

Avant-propos

Jouer en apprenant et apprendre en jouant : voilà une clé qui semble évidente pour l'éducation des enfants. Mais qu'en est-il pour la formation des adultes, en particulier en Éducation permanente ? Si le jeu est volontiers considéré comme une source et un moteur d'apprentissage pour les plus jeunes, cela va moins de soi pour les adultes. Et pourtant... L'activité ludique pourrait bien être un outil intéressant pour renforcer des « sujets-acteurs » de leur propre vie et de la vie en société. C'est l'idée que soutiennent Karinne Noiret et Laetitia Godefroid, formatrices permanentes au Cefoc. Après s'être intéressées aux représentations qui habitent les adultes au sujet des jeux, elles interrogent le rôle pédagogique de ceux-ci à travers plusieurs exemples. Enfin, elles proposent quelques balises pour que le jeu s'inscrive pleinement dans un processus de formation en Éducation permanente.

Mots-clés : *Coopération - Éducation permanente - Jeu*

Introduction

Dans la perspective de l'Éducation permanente, le Cefoc s'adresse à des adultes et construit des formations en partant du vécu des participants. La porte d'entrée principale est bien souvent l'expression orale de chacune et chacun des participants, dans un cadre construit pour être sécurisant et bienveillant. Désireux de découvrir d'autres outils et méthodes, le Cefoc a organisé, en octobre 2013, une formation sur les jeux intitulée : « *Jouer ? Coopérer ? Avec des adultes ? Et puis quoi encore ?* ». Le temps d'un week-end, les participants ont questionné la pertinence des jeux dans la formation d'adultes, et ce, tout en mettant la main à la pâte puisqu'ils ont eu l'occasion d'expérimenter des jeux, notamment ceux qui encouragent l'établissement d'un climat de coopération.

Dans le prolongement de ce week-end, Laetitia Godfroid et Karinne Noiret, formatrices au Cefoc, proposent une réflexion en plusieurs temps. Tout d'abord, il s'agit de comprendre la place que le jeu occupe au sein de notre culture en faisant un petit détour par l'histoire. Ensuite, les auteures s'arrêtent un temps sur les représentations et croyances des adultes au sujet des jeux. Elles proposent ensuite d'interroger le rôle pédagogique des jeux lorsqu'ils sont employés avec des groupes d'adultes, en mettant en évidence, à travers quelques exemples, ce qu'ils peuvent favoriser et mettre au travail. Enfin, l'analyse se clôture en proposant quelques balises pour que le jeu s'inscrive pleinement dans un processus de formation en Éducation permanente.

La place du jeu à travers l'histoire

« [...] à tout âge, entre amis, dans les familles, dans les associations, sur les plateaux de télévision, sur les stades, en temps de guerre comme en temps de paix et depuis la nuit des temps, les hommes jouent. Le phénomène ludique est partout présent dans la société. »¹ Et pourtant, le jeu, même s'il est aujourd'hui reconnu comme phénomène social et culturel, n'a pas toujours été bien considéré. Pendant des siècles, l'Église s'est employée à interdire les activités ludiques, estimant qu'elles étaient la porte ouverte aux passions les plus

¹ M. FOURNIER, *Le jeu en vaut-il la chandelle ?*, Sciences humaines n°152, août-septembre 2004, pp.20-21.

dangereuses, à la violence, à la ruine et à la perte dans les plaisirs terrestres². Il faudra attendre le XIX^e siècle pour que le jeu sorte de l'ornière. En accordant de l'intérêt au jeu enfantin, le jeu devient alors une activité sérieuse, digne d'être prise en compte. Il acquiert une valeur éducative et est considéré comme source d'apprentissage. Aussi, après l'avoir laissé de côté, les sciences humaines se penchent finalement, au cours du XX^e siècle, sur le jeu. Outre la fonction d'apprentissage mise en avant par les pédagogues, les chercheurs considèrent le jeu tantôt comme une sorte de répétition des comportements et règles de notre société, tantôt comme une façon de canaliser les tensions et de prévenir les conflits (ou d'éliminer un trop-plein d'énergie). Ou encore comme moyen de sortir de son rôle social, de vivre autrement le temps d'une parenthèse³. Ainsi, il apparaît que les jeux sont non seulement sources de plaisir, mais recouvrent également des dimensions psycho-socio-éducatives.

