

éditorial

■ Du pain et des jeux

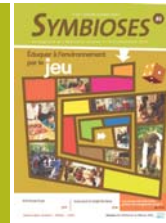
p.3

infos en bref

p.4

DOSSIER

Eduquer à l'environnement par le jeu



réflexion

- * Jeux en plein ErE p.6
- * Pédagogique, le jeu ? p.7
- * Jouer ensemble, quelle chance ! p.8
- * Le « dehors » comme aire de jeux p.10

expérience

- * Animer par le jeu p.12
- * Le jeu, tout un projet... de classe p.14
- * Jouer à coopérer p.16

témoignage

- * Le jeu de société, une invitation à rencontrer l'autre p.18

truc pratique

- * Jouer les yeux ouverts p.20

activité

- * Fabriquer ses jeux et jouets à partir de récup' p.21

outils

p.22

adresses utiles

p.24

colloque

■ Les champs de l'éducation : graines de changement social ?

p.26

lu & vu

p.30

agenda

p.32

Réseau d'Information et de Diffusion en éducation à l'environnement association sans but lucratif

L'asbl Réseau IDée veut promouvoir l'Éducation relative à l'Environnement à tous les niveaux d'âge et dans tous les milieux socio-culturels.

Elle a pour objet d'assurer la circulation optimale de l'information, la valorisation et la diffusion des réalisations ainsi que la réflexion permanente dans le domaine de l'Éducation relative à l'environnement.

Trimestriel, SYMBIOSES s'adresse à tous ceux et celles qui sont amenés à pratiquer ou promouvoir l'éducation à l'environnement.

Le Réseau IDée fournit l'abonnement à SYMBIOSES en échange de la cotisation de membre adhérent (12 € - pour l'étranger 18 €), à verser au compte n° 001-2124123-93 du Réseau IDée - 266 rue Royale - 1210 Bruxelles

Président et Editeur responsable :

Jean-Michel Lex
266 rue Royale
1210 Bruxelles

Édition et diffusion :

Réseau IDée
266 rue Royale
1210 Bruxelles
T : 02 286 95 70
F : 02 286 95 79
info@reseau-idee.be
www.reseau-idee.be

Rédaction :

- Christophe DUBOIS, rédacteur en chef
- Joëlle VAN DEN BERG, directrice de publication
- Céline TERET, journaliste

Ont collaboré à ce numéro :

- Marie BOGAERTS ● César CARROCERA GIGANTO
- Hélène COLON ● Pascal DERU ● Sandrine HALLET ● Thibaut QUINTENS ● Dominique WILLEMSSENS ●

Illustration de couverture :

- César CARROCERA GIGANTO

Mise en page :

- César CARROCERA GIGANTO

Impression :

- VAN RUYS

Prochain SYMBIOSES : printemps 2012

Eduquer au développement durable



© photo UN

SYMBIOSES est le bulletin trimestriel de liaison de l'asbl Réseau IDée

Le Réseau IDée bénéficie du soutien de la Ministre de l'Environnement et du Ministre de l'Emploi en Région de Bruxelles-Capitale, du Ministre de l'Environnement et du Ministre de l'Emploi de la Région wallonne ainsi que du service d'Éducation permanente de la Communauté française.

SYMBIOSES est envoyé gratuitement dans les écoles grâce aux soutiens des Ministres de l'Environnement des Régions wallonne et bruxelloise.

www.symbioses.be

SYMBIOSES est imprimé sur papier recyclé et emballé sous film biologique.

Du pain et des jeux

L'expression « du pain et des jeux » (du latin *Panem et circenses*) évoque l'amer mépris de Juvénal s'adressant au peuple romain, qui n'avait plus d'autres ambitions que de se voir offrir par leur empereur du pain et des spectacles. Nous la reprendrons avec plus de considération dans le contexte actuel de notre société. Car du pain et des jeux, on en veut, pour tous. Mais pas n'importe lesquels, et pas n'importe comment !

Que l'on interroge le pain sous l'angle social, environnemental, économique, et même culturel, tout peut nous ramener aux crises que l'on vit aujourd'hui et à leurs conséquences. Le pain, ce peut être celui du panier de plus en plus cher de la ménagère de plus en plus pauvre. Le pain, ce sont ces céréales sur le dos desquelles une poignée de financiers spéculent, quitte à générer des émeutes de la faim de l'autre côté de la planète. Les céréales, celles d'une agriculture intensive qui épuise la terre. La terre, devenue produit de fonds de placement, matière première capitale que des Etats ou des privés louent ou achètent à l'étranger (Afrique, Amérique latine, Asie...). Le pain, base de l'alimentation, celle dont on meurt, par manque ou par excès. Le pain, pris dans le tourbillon de la mondialisation économique et culturelle.

Ce ne sont que quelques exemples de la face cachée d'un iceberg dont les crises financières et gouvernementales sont les parties émergentes aujourd'hui. La Une des médias nous l'assène au quotidien avec pour litanies triple A, décotes et dettes, et à la bouche les mêmes vieilles recettes : « nécessaire austérité » ; « suppressions », comme celle des primes à l'isolation ; « ajustements structurels, la seule voie de développement possible », ayant pourtant déjà causé tant d'inégalités à travers l'histoire et à travers le monde.

Tout cela sème une stupeur paralysante, mais aussi, heureusement, l'indignation.

Car les risques de replis et de récupération par des slogans simplistes sont grands, et c'est dire l'importance d'agir au niveau de l'éducation. Il est crucial de transformer, lorsque ce n'est fait, les espaces d'éducation en des lieux où se poser des questions, beaucoup de questions, où prendre du temps pour écouter, appréhender la complexité, élargir ses horizons, s'interroger sur les valeurs qui nous animent, se forger une opinion, rêver le monde, explorer des possibles que l'on peut mettre en œuvre, aujourd'hui, demain... Tout l'inverse des Romains que Junéval fustigeait il y a près de 2000 ans, qui se contentaient de se nourrir et de se divertir plutôt que de se soucier de leur destin individuel et collectif. Aujourd'hui comme à l'époque, il est plus qu'urgent de reconstruire un autre modèle. Il n'y pas de recettes toutes faites. C'est à créer. Ensemble.

Le défi des animateurs, enseignants et autres formateurs est donc grand. Le Réseau IDée, auteur de votre magazine *SYMBIOSES*, a voulu contribuer à la réflexion qui se déploie actuellement dans ce sens. Il organisait ce premier février 2012 un Colloque « Les champs de l'éducation : graines de changement social? », en partenariat avec sept associations issues de l'éducation à l'environnement, à la santé, à la solidarité Nord-Sud, à la laïcité et au développement durable*.

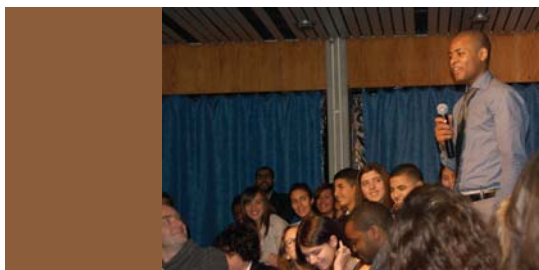
Enfin, la réalisation d'un numéro de *SYMBIOSES* consacré au « jeu » n'est pas anodine. Nous sommes en effet convaincus que le jeu aussi peut prendre une place de choix dans l'éducation, même et surtout en des périodes plus difficiles. D'abord pour permettre le rire et la détente. Ensuite, pour exercer l'esprit à faire face à des situations inhabituelles. Pour susciter la résolution de problèmes dans un contexte de liberté. Pour solliciter l'imaginaire et la créativité. Pour sortir du train-train. Pour découvrir et fouler des espaces de nature et de ville, dehors. Pour être avec d'autres, négocier, simuler, gagner, perdre, coopérer...

Nous vous souhaitons une bonne lecture et une inspiration transformatrice.

Christophe DUBOIS et Joëlle VAN DEN BERG

* Voir pages 26-29 de ce *SYMBIOSES* et sur www.reseau-idee.be/colloque-changement-social

La forêt s'installe dans les écoles



Les élèves de l'Athénée Royal de Woluwe-Saint-Lambert sont sur leur 31... Aujourd'hui, ils accueillent la Ministre de l'Éducation, Marie-Dominique Simonet, l'hyper médiatisé photographe des airs Yann Arthus-Bertrand et l'équipe du Fonds GoodPlanet.be. Nous sommes le 23 novembre, jour du lancement du premier grand projet de GoodPlanet.be : l'envoi, gratuit, dans toutes les écoles du pays (soit 8500 établissements primaires et secondaires) des affiches éducatives « La forêt, une communauté vivante ». Ces larges et belles photos, prises par différents photographes aux 4 coins du monde, sont accompagnées d'une brochure explicative et pédagogique, afin de rappeler le rôle essentiel des forêts et la nécessité de les sauvegarder. Au cours de cette matinée, les élèves ont eu l'occasion de poser à Yann une série de questions préparées avec leurs profs. Des questions très pertinentes et, parfois même, un peu piquantes (quand il s'agit par exemple de ses alliances avec le secteur privé). Ils ont également concocté un délicieux buffet aux goûts et saveurs d'ici et d'ailleurs. Coup de chapeau aux élèves et enseignants de l'Athénée qui se sont bien démenés pour organiser cet événement.
 Infos : 02 893 08 08 - www.goodplanet.be

Tourisme « vert » à Bruxelles

Le label international « Clé Verte », récompensant le secteur touristique pour ses efforts en matière d'environnement, a fait son entrée à Bruxelles il y a peu. Et en une année, 9 hébergements bruxellois se sont vu décerner le label « Clé Verte ». Pour l'obtenir, les lauréats ont dû répondre à différents critères concernant la gestion environnementale générale, l'implication des employés, les informations environnementales aux clients (documentation, signalétique adaptée...), la gestion de l'eau, le ménage et le nettoyage, la gestion de l'énergie, la gestion des déchets, l'alimentation, les activités nature, l'administration-bureau, l'environnement intérieur et les espaces verts. Plusieurs autres hôtels, chambres d'hôtes et centres d'hébergement pour jeunes ont manifesté leur intérêt pour la labellisation « Clé Verte » et se porteront très probablement candidats.
 Infos : Fédération IEW - Marie Spaey - 081 390 787 - www.cleverte.be

Poubelles... au régime !

