

Le jeu de société pour apprendre autrement : l'expérience de Margot Lepoutère, professeure de français

Professeure de français depuis 2018, Margot Lepoutère 31 ans, enseigne aux élèves de 1^{ère} et 2^e secondaire au Lycée Émile Max à Schaerbeek. Depuis quelques années, elle intègre les jeux de société à ses cours, en particulier lors des heures de remédiation ou de titulariat. En moyenne, elle les utilise une fois toutes les deux semaines, dans une optique à la fois pédagogique et humaine.

Apprendre par le jeu : conjugaison, vocabulaire et cohésion

Les jeux de société sont pour elle un outil pédagogique précieux : *Maudit Mot Dit* ou *Time's Up* permettent de retravailler le vocabulaire et la mémoire, tandis que d'autres jeux ciblent la conjugaison ou la collaboration. « *Ces moments de jeu servent autant à consolider des notions vues en classe qu'à apprendre à vivre ensemble, à collaborer ou à argumenter, comme avec Loup-Garou.* »

Elle apprécie particulièrement l'effet de ces jeux sur la dynamique de groupe : « *Cela me permet de mieux connaître mes élèves, et à eux de se révéler autrement. Les plus discrets osent davantage s'exprimer pendant les jeux.* »

Un environnement qui encourage l'expérimentation

L'établissement travaille avec la ludothèque Sésame à Schaerbeek, et les jeux sont accessibles dans l'armoire d'Hamza, l'éducateur référent. Margot n'hésite pas à envoyer les élèves y chercher les jeux eux-mêmes. Cette accessibilité, ainsi que le soutien de l'équipe éducative, l'encouragent à intégrer le jeu dans sa pédagogie. « *Le fait d'être dans une école qui valorise le jeu m'a permis de me lancer. Je n'aurais peut-être pas osé autant ailleurs.* »

Aujourd'hui, elle repère instinctivement les jeux utiles à ses cours, que ce soit en boutique ou sur les réseaux. Elle développe un véritable "radar à jeux pédagogiques", pour cibler ceux qui peuvent répondre aux lacunes ou besoins du groupe.

Des critères précis pour des jeux efficaces

Pour qu'un jeu fonctionne bien en classe, elle privilégie :

- Des règles rapides à expliquer,
- Un visuel attractif,
- Une capacité à accueillir 4 à 5 joueurs minimum,
- Une dynamique collaborative,
- Une vidéo explicative (QR code ou tutoriel YouTube) pour favoriser l'autonomie des élèves.

Une ludothèque en développement

L'école projette également de créer un espace bien-être qui fera office de bibliothèque et de ludothèque. L'idée est de permettre aux élèves d'y jouer pendant les heures d'étude ou de fourche. Un budget pour enrichir la collection de jeux est également à l'étude.

Jouer pour mieux apprendre et mieux vivre ensemble

Selon Margot, les jeux coupent la routine et redynamisent le cours. Ils permettent d'apprendre autrement, mais aussi de détecter certains malaises ou conflits entre élèves. *« C'est un bon moyen d'observer ce qui se passe dans le groupe classe, parfois bien plus qu'en donnant cours. »*

Bien sûr, tout n'est pas toujours simple : le rythme scolaire, le programme à suivre, la motivation des élèves ou l'ambiance de classe peuvent parfois freiner l'usage des jeux. Mais elle continue à les intégrer dès que possible. Elle alterne entre les laisser jouer en autonomie et jouer avec eux, en fonction du moment. *« J'aime voir mes élèves s'amuser ensemble. Cela rend l'école plus humaine. »*