Les représentations autour du jeu

L'activité ludique est aujourd'hui présente partout dans la société. Malgré cela, le jeu utilisé comme outil pédagogique avec des adultes se heurte encore à des représentations bien ancrées. Tout d'abord, bien qu'ayant investi depuis longtemps le monde des adultes (via les jeux de rôles, les jeux vidéo, les jeux télévisés, etc.), les jeux sont volontiers associés au monde de l'enfance. À raison diront certains, car les plus grands joueurs sont en effet souvent les plus jeunes. Une fois adulte, on ne joue plus ! Ou alors, uniquement pour faire plaisir à un enfant. C'est là une représentation assez répandue. Une autre représentation est celle qu'une fois adulte, on ne joue plus... parce qu'on travaille ! Cette opposition jeu/travail structure nos représentations depuis Aristote sans que l'on puisse vraiment s'en départir⁴. Ainsi, quoiqu'on fasse, jouer est associé à la détente et aux loisirs. De fait, le plus souvent, on joue pour s'amuser, pour le plaisir que le jeu procure. Enfin, même si la dimension de plaisir est associée au jeu et que les enfants semblent prendre plaisir à jouer, les adultes ne gardent pas toujours un souvenir agréable de certains moments de jeux. De mauvais souvenirs liés à des parties de *Trivial Pursuit* ou autre *Monopoly* par exemple, où celui qui sait est valorisé et celui qui ne sait pas est écrasé, peuvent marquer pour longtemps.

Le jeu n'est donc pas spontanément associé à un processus d'apprentissage chez les adultes. Dès lors, proposer de jouer à des adultes qui viennent suivre une formation (donc quelque chose de « sérieux ») induit inmanquablement une surprise, bonne ou mauvaise, dans le chef des participants. Le jeu peut être considéré comme vain, infantilisant par des adultes en attente d'outils théoriques ou d'une réflexion rationnelle. Le proposer comporte donc une prise de risque. L'animateur qui fait ce choix peut se voir répondre, au mieux, par quelques regards surpris, inquiets ; au pire, par des réticences voire un refus catégorique. Mais, comme l'ont démontré de nombreux pédagogues, le jeu chez l'enfant est un facteur essentiel de développement. Pourquoi ne pourrait-il pas en être de même pour l'adulte ?

Jouer, une pratique pédagogique ?

Malgré ces risques, certains animateurs, formateurs et participants s'y essaient. Leurs utilisations du jeu sont diverses et multiples⁵. Les jeux peuvent être l'occasion de « briser la glace » et d'installer un climat de confiance dans un groupe. Le but est alors de souder les participants, de lier connaissance, de permettre à chacun de s'exprimer. Ces jeux sont multiples et demandent peu voire pas de matériel. Au-delà de l'installation d'un climat de confiance, les jeux peuvent être utilisés pour créer un véritable climat de coopération au sein

² Ibid.

³ *Point de repère : Le jeu, une pratique universelle*, Sciences humaines n°152, août-septembre 2004, pp.36-37.

⁴ M. FOURNIER, op. cit.

⁵ Il est fait référence dans cette section à des pratiques de formateurs issus à la fois du Cefoc, de Li Cramignon et d'ITECO.

de groupes. C'est ce que l'asbl *Bouche à Oreille-Jeunesse*⁶, notamment, propose dans ses formations.

Les jeux peuvent également être l'occasion de vivre une situation qui simule certains aspects de la réalité sociale pour ainsi voir apparaître, autour d'un problème, différents positionnements⁷. Par exemple, le jeu *Métropolis*⁸ pose des questions sur la façon dont nous vivons et interagissons ensemble. L'objectif est de construire une ville et ses infrastructures pour que celle-ci soit agréable. Les terrains sont distribués au hasard et des règles de construction sont à respecter. Des choix personnels et collectifs sont à réaliser. Cela amène à des stratégies différentes, à la compétition, à la négociation ; il s'agit donc d'un jeu de réflexion. Le hic, c'est que celui qui ne pense qu'à son avantage défavorise la qualité de l'ensemble. Après le jeu, les observations débouchent sur des questionnements.