433 tonnes, c'est le résultat de l'action « Waste Watchers - Votre poubelle au régime », organisée dans trois pays européens dont la Belgique pendant la Semaine Européenne de la Réduction des Déchets. En novembre 2011, les centres de réemploi de Belgique, Espagne et France appartenant au réseau RREUSE ont pesé les objets qu'ils ont vendus pendant une semaine dans leurs magasins de seconde main. RESSOURCES a coordonné l'action auprès de 7 de ses membres qui ont collecté pendant cette semaine 80 tonnes de biens et vendus 63 tonnes de biens réutilisables via leurs magasins de seconde main. C'est autant de tonnes de mobiliers, livres, vêtements, jouets... qui ont trouvé une nouvelle vie !
 Infos : <http://ressourcerie.fr/wastewatchers/>

Service Citoyen

S'engager au service de missions utiles à la collectivité, c'est le pari lancé par la Plateforme pour le Service Citoyen auprès de jeunes âgés de 18 à 25 ans. L'année passée, 32 jeunes avaient répondu à l'appel et réalisé leurs missions pendant cinq mois dans une vingtaine d'organismes d'accueil : associations, institutions d'utilité publique, entreprises par le travail adapté... Ainsi, Karim a fait de l'animation dans un centre d'accueil pour demandeurs d'asile. Quant à Marie, elle s'est plongée dans des projets d'horticulture au sein d'une ferme où travaillent des personnes handicapées. Cette année encore, trois salves de promotions s'étaleront de mi-février à fin août. Les missions proposées à ces jeunes, seuls ou en équipes, touchent à des secteurs multiples, de l'aide aux personnes à l'accès à la culture, ou encore l'environnement, la solidarité... A ces missions sur le terrain, s'ajoutent des journées de formations sur des enjeux de société liés à la citoyenneté. Une belle occasion pour ces jeunes citoyens de rendre service tout en découvrant un nouvel univers !
 Infos : 0488 28 20 49 - www.service-citoyen.be/projet-pilote



Défricheurs du durable

Afin d'encourager les prises d'initiatives locales pour le développement durable, la Ville d'Ath et la Maison Culturelle lancent le projet « Athois, défricheurs du durable ». Inscrit dans le cadre de la campagne « Ath 2030 », ce projet vise à mobiliser et inciter tous les acteurs locaux à agir pour réduire l'empreinte écologique du territoire de la commune et en améliorer ainsi, sa qualité de vie. Les différentes éco-actions seront recensées et mises en valeur sur le site www.mcaath.be/defricheurs pour permettre l'échange d'expériences entre défricheurs. Et un appel à projets permettra de mettre sur pied de nouvelles actions à Ath et de gagner un financement. Les candidatures seront acceptées jusqu'au 16 avril et doivent répondre à un ou plusieurs enjeux établis par l'Agenda 21 local (environnement, économie, écologie, mobilité, social ou culturel). Alors, particuliers, associations, collectivités, établissements scolaires, administrations..., rejoignez la communauté des défricheurs !
 Infos : 068 26 99 99 - www.ath2030.be

Ecoles durables

Gérer « durablement » son établissement scolaire, oui, mais comment ? Afin d'accompagner et outiller les écoles dans leurs démarches, l'asbl Coren propose plusieurs activités, parmi lesquelles un programme de soutien pour les gestionnaires d'écoles. Pour les directeurs et gestionnaires d'école qui n'ont pas pu prendre le train en marche depuis la rentrée 2011, pas de panique: des formations ont encore cours au premier semestre 2012, à Bruxelles et en Wallonie ! Elles traitent,

Rencontres de l'ErE 2012

« Environnement, social et santé : à la croisée des chemins »

entre autres, des réglementations environnementales applicables aux bâtiments scolaires, des pistes d'actions techniques possibles pour une gestion rationnelle de l'énergie ou encore de l'Agenda 21 scolaire. Toutes gratuites, certaines de ces formations sont également intégrées dans le programme de l'Institut de Formation en cours de Carrière. Et les actes de l'ensemble des formations et ateliers d'échanges de pratiques passés sont disponibles sur le site de Coren. Qui dit mieux ?

Infos : 02 640 53 23 - www.coren.be

Beste Groenten Madame !

Début 2012, l'association Amazone - structure de soutien aux mouvements de femmes - a lancé un vaste programme d'ateliers culinaires et de jardinage à destination des habitantes de la commune de Saint-Josse, à Bruxelles. Au menu : aménagement du jardin de l'association, semis de légumes et d'aromates, cuisine de la récolte et découvertes gourmandes en tous genres. Un projet qui vise à sensibiliser aux enjeux de l'alimentation en alternant jardinage et cuisine, en privilégiant surtout l'échange et la convivialité. Le tout animé par Rencontre des Continents, Les jardins de Pomone et Le Début des haricots, passés maîtres en matière de jardinage et d'alimentation durable. Les ateliers se dérouleront tout au long de l'année. A suivre donc et... avis aux amatrices !

Infos : Vinciane Cappelle - 02 229 38 57 - v.cappelle@amazone.be

Tous les deux ans, les Rencontres de l'Education relative à l'Environnement (ErE) réunissent une centaine d'animateurs, formateurs, enseignants, éco-conseillers... pour prendre le temps, pendant trois jours, d'échanger sur leurs pratiques, de mieux se connaître, de réfléchir et de construire ensemble.

Les Rencontres de l'ErE 2012 arrivent à grands pas. Elles se tiendront les **25, 26 et 27 juin**, au Domaine de Mambaye à Spa. Le Réseau IDée et ses 10 partenaires issus d'horizons multiples* planchent actuellement sur l'organisation et le programme de cet événement. Originalité de cette 13^{ème} édition, ces rencontres seront axées sur la découverte mutuelle et l'échange entre trois secteurs : celui de l'environnement, du social et de la promotion de la santé.

Conférences et ateliers permettront de mieux comprendre les enjeux communs, de relever attentes et besoins, complémentarités et spécificités. Cela sera également l'occasion de mieux cerner le sens de futures collaborations et d'apporter une meilleure cohésion dans les actions de ces différents secteurs face aux enjeux auxquels ils sont communément confrontés : émancipation, bien-être et capacitation des personnes, amélioration du cadre et de la qualité de vie, écocitoyenneté, fracture environnementale des populations précarisées...

Infos : Réseau IDée - 02 286 95 70 - francois.beckers@reseau-idee.be - www.reseau-idee.be/rencontres-reflexions

* Les Régies de quartier, la Fédération des Maisons de Jeunes en Belgique Francophone (FMJBF), l'Association des écoles de devoirs liégeoise (AEDL), l'Agenda 21 du CPAS de Bruxelles, l'inter CLPS, les CRIE de St Hubert, Spa et Harchies, Empreintes/CRIE de Namur, l'asbl Revert et le Début des Haricots



© Marc Deckers

Gagnez 1 ouvrage de la collection « Tout beau, tout bio ! »

Offert aux 8 premiers abonnés qui en font la demande en téléphonant au Réseau IDée : 02 286 95 70

Avec cette collection, les éditions Alternatives proposent des petits livres pratiques, contenant des recettes simples et à base d'ingrédients naturels, des idées originales et faciles à réaliser. Le tout illustré de belles photos et enrobé d'une mise en page qui vaut le détour.

Quatre ouvrages à découvrir et expérimenter (2 exemplaires à gagner par ouvrage) :

- **Le ménage au naturel** (N. Boisseau, 2009) : pour nettoyer efficacement la maison du sol au plafond, y compris le linge et la vaisselle.

- **Peindre et décorer au naturel** (N. Boisseau, 2009) : pour faire soi-même enduits et mortiers, colles, peintures murales, entretien du bois, peintures pour meubles et boiseries. Décorations et aménagements intérieurs sains n'auront plus de secrets pour vous !

- **Créations au naturel** (N. Boisseau, 2010) : pour fabriquer des magnets en bouchon, un jeu memory, une guirlande lumineuse à partir de boîtes d'œufs en carton, une table basse en bois de chantier... Le plein d'idées récup et d'éco-design pour ranger, décorer, meubler, éclairer, offrir et s'amuser.

- **La cosméto' au naturel** (L. Dupaquier, 2011) : pour confectionner chez soi, à moindre frais et avec des ingrédients sains, la plupart des produits de soin, d'hygiène et de beauté nécessaires à toute la famille.

Collection « Tout beau, tout bio ! », éd. Alternatives (www.editionsalternatives.com). 13,50€





en plein ErE*

* Education relative à l'Environnement

Jouer... Autour d'une table ou à l'air libre. En coopération, en jouant un rôle. En famille, entre amis. À l'école, en animation. Si les formes et usages du jeu sont multiples, une chose est sûre : on joue pour s'amuser ! En relevant un défi. Et en jouant, on apprend aussi. La vie, le vivre ensemble. On découvre, soi, l'autre, son environnement. La vie est une vaste ErE de jeux... Explorons-la !



Qu'est-ce que le jeu ? Difficile de lui coller une étiquette. Son principal élément est certainement la notion d'amusement. Un jeu, ça sert à s'amuser, tout simplement ! Même Le Petit Robert le dit :

« activité physique ou mentale purement gratuite, qui n'a, dans la conscience de la personne qui s'y livre, d'autre but que le plaisir qu'elle procure. » Et le dico nous renvoie ensuite à : amusement, divertissement, récréation, ludique. CQFD. Pas grand-chose à ajouter. Ou presque... L'univers du jeu est vaste, chacun y apportera donc ses nuances.

En se penchant d'un peu plus près sur la littérature liée au jeu, on voit apparaître quelques grands principes. Fin des années 50, le sociologue Roger Caillois décrivait le jeu comme « un principe permanent de la vie sociale ». ¹ Gilles Brougère, professeur en sciences du jeu, pointe quant à lui cinq caractéristiques du jeu : « le second degré » (faire semblant), « la présence d'une décision » (celle d'entrer dans le jeu et celles prises pendant le jeu), « la règle » (qui n'a pas l'aspect contraignant d'une loi), « la frivolité » (l'absence de conséquence de l'activité), « l'incertitude » (on ne sait pas où le jeu conduit).²

Ludiques, nos pratiques ?

Si le jeu se distingue de la réalité, les relations entre joueurs sont bel et bien là, touchant parfois au savoir-vivre, avec soi, l'autre, son environnement... Touchant, donc, à la vie. (lire p.8-9) Et lorsque le joueur, petit ou grand, est mis en situation de jeu en extérieur, là aussi quelque chose se passe qui est bien réel. Parfois le jeu est une activité « libre », parfois des modalités de jeu seront imposées par une tierce personne (animateur, formateur, enseignant, parent, ami...) ou entre joueurs. Un lien se noue avec l'environnement dans lequel on joue. Le joueur en fera ensuite ce qu'il veut, mais au moins aura-t-il eu du plaisir dans un milieu donné, avec ce qui l'entoure, à la ville ou à la campagne. (lire p.10)

Si l'utilisation du jeu à des fins pédagogiques est sujette à débat (lire p. 7), en classe ou en animation, on a recours au jeu comme moyen d'apprentissage... parmi d'autres. En Education relative à l'Environnement (ErE), l'approche « ludique » figure parmi le panel des techniques d'animation. (lire p.11) « Le jeu est considéré comme une approche particulièrement adaptée à la sensibilisation car il peut faire appel aux sens, à l'observation, à l'analyse, à la mise en situation... » ³ Lucie Sauvé, chercheure en éducation à l'environnement, prend pour exemple significatif le jeu de rôles : « Cette stratégie permet d'acquérir des connaissances sur les aspects sociaux d'une problématique environnementale et sur certains rouages de la vie en société. » ⁴

L'ErE a souvent recours à l'approche ludique, tant aussi la notion de plaisir est étroitement liée au secteur. On découvre en s'amusant, en vivant un jeu en animation (lire p.12-13), en usant de stratégies lors d'un jeu de table sur l'eau ou la forêt, en prenant le rôle d'un autre pour s'interroger sur l'aménagement du territoire de sa commune, en coopérant entre joueurs pour atteindre un but commun et favoriser les solidarités (lire p.16-17). Après, peut-être, on dressera des constats de ce qu'on a appris, on analysera ensemble ce que le jeu nous a fait vivre. Ou, alors on ne dressera rien du tout, car le but du jeu était de s'amuser et rien d'autre. Tout dépendra, aussi, de l'intention de l'animateur, des lunettes chaussées.

Simple amusement ou apprentissages explicites, dans tous les cas, ces apports permettront d'une manière ou d'une autre au joueur, une fois de retour dans la réalité, de décider dans quelle société il choisira de « jouer », pour quelles « règles du jeu » il choisira d'opter...

Céline TERET

¹ « Les jeux et les hommes », 1958. Rééd. chez Gallimard-Folio, 1992

² « Parlons-nous vraiment de la même chose ? », in Les Cahiers pédagogiques n°448, décembre 2006

³ « Les pédagogies de l'EEDD. Le sens de nos pratiques », Dossier n°4 GRAINE Rhône-Alpes, 2e semestre 2007

⁴ « Pour une éducation relative à l'environnement », éd. Guérin, 1994

Pédagogique, le jeu ?

