ceux qui triomphent de ta défaite plutôt que de se réjouir de leur victoire), la façon dont les gens interprètent et comprennent les règles (ça en dit long sur la « forme » de leur « intelligence », sur leur personnalité), la façon dont ils expliquent une règle (petit « exercice » que je propose souvent : la clarté des explications dépend de la façon dont on met les points principaux en avant, structurer en allant du principal au détail, ne pas tout dévoiler de la stratégie pour laisser les joueurs la découvrir en l'expérimentant, maintenir l'attention et le plaisir en « enrobant » un peu dans une histoire), la façon dont ils jouent (il y a ceux qui se concentrent sur leur propre objectif à atteindre, ceux qui privilégient le fait d'empêcher l'adversaire de l'atteindre et ceux qui mixent les deux, ceux qui considèrent les autres joueurs comme des adversaires purs et durs et ceux qui les voient comme des partenaires de jeux) et la façon dont ils respectent les règles (attendre son tour, accepter/supporter que le coup du joueur précédent m'empêche de faire le mien...) C'est parfois énorme pour les enfants et c'est un vrai apprentissage social et affectif.

### Sur le plan des apprentissages...

Ils sont propres à chaque jeu : visualisation dans l'espace, mémoire (immédiate et de travail), anticipation, attention et concentration, inhibition (ne pas aller trop vite dans un jeu de rapidité), enrichissement du vocabulaire, imagination, communication (ce qui suppose aussi bien de savoir s'exprimer que d'être à l'écoute de l'autre), priorisation, comptage, calcul... La particularité chez « À vos souhaits », c'est qu'aucun jeu ne fait travailler des contenus directement. Par contre, tous les jeux stimulent et développent toutes les compétences nécessaires à ces (futurs) apprentissages et ce quelle que soit la forme d'intelligence de l'apprenant.

### **L'ASPECT APPRENTISSAGE NE RISQUE-T-IL PAS D'ÉCLIPSER L'ASPECT LUDIQUE ? ET INVERSEMENT ?**

Non ! En tout cas, c'est ce que je défends bec et ongles. Je ne propose donc jamais de ces jeux annoncés « pédagogiques », genre jeu de l'oie où je dois faire une addition ou mettre au pluriel quand je tombe sur telle ou telle case : ce sont des exercices scolaires déguisés en jeu, le déguisement est souvent moche, et les enfants ne sont pas dupes !

Par contre, manipuler les quantités et les chiffres au service d'une belle stratégie, ça les branche. Par ailleurs, la plupart des jeux (les casse-têtes SmartGames en particulier) font « travailler » tout ce qui est avant ou après l'exercice de maths ou autre : lire un énoncé, vérifier que je l'ai bien lu et en entier, que je l'ai compris et que je l'applique correctement (remplacer « énoncé » par « règle » et ça y est). Et toutes les stratégies dans les jeux nous font manipuler des maths (même des équations) sans jamais faire le moindre « vrai » calcul. Enfin, de plus en plus de jeux tournent autour de la communication.

Je prône le fait de laisser le joueur réaliser qu'il n'a peut-être pas compris, qu'il doit donner d'autres indices (être à l'écoute donc), qu'il peut être fantaisiste ou imaginatif pour compenser par exemple un manque de vocabulaire... Donc, j'encourage les parents, profs, logo... à ne pas trop aiguiller l'enfant mais à le laisser chercher ou voir par lui-même où est son erreur. Je leur dis surtout qu'on apprend beaucoup de ses erreurs : « Je ne perds jamais : soit je gagne, soit j'apprends » (Nelson Mandela) Je partage mon enthousiasme et mes convictions, j'encourage les parents à jouer AVEC leurs enfants, prendre du temps avec eux et se rendre compte que c'est l'essentiel : le jeu est un excellent médiateur.

### **CONTINUER À JOUER EN ÉTANT ADULTE, CE N'EST PAS UN PEU INFANTILE ?**

« On n'arrête pas de jouer parce qu'on vieillit. On vieillit parce qu'on arrête de jouer » (George Bernard Shaw) La production de jeux pour adultes est pléthorique (à peu près 1000 nouveautés par an, c'est plus que les livres !). S'il fallait une preuve que ce n'est pas infantile de jouer la voilà !