



## JOUER POUR LE PLAISIR ET APPRENDRE QUAND MÊME

Intéressons-nous aux jeux de société. Jouer est une promesse. Celle de vivre une expérience avec d'autres. D'être pleinement dans l'ici et maintenant. Et, cerise sur le gâteau, d'en retirer du plaisir. Tout bon jeu qui se respecte se termine de la même manière: « On recommence ? ».

Mais jouer pour le plaisir, n'est-ce pas aussi apprendre? Ainsi, jouer à plusieurs, c'est développer des relations interpersonnelles. Bonne nouvelle, c'est une première compétence. Jouer c'est aussi se concentrer, apprivoiser un espace-temps, exprimer des émotions, poser un choix, suivre un rythme, négocier avec les autres joueurs, échafauder une stratégie, relever un défi, faire preuve de logique, de créativité ou d'empathie, appréhender des règles, discriminer des informations, développer des compétences linguistiques et mathématiques, collaborer ou coopérer avec d'autres... Et la liste pourrait s'allonger encore et encore.

### « L'ENFANT NE JOUE PAS POUR APPRENDRE, IL APPREND PARCE QU'IL JOUE »

« L'enfant ne joue pas pour apprendre, il apprend parce qu'il joue ». Cette phrase du psychosociologue Jean Epstein est suffisamment explicite. « Pour l'enfant, c'est aussi important de jouer que de manger et dormir. En jouant, l'enfant développe toutes les compétences cognitives, affectives, langagières, relationnelles dont il aura besoin tout au long de sa vie. Avec le jeu, il apprend à se connaître, entre en relation, projette sa vie, exprime ses désirs... », atteste Sophie Marinopoulos, auteure du livre *Jouer pour grandir* (Yapaka).

L'ouvrage s'ouvre sur une séance psy. La maman consulte, car elle s'inquiète de voir son fils de 7 ans... jouer sans cesse. Un peu comme si l'enfant qui jouait ne pouvait apprendre et inversement. Si le jeu peut être perçu comme un besoin fondamental pour les plus petits, d'autres contraintes pèsent sur l'enfant grandissant. Il y a des moments de jeu et des moments de devoir, par exemple. Cela peut motiver l'enfant à faire ses devoirs s'il sait qu'à la clé, il pourra jouer. Le jeu reste un élément essentiel de la vie d'un enfant et devrait toujours le rester. Renaud Keymeulen a fait du jeu un outil du quotidien. Avant de livrer sa sélection (voir ci-contre), il partage ses règles d'or:

- Participez! Il y a une culture du jeu. Jouer est le meilleur moyen de comprendre l'intérêt que recèle un jeu.

# Et bien, jouez maintenant!

Pour le plaisir, pour apprendre, pour s'évader, pour être ensemble, pour bien communiquer, il y a autant de motifs de jouer que de joueurs. Et le jeu a ceci de formidable qu'il n'exclut personne. Il y en a pour tous les âges, tous les goûts et tous les profils. Mais, jouer, c'est sérieux. La preuve.

Vous allez acheter un jeu. C'est bien. Mais savez-vous que ce n'est pas un achat anodin et que se posent des questions importantes: pourquoi je veux acheter ce jeu? Quelle est mon intention? Parmi les multiples réponses possibles, on en retient deux: mettre du sens et retirer de la satisfaction d'avoir visé juste plutôt que d'accumuler.

Pour y voir plus clair, nous avons fait appel à Renaud Keymeulen, ludopédagogue, maître-assistant en sciences et techniques du jeu à la Haute-École Bruxelles Brabant et auteur du livre *Motiver les enfants par le jeu. Utilisez les intelligences multiples* (De Boeck Supérieur).

Conscient de ses limites, le ludopédagogue utilise la théorie des intelligences multiples comme une grille de lecture (voir encadré), notamment avec un public d'élèves en décrochage scolaire.

« Certains jeunes sont devenus allergiques à l'école et à l'apprentissage. Il est néces-

saire de les réconcilier en leur montrant que l'on peut apprendre des choses complexes en s'amusant. Après des échecs succes-

**Il existe deux types de jeux: les jeux éducatifs, destinés à développer des compétences, et les jeux de société, surtout pour le plaisir**

sifs, il est nécessaire de reconstruire son estime de soi. Je crois à l'intérêt du jeu pour relever ces défis. La théorie des intelligences multiples permet d'identifier les sources de plaisir et les compétences d'un joueur et de cibler les intelligences à la base du jeu et de ses mécanismes.»

Et en pratique, ça donne quoi? « J'avais un neveu taiseux. Pour lui, les dissertations étaient une pénitence. Un jour qu'il se confiait sur sa difficulté de développer sa pensée, je lui ai conseillé de faire comme s'il jouait à *Comment j'ai adopté un gnou?*, qui est un jeu de verbalisation. Ce jeu s'appuie sur des connecteurs logiques à partir de mots clés (Bref, Tout à coup...) et permet de faire du lien. Cela lui a permis de développer une histoire en s'appuyant sur une intelligence logico-mathématique forte chez lui.