Un jeu peut-il être « pédagogique » ? N'est-il pas par essence même « amusant point barre » ? Ne doit-il pas se jouer « librement » et non « sous la contrainte » d'un prof, d'un animateur ? Ou, a contrario, le jeu n'est-il pas un outil d'apprentissage parmi d'autres utilisés en classe ? Et en animation, une piste de lancement pour éveiller les consciences à des enjeux de société ?

Les avis divergent, en fonction d'où on se place : le ludologue, l'enseignant, l'animateur adepte du jeu... Mais, en creusant un peu, on se rend compte que c'est surtout une question de finalité, de contexte dans lequel le jeu s'inscrit. Ici, pas de recette toute faite, mais quelques témoignages, pêle-mêle, reflétant la diversité des approches et envies.

« Il doit y avoir du plaisir derrière le jeu. On va vivre quelque chose, chacun en retire ce qu'il veut, mais il n'y a pas d'obligation de résultat. Quand je joue à un jeu coopératif, ce n'est pas pour apprendre la coopération, c'est pour m'amuser. Et tant mieux si derrière il y a d'autres choses qui passent. Pour moi, la finalité d'un jeu est de s'amuser. Avec le jeu pédagogique, le risque est de vouloir obtenir un certain résultat. Il a pour finalité d'apprendre, de sensibiliser... Il faut être très vigilant à l'utilisation du jeu à des fins pédagogiques. Je me retrouve parfois face à des enfants qui ne veulent plus jouer à des jeux de société parce que "on les a trop eu", qu'ils associent ça à l'école. Il y a aussi la création d'un jeu en classe, pour laquelle c'est le processus de création qui est intéressant, pas ou peu le résultat en lui-même. »

Diego Dumont, du magasin de jeux et jouets Autre Chose

« Le jeu pédagogique s'inscrit dans un processus pédagogique, c'est un support à un moment donné d'une démarche définie dans le temps et dans l'espace. Avec un éventail de variétés, qui va du très classique jeu de table avec des cartes "questions/réponses" à des choses beaucoup plus ludiques ou sensorielles. Dans le jeu pédagogique, on n'est pas tout seul, on est aussi dans une dynamique de groupe et de participation. Selon le pédagogue Claparède, "c'est lorsqu'il joue que l'enfant est le plus authentiquement actif. C'est pourquoi le jeu doit constituer le fondement de la nouvelle pédagogie. Il est le pont qui va relier l'école à la vie." C'est en cela que la pédagogie doit utiliser le ludique. »

Catherine Spièce, PIPSa - jeux et outils pédagogiques en promotion de la santé

« Si l'on joue dans un but autre que de se faire plaisir en s'immergeant dans le jeu, on ne joue pas vraiment, et le plaisir a tôt fait de disparaître. Si l'on croit apprendre sans travailler, on se fait de confortables illusions. A partir du moment où on dit à un enfant "tu vas apprendre des trucs en jouant", il est là pour apprendre des trucs, donc il ne joue plus, il ne s'amuse plus ! Ce qui fait l'intérêt du jeu, sa fonction sociale, c'est justement que ça n'a aucun objectif extérieur au jeu. Je parle là surtout des ados. Avec les très jeunes, peut-être que le jeu est un peu plus adapté pour retenir leur attention. »

Bruno Faidutti, créateur de jeu, extraits de la Lettre du Graine n°19, 2010

« Par définition, un jeu a une visée ludique et des propriétés particulières (règles, 2^e degré, stratégie...), alors que la pédagogie poursuit des fins de développement cognitif. Un jeu pédagogique doit donc conserver ses propriétés ludiques tout en favorisant l'apprentissage. Ces deux dimensions ne sont pas forcément contradictoires ... mais peuvent entrer en tension. Il y a parfois des arbitrages à opérer, pour déterminer ce qui prime du ludique ou du cognitif. La question est aussi : comment l'enseignant va introduire le jeu auprès de ses élèves ? Qu'annonce-t-il comme objectif ? Le jeu ou l'apprentissage ? On peut simplement affirmer aux élèves que l'"on va jouer". J'ai plutôt tendance à penser que le jeu pédagogique doit être présenté pour ce qu'il est, c'est-à-dire comme un outil au service de l'apprentissage. Et cela n'affectera en rien l'intérêt qu'il suscite auprès des enfants. On pourrait leur dire : "Les enfants, nous allons apprendre telles et telles choses. Pour cela, nous allons jouer. Par après, nous reviendrons sur ce que vous avez appris en jouant." »

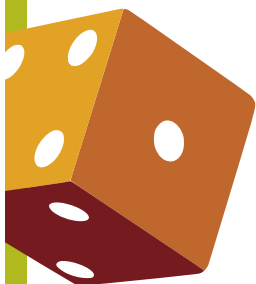
Olivier Mottint, instituteur, détaché pédagogique au département Formation et Outils pédagogiques de l'asbl Empreintes



Apprendre en s'amusant

Pour Martine Dessiméon, institutrice à l'école Sainte-Marie de la Louvière, « le jeu est un outil parmi d'autres qui permet d'approcher l'enseignement d'une autre manière ». Trois fois par semaine, sa classe de 5^e-6^e primaire joue à des jeux de table, pendant 30 à 50 minutes. « En s'amusant, les enfants apprennent sans avoir l'impression d'apprendre. Ils vérifient leurs connaissances et en mobilisent de nouvelles comme élargir leur vocabulaire. Et en jouant ensemble, ils apprennent aussi à perdre, à gagner, à coopérer... »

Dans sa ludothèque de classe, toutes sortes de jeux s'entassent : ceux à visée clairement pédagogique (**La Clé des Champs**), ceux pour tester ses connaissances (**Trivial Pursuit**), ainsi que des jeux de société pour s'amuser tout simplement (**Cluedo**, **Monopoly**, **Pyramide du soleil**, **Tour infernale**). « Ils s'amusent toujours, mais il faut varier les jeux. En cas de défi ou mise en situation, je leur impose le jeu. Sur le temps de midi, je favorise l'axe de "gratuité", le jeu est volontaire et choisi par eux. »



JOUER ensem



chaque fois que je joue avec l'un de mes petits enfants, j'ai la foi que nous nous transformons mutuellement pour mieux vivre notre adhésion au monde. Cette foi repose sur 30 années de cheminement au milieu des jeux et plus spécialement sur ces dernières années avec les jeunes enfants qui m'entourent. Si les jeux sont de bonne qualité, que les règles sont intéressantes et que j'investis mon énergie et mon enthousiasme dans cet art de vivre, nous ressortons de ces moments avec un cœur relié, une intelligence généreuse et une oreille attentive. Qui dirait que ce ne sont pas des préliminaires pour mieux vivre ensemble et changer le monde ?

Le jeu se moque des thèmes

Certains pensent obtenir le même résultat en proposant des jeux didactiques qui nous éduquent sur l'environnement et les dangers de la surconsommation. Ce qu'ils oublient, c'est que jouer ce n'est pas « connaître davantage » ... mais plutôt partager un lien de jeu. Ce ne sont pas les thèmes qui nous transforment mais bien les mécanismes que nous traversons ensemble. Ainsi, dans les jeux coopératifs, nous découvrons la fécondité de créer ensemble ; dans les jeux de négociation, nous expérimentons des manières de mieux argumenter dans la vie ; dans les jeux avec nos petits enfants, nous disons combien leur vie est précieuse...

A vrai dire, le jeu se moque des thèmes. Les thèmes empruntés servent simplement à nous séduire pour que nous puissions rejoindre la table de jeu afin d'en recevoir les cadeaux. Ses cadeaux ? Etre en alliance, expérimenter des registres neufs, découvrir que le plaisir partagé est infiniment plus nourrissant

que le plaisir individuel. Ne fondons-nous pas en cela les bases les plus importantes pour mieux choisir le monde que nous voulons ? Ne découvrons-nous pas ainsi la source du respect que promet toute démarche attentive à l'environnement ?

Les bons jeux font leur travail

Lorsque je joue avec Laina (7 ans) ou Sacha (3 ans) avec de simples mais bons blocs en bois*, je les nourris de petites choses qui les transforment en profondeur : jeu précis ouvrant à la science, à la géométrie et à la complémentarité des éléments ; jeu créatif à souhait, ce dont nous aurons tellement besoin pour penser les alternatives ; jeu résistant à l'éphémère puisqu'il convient autant au jeune enfant d'un an qu'à la fillette de 7 ans ; jeux avec du bois FSC, venant d'Allemagne et non de Chine. Lorsque je joue un jeu coopératif, j'expérimente des attitudes qui me transforment en profondeur : dans mon écoute, ma créativité, mon ressenti vis-à-vis d'une démarche communautaire. Généreux en tous sens, le jeu ne moralise pourtant jamais. Il nourrit comme une mère nourrit de son lait maternel, sans le moindre commentaire. Ces enfants-là, par de tels jeux, ne se remplissent-ils pas de l'essentiel pour mieux choisir les ingrédients de leur vie et marcher sur des chemins partagés avec les autres habitants de la planète ? N'ont-ils pas précisément besoin d'être préparés à des stratégies coopératives dans lesquelles ils peuvent éprouver que le bonheur est meilleur dans ce qui est partagé plutôt que dans ce qui est retenu ?

Dans mes formations, je dis souvent que la réussite d'un jeu se mesure au plaisir de celui qui est le plus en marge. Un jeu, c'est fait pour intégrer. Si un jeu fait sortir ou exclut, ce jeu-là



Improbable, quelle chance !

acte inutile, le jeu nous assouplit dans nos manières d'être et nous nourrit
par son choix.

n'en vaut pas la peine. Vu de cette manière, chaque jeu ne devient-il pas une parabole qui nous raconte quelque chose sur la vie réelle ?

Passer de la rencontre à l'alliance

Les jeux prennent la couleur de ce que nous investissons dans la rencontre qu'ils représentent. Jouons-nous pour faire plaisir, par devoir parental, tout en pensant que nous préfererions lire ou regarder la TV ? Ou jouons-nous en nous soulevant de notre propre plaisir, en croyant que chaque jeu joué tisse un lien qui se resserre, en murmurant en notre for intérieur que tout jeu est un travail sur la vie dans lequel nous nous enrichissons, nous nous assouplissons, nous nous transformons ? Le jeu pétrit ceux qui le pratiquent. Celui qui apprend à négocier dans **Les Colons de Catane**, négocie mieux dans la vie. Celui qui apprend à perdre en paix, ramasse mieux les raclées dans la vie. Celui qui a fait l'expérience de savourer une créativité commune, la revendique dans les moments de recherche réelle.

Non, le jeu n'est pas futile. Le jeu, quand il est bien géré, nous fait grandir et nous offre d'expérimenter sans danger des attitudes et des registres qui sont utiles pour de nombreux champs de notre vie individuelle et collective. Le jeu est une salle de répétition dans laquelle nous pouvons faire des erreurs et nous ajuster. Quel laboratoire extraordinaire dont tant d'hommes font malheureusement l'économie ! Dans le jeu, nous pouvons sans cesse expérimenter des réponses aux problèmes de nos vies ; dans le jeu, sans nous faire mal, nous pouvons rebondir sur des événements, expérimenter des lois inimaginables, apprendre l'audace et la prudence !

Bien sûr, personne n'entre en jeu s'il n'y trouve son propre plaisir. Pour profiter de la générosité du jeu, ceux qui pensent qu'ils n'aiment pas jouer, devront se mettre en marche pour trouver le registre de leur plaisir. Qu'ils soient pourtant rassurés ! A chaque personne correspondent des jeux faciles à accueillir ! Des boîtes comme le puissant **Bamboleo**, le visuel **Kaleidos**, l'agile **Molkky** font des miracles dans l'univers des plus frileux et sont autant de clins d'œil ou de petits signes de piste.

Personne, pas plus, ne reste en jeu s'il n'en ressort nourri. Le jeu subit toutes les modes et l'abondance d'une société de consommation. Jusqu'à l'écœurement !