Ce jeu a été utilisé récemment dans un groupe de formation du Cefoc. Il a comme avantage de faire écho, chez les participants, aux contraintes rencontrées dans la vie réelle : les prescriptions urbanistiques sont strictes ; le terrain que je rêve d'acheter n'est pas à vendre ; je suis propriétaire d'un terrain mais je ne peux pas y construire ma maison parce qu'une usine vient de s'implanter dans le quartier, etc. Dans le groupe où *Métropolis* a été utilisé, ce jeu a permis de faire émerger plusieurs réflexions. En voici quelques-unes :

- la répartition des terrains au début du jeu est aléatoire. Certaines personnes sont plus « chanceuses » que d'autres : elles naissent dans un environnement plus privilégié, car elles sont en bonne santé, entourées d'une famille aimante et soudée, aisée financièrement...
- les équipes n'ont pas opté pour une solidarité dans leur façon de jouer : à quoi cela est-il dû ? Sommes-nous conditionnés par la société dans laquelle nous vivons où la solidarité n'est pas la valeur dominante, mais où règne plutôt la compétition ?
- la répartition inégale des terrains n'a pas permis la construction de bâtiments qui auraient pu être intéressants pour le bien commun. Un échange de terrain aurait pu débloquer la situation : pourquoi ne pas l'avoir envisagé ?
- ...

Ces observations réalisées, les formateurs ont ensuite renvoyé une question au groupe pour l'aider à avancer dans la réflexion : « *Nos relations aux autres ne sont pas simples : valeurs différentes, concurrence, envie, pouvoir, conditions de vie matérielles... viennent conditionner ces manières d'être en relation. Dans la 'vraie vie', avec des enjeux liés à la rentabilité, à l'environnement, à la qualité de vie, etc., aurions-nous été différents ? Qu'est-ce qui aurait changé ?* ». L'objectif étant d'amener les participants, progressivement, à se détacher du jeu et à se raccrocher à leur propre vie, à la fois personnelle et sociale.

Le jeu (que ce soit un jeu de table ou un jeu de mise en situation) peut également être l'occasion de s'essayer à la négociation ou à la coopération au sein d'un groupe. C'est le cas par exemple avec le « *jeu des cubes* »⁹ : le but est de produire le plus grand nombre de cubes en carton, chaque équipe disposant de matériels différents. La production dans le temps imparti n'est possible que dans le cadre d'une négociation ! Ce jeu est par ailleurs utilisé pour comprendre les échanges internationaux entre le Nord et le Sud.

Le jeu peut également être utilisé pour matérialiser visuellement des notions abstraites¹⁰. Antonio de la Fuente, formateur à ITECO, en donne un exemple lors du week-end de formation du Cefoc au sujet de la répartition de la population mondiale. Une possibilité est de donner la

⁶ BAO-Jeunesse asbl est une organisation de jeunesse qui a pour objet la conception et la réalisation d'activités de sensibilisation, d'animation, de formation et d'évaluation des processus de coopération qui s'inscrivent chez les jeunes dans une perspective d'égalité, de justice, de mixité, de démocratie tant culturelle que sociétale et de solidarité pour tous. Plus de détails sur le site : <http://www.bao-j.be>.

⁷ M. ELIAS (propos recueillis par Antonio DE LA FUENTE), *Pourquoi faire appel à des jeux pédagogiques ?*, Antipodes-Outils pédagogiques n°7, février 2004, p.5. Disponible sur : <http://www.iteco.be/Pourquoi-faire-appel-a-des-jeux>.

⁸ *Métropolis*/Allemagne, Ravensburger.

⁹ Jeu des cubes : <http://www.iteco.be/antipodes/Jeux-et-exercices-pedagogiques/Jeu-des-cubes> ou www.afric-impact.org/AI/PDF/99351.pdf.

¹⁰ M. ELIAS, op. cit.

répartition chiffrée par continent. Une autre est d'imaginer que chaque participant représente une partie équivalente de la population. À charge pour les participants de se répartir sur les différents continents.

Les jeux peuvent être l'occasion de débiter un travail dans un groupe ou d'élargir une réflexion. On l'a vu précédemment avec l'usage du jeu *Metropolis* dans un groupe du Cefoc. C'est le cas aussi du « jeu de la ficelle » : il permet d'aborder les « liens, implications et impacts de nos choix de consommation. Ce jeu offre un éclairage sur les relations entre le contenu de l'assiette moyenne du Belge et diverses problématiques comme la qualité de l'eau, la dette extérieure d'un pays du Sud, la malnutrition, le réchauffement climatique ou les conditions de travail d'un ouvrier au Costa Rica »¹¹.

