

Le jeu, tout un projet

Chaque année, le Centre Régional d'Initiation à l'Environnement (CRIE) de Spa propose aux écoles chant à l'environnement. L'occasion pour enseignants et élèves d'entrer en projet via différents

Comment intéresser des élèves âgés de 9 à 11 ans, fréquentant l'enseignement spécialisé de type 1, 2, 3, 8 à la protection de l'environnement ? Depuis plusieurs années, je propose à mes élèves de participer au concours Natura 2000 en créant un jeu de société.

La première étape est de lire le règlement du concours et de le comprendre. De quoi s'agit-il, qui peut participer, que faut-il faire, faut-il s'inscrire, pour quelle date, etc.? Une fois les informations analysées, on s'inscrit. Il faut ensuite se fixer un sujet plus précis en accord avec le thème demandé. C'est ainsi que l'eau, les oiseaux, la pollution, le réchauffement climatique, la mare, la forêt ont déjà été traités lors des éditions précédentes. De quoi allons-nous parler cette année? Que connaissons-nous déjà? Qu'avons-nous à apprendre? L'édition 2012 porte sur « la faune et la flore en milieu sauvage ». Qu'est-ce qu'un milieu sauvage? Par opposition à « cultivé », « domestique »... Le thème du jeu à construire doit être bien défini, il y a tant de choses autour de nous. On décide alors du message à transmettre et la création proprement dite du jeu va en découler directement.

A la découverte de notre environnement

Si je ne soumetts à mes élèves que début janvier la proposition de participer au concours, depuis la rentrée déjà, je les sensibilise à leur environnement : observation des signes de l'automne, balade en forêt avec écoute des « bruits », mais aussi écoute des bruits de la rue, de la classe, ramassage des déchets dans la cour, utilisation des différentes poubelles, etc. La toute première question à laquelle nous tentons de répondre, c'est : qu'est-ce que l'environnement ? Mais aussi : pourquoi dit-on que l'environnement doit être protégé ? Que pouvons-nous, nous les enfants, futurs adultes, faire pour cela ? En quoi y a-t-il une menace ? Mieux connaître, c'est mieux agir.

C'est le moment de s'informer. Où trouver les renseignements voulus ? On découvre alors la richesse de la bibliothèque de la classe, puis de celle du village. On regarde des émissions à la télévision (« C'est pas sorcier », « Le jardin extraordinaire »), on effectue des recherches sur internet, on regarde autour de soi, dans notre environnement immédiat, dans le bois près de l'école, au bord de la rivière, on questionne, on enquête... Les élèves sont sensibilisés et entrent davantage dans le projet. Car, au travers du concours et de la création d'un jeu, c'est bien de la protection de notre futur qu'il s'agit!

Lors de cette édition 2012 du concours, nous parlerons certainement de l'hibernation des animaux et le jeu partira d'une enquête à mener, l'énigme sera résolue après avoir joué et découvert des éléments de réponse au travers de cartes de « matière ». Nous rédigerons des cartes « questions-réponses », « vrai-faux » ou autres, en classe, au fil des leçons d'éveil et des sorties pédagogiques, pour que les joueurs apprennent un maximum sur l'hibernation des animaux de chez nous.

La création de notre jeu

Quel type de jeu préférons-nous? Jouons puis choisissons! Les élèves apportent un jeu de chez eux (4 ou 5 différents) et nous y jouons une après-midi. Celui qui plaît le plus sera adapté au sujet choisi. On réfléchit alors au plateau de jeu, aux pions, à la tactique du jeu. Va-t-on vers un jeu de coopération, un jeu de stratégie, ou autre ?

Le plateau de jeu sera peint sur un support en contreplaqué rigide pour supporter la peinture. Le parcours du jeu sera dessiné, mesuré. Les cases spéciales « questions », « gages », « pénalités » seront peintes différemment. Les pions seront créés, façonnés, modelés par les élèves. Il faut bien choisir la matière à travailler pour avoir un pion de dimension concordante aux cases du plateau de jeu, un pion qui tient debout (et oui!), qui est différent des autres, etc.

Nous avons donc les cartes, le plateau, les pions, un ou plusieurs dés, dont l'un ou l'autre tronqué éventuellement, mais comment allons-nous jouer? Il faut vraiment établir les règles de jeu. On reprend alors le règlement du jeu qui nous a servi de guide et on s'en sert pour rédiger le nôtre.

Et voilà, il nous reste à tester le jeu, à le faire tester par d'autres classes pour s'assurer qu'il est jouable et à nous amuser! Après cela, il faudra encore l'envoyer au CRIE de Spa où nous le reverrons lors du festival des enfants et où nous pourrions découvrir et tester les jeux envoyés par les autres écoles.

Janine BERNARD
Enseignante à l'école Les Roches

Contact : Ecole Les Roches de Comblain-au-Pont - 04 369 17 13

Tout
au long de ce projet, les différentes compétences sont mises en interaction. La maîtrise de la langue maternelle, lire, comprendre, rédiger ; les connaissances d'éveil ; la géométrie pour élaborer le plan du plateau de jeu ; l'envie de créer avec de la matière, des formes, des couleurs. Toutes les compétences sont mises en exergue pour arriver à la réalisation proprement dite et à la finalité du projet. Même les relations humaines et sociales sont mises à profit, il faut apprendre à jouer ensemble, à gagner, à perdre, à attendre son tour, à admettre que l'autre se trompe...