Si personnellement, je reste heureux dans ce domaine, c'est vraisemblablement parce que je me réjouis du plaisir d'un groupe ; de l'enfant qui, dans nos jeux partagés, expérimente et grandit ; de ma vie de couple qui trouve dans ces parties de jeu un ingrédient de rencontre.

Bien plus, au fil des années, jouer est devenu un lieu de tendresse où je donne et reçois de la bienveillance. Jouer m'ouvre des parenthèses où je peux te dire combien tu es précieux à mes yeux, avec tout ce qui en découle. Chaque fois que je joue avec un de mes petits enfants, je m'émerveille, je me nourris d'un essentiel et je laisse grandir en moi cette joie intérieure qui illumine d'autres vallées de ma vie.

Jouer me touche et me transforme. Jouer, comme d'autres rencontres, ne cesse de me permettre de regarder le monde autrement et d'y trouver des vis-à-vis précieux dont je veux prendre soin.

Pascal DERU

Auteur du livre « Le jeu vous va si bien », Souffle d'or, 1996. Egalement formateur dans le domaine du jeu et responsable du magasin de jeux et jouets Casse-noisettes (www.casse-noisettes.be) situé à Bruxelles

* voyez www.casse-noisettes.be/critiques_longues/blocs_en_bois.html

Pour vous le jeu c'est...

Les 19 et 20 novembre derniers, Yapaka organisait la rencontre « Jeu t'aime ». Avec l'aide de partenaires tels que l'asbl Ludo (fédération des ludothèques francophones), cet événement invitait enfants, parents, grands-parents, adeptes ou novices, à prendre le temps de jouer ensemble et de découvrir le monde du jeu, au travers de différents ateliers. Dans les couloirs du Botanique (Bruxelles), s'étaient des jeux géants, se prêtaient des jeux rigolos, se jouaient des jeux de table, se confectionnaient des jeux à partir de déchets... Et dans un coin, une affiche posait la question : « **Pour vous le jeu c'est...** ». Réponses glanées sur les post-it ce jour-là : « **s'amuser, prendre le temps de** », « **rivalité** », « **communiquer, expression** », « **retrouver son âme d'enfant** », « **le jeu, c'est sérieux** », « **magnifique moment passé seul, à deux, ou à plusieurs** », « **s'évader** », « **découvrir** », « **un partage en s'amusant** », « **toujours un renouvellement** », « **le jeu ça crée des liens** », « **le jeu, c'est rire, rire, rire** »...

C. T.

Plus d'infos et vidéo : www.yapaka.be/jeutaime



Le « dehors » comme aire de jeux

Nos souvenirs d'enfance sont souvent empreints de jeux à l'extérieur. A la ville ou à la campagne, dans la nature ou dans la rue, l'environnement est un vaste espace de jeux, et en filigrane terrain d'expériences, de découvertes, d'autonomie...

Notre rapport à l'environnement comme espace de jeux, Dominique Cottureau l'évoque avec passion. Formatrice, chercheuse et consultante en pédagogie de l'environnement en France, elle écrit au sujet du jeu dehors et libre : « *Laissés à l'initiative totale de l'enfant, ces jeux se mènent sur le chemin de l'école ou entre 17 et 19 heures, un dimanche après-midi ou pendant les vacances, dans son quartier ou dans le jardin des grands-parents. Seule nécessité à mon propos : la richesse du lieu. En effet, pour être support d'éducation à l'environnement, le lieu dans lequel se déroule le jeu doit offrir suffisamment de matières, d'objets, de formes pour que l'enfant y puise les ingrédients de son activité : des pierres, des murets, des arbres, des bosquets, des cours d'eau, des feuilles, du sable... de quoi sauter, courir, grimper, ramasser, entasser, dériver, modeler... Les jeux qui s'y improvisent alors sont spontanés, issus d'une invitation de l'espace ou de ses éléments. L'enfant réagit à la sollicitation du milieu et du moment.* »

Dominique Cottureau poursuit encore : « *Loin d'être du temps perdu, ces moments ludiques, et extrêmement sérieux, permettent à l'enfant de découvrir le monde et la place qu'il peut prendre dans le monde. Il apprend à gérer la tension qui existe entre ce qu'il aimerait faire avec le réel (imposer ses volontés au monde) et les limites que ce réel lui impose (on ne peut pas tout faire dans la vie !). A la fois il apprend à développer ses propres capacités, affermissant ainsi sa personnalité (être capable de dire "je"), et il s'intègre aux autres et aux choses comme sujet appartenant à une collectivité plus vaste, faite de règles et de devoirs (apprendre à dire « nous »). La leçon supplémentaire qu'apportent les jeux du dehors consiste à ce que ce "nous" intègre la nature et le monde physique : je fais partie de la nature.* »¹

En résonance à ces propos, une conférence entendue il y a quelques mois d'ici : « Quand les enfants jouent dehors »². Un pédagogue anglais, Tim Gill, avait démarré son intervention avec ceci : « *Repensez à votre espace de jeu préféré quand vous étiez enfant... Je vais maintenant vous poser deux questions. Pour chacune d'elles, si la réponse est oui, levez-vous. Cet endroit de jeu se situait-il en extérieur ? Avait-t-il lieu hors de l'assistance d'adultes ?* » À deux reprises, l'écrasante majorité de l'assistance s'était levée... Et vous, lecteur ?

« *Explorer fait partie de la magie de l'enfance* », martelait alors Tim Gill. Rappelant aussi combien il est essentiel, à une époque où les aires de jeux sont hyper sécurisées et où les parents ne lâchent pas d'une seconde leurs petits bouts, de « *trouver un juste milieu entre le "risque" et le "bénéfice"* ». Le bénéfice comprenant tous ces facteurs positifs pour l'enfant : l'amusement, le stimulant, le dépassement de soi, le développement psychomoteur... Egalement présent, le pédagogue allemand Roger Rott, abondait dans ce sens : « *Toute vie comporte des risques. Si les parents et les éducateurs ne prennent aucun risque, les enfants encourront le risque d'un développement limité. Le meilleur instrument de l'enfant, ce sont ses compétences. Il faut donc lui faire confiance.* » Et de plaider pour le libre développement de l'enfant, pour son indépendance et sa responsabilisation, ajoutant : « *une supervision trop intense est tout aussi erronée qu'une supervision insuffisante.* » Pensons-y.

Céline TERET

Lire aussi « *Pour une éducation buissonnière* », L. Espinassous, éd. Hesse, 2010

¹ Extraits de l'article « Le jeu fondateur d'écocitoyenneté », D. Cottureau, in Polytype n°4, REEB (www.reeb.asso.fr), printemps-été 2004

² Organisée par le réseau Enfants d'Europe et l'Observatoire de l'Enfant. Lire aussi le dossier « Jouer en plein air » de la revue Enfants d'Europe n°19, Observatoire de l'Enfant (02 800 84 86 - www.grandirabruxelles.be), novembre 2010 (voir outils pp.22-23)



« Jouer, pour ne pas trop se prendre au sérieux »

Jacques Roskam est formateur-animateur en éducation à l'environnement. Jeu, approche ludique, jouer... Des sujets qui lui parlent.

Quelle place le jeu et l'approche ludique occupent dans vos pratiques ?

D'abord, c'est quoi un « jeu » ? Quels en sont les moteurs ? Des règles, une stratégie... Quand on sort de la définition stricte du jeu, on entre dans des dynamiques. L'approche ludique, c'est encore différent du jeu avec ses règles et sa stratégie, dans le sens où elle met en place toute une série de moteurs, faisant appel au plaisir, mais aussi à la socialisation, la recherche, le questionnement, la construction du savoir... En éducation à l'environnement, on peut mettre l'approche ludique un peu « dans tout ». C'est une manière de ne pas trop se prendre au sérieux dans une transmission académique.

L'éducation à l'environnement fait-elle appel plus que d'autres secteurs à l'approche ludique ?

Oui et non. Cette réflexion de sortir des schémas trop inducteurs se retrouve partout. Mais c'est vrai que l'ErE, par ses animations faisant appel aux sens et à l'expérimentation, comme deviner le goût de l'eau (potable, en bouteille) les yeux bandés par exemple, c'est amusant, c'est ludique et c'est peut-être plus

performant dans la construction du savoir que de faire une animation académique sur l'eau et ses enjeux. L'approche ludique ça peut être aussi de proposer aux participants de prendre une photo « fictive » d'un paysage à l'aide d'un petit cadre qu'ils positionnent dans le paysage comme ils le souhaitent. C'est une activité ludique, car on s'amuse et on sort de l'ex cathedra. On peut aussi « jouer avec... ». Jouer avec une statue ou un banc public, par exemple. Et s'imaginer ce qu'ils voient, ce qu'ils vivent au cours d'une journée. On s'amuse à leur inventer une histoire...

Ca marche toujours l'approche ludique ?

Il arrive que certaines personnes s'encourent quand on leur propose quelque chose de ludique. Des adultes, mais aussi des enfants, façonnés par un certain contexte. Il faut alors apprendre à ne plus se prendre au sérieux. Et puis ce qui sera ludique pour moi ne le sera peut-être pas pour d'autres. Imaginons un public complètement saturé par le ludique, il ne trouvera peut-être pas mon activité amusante... Tout est fonction du groupe qu'on a en face de soi et il faut donc apprendre aussi à s'adapter.

Propos recueillis par Céline TERET

Contact : Education Environnement - 04 250 75 10 - www.education-environnement.be

« Avec l'approche ludique, variée et interactive, on place le cerveau des apprenants dans un mode plus réceptif, permettant de rendre les apprentissages efficaces. En faisant vivre ce type d'activité aux futurs animateurs, on espère qu'ils comprendront tout l'intérêt de cette méthodologie afin qu'ils puissent faire de même plus tard avec les groupes d'enfants qu'ils animeront. »

Marc Stiéman, Jeunes & Nature



2 questions

posées à Stéphane Noirhomme et Jean-Philippe Robinet, formateurs pour adultes en pédagogie de l'environnement à l'Institut d'Eco-Pédagogie.

Quelles différences entre approche ludique et approche sensorielle ?

Bien souvent, ces deux approches sont confondues. Cependant, même si l'approche ludique peut également faire appel au plaisir dans la gratuité, elle ne se limite pas, quant à elle, aux seuls sens. Il existe en effet des jeux cérébraux, didactiques... Ce qui distingue l'approche ludique, c'est la présence d'un défi, qui soit à la fois réel (de taille), réalisable (on sent qu'il est possible de le surmonter, seul ou en groupe) et qui promet, par là, une résultante gratifiante, « élevante » (pour soi déjà, voire pour les autres). Avec l'approche sensorielle, on est dans le « par » et « pour » les sens. Dans l'approche ludique, on est dans le « par » et « pour » le jeu. L'approche ludique est susceptible de favoriser toutes les dimensions de la personne (savoir, intuition, action pratique, sens), chacune de ses « intelligences » (voir les travaux de Howard Gardner). L'approche sensorielle se concentre sur les sens, l'intelligence sensori-motrice.

Qu'est-ce qui fait jeu en Education relative à l'Environnement (ErE) ?

Jouer c'est donc s'amuser (individuellement et/ou collectivement) à relever des défis importants. On peut dès lors considérer l'ErE tel un « méga jeu » (aux défis parfois très engageants) dont on pressent qu'on a à y gagner quelque chose d'important (relevant du mieux vivre ensemble sur Terre - pas facile, en effet !). L'ErE, comme le jeu, ne doit pas pour autant être obligatoirement didactique, au sens d'y acquérir de la connaissance (ce qui peut être très plaisant par ailleurs). Ce peut être seulement un moment de bonheur de faire, voire tout simplement d'être (plaisir de se reconnecter à la nature pour mieux la considérer, plaisir d'être avec les autres pour se considérer davantage mutuellement...). En jeu comme en ErE, il est question d'acquérir des bénéfices, de nouvelles habiletés, utiles au moins à soi, si possible aux autres (à tous les autres), au monde pourquoi pas.