Par ailleurs, dans une société où priment la rationalité et la réflexion, le jeu permet de sortir d'attitudes et paroles convenues. Il stimule la spontanéité des participants en faisant appel à autre chose que la raison. Certains seront peut-être plus à l'aise, tandis que d'autres, il est vrai, le seront moins. Mais ceux-là se retrouvent peut-être davantage dans des méthodes privilégiant l'expression orale ou écrite rationnelle, alors que les premiers ne s'y retrouveraient pas du tout. Outre cet aspect plus méthodologique, « le jeu est un espace qui s'offre comme une parenthèse de vie ; un monde s'ouvre où 'tout est possible', où chacun peut tester, essayer ce qu'il n'oserait pas dans la vie, car les conséquences sont différentes. »¹² Ainsi, pour Michel Van Langendonck, président de l'asbl *Ludo*, le bénéfice du jeu tient surtout dans ce qu'il favorise un « lâcher-prise » et projette dans un « autre monde » où s'ouvrent des possibles qui n'existent pas dans le quotidien. Les impacts sont par ailleurs limités puisque dans un jeu, les conséquences s'arrêtent avec la fin de la partie, contrairement à la vie réelle¹³. On peut alors oser, se risquer à de nouvelles expériences, à de nouveaux rôles¹⁴. Le jeu peut ainsi constituer une occasion de prendre une place différente dans le groupe de formation (tout comme les jeux de rôles permettent aux rôlistes de se glisser, le temps du jeu, dans la peau d'un personnage).

De plus, le moment de jeu crée un vécu commun dans le groupe. Outre le fait que ce vécu peut aider à constituer et souder un groupe de formation, il permet de construire un savoir, issu de l'expérience et de l'action. La connaissance n'est pas imposée, livresque mais créative et vécue¹⁵. Le savoir se construira collectivement, à partir de l'analyse de ce que le groupe aura vécu. Antonio de la Fuente insiste ainsi sur le fait que les jeux (que ce soit des exercices pédagogiques ou des jeux de simulation) sont l'occasion d'ancrer une connaissance dans une expérience de vie.

Des balises pour un jeu qui s'inscrit dans un processus formatif

Pour Michel Elias, conseiller à la formation à la Fopes¹⁶, le recours à des jeux est efficace si les participants sont prêts à sortir d'un rôle d'écoute et de consommation passive¹⁷. Pour autant, ce n'est pas le seul élément en jeu ! Quelques balises peuvent être pointées afin de jouer « utilement » en formation, dans le cadre plus spécifique de l'Éducation permanente¹⁸.

Tout d'abord, même si cela apparaît évident, il est utile de rappeler que le jeu doit servir l'objectif de formation. On ne joue pas simplement pour jouer. On propose un jeu dans le cadre d'une formation pour ce qu'il permet de dévoiler, de mettre en lumière, d'expérimenter collectivement.

¹¹ ONG Quinoa, « Le jeu de la ficelle » : <http://www.quinoa.be/je-minforme-3/outils-pedagogiques/jeu-de-la-ficelle/>.

¹² M. COMPÈRE, *Les jeux entre compétition et coopération, un outil en formation ?*, Atout Sens n°13, Namur, Cefoc, décembre 2013, p.8.

¹³ P. DURU, *Le jeu est un théâtre de vie* : <http://www.casse-noisettes.be/reflexion/theatre%20de%20la%20vie.htm>.

¹⁴ M. COMPÈRE, op.cit., p.9.

¹⁵ M. ELIAS, op. cit.

¹⁶ Faculté ouverte de politique économique et sociale, organisée par l'Université catholique de Louvain.

¹⁷ M. ELIAS, op.cit.

¹⁸ Les balises proposées sont principalement issues de pratiques de formateurs issus à la fois du Cefoc, de Li Cramignon, de BOA-Jeunesse et d'ITECO ainsi que de la pratique de Michel Van Langendonck, président de l'asbl Ludo.

Puisqu'il invite au « lâcher-prise », puisqu'annoncer à des adultes qu'on va jouer provoque des réticences, le cadre doit être rassurant. Jouer dans un groupe de formation d'adultes demande que préexistent, au niveau de chacun et du groupe, une confiance, une sécurité et une estime de soi suffisantes¹⁹. Aussi, des étapes préalables sont (parfois) nécessaires afin d'installer ce climat de confiance. Des jeux associatifs favorisant l'installation d'une dynamique de coopération peuvent alors être utilisés. Ou encore des jeux nécessitant une implication personnelle moindre. Il importe donc de bien choisir l'activité ludique à proposer au groupe en tenant compte de plusieurs éléments : sa démarche, sa durée, le degré de connaissance et de confiance entre les participants. Il est aussi possible d'aménager ou de modifier des règles d'un jeu ou de l'adapter à la situation du groupe.

Avant de se lancer dans le jeu, le formateur gagne à présenter clairement les objectifs de la réunion et à situer, dans ce cadre, le recours au jeu. Tendre un piège ou forcer la main des participants n'est pas la bonne méthode. Si certains participants ne veulent pas du tout jouer, ils ne sont pas mis hors-jeu pour autant ! Ils peuvent endosser le rôle d'observateurs.