Projet... de classe

Les écoles de participer au Festival Natura 2000. Chacune des éditions met à l'honneur un thème tous les modes d'expression, dont la création d'un jeu. Focus sur deux écoles qui se sont prises au jeu.

L' Athénée Royal de Waimes rempile pour le défi du Festival Natura 2000. Les élèves de 5^{ème} secondaire en section « Agent d'éducation » se lancent dans la création de jeux autour du thème de cette année : « Enquête sur la faune et la flore sauvage d'un milieu sauvage ». « Le sujet ne nous inspirait pas tant que ça, mais au final, c'est intéressant, on apprend plein de choses sur l'environnement dans notre région », lance une des élèves.

Penser et repenser le jeu

Ils sont aujourd'hui réunis au cours de travaux pratiques de Mme Goffinet. Par groupe de trois, les voilà qui défilent au tableau pour présenter l'état d'avancement de leur jeu. Et les idées ne manquent pas : jeu coopératif pour découvrir les animaux de la région, jeu géant où les pions ne seraient autres que les enfants déguisés, jeu de table mêlé à des activités sensorielles... Ces jeux et leurs règles sont présentés et discutés en classe, avec les autres élèves, Mme Goffinet et le coordinateur environnement Bernard Warnant. Viendra ensuite la phase de fabrication.

Si la marge de manœuvre est assez large, les élèves suivent quelques règles de base. Le thème, bien entendu, qui est celui du festival. Le public : des enfants, entre la maternelle et la 6^{ème} primaire. La durée : pas plus de 40 minutes, histoire de garder les enfants en haleine. Question pratique : ce jeu doit être facilement transportable. Et, éventuellement, opter pour le jeu coopératif, via quelques grands principes proposés par Bernard Warnant. « Je trouve que les enfants jouent peu en coopération. Ils sont souvent dans la performance, dans le "je gagne et tu perds". Du coup, j'essaie d'insuffler cette approche du jeu coopératif à nos élèves, qui seront peut-être amenés à travailler plus tard avec des enfants ». En début d'année, Mme Goffinet a également consacré un cours théorique au jeu : qu'est-ce qu'un jeu ? Quels différents types de jeux ? etc..

Décloisonner et valoriser

La collaboration ne s'arrête pas là. « Comme pour tous nos projets, on tente dans la mesure du possible de decloisonner les disciplines », explique encore Bernard Warnant. La création de jeux, étalée sur une année, implique aussi le cours d'art dans la réalisation des pions et autres pièces. Et la prof de français corrigera les règles et cartes des différents jeux. Un réel processus pédagogique soude donc ce projet, touchant à des disciplines et compétences multiples.

« Réaliser un jeu, ça demande de développer une autonomie et de prendre des risques, explique Mme Goffinet. Les élèves acquièrent également des nouvelles connaissances en matière d'environnement. Ils apprennent à travailler en équipe sur du long terme et à animer leur jeu devant un public lors de la présentation au festival. » Pour l'occasion, ils feront tous ensemble le choix, parmi les 5 jeux réalisés, de celui qui concourra à Spa. « En réalité, tous les participants gagnent un prix à ce concours, souligne Bernard Warnant. Mais peu importe, pour les élèves



Bernard Warnant et ses élèves présentent leur jeu sur le cycle de l'eau, conçu lors d'une précédente édition du festival. Ce jeu coopératif est inspiré du jeu de l'oie. Le pion « goutte » suit la rivière de la source à la mer. Tous les joueurs jouent avec le même pion. Chaque joueur joue à son tour et répond à une question sur la nature ou sur l'eau. Si sa réponse est correcte, soit il prend des billes préalablement disposées sur un bateau en plastique qui flotte dans un récipient, soit il pioche une carte aide lui permettant de répondre à la place d'un autre joueur. En cas de mauvaise réponse, des billes sont ajoutées sur le bateau. Si le bateau coule avant que le pion arrive à la mer, l'équipe a perdu. Sinon l'équipe a gagné.

c'est très valorisant de présenter leur travail et de revenir avec un prix à l'école. »

Les élèves pourront aussi présenter et faire vivre l'ensemble des jeux réalisés lors de la « Journée sans déchets » organisée par l'école en fin d'année. Et peut-être même lors de leur stage ou auprès d'une école de la commune.

Ces jeux ont donc une longue vie devant eux et des répercussions certaines pour ces élèves et le public qu'ils animeront peut-être dans le futur... Et quand on demande à ces « agents d'éducation en herbe » quel est leur principal objectif lorsqu'ils pensent la création de leur jeu, la réponse est unanime : « Que les enfants s'amuse, tiens ! » l'essence même du jeu est acquise, aucun doute là-dessus.

Céline TERET

Contact : Athénée Royal de Waimes - 080 67 95 64 - www.arwaimes.net

L'AR de Waimes a développé d'autres projets environnement : potager en bacs, mare, vente de fruits à la récréation, charte d'éco-gestion... A découvrir en p.11 du **SYMBIOSES spécial secondaire**.



Plus d'infos sur le Festival Natura 2000 du CRIE de Spa : 087 77 63 00 - v.mathieu@berinzenne.be - www.berinzenne.be