Contact : IEP - 04 366 38 18 - www.institut-eco-pedagogie.be

Animer par le jeu : méthode

Jeu des chaises, jeu des cubes, jeu de la ficelle ... L'éducation au développement fait appel à des dépendances, les rapports de force, les modèles culturels ou encore les enjeux environnementaux pour les ressentir même parfois. Reportage lors d'animations de l'ONG Quinoa.

Dix élèves debout sur six chaises, agglutinés, sourire aux lèvres. À l'autre bout de la classe, un bienheureux étendu sur quatre sièges. Nous ne sommes pas dans une scène du « Cercle des poètes disparus », mais dans le « jeu des chaises », animé par l'ONG Quinoa, dans une classe de 2^e année « éducateurs spécialisés en activités socio-sportives » de l'Institut supérieur Parnasse - Deux Alice à Woluwé. Le premier groupe représente l'Asie et l'Océanie. 10 des 16 élèves en font partie, en proportion de la population mondiale. S'ils n'ont que six chaises, c'est en proportion de la richesse produite (PIB). En face, l'étudiant seul sur ses chaises, représente lui l'Amérique du Nord, 5% de la population de la planète. À ses pieds, 8 bougies, symbolisant 50% de la consommation électrique mondiale. À sa droite, deux africains, sans chaises, sans bougie. « Comment est-ce possible ? », demande Eric Petitjean, l'animateur. « La consommation électrique de l'Amérique, c'est dû à Las Vegas », lance l'un. « Non ce sont les ménages qui consomment plus là-bas qu'ailleurs », lance l'autre. Et Eric d'expliquer que ce sont en réalité principalement les industries qui consomment l'énergie, d'aborder aussi la répartition de la richesse au sein de chaque pays, le poids des multinationales, les stéréotypes véhiculés par les médias...

L'animateur dépose ensuite des cartons verts au centre de la classe : « Qui sait ce qu'est l'empreinte écologique ? » Les étudiants construisent ensemble une réponse, partant de leurs connaissances, qu'Eric synthétise. Il poursuit ensuite : « Ces 16 cartons représentent l'empreinte écologique mondiale. Même exercice qu'avec les bougies et les chaises : comment se répartit-elle par continent ? » Les sous-groupes font leur estimation en mettant autant de cartons devant eux qu'ils croient correspondre. L'animateur corrige et donne les chiffres réels. « Mais attention, actuellement on est au-dessus de la capacité de la planète à se régénérer. Pour arriver à l'équilibre, il faut retirer 3 cartons. Chez qui ? Comment s'organise-t-on ? Est-ce qu'on reprend également le nombre de chaises et de bougies correspondant ? »

Des chaises pour visualiser, des cubes pour « se mettre en situation »

« L'objectif du jeu des chaises était de visualiser les déséquilibres démographiques, écologiques et économiques dans le monde, de déconstruire certains stéréotypes », explique Eric Petitjean. Pour cette deuxième heure, nous allons jouer au jeu des cubes ». La classe se répartit en 4 groupes qui symbolisent 4 pays (Rwanda, Pérou, Allemagne, Japon). Le but du jeu pour chaque pays est de construire des cubes dont les arêtes doivent mesurer très précisément 6 cm. Chaque pays bénéficie d'un nombre déterminé de ressources : ainsi Rwanda et Pérou reçoivent beaucoup de papier (représentant la matière première), mais peu de papier collant (symbolisant la main d'œuvre qualifiée), et aucune latte et crayon (synonymes de diplômes et de connaissances), ni de ciseaux (technologie de pointe). A contrario,

Allemagne et Japon ont beaucoup de ciseaux, lattes, crayons et colle, mais peu de papier.

Les groupes se mettent au travail. Après 15 minutes, l'Allemagne - consciencieuse et bien organisée - a déjà réalisé trois cubes. Le Pérou, désabusé, n'a encore rien, faute de papier collant et de crayon, qu'il décide finalement de voler. Le Rwanda, lui, a échangé avec l'Allemagne de nombreuses feuilles contre une latte, un crayon et une paire de ciseaux. Eric, en aparté : « On voit que c'est une classe qui à l'habitude de coopérer, c'est assez rare ». Entre les groupes, ça rigole, ça s'invective, ça se provoque. « Vite, dépêche-toi ! », « Rends-moi ça ! ». En cours de jeu, Eric annonce : « Les règles internationales ont changé, vous n'avez plus que 30 minutes. Toutes les arêtes doivent par ailleurs être couvertes de papier collant, même celles qui sont pliées, c'est une norme de qualité ». Au coup de semonce, l'animateur, devenu « expert international », fait les comptes et détermine si les cubes respectent les normes, avec un brin de mauvaise foi, « l'Allemagne et le Japon ayant plus d'influence sur les processus internationaux de validation que le Rwanda et le Pérou ». Verdict : Allemagne vainqueur avec 10 cubes, Pérou dernier avec un seul cube. Eric : « Qu'avez-vous ressenti ? » Les langues se délient. On parle de l'injustice vécue, des rapports de force et de domination, des règles du commerce mondial, de l'histoire des relations internationales, de nos modes de pensée prônant la concurrence plutôt que la coopération...

Le jeu comme étape d'un processus éducatif

Quinoa, comme de nombreuses ONG d'éducation au développement, a fréquemment recours aux jeux dans ses méthodes pédagogiques. Elle les a d'ailleurs compilés et détaillés dans un « Manuel pour accompagner les citoyens vers l'engagement » (téléchargeable sur le site www.quinoa.be > publications). « Certains permettent de faire passer des informations et de les relier entre elles, de concrétiser des choses abstraites, d'autres de rendre palpables des situations d'injustice, de se décentrer par rapport à ses représentations, de "se mettre à la place de", de négocier, énumère Eric. Jouer permet par ailleurs d'impliquer différents profils d'apprenants : certains seront spontanément plus actifs pendant les jeux, mais taiseux pendant les débats, et inversement. Le jeu peut être aussi une autre manière de développer certaines compétences : mise en débat, argumentation, expression orale... ».



odes, enjeux

de nombreux jeux pour comprendre les interdé-
ux. Une façon de les visualiser, de les analyser, de

Comme le confie Michel Elias (UCL) dans la revue *Antipodes*¹, une phase délicate pour l'animateur sera d'arrêter le jeu pour passer à la phase d'analyse de ce qui s'y est passé : « *Cela exige d'arrêter les enjeux ludiques pour lesquels chacun s'est investi, de changer de paire de lunettes et de se regarder soi-même comme objet d'analyse. C'est là que l'on vendange les enseignements et qu'on peut systématiser ce qu'on a vécu ensemble.* »

Pour ce spécialiste comme pour Quinoa, il est primordial que cette phase d'animation par le jeu s'intègre dans un cursus beaucoup plus long. Il est donc important d'explicitier le rôle attribué à l'outil à l'intérieur du processus d'apprentissage. « *Il ne faut pas que ce soit une bulle d'éducation au développement que l'enseignant refermerait pour passer aux "vrais apprentissages", aux "choses sérieuses". Ce n'est pas un moment récréatif, infantilisant, prévient Eric Petitjean, ce doit être exploité. Dans le même sens, si le reste de l'année le jeune est confronté à d'autres valeurs, comme la compétition, si on l'empêche d'exprimer son opinion, alors cela peut être contre-productif. Cela ferait passer ce que je dis et la façon dont je le dis comme anecdotique et déforçerait mes objectifs.* »

Un véritable partenariat

Ce n'est donc pas un hasard si Quinoa travaille depuis quatre ans avec l'Institut Parnasse - Deux Alice. Au départ, il s'agissait de préparer les élèves partant en stage dans les pays du Sud. Désormais, Quinoa anime également deux modules dans le cadre du cours « société, institution, éducation » suivi par tous les élèves de 2^e année « éducateurs spécialisés en activités socio-sportives ». « *Sur le fond, les matières abordées dans ces modules sont au programme, explique Thierry Verstappen, chef du département. Cela rencontre donc parfaitement nos contenus de cours : enjeux nord-sud, environnement, solidarité, communication interculturelle. C'est exploité dans de nombreuses disciplines : sociologie, psychomotricité, psychopédagogie, philosophie... Plusieurs enseignants ont d'ailleurs suivi les modules de Quinoa, afin de faire plus facilement les liens.* » La forme aussi, par le jeu, rencontre les attentes : « *Dans ce type de baccalauréat professionnalisant, plus c'est concret, mieux c'est acquis et utile. On applique ces techniques dans nos cours, les élèves sont donc habitués.* » Et ils seront aussi appelés à les mettre en place, demain, comme éducateurs.

Christophe DUBOIS

Contacts :

- Quinoa - 02 893 08 70 - www.quinoa.be
- Institut Parnasse - Deux Alice - 02 761 08 50 -
tvstappen@parnasse-deuxalice.edu

¹ interview de Michel Elias (UCL), réalisée par Antonio de la Fuente pour la revue *Antipodes*, téléchargeable sur www.iteco.be/Pourquoi-faire-appel-a-des-jeux

La plupart des jeux et outils cités dans cet article sont décrits en pages 22-23 de ce *SYMBIOSES*

Le jeu de la ficelle

Elles sont une vingtaine de femmes à s'être rassemblées au dernier étage du GAFFI, le Groupe d'Animation et de Formation pour Femmes Immigrées. Principalement d'origine africaine, elles jouent aujourd'hui au « jeu de la ficelle », animé par Quinoa, dans le cadre d'un cours d'alphabétisation. Chacune reçoit une « carte d'identité ». S'il peut prendre la forme d'un jeu de rôle, aujourd'hui le jeu sera surtout un exercice de lecture à voix haute. Une première dame se lance : « *Je suis un beau morceau de bœuf. Entier, haché, reconstitué ou ce que vous voulez. J'ai été produit dans des élevages industriels qui créent quelques petits problèmes environnementaux...* ». Justine, l'animatrice, revient sur les informations et chiffres qui viennent d'être lus. Puis demande : « *Qui se sent en lien avec le morceau de bœuf ?* ». Une femme lève le doigt et se voit reliée à la précédente par une ficelle : « *Je suis votre supermarché préféré* ». Les unes après les autres, elles dévoilent leur fiche et découvrent les liens, implications et impacts de nos choix de consommation alimentaire. La bobine se déroule et la toile se forme : « *Je suis la politique agricole commune* », « *Je suis De Santos, un enfant brésilien* », « *Je suis la nappe phréatique* »... Eric Petitjean, animateur : « *Quel est votre sentiment face à toutes ces infos ?* » Assaïta : « *Si on refuse d'acheter des choses d'ailleurs, ils ne les vendront plus* ». Sa voisine : « *On a un rôle en tant que consommateur* ». Eric : « *On est tous victimes du système, le but n'est pas de culpabiliser le consommateur* ». Une jeune participante dynamique : « *Des solutions svp !* » Et l'animateur de mettre en place un autre dispositif, pour parler ensemble des alternatives possibles et inviter à l'engagement.

C.D.



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 m

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

Jouer à coopérer

A l'aide de jeux coopératifs, l'association « De Bouche à Oreille-Jeunesse » tente d'amener les élèves, petit à petit, à acquérir des comportements de collaboration, d'entraide, et de respect.

« On va jouer pour s'amuser, pour le plaisir mais aussi pour apprendre. Apprendre des choses sur nous-mêmes, mais aussi sur notre groupe.