- ▶ Choisissez un jeu qui présente des règles de façon visuelle afin de permettre de plonger au plus vite dedans sans s'embrouiller avec un mode d'emploi à rallonge.
- ▶ Fixez un rituel. N'attendez pas que toutes les conditions soient réunies, créez l'occasion, fixez un rendez-vous jeu à l'agenda familial. Plus on joue, plus on aime jouer.
- ▶ Optez pour un jeu pas trop long pour y jouer à la moindre occasion, idéalement une partie de 15-20 minutes.
- ▶ Cherchez le plaisir avant tout, le reste suivra.
- ▶ Dès 7 ans, optez pour des jeux qui offrent des choix, c'est de ceux-ci que l'enfant tirera sa motivation.

Tentez l'expérience. Fixez une récurrence et proposez à votre tribu de dédier ce moment au jeu en famille. Au-delà de la satisfaction de la réunion familiale, observez. Le fait d'avoir joué vous rapproche et crée une intimité propice à la communication. Il n'en fallait pas plus pour que votre fille se confie, que votre fils s'épanche. Et puis, fréquemment présentes dans la phase de jeu, l'écoute et la communication continuent à être mobilisées une fois la partie terminée.

D'ici quelques jours, Saint-Nicolas et son collègue venu de Laponie vous donneront l'occasion de pousser la porte d'un magasin de jouets. Vous vous demanderez alors ce que vous recherchez dans l'achat de ce jeu. Peut-être que vous en reviendrez à l'essentiel : un jeu adapté en âge, qui marche à tous les coups, qui procure du plaisir. Et c'est de ce plaisir précisément que découlera le désir de jouer encore et encore et par ce biais là justement d'apprendre. Vous savez ce qu'il vous reste à faire à présent : à vous de jouer !

## EN SAVOIR +

### Les intelligences multiples comme grille de lecture

Howard Gardner, psychologue cognitiviste, est à l'origine de la théorie des intelligences multiples. Selon celle-ci, il existe huit types d'intelligence chez l'enfant et aussi, par extension, chez l'adulte : linguistique, logico-mathématique, intrapersonnelle, interpersonnelle, visuo-spatiale, kinesthésique, musicale, naturaliste. Cette théorie fait l'objet de nombreuses critiques.

## La sélection de Renaud Keymeulen



3-5 ANS

### LES JEUX HABA

« Je n'ai pas d'action chez eux, mais c'est un très bon éditeur, avec une grosse cellule pédagogique pour développer leurs jeux. Dans cette tranche d'âge, on est dans des jeux collaboratifs. *Le verger*, par exemple, permet aux joueurs de faire leur récolte avant que le corbeau ne vienne manger tous les fruits. Dès l'installation des fruits sur les arbres, l'enfant travaille sa dextérité. Il associe aussi la face du dé à une action à poser : lancer le dé, annoncer la couleur jaune et convertir avec le fruit de la même couleur. Et s'il tombe sur panier, il doit mettre en place une tactique selon les fruits encore disponibles. »



6 ANS ET +

### LA LÉGENDE DU WENDIGO | SCORPION MASQUÉ

« En tant que scout, ce jeu m'a tout de suite plu. C'est rare de trouver un jeu avec une nouvelle mécanique. Ici, on a l'idée du memory, mais le principe est différent. On passe un bon moment et on n'a pas l'impression d'avoir fait acte d'apprentissage. Le pitch : un scout disparaît chaque nuit, kidnappé par le Wendigo. Les joueurs doivent unir leurs forces et être observateurs pour repérer derrière quel scout se cache le Wendigo. Ce jeu mobilise énormément de mémorisation et de discrimination visuelle. Les joueurs doivent s'écouter, négocier et se mettre d'accord. »



8 ANS ET +

### PYLOS | GIGAMIC

« Simple, esthétique et efficace, le trio gagnant de ce jeu calme qui se joue en duo. Il fait appel à l'intelligence visuo-spatiale et le joueur doit faire preuve de stratégie pour avancer au mieux en économisant ses billes. Celui qui y arrive le mieux et pose la dernière au sommet de la pyramide a gagné. »



10 ANS ET +

### GALÉRAPAGOS | GIGAMIC

« Votre chef décide de vous offrir un voyage. Mais votre bateau fait naufrage et vous accostez sur une île en proie à un cyclone. Avec vos comparses du voyage, vous devrez coopérer pour lutter, mais aussi trahir pour gagner. Il se joue de préférence avec un groupe plus important, entre 6 et 10 joueurs. »