

Jouer pour se réconcilier avec l'école

ÉDUCATION Des professeurs bénévoles utilisent le jeu de société avec des élèves

- L'Institut Bischoffsheim, école secondaire de la ville de Bruxelles, propose un atelier « jeux de société ».
- Le but : réconcilier les élèves en difficulté et l'école.

REPORTAGE

Madame, j'ai trouvé un mot ! », s'exclame Imran, 12 ans. La sonnerie a retenti, les cours sont finis. Mais en ce mardi après-midi, quelques élèves de l'Institut Bischoffsheim de Bruxelles font des heures supplémentaires.

Ils sont juste cinq élèves d'une classe de première différenciée – prévue pour les élèves n'ayant pas encore réussi leur CEB – à se retrouver dans un local pour apprendre en jouant. La méthode ? Utiliser des jeux de société pour un apprentissage tout en douceur. Accueillant chaque année près de soixante enfants primo-arrivants, cet établissement de la ville de Bruxelles a su s'adapter. « Pour ce jeu, ils commencent chacun avec six lettres. Ils doivent les utiliser pour créer des mots. Le premier qui réussit à toutes les utiliser, crie "mix-mo", remporte un point et à la manche suivante, chacun pioche deux lettres supplémentaires au hasard, et ainsi de suite », explique Valérie, professeur de français dans l'école et animatrice bénévole de l'atelier.

« Ce jeu leur apprend des nouveaux

mots, mais pas seulement. Quand ils ne sont pas certains que le mot qu'ils ont trouvé existe, ils le cherchent dans le dictionnaire. » Certains élèves sont en Belgique depuis peu et ne parlent pas français. D'autres sont en situation de décrochage scolaire ou sont régulièrement absents sans motif valable. C'est un ensemble de conditions qui nécessite une méthode d'apprentissage diffé-

rente. C'est pour cela que tous les mardis et jeudis après midi depuis deux ans, différents professeurs animent ces ateliers de jeux.

« Certains de ces élèves ont un vécu difficile ou ont été confrontés à l'échec. C'est important de les féliciter et de les motiver. Le jeu n'est qu'un prétexte pour apprendre, ils ne s'en rendent pas compte puisque c'est fait de façon ludique et décalée », raconte Valérie. Inauguré il y a deux ans grâce aux subsides du forum Ecole de l'espoir de la Fondation Reine Paola, ce projet convainc le directeur et les professeurs de l'école. « J'ai été très étonnée d'un élève souvent absent et toujours nonchalant en classe, qui, lors d'un jeu d'apprentissage, était déchaîné. Il trouvait les réponses à tout. Depuis lors, son attitude en classe a été beaucoup plus positive. »

Un outil négligé

Bien sûr, ce n'est pas encore la panacée, et les résultats sont difficiles à évaluer si tôt, malgré des retours positifs. « Ces séances m'ont appris à me maîtriser. Avant, je m'énervais plus vite. Mais c'est ennuyeux de devoir rester deux

heures en plus que tout le monde. Je préférerais aller jouer au foot ou à la console », avoue Mamadou, 13 ans. L'école, qui est la première à expérimenter cette méthode, s'est laissée prendre au jeu de ce projet novateur.

Si le jeu a perdu sa place à l'école, son impact sur le comportement des élèves est pourtant positif. « Le jeu à règles, que l'on appelle plus souvent le jeu de société, a beaucoup à apporter aux enfants, et aux adolescents, explique Michel Van Langendonck, coordinateur du diplôme en sciences et techniques du jeu qui se destine notamment aux futurs enseignants, et président de Ludo ASBL. Jouer avec des règles aide clairement à apprendre au jeune la vie en société. Quand on se retrouve autour d'une table, on définit pendant dix minutes quelles sont les règles selon lesquelles on va vivre durant la partie. Cela permet au jeune de mieux les appréhender dans la vie quotidienne. »

Un apprentissage de la vie en société, c'est très bien, mais de bons résultats scolaires, c'est encore mieux. Ici aussi, le jeu peut avoir son rôle à jouer : « Il existe quelques très bons jeux éducatifs. Mais l'apprentissage, en maths ou en français, ne se fait pas tout seul. Il faut que l'équipe pédagogique puisse adapter le jeu à son public et à son projet. Ensuite, les profs doivent revenir sur les connaissances vécues dans le jeu pour les fixer. De manière générale, le jeu reste un outil intéressant trop souvent négligé par la pédagogie belge. » ■

ELEONORE TROUSSEL (st.) ET TH. CA.