Parce que pour bien apprendre, il faut être bien ensemble ». Jean-Marc Piron, animateur à l'asbl De Bouche à Oreille Jeunesse (BAO-J), introduit la matinée auprès de la classe de 5^e primaire de l'école Carl Grün, à Verviers. Le dispositif que propose l'association - intitulé « Bien s'entendre pour apprendre » - est une initiation à la coopération. Au gré du groupe, de son attention, de la dynamique qui se met en place, Jean-Marc sort de sa grosse valise ou de sa tête un des jeux dont il a le secret. Secret qu'il transmet par la même occasion aux enfants et à l'enseignante. Ce matin, ce sera un jeu des chaises, un « pierre-papier-ciseaux » par équipe ou encore un « jeu du renard ». Version coopérative bien entendu ! Rires et défoulement au programme. A la fin de chaque jeu, l'animateur demande : « Qu'avez-vous remarqué? » Mohammed : « Quand on se fait des passes ça marche mieux ». Célia : « On a appris à s'écouter, à faire un groupe ». « Dans ce type de jeu, il n'y a jamais personne mis de côté, explique Jean-Marc. Ce sont des jeux où il n'y a ni perdant, ni gagnant. Et le jeu s'arrête quand on en a envie. Maintenant vous connaissez les règles, vous pourrez le refaire quand vous voulez... »

Pendant que Jean-Marc s'occupe des enfants et essaye de les amener à coopérer par le biais de jeux, Mme Bayer, l'enseignante, reste en dehors du groupe avec Anne-Claire, animatrice à BAO-J, et observe les interactions et les comportements individuels qui s'en dégagent. La coopération naissante, mais aussi les habituelles altercations qui éclatent, ou les semblants de bagarres entre garçons. Dans cette phase, il est demandé à l'enseignante de ne pas intervenir sur les comportements afin de mieux révéler ceux-ci. Son rôle est seulement celui d'un observateur extérieur. Elle retrouvera par contre toute sa place après ces 3h d'animation, lorsqu'il faudra continuer la démarche avec ses élèves, aidée en cela par un outil fourni*. En outre, à trois reprises, BAO-J reviendra pour une heure d'intervention et pour évaluer avec l'enseignante l'évolution comportementale du groupe et des élèves.

Le jeu pour travailler les valeurs

Ce programme a été mis en place suite à des demandes d'enseignants confrontés à des classes minées par des conflits qu'ils ne parvenaient pas démêler. Mme Demoulin, la directrice de l'école Carl Grün : « Je crois aux valeurs développées, qui se retrouvent d'ailleurs dans les compétences transversales. Je pense qu'il y a des enfants à qui cela fait le plus grand bien. On est dans un encadrement différencié. Nos élèves sont dans des contextes de vie parfois difficiles, où ils doivent lutter. C'est important de

Les compétences des autres sont des cadeaux, pas une menace

Lorsque je joue un de ces nombreux jeux coopératifs (**Le Verger, la Chasse aux Monstres, Avalanches, Pandémie, Derrière la Porte Secrète**), même si les thématiques nous emmènent dans des archipels emplis de magie ou dans le mystère d'une tombe chinoise, je suis renouvelé dans ma manière d'écouter, d'avoir confiance et de créer. Pour rappel, les jeux de société coopératifs se caractérisent par 3 éléments : nous gagnons ou perdons tous ensemble ; nous nous mesurons à un défi extérieur (la marée noire, l'obscurité, une épidémie, une invasion de fantômes) ; nous disposons d'une ou de plusieurs règles coopératives.

Dans **Avalanches**, par exemple, nous recevons quatre appels au secours qui viennent de quatre hautes vallées. Aussitôt les équipes de secours se mettent en marche. Mais l'hiver est aux portes et les cols seront bientôt fermés si nous ne nous hâtons pas. Contre ce défi communautaire que représente l'hiver, nous disposons heureusement de 3 règles pour nous entraider : nous donner mutuellement le résultat du dé ; prendre le mal de l'autre sur notre dos en vue d'une réussite communautaire ; nous allier sur le plateau pour progresser deux fois plus vite. Et le jeu ne sera gagné que si toutes les équipes auront ramené la totalité des personnes en détresse !

Dans un jeu compétitif, les compétences des autres joueurs sont des menaces. Si l'un est rapide, il gagnera à **Jungle Speed** ; si l'autre est doué en extrapolation, il me battra aux **échecs** ; si un autre encore manifeste une bonne mémoire, il l'emportera dans des parties de **Pique-Plumes** ou de **Labyrinthe Magique**. Autant de bons jeux pourtant ! Dans un jeu coopératif, il y a un renversement dont il faut prendre conscience : les compétences des autres ne sont plus des menaces mais bien des cadeaux qu'ils mettent à la disposition de tous. Et que se passe-t-il lorsque la menace disparaît ? Tout simplement cette chose essentielle : que la peur s'estompe et que chacun peut se révéler tel qu'il est, avec ses richesses et ses fragilités !

Les jeux coopératifs ne sont pas le tout du jeu... mais ils représentent un détour précieux pour comprendre et intégrer que jouer ensemble, ce n'est jamais s'écraser les uns les autres... mais partager un moment de plaisir.

Pascal DERU

Lire aussi pp.8-9 de ce **SYMBIOSES** et www.casse-noisettes.be/reflexion/jeux_cooperatifs.html



leur montrer que c'est mieux de la faire ensemble, de s'entraider. Certains ont aussi un manque de reconnaissance et d'attention, et donc se font remarquer. Ils ne sont pas méchants, mais ça peut fatiguer les autres. Cela dit, on ne va pas se dire non plus "il ne faut être que dans la coopération". Ils devront toujours se battre pour faire face à certaines situations, car la société est ce qu'elle est. Mais c'est important de diversifier la palette de leurs armes. » Vivre la coopération, notamment par les jeux, est ainsi devenu une des priorités de l'école durant les deux prochaines années. Toutes les classes devront s'y frotter.

« Notre objectif n'est pas d'arriver comme des experts en gestion de conflits, mais de proposer un outil, le jeu, pour aborder cette problématique, précise Jean-Marc Piron. Avec les jeux, on identifie très vite les dysfonctionnements dans un groupe. Par exemple quand une personne est exclue, ou quand une autre veut être le meneur permanent, même face à l'enseignant. Même pour les classes ayant une bonne dynamique, le jeu de coopération est là pour travailler certaines valeurs ou pour approfondir l'identité du groupe ».

Quel lien avec l'éducation à l'environnement ?

L'association De Bouche-à-Oreille est également très active en éducation relative à l'environnement. Pour Jean-Marc Piron, le lien avec les jeux de coopération est clair : « Si je me sens reconnu par les autres, si je suis bien parmi les autres, je peux plus facilement respecter mon environnement, trouver aussi avec les autres des moyens de le protéger. » D'ailleurs, parallèlement à l'axe « coopération », l'école Carl Grün s'engage dans un axe « écocitoyenneté ». « Il faut construire un esprit de groupe, pour qu'ensemble on pose des choix, où chacun a son rôle à jouer et est écouté dans la construction du projet. » Ce projet, ce peut être celui d'une classe, d'une école, ou d'une société toute entière.

Christophe Dubois

Contact : BAO-J - 087 44 72 80 - www.bao-j.be

* « Bien s'entendre... pour apprendre » de Katia Petersen et Lee Carter, Chenelière/McGraw-Hill, 2003

Transformation d'un jeu compétitif en jeu coopératif !

Qui n'a jamais rêvé de changer les règles d'un jeu ?... Pas pour gagner seul mais pour tous gagner ?

Pour cela, quelques ingrédients sont vivement conseillés :

- de nouvelles règles, qui développent des situations coopératives d'entraide, d'échange
- un élément extérieur contre lequel il faut tous lutter, ou un but commun à atteindre tous ensemble
- s'il y a des points en jeu, chaque joueur peut donner ses points à un autre joueur
- le jeu se termine en même temps pour tous les joueurs : lorsqu'un joueur a fini son parcours, il continue à jouer en aidant les autres
- se baser sur une histoire qui doit permettre une mise en scène du jeu
- choisir un élément (objet, saison, élément naturel) qui joue un rôle stimulateur dans le jeu.

Ainsi, presque tous les jeux peuvent avoir une variante coopérative.

Voici le **jeu des petits chevaux** revisité...

On invente un scénario : « Tous les chevaux sont regroupés dans la prairie (carré vert). Ils doivent retourner dans le pré correspondant à leur couleur avant l'orage ». L'équipe se compose de 3 joueurs, chacun ayant 2 chevaux à rentrer.

De nouvelles règles alimentent le jeu : inutile de faire un 6 pour commencer, chaque joueur lance 2 dés en même temps. Il peut choisir de partir vers la droite ou la gauche du carré vert. Il n'est pas possible de dépasser le nuage tant que celui-ci n'est pas sur la case 1. Pour faire entrer un cheval dans son pré, il faut arriver exactement sur la case « arrivée » de chaque couleur. A chaque lancer de dés, les joueurs ont des choix à faire pour permettre à l'équipe de progresser plus rapidement.

Exemple :

- Un joueur obtient 5 avec le premier dé et 4 avec le second. Il peut :
 - * additionner les valeurs des deux dés et avancer l'un de ses chevaux de 9 cases
 - * avancer ses deux chevaux, l'un de 5 cases, l'autre de 4 cases
 - * choisir de donner ses points à l'un de ses partenaires, ou aux deux, en respectant les valeurs des deux dés pour leur permettre de tomber précisément sur la case arrivée.

Très rapidement, les joueurs sont amenés à donner ou partager les points puisqu'ils se retrouvent bloqués derrière un cheval qu'ils ne peuvent dépasser. Ils s'aperçoivent également, très vite, qu'en sortant tous les chevaux en même temps ils paralysent le jeu. Il vaut mieux sortir chacun un cheval, le faire avancer très vite en se donnant des points pour laisser la place libre aux suivants.

LE PAS DE CÔTÉ

Contact : +33 (0)3 20 52 18 48 (Lille) - www.lepasdecote.org

Le jeu de société,

De Mons à Damascus, en passant par Pékin, j'ai sillonné le monde. Pour provoquer la rencontre, balayer les différences.



Au bord du lac Karakul, à la frontière du Pakistan, je « négocie » un hébergement sous la yourte d'une famille musulmane kirghize...en échange de jeux partagés ! © Th. Quintens

« **C**elui qui voyage sans rencontrer l'autre ne voyage pas, il se déplace », écrivait dans l'un de ses récits de voyage Alexandra David Néel, la première femme exploratrice étrangère à être entrée au Tibet. Après une expérience personnelle de plusieurs voyages, sac au dos, à l'étranger, je ressens le besoin de tisser un fil entre mes rencontres et de prendre le temps nécessaire à cette rencontre avec l'autre. Ayant baigné dans les jeux de société depuis mon plus jeune âge, je n'ai pas eu trop de mal à me faire à l'idée de l'inventeur de jeux, Kriss Burn : « *S'il existe deux domaines qui mettent de la communication entre les hommes du monde entier, quelles que soient leurs cultures, ce sont la musique et le jeu* ». J'ai donc parié sur le jeu comme moyen de contacts humains au-delà de tout préjugé.

