

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



**RENAUD KEYMEULEN**

Ludopédagogue

## QUI ES-TU ?

En quelques années, le jeu est devenu une partie de mon activité professionnelle. Sans être un grand joueur, il a toujours fait partie de ma vie. C'est donc naturellement que je l'ai intégré dans mon enseignement afin d'aider des élèves en panne de motivation ou de compétences.

Aujourd'hui, je suis ludopédagogue à Haute-Ecole Bruxelles Brabant dans l'année de spécialisation en sciences et techniques du jeu et professeur de jeu de société dans l'enseignement secondaire avec des élèves en difficultés scolaires.

À côté de cela, comme formateur et consultant j'aide les enseignants à intégrer le jeu dans leur cours et les directions à créer une ludothèque au sein de leur établissement scolaire. Ces expériences m'ont permis d'écrire l'ouvrage « Motivez les enfants par le jeu » (De Boeck Supérieur).

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

Ce n'est que très récemment que le jeu a pris une place aussi importante dans mon activité professionnelle. Une rencontre, une possibilité, des envies... et en quelques années il est devenu essentiel.

Chaque partie ludique me donne la possibilité de rencontrer de belles personnes, d'acquérir de nouvelles compétences, de me remettre en question et d'apprendre à avancer dans la vie. Il agit comme un miroir qui m'incite à prendre une posture réflexive et à agir autrement.

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

Il est difficile de répondre à cette question sans différencier les jeux entre eux. Personne n'est dupe

que jouer à un jeu éducatif réponde en premier lieu à objectif d'apprentissage. L'éditeur Cat's Family, spécialiste du domaine, arrive toutefois à créer une interaction entre les joueurs, un esprit de compétition saine et à transformer un savoir-faire « désagréable » en un moment sympathique. Certes, personne ne choisirait cette catégorie de jeux pour une soirée entre amis. En effet, dans un jeu familial l'objectif principal est d'apporter du plaisir et non de développer une compétence ou une connaissance. Cette absence de contraintes supplémentaires donne la possibilité aux auteurs de jeux de se concentrer sur le plaisir ludique et de recourir ainsi à un plus grand nombre de mécanismes ludiques. Des jeux qui, parce qu'ils correspondent à des tâches complexes, sont eux aussi des outils d'apprentissage. Ne développet-on pas notre logique en jouant aux échecs ou notre vocabulaire avec Kaléidos ?

En conclusion, je dirais que l'aspect ludique peut être éclipsé partiellement par un objectif d'apprentissage. Néanmoins, si les mécaniques ludiques sont bien présentes dans un jeu, qu'il soit éducatif ou non, les joueurs s'amuseront !

## QUELS APPRENTISSAGES DÉVELOPPES-TU PAR LE JEU DANS TON MÉTIER ?

J'utilise le jeu de société pour développer essentiellement les compétences transversales de mes élèves. En effet, le jeu est un formidable outil de socialisation qui permet aux joueurs de plonger, le temps de quelques dizaines de minutes dans un autre monde, d'oublier les soucis et d'entrer en relation avec les autres gladiateurs ludiques. Il s'agit d'apprendre à respecter des règles, à écouter les autres et à entrer en interaction.

À côté de cette compétence essentielle, les expériences ludiques permettent de regonfler son estime de soi et d'étendre ses compétences linguistiques ou logicomathématiques.

Ces compétences grandissent chez moi de partie en partie. En tant que formateur, animateur ou enseignant, les jeux me font découvrir l'intérêt du pitch pour rendre ludique ce qui pourrait n'être qu'un jeu de calcul. Depuis quelque temps, je perçois les mécanismes ludiques comme des ingrédients essentiels à un bon plat mais qui doivent arriver au bon moment et être bien dosés. Cette nouvelle connaissance ludifie mon métier et intensifie la saveur de mes animations.

### **QUELS CONSTATS T'ONT AMENÉ À CRÉER L'ASBL KMIM ?**

KMIM (Knowledge Management Intelligences Multiples) est une association que j'ai créée après avoir pris conscience que le professionnel de l'éducation que j'étais n'avait pas été formé à faire apprendre avec plaisir et efficacité. Je suis donc parti à la recherche d'une théorie qui pouvait me donner un autre regard sur l'apprentissage. Ma quête s'est arrêtée avec la théorie des intelligences multiples d'Howard Gardner. Un outil qui me sert de grille de lecture pour poser un autre regard sur les pratiques en classe et pour trouver le bon jeu pour la bonne personne en fonction de son objectif personnel.

Métaphoriquement KMIM est ma boîte de jeu, mon coffre à jouets qui contient mes formations, mes livres, mes expositions, les capsules vidéos que je réalise sur le jeu et bientôt mon dernier site internet ([www.ludopédagogie.com](http://www.ludopédagogie.com)) ainsi que mon premier jeu qui sortira chez Cat's Family.

Chaque réalisation est un meeples, un pion sur un jeu de parcours qui m'amène peu à peu à apporter plus de joies à mes étudiants et un apprentissage de meilleure qualité.

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

Dans nos sociétés occidentales, le jeu est réservé aux enfants. Depuis quelques années, cette situation change avec le développement dans un premier temps des jeux familiaux qui s'adressent à la fois aux enfants et aux adultes et par la suite des jeux pour un public d'experts en stratégies ou en jeu de rôles.

Se regrouper autour d'une table avec des enfants ou des amis, prendre le temps de se retrouver, de connaître l'autre et de se parler n'est-ce pas essentiel ? Le jeu crée ce joli moment. Grâce à lui, on oublie qui on est, on rentre dans la peau d'un personnage ou on adapte son comportement à l'âge et aux attitudes des autres joueurs. Une posture qui nous rajeunit. Qui ne se rappelle pas de son enfance et de ses parties de Monopoly, de Risk ou de Magellan ? Une expérience unique, un goût de nostalgie ?

Le jeu de société nous aide à retourner en enfance, à partir dans un imaginaire, à oublier nos soucis d'adultes en quittant le temps d'une soirée notre vie tourbillonnante.

Le jeu infantile ? Il l'était... Aujourd'hui, il a retrouvé la place qu'il mérite dans le monde des adultes.