



# Comment apprendre ensemble grâce aux jeux ?



## Kesako ?

La ludopédagogie est l'utilisation du jeu dans les apprentissages. Le défi est de faire passer le jeu dans l'esprit des apprenants.tes (et de l'ensemble des acteurs de la formation) du statut d'outil occupationnel ou jugé infantilisant à un réel outil d'apprentissage.

La ludopédagogie nécessite au préalable que la formatrice. eur ait une fibre et une culture ludique et donc

- d'avoir l'envie de jouer elle.lui aussi
- de posséder une bonne maîtrise des mécanismes ludiques
- de savoir animer un jeu : en expliquer les règles et donner l'envie d'y jouer.



## OK ! Mais concrètement ?

- Détournez des jeux classiques (jeu de l'oie, jeux de cartes, mille bornes...) en support pédagogique. Les jeux traditionnels où il faut évoluer de case en case se prêtent facilement... au jeu.
- Gardez à l'esprit la visée pédagogique, liée à vos objectifs (voir fiche 2) et non l'aspect strictement ludique de l'activité.
- Profitez toujours des « erreurs de jeu » pour en tirer une amélioration.
- Débriefez après la « partie de jeu » pour identifier les compétences confirmées ou manifestées en cours de jeu et en faire des acquis.
- Mise en œuvre de stratégies, esprit de collaboration, créativité... Gardez à l'esprit (et à l'oeil) que le jeu est un formidable révélateur des compétences comportementales.
- Utilisez **les jeux de rôle** dans une optique d'évaluer formativement ou de réviser des compétences et connaissances techniques plutôt que d'en faire acquérir de nouvelles.
- En ce sens : utilisez ce type de jeux **en milieu et en fin de parcours** de formation.
- Optez pour des **jeux compétitifs** pour challenger les stagiaires ou les groupes de stagiaires entre eux.
- Optez pour des **jeux collaboratifs** en vue d'apprendre au stagiaire à identifier son rôle et se coordonner avec d'autres dans une mission commune, à souder un groupe, à apprendre à communiquer et s'entraider entre stagiaires.
- Utilisez **des jeux de type quizz ou jeu de mémoire plutôt en début ou en fin de séance de cours.**



## Paroles de formatrices/ formateurs

« J'ai toujours intégré les jeux dans mes cours de néerlandais et j'ai toujours rencontré beaucoup de succès. Les jeux leur font oublier qu'ils sont en réalité en train d'apprendre »

« J'ai l'impression qu'en jouant ils osent plus tenter des choses sans avoir peur de se tromper »



## Pour aller plus loin...

- [Types de jeux en fonction des objectifs visés](#)
- Un dossier entier consacré à la ludopédagogie dans le Magazine de la Febisp [INSERTION N°119.indd \[febisp.be\]](#)



## Exemples

- [Stéphane Monnier - «Ludifier» ses formations à l'aide du numérique - Google Slides](#)
- [Benoît MARCHAL - Exercice de mémoire par le jeu. - Google Slides](#)