Outre la confiance qui doit être établie, autant savoir que le jeu « prend » d'autant mieux qu'il est bien introduit : raconter une histoire, mettre un peu de suspense en présentant la règle du jeu captive généralement l'attention des joueurs, participants et observateurs. Le jeu se déroule dans un cadre avec une série de contraintes et de règles. Un écrit est parfois aidant pour le groupe.

Ces premiers éléments rappellent que l'animateur doit être garant du cadre et accompagner le jeu dans son cheminement. Pour ce faire, il semble donc important d'être à l'aise avec les outils et les jeux proposés. Avant de se lancer dans un groupe, un temps d'expérimentation et de manipulation est donc indispensable. Pourquoi ne pas prendre le temps de jouer avec des collègues, par exemple, pour découvrir de nouveaux jeux qui seraient utiles à la formation ?

Tout comme il lancera le jeu, ce sera le formateur qui arrêtera le jeu. Car le jeu n'est pas tout, il n'est qu'un temps de la formation. Pour que le recours au jeu soit formateur, il est en effet incontournable que le temps de jeu soit suivi d'un moment de recul, un temps « hors-jeu ». Après avoir joué, un temps de réactions, d'échange et d'analyse sur ce qui s'est vécu est incontournable.

Le temps d'échanges qui suit le jeu permet aux participants-acteurs comme aux observateurs de s'extraire du jeu, d'exprimer leurs sentiments, de formuler leurs observations (constats de comportements, interactions, stratégies mises en place...), tout en veillant à ne pas entrer dans le jugement vis-à-vis d'une personne. L'analyse permet ensuite de prendre du recul par rapport à ce qui a été joué. C'est, par exemple, l'occasion de pointer les différences et ressemblances avec ce qui se joue dans la vie réelle, de poser des questions de sens, qu'elles soient d'ordre éthique (ce qui est juste ou injuste par exemple), anthropologiques ou relatives à des choix de société.

Cette dernière étape apparaît cruciale pour que le jeu soit s'inscrive dans une pratique d'Éducation permanente. C'est en effet le temps du croisement et de la structuration des expériences qui va donner forme au savoir des participants. Il peut alors devenir un savoir construit et peut être croisé avec un savoir « expert » par la suite²⁰.

Prévoir suffisamment de temps pour que le jeu puisse s'inscrire dans un processus plus large est donc indispensable. Sans quoi le jeu risque bien de n'être qu'un moyen de divertissement et non un outil de formation.

Conclusion

Les jeux, une pratique d'Éducation permanente ? Assurément, oui. Une pratique parmi d'autres en tout cas, à découvrir ou à redécouvrir pour ce qu'elle permet. Un outil puissant pour l'Éducation permanente, lorsqu'il est pertinemment choisi et exploité, car il favorise le lâcher-prise et l'expérimentation. Il peut permettre également à chacun de trouver sa place et de s'essayer à de nouveaux rôles. Il ouvre des possibles, permet de découvrir et d'intégrer de

¹⁹ M. COMPÈRE, op. cit.

²⁰ M. ELIAS, op. cit.

nouveaux savoirs, de nouvelles capacités, d'apprendre tout en souplesse et collectivement...
Un outil à manier cependant avec précautions et sans forcer, car « devoir jouer », ce n'est déjà plus jouer...

Laetitia Godfroid et Karinne Noiret,
Formatrices permanentes au Cefoc

Pour aller plus loin

Martin COCLE, *Le jeu en éducation permanente : quelles cartes en main ?*, Esperluette n°63, Janvier/Février/Mars 2010.

Disponible sur internet : http://www.ciep.be/_archivage/index.php?p=g&id=186.

Michel ELIAS (propos recueillis par Antonio DE LA FUENTE), *Pourquoi faire appel à des jeux pédagogiques ?*, Antipodes-Outils pédagogiques n°7, février 2004.

Disponible sur internet : <http://www.iteco.be/Pourquoi-faire-appel-a-des-jeux>.

Utiliser des jeux de coopération : voilà la solution ?, Dossier de la revue Atout Sens, n°13, Namur, Cefoc, décembre 2013.

Bouche à Oreille-jeunesse asbl : formations aux jeux associatifs visant l'installation d'un climat de coopération dans un groupe et ludothèque coopérative : <http://www.bao-j.be>.

LUDO asbl : association de ludothèques et de promotion culturelle du jeu (voir notamment la revue Artichouette) : <http://ludobel.be>.