

## ARCHIVES

Le GEL (Groupe d'études ludopédagogiques) se forme en janvier 1992, à l'initiative d'un groupe de personnes convaincues du bien-fondé de l'utilisation du jeu comme outil pédagogique, mais conscientes des difficultés rencontrées, et désireuses d'y apporter des éléments de réponse.

L'expérience en cours depuis janvier 1991 en Languedoc-Roussillon confirme en effet que le jeu peut être un outil pédagogique, ceci particulièrement en direction des publics jeunes et adultes en difficulté, mais on manque encore cependant de références et de fonctionnements théoriques.

Les deux principaux problèmes soulevés tant par les formateurs que par les ludologues, et les quelques éléments de réponse que l'on peut déjà apporter sont les suivants :

### . **La correspondance jeu-capacités**

- En fait le jeu est toujours . trop riche . . Il . met en jeu . de nombreuses capacités de domaines divers (connaissances, comportements, raisonnements, etc.) et il est donc très difficile d'isoler des capacités : aucun jeu ne relève en effet d'une catégorie exclusive de capacités.
- Est-ce cela qui gênerait les formateurs ? Certains, au contraire, veulent profiter de cette richesse et de cette globalité qui fait probablement l'intérêt du jeu et sa marque de différence par rapport aux exercices pédagogiques plus classiques.

### . **L'introduction du jeu en pédagogie**

L'utilisation du jeu est multiple : quand et comment l'introduire ? Il n'y a pas une façon de faire, mais de nombreuses. L'initiative reste au formateur sur la place qu'il entend donner au jeu dans la progression pédagogique. Mais là aussi aucun repère ne facilite sa démarche.

## **Les objectifs du GEL .**

**Mieux faire connaître les divers jeux et les divers mécanismes** qui les composent (car tout n'est pas dans tout.. .). C'est notamment l'objet de la sémantique ludique.

Celle-ci doit être développée, par le biais d'une nécessaire collaboration entre formateurs et ludologues, pour s'assurer de la pertinence des critères d'analyse.

Il convient en particulier d'élucider les familles de jeux (français, mathématiques, espace, logique, monde actuel, etc.) et de choisir des corpus adaptés, des ensembles de jeux recouvrant différentes thématiques.

. **Multiplier les expérimentations d'utilisation du jeu dans des situations variées** (publics, objectifs pédagogiques, mode d'utilisation, etc.) en repérant les acquis afin de les totaliser.

. **Approfondir quelques jeux pour aller " jusqu'au bout" de leur richesse** en tentant d'explicitier ce potentiel à la lumière des méthodes et courants pédagogiques ignorants (voir encadre sur Boomerang).

Le GEL compte actuellement six membres, formateurs et ethnologues.

Le groupe se réunit environ deux fois par mois pour choisir des thématiques et un certain nombre de jeux pour chaque thématique retenue, . tester . ces jeux, totaliser au fur et à mesure les acquis ludopédagogiques.

Les thématiques retenues pour l'instant sont : l'espace ; la logique ; les mathématiques ;

l'entreprise et l'économie.

Pour chaque thématique étudiée, le GEL propose ou proposera une ou plusieurs malles contenant : un ou plusieurs jeux, une version informatique de ces jeux et un livret d'accompagnement. Les formateurs pourront trouver dans ce livret : des éléments du jeu (classification selon les 15 critères principaux de la sémantique ludique, règle de base, variantes) ; des éléments de pédagogie (cités mises en Ouvre, aspects tactiques, etc.).

Dans un premier temps, le GEL met en circulation 10 prototypes de chaque mallette, dont 5 destinés à l'expérimentation en formation (formateurs membres du GEL) et 5 destinés au prêt à l'attention des formateurs abonnés à la pédagogoludothèque de sources. Le but visé à moyen terme est d'éditer ces malles pour arriver à une plus grande diffusion.

En dehors des réunions, les membres du GEL consacrent donc une partie de leur temps libre à confectionner les prototypes, et mettre en forme les éléments entrant dans la composition des livrets d'accompagnement.

Les trois premiers jeux étudiés par le GEL sont des jeux d'espace/ logique qui ne sont plus diffusés.

- Défi (jeu de chemin) dont la mallette prototype a déjà été mise en circulation.
- Boomerang (jeu de territoire) dont la mallette prototype est en phase finale d'élaboration (voir encadré).
- Réflexion (jeu de figure) pour lequel reste à achever la partie sur la pédagogie.

Le GEL se propose ensuite, avant de changer de thématique, de préparer une mallette contenant une dizaine de jeux d'espace papier-crayon dont il a déjà effectué le choix.

Le thème suivant abordé est la logique. La première mallette, consacrée au raisonnement hypothéticodéductif, contiendra une dizaine de jeux papier-crayon (ou nécessitant un petit matériel).