C'est en train que j'ai décidé de voyager. En près de 2 ans, j'ai couvert une distance de 50.000 kilomètres à travers 12 pays. Prendre le train, c'est prendre conscience du temps qui passe. C'est savourer un paysage qui lentement défile. C'est s'offrir l'opportunité de rencontrer l'autre. Le train, c'est un moyen de transport propice pour déballer un jeu et s'accorder le temps de le partager. En ce sens, je suis parti sur les traces du constat de l'écrivain et voyageur maritime Hugo Verlomme, selon qui « *le vrai voyage, c'est d'y aller. Une fois arrivé, le voyage est fini.* »

Se rapprocher par le jeu

Emporter dans son sac à dos une quinzaine de jeux est étonnant et, à tout le moins, encombrant pour qui voyage sac au dos. Mais sans ces jeux, jamais mes rencontres n'auraient eu ce goût intense d'authenticité et de simplicité. Le jeu offre un moyen de communication puissant qui se joue des langues et des frontières. Il balaye des différences culturelles, religieuses ou de générations. Il permet de dépasser des clivages sociaux et d'aplanir des niveaux différents d'éducation. Le jeu place tout le monde sur un pied d'égalité et, dans les rapports qu'il induit, il met l'accent non pas sur ce qui nous différencie mais bien sur ce qui nous rapproche, sur nos capacités à partager des règles communes. Il encourage à nous entendre. De manière plus pragmatique, le jeu consent à « briser la glace » entre inconnus à la vitesse d'un sourire. En voyage, sortir un jeu sur la table invite de suite à focaliser l'attention, non plus sur le faciès « étranger » ou « différent » mais bien sur un plaisir potentiel à partager. Il laisse des souvenirs de rencontres singulières et inoubliables. Et si je m'en réfère à toutes les parties qui se sont prolongées, à tous les rassemblements de spectateurs grossissants, à tous les rituels quotidiens partagés, à tous les coins chauds déblayés pour dormir, à tous les repas cuisinés, à tous les amis ou les voisins invités, à toutes les visites guidées improvisées, à tous les jardins secrets dévoilés, à tous les chemins sacrés foulés, à tous les « mercis », à tous les sourires... le jeu représente bien ce « *côté soleil de la vie, où éclosent toutes ces choses qui ne servent à rien mais qui nous sont tellement nécessaires.* » (Alex Randolph)

Au-delà de la langue

Sans la langue comme moyen de communication, dans des contrées et des cultures inconnues, on apprend à développer des sens d'observation et d'analyse très rigoureux. J'ai pu

une invitation à rencontrer l'autre

illonné 12 pays, pendant près de 2 ans. Dans mon sac, une quinzaine de jeux de société.
ces et tisser du lien.

réellement prendre conscience que le jeu était un moyen magique pour entrer en lien avec quelqu'un qui ne parle la même langue. Car si l'on considère que le moment du jeu se résume à une attention particulière à l'autre, cette attention atteint un très haut niveau quand la langue n'est d'aucun recours. Il faut être entièrement présent et disponible à l'autre, avec tous ses sens.

D'autre part, le fait de jouer réveille, de manière très spontanée, la personnalité première des joueurs. Même si le rapport collectif au jeu peut être très différent d'un mode ou d'un niveau de vie, d'une croyance et d'une génération à l'autre, le rapport individuel au jeu, lui, est universel. Quand on rentre dans un jeu, on oublie le reste, ce qui nous entoure et le cadre formatif de notre propre culture. On redevient très vite soi-même. Avec l'expression spontanée d'un côté et l'attention dirigée de l'autre, vous saisissez bien des choses sur les personnes qui jouent en face de vous. Ce que Platon déjà déclarait, car pour lui « on peut en savoir plus sur quelqu'un en une heure de jeu qu'en une année de conversation ».

Comprendre l'autre et sa culture

Enfin, le jeu est un merveilleux moyen de comprendre davantage une culture et un mode de vie. « Dis-moi à quoi tu joues, je te dirai d'où tu viens » pourrait être le titre d'un livre sur les différentes approches et/ou mécaniques ludiques. Dans la manière de jouer mais aussi à travers les jeux traditionnels eux-mêmes, on peut comprendre beaucoup sur les traditions, sur les codes locaux et sur les manières d'appréhender la vie. Tygal, en Mongolie, par exemple, est un petit jeu de stratégie dont toute la règle est basée sur l'une des tâches quotidiennes des nomades : protéger les animaux faibles le soir venu. Et il se joue avec des osselets, les seuls dés dont les nomades disposent à foison. En Chine, le fait que 5 moines tibétains modifient toutes leurs obligations quotidiennes de prières pendant une semaine pour m'inviter à partager mes jeux avec des moines isolés depuis 3 ans dans des grottes à 5000 mètres d'altitude traduit une relation au temps très différente.

Je suis rentré de ce voyage avec l'idée bien ancrée que l'Homme était fondamentalement bon. Ce voyage m'a aussi permis de vivre le potentiel débordant de liens humains que le jeu peut apporter. Aujourd'hui, à côté des soirées de joueurs confirmés qui existent, je propose de créer du lien autour de moments jeux-plaisir. Le jeu est pour moi un moyen - pas une fin - de tisser du lien et, à partir de différences, de découvrir nos ressemblances. A travers des conférences, des expositions photos, des stages et ateliers créatifs pour enfants mais aussi pour adultes, je continue de rencontrer l'autre et je partage mon expérience.

Thibaut QUINTENS
Artiste réenchanteur par le jeu

Contact: 0485 864 829 - thibaut.quintens@gmail.com
www.letsplaytogether.be
Et retrouvez-le sur la page Facebook « Let's play together »



C'est à Dzochen, dans le Nord-Ouest de la province du Sichuan en Chine que je rencontre Kaixin et son maître Kan Bu. Moines tibétains, ils m'emmènent partager de folles parties de « jungle speed » avec des moines isolés dans la montagne sacrée depuis plus de 3 ans. © Th. Q.



Sur le site touristique de Palmyra, en Syrie, je détourne l'attention d'une jeune vendeuse de bijoux avec un petit jeu de contact, « le T ». Très vite, je suis invité pour le thé dans la famille et le moment jeu remplace le souci du bijou à vendre. © Th. Q.



A l'école de Yangshuo, à Guilin, je partage mes jeux de classe pendant trois jours. Ici, « Tokyo train », un jeu à prononciation japonaise qui déroute plus d'un chinois. © Th. Q.

Jouer... les yeux ouverts

Le chiffre d'affaires des jouets traditionnels (puzzles, poupées, voitures, jeux de société, de construction, peluches...) s'élevait à 83 milliards € en 2010 au niveau mondial. Le marché des jeux vidéos quant à lui représente aujourd'hui 52 milliards € et affiche depuis 2004 une progression annuelle de 20%.

On estime que chaque année, en Belgique un enfant reçoit, en moyenne, pour 250 € de jouets neufs... hors jeux électroniques. Il apparaît également, sur base des chiffres de 2007, qu'un Belge sur 16 a acheté une console de jeux sur une seule année, soit 344 000 consoles de salon et 294 000 consoles de jeux...

Derrière ces chiffres, déjà interpellants, d'autres réalités sont à prendre en compte. En Europe, 4 jouets sur 5 portent une étiquette « Made in China ». Mais dans la plupart de ces usines chinoises, les conditions de travail sont déplorables et les travailleurs sont souvent peu conscients de leurs droits: longues heures de travail (jusqu'à 16 heures par jour), absence de contrat de travail, logements insalubres dans l'usine même...

La présence de produits toxiques, nuisibles pour la santé des travailleurs mais également pour celle des enfants, commence seulement à être dénoncée. Phtalates dans des poupées et jouets en plastique, allergènes et retardateurs de flammes bromés dans les peluches, formaldéhyde dans les jouets en bois contreplaqué, métaux lourds... sont autant de substances toxiques habitant encore de trop nombreux jouets. Sans parler des piles indispensables au fonctionnement d'une série de jeux toujours plus sophistiqués...

Enfin, l'obsolescence programmée touche également l'univers des jouets. A ce mode de fabrication qui limite la durée de vie des objets, viennent encore s'ajouter les effets de la pub qui font se succéder les « modes » aussi vite qu'elles n'arrivent.

Autant de faits qui démontrent un business du jouet pas toujours recommandable... Alors, pourquoi ne pas sortir de ce « jeu » et choisir « autrement » ? Le jeu en vaut la chandelle !

Pour y parvenir, quelques idées, à (re)découvrir, à picorer, à partager :

★ Penser dès le départ à la **solidité et à la qualité** du jeu.

★ Préférer un jouet **dépourvu de substances toxiques ou labellisé**. Mais, vigilance, le logo « CE » n'est pas un label, ni un gage de qualité. Il est apposé par le fabricant qui affirme se conformer aux normes européennes de sécurité et de santé. Fions-nous plutôt à des labels délivrés par des organismes indépendants (GS, SpielGut, FSC, Ökotest). Et privilégions les jouets de composition simple et en bois, avec des peintures naturelles, sans colle toxique, sans parfum, en tissu non traité et si possible bio. Consulter le guide « Jouets - Protéger les enfants - En évitant les substances toxiques » de WECF : www.wecf.eu/francais/publications

★ Opter pour des **jouets fabriqués localement ou en Europe** est une manière de soutenir l'activité locale, parfois même quelques derniers artisans constructeurs de jeux (en bois, par exemple), de meilleures conditions sociales des

travailleurs et de limiter les impacts sur l'environnement (moins de km à parcourir). Probablement plus cher, l'idée est alors d'acheter moins de jouets... mais autrement.

★ Découvrir les jouets **issus du commerce équitable** permet aussi de soutenir les artisans des pays en développement. Rendez-vous, par exemple, dans l'un des Magasins du monde - Oxfam (www.oxfammagasinsdumonde.be).

★ Accorder de l'importance à **bien choisir son jeu**, grâce à des conseils personnalisés, proposés dans certains magasins de jeux et jouets, tenus par des passionnés. « Pour une autre idée du jeu » (www.pouruneautreideedujeu.be) rassemble quelques-uns de ces magasins hors du commun.

★ **Emprunter** des jeux et jouets via la ludothèque de son quartier permet de limiter les achats et de tester plein de choses ! Infos auprès de l'asbl Ludo (www.ludotheques.be).

★ Acheter (et donner) en **seconde main** coûte moins cher et, contrairement aux idées reçues, les objets vendus sont souvent de bonne qualité puisqu'ils ont tenu jusque-là ! En magasin de seconde main (Oxfam, Petits Riens), en brocante, lors de bourses aux jouets (La Ligue des Familles : www.citoyenparent.be > nos activités), ou via internet (eBay, Freecycle, zememain.be).

★ Si, comme de nombreux parents, vous ne savez plus où ranger les jeux de vos enfants, demandez aux grands-parents, marraines, oncles... de ne plus offrir de jouets à la moindre occasion, quitte à préférer une chouette activité passée ensemble. Fabriquez ou téléchargez sur internet un « **certificat d'exemption de cadeau** ».

★ Organiser une soirée **troc de « vieux » jouets** avec vos enfants et ceux de vos amis.

★ **Construire soi-même** ses jeux et jouets à partir de déchets et d'objets récupérés (*lire encadré ci-contre*).

★ **S'amuser avec ce qui nous entoure**, dedans ou dehors... Transformer une grande caisse de carton en magnifique château. Superposer les larges coussins du fauteuil du salon pour en faire une cachette secrète. Construire une cabane en bois au détour d'un sentier forestier. Jouer à cache-cache derrière le muret de son quartier. Ne l'avons-nous pas tous fait dans notre enfance ?

★ **Prendre le temps** de jouer ensemble...

Céline TERET et Joëlle VAN DEN BERG

Sources pour aller plus loin:

- Campagne « achACT - Actions Consommateurs Travailleurs » : www.achact.be > jouet ; et aussi > console de jeux
- Les conseils de « ecoconso » : www.ecoconso.be
- Campagne « A toi de jouer - Préserve ton environnement, apprend à jour autrement » : www.reseau-idee.be/a-toi-de-jouer

L'industrie du jouet n'est pas le monde merveilleux auquel on pourrait s'attendre. Pour en savoir plus et agir en cohérence avec ses valeurs, voici quelques informations, conseils et références utiles.

FABRIQUER SES JEUX ET JOUETS À PARTIR DE RÉCUP'

Quelques idées, en vrac, pour construire soi-même et facilement de quoi s'amuser !

CÔTÉ JEUX :

* **Dominos** : découper 28 rectangles de 6 x 3 cm à partir de carton ou de bois (à partir d'une cagette de fruits, par ex.). Les séparer en 2 par un trait ou en y collant un morceau de ficelle afin d'obtenir deux cases de la même taille. Dans chacune des cases marquer au feutre ou coller des boutons/graines selon les combinaisons suivantes : 0-0 ; 0-1 ; 0-2 ; 0-3 ; 0-4 ; 0-5 ; 0-6 ; 1-1 ; 1-2 ; 2-2 ; etc. jusque 6-6.

* **Memory** : à partir de magazines, découper chaque fois 2 images permettant une association d'idées (ex : un légume et un panier ; un vélo et une piste cyclable...). Les coller sur des rectangles de taille identique découpés dans du carton.

* **Dames** : découper un carton ou une planche en bois de minimum 20 x 20 cm. Tracer 10 cases sur 10. Noircir une case sur 2. Utiliser des bouchons en plastique, des capsules ou des graines pour les pions (2 x 20 pions identiques).

* **Osselets** : 5 cailloux, dont un de couleur différente.

* **Awalé** : sur une planche en carton, coller 2 boîtes de 6 œufs ou une boîte de 12. Pour les 48 pions, utiliser des billes ou des graines de pois chiches (pour les règles du Awalé, voir « Jeux m'débrouille avec du matériel de récupération » ci-contre).

CÔTÉ JOUETS :

* **Maison de poupées** à partir d'une boîte à chaussures, avec des chutes de papiers pour le papier peint, des boîtes d'allumettes pour les meubles... de la créativité pour le reste !

* **Marionnette** à partir d'une chaussette trouée, de boutons pour les yeux, de laine pour les cheveux et autres trucs récupérés pour décorer.

* **Bilboquet** à partir d'une bouteille en plastique ou d'un rouleau de papier toilette, d'une ficelle et d'un bouchon.

Et pour fabriquer tout ça, une **recette de colle naturelle** : dans une casserole, mélanger un verre de farine + une cuillère à soupe de sucre + un verre d'eau et touiller sur feu doux jusqu'à obtenir une pâte consistante. Si le mélange est trop consistant, ajouter un peu d'eau. Laisser refroidir.

PISTES DE PROLONGATION PÉDAGOGIQUE :

* Inviter les enfants/jeunes à se questionner sur leurs habitudes de consommation en jeux/jouets, sur les alternatives possibles...

* Comparer ce qu'a coûté le jeu construit soi-même au coût du jeu dans le commerce.

* En classe : accorder la création et la construction du jeu avec les compétences (calculer le nombre de pions, mesurer la taille des cases, imaginer les règles, les écrire, etc.).

DE QUOI S'INSPIRER :

* « **Jeux m'débrouille avec du matériel de récupération** », ce sont près de 30 fiches de jeux. Sur chaque fiche, l'origine du jeu, des explications pour le faire soi-même (matériel nécessaire, comment le fabriquer) ainsi que les règles complètes du jeu ! 10€. Association Diokko (+33 (0)6 61 91 64 25 - www.diokko.org)

* « **Recueil de jeux** », qui propose des jeux d'ici et d'ailleurs, agrémentés de souvenirs d'enfance, à fabriquer soi-même à partir de matériel simple et peu coûteux (cailloux, chutes de tissu, etc.). Gratuit et téléchargeable. Cultures & Santé asbl (02 558 88 18 - www.cultures-sante.be)

* Sur le site de la **Foire aux Savoir-Faire** :

<http://foiresavoirfaire.free.fr> > recettes > jeux (dont une jolie marionnette)

* Parmi de nombreux ouvrages : « **Jouets des bois et des champs** » (éd. Milan) ; « **Activités récup' pour bricoleurs en herbe** » (éd. Le temps apprivoisé).

C.T.



Jeux dehors, de mise en situation, de rôles...

Guide de l'éducateur nature : 43 jeux d'éveil sensoriels à la nature

Ce grand classique propose aux enseignants et animateurs de développer une pratique pédagogique par le jeu avec les 3-14 ans, centrée sur l'environnement naturel et dans laquelle chaque sens est sollicité. 28 jeux sensoriels pour voir, entendre, toucher, sentir et goûter la nature, et 15 jeux écologiques pour la connaître et la comprendre.

Ph. Vaquette, éd. Le Souffle d'or, 239p., 2002. 15€

Activités nature pour les 5-8 ans

Cet ouvrage apprend aux enfants à humer la terre mouillée plus qu'à la sentir, à écouter le chant des oiseaux plus qu'à l'entendre, à regarder les couleurs du paysage plus qu'à le voir... Cette approche sensorielle de la nature se fait par le biais de 85 activités simples, de jeux, de petits bricolages. Pour tous, nul besoin d'être spécialiste.

F. Lisak & J.C. Pertuzé, 124p., éd. Casterman, 2003. 16,75€

Jeux coopératifs pour bâtir la paix

Plus de 300 jeux et sports coopératifs pour les 6-16 ans sont ici détaillés (objectifs, groupe-cible, matériel, lieu, déroulement...). Pour développer confiance en soi, respect de l'autre, cohésion du groupe, solidarité... en s'amusant. Les activités sont regroupées selon les compétences relationnelles sollicitées. Certains jeux sont adaptables aux moins de 6 ans en simplifiant les règles.

Université de Paix, éd. Chronique sociale, 274p., 2005. 18,90€

A toi de jouer

Ce dossier pédagogique éveille les 8-10 ans aux problématiques liées à l'achat de jouets : effet de mode, publicité, suremballage... La dizaine de fiches d'activités permettent aux enfants de réfléchir et d'agir. Méthodes et moyens restent assez conventionnels mais sont diversifiés et cohérents, avec de riches prolongements.

V. Halbardier & C. Philippet, CERES, éd. D'GARNE, 2002. Téléch. sur http://environnement.wallonie.be/publi/education/a-toi-de-jouer_enfant.pdf

Jeux pour habiter autrement la planète avec les 8-11 ans

Animateurs de mouvement de jeunesse et enseignants trouveront ici des activités ludiques et citoyennes autour de 3 axes : vivre la nature, vivre ensemble et comprendre le monde. Chaque fiche reprend objectifs pédagogiques, détails pratiques et ancre l'activité dans une histoire imaginative. A paraître : « **Jeux pour habiter autrement la planète avec les 15-25 ans** ».

E. Bancon & J.-F. Cambianca, éd. Presses d'Ile-de-France, 119p., 2010. 14€

Le jeu de la ficelle

Ce jeu interactif (*lire article p.13*) utilise la ficelle pour représenter les liens entre nos choix de consommation et leurs implications sur l'environnement, la santé ou la sphère socio-économique : eau, dette extérieure d'un pays du Sud, malnutrition... Un classeur regroupe mode d'emploi, fiches du jeu, ressources complémentaires, et réflexion écosystémique. Dès 15 ans (adaptable dès 10 ans).

Ed. Rencontre des Continents, Quinoa, Solidarité socialiste - FCD, 190p., 2007. 30€ ou téléchargeable sur www.quinoa.be/jeu-de-la-ficelle

Se jouer des inégalités

6 jeux de mise en situation pour aborder les inégalités avec ados et adultes, dont une version actualisée du célèbre « Jeu des chaises » (*lire article pp.12-13*), intégrant la notion d'empreinte écologique. Il permettra de visualiser répartition de population, richesse et dépense d'énergie par continent. Complété par une réflexion sur les jeux et exercices pédagogiques en tant que métaphores destinées à nommer des notions abstraites.

Antipodes, Outils pédagogiques N°10, éd. Iteco, 28p., 2008. 4€ ou téléch. sur www.iteco.be/-Se-jouer-des-inegalites-

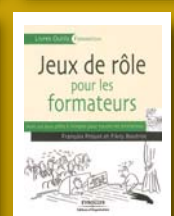
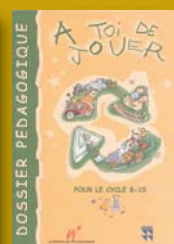
Education au développement : manuel pour accompagner les citoyens vers l'engagement

Ce recueil d'éducation au développement propose une compilation de jeux participatifs (jeux des cubes, des chaises...), suivie de techniques et conseils pour l'animation et de techniques de dynamique de groupe.

Ed. Quinoa, 107p., 2011. 12€ ou téléch. sur www.quinoa.be/-Manuels-Education-au-developpement-

Les jeux en formation

De nombreux ouvrages sont consacrés à l'usage du jeu en formation. Citons par exemple, aux éditions Eyrolles : « **Jeux de coopération pour les formateurs** », « **Jeux de rôle pour les formateurs** », « **Modèles de jeux de formation** ».



Jeux de plateau

Le guide des jeux pour la planète

L'ouvrage guidera le lecteur dans la grande variété de jeux de sensibilisation à des questions environnementales (climat, déchet, nature...). Les jeux sont aussi présentés sur le site de l'auteur : www.econo-ecolo.org > Accueil > Jeux et enfance

P. Carré, éd. Yves Michel, 182p., 2008. 14€

La mobilité avec les tout petits

Une série de jeux pour parler des modes de transport écologiques avec les plus petits. Un loto, « **Le découvreur** » (3-5 ans), et deux mémos : « **La doublette : les véhicules écologiques** » (4-10 ans) et « **Comment on bouge ?** » (5-12 ans).

Ed. Jeux FK (+33 (0)4 76 34 67 15 - www.jeuxfk.fr). 15 à 17€

Vert le ver de terre / Jardinage

Parmi les jeux classiques exploitables en ErE, pointons ce beau jeu coopératif en bois. Les joueurs doivent ramasser des vers de terre pour les placer dans le compost afin que ce dernier poursuive sa transformation. Un contenu léger, mais adapté à l'âge ciblé (4 à 8 ans). Pour une meilleure sensibilisation, l'approche réelle du compost et des vers de terre sera un préalable utile au jeu.

Ed. Haba, 1994. Épuisé mais en prêt dans de nombreuses ludothèques.

Triologie

Retrouver dans une « scène de vie », un maximum de déchets d'une catégorie donnée : ce jeu tout public sensibilise au tri des déchets. Avec des fiches explicatives claires mais qui évitent le piège des réponses toutes faites et incitent donc au débat. De 2 à 6 joueurs/équipes, dès 8 ans.

Ed. et diffusion Cultures et Santé, 2008. 30€ ou en location (02 558 88 11 - www.cultures-sante.be)

Kyogami

Amusant, ce jeu de type Monopoly a pour objectif original d'aider à comprendre le Protocole de Kyoto. Les joueurs sont des industriels qui tentent de développer leur activité tout en réduisant la pollution qu'elle engendre. Les règles sont complétées de variantes et d'informations sur les questions climatiques et le Protocole. 2 à 6 joueurs/équipes, dès 10 ans - mais plutôt 14 ans pour en cerner les enjeux.

M. Cruciani (www.kyogami.com), éd. Winning Moves France, 2006. 35€. Épuisé, mais en prêt dans certaines ludothèques.

Balanza

Producteur, commerçant ou consommateur, le joueur va-t-il privilégier sa famille, ou le bien commun? Agréable et original par l'équilibre des aspects coopératif et compétitif, ce jeu permet de s'approprier le concept de

commerce équitable et ses enjeux par le vécu. 3 à 6 joueurs/équipes, dès 10 ans.

Ed. Oxfam - Magasins du Monde (010 43 79 50 - www.oxfammagasinsdumonde.be) et Latitude Junior, 2009. 35€, gratuit pour enseignants et animateurs, ou en prêt

Energ'hic

Inspiré du Mille bornes, ce jeu de cartes vise à économiser les kilo Watt-heures par la chasse au gaspi et grâce aux énergies renouvelables. Plutôt adapté à la sensibilisation des adultes (en s'informant sur les notions abordées, non explicitées dans le livret), il peut être joué avec des plus jeunes dès 10 ans pour se familiariser avec ces notions. 2 à 5 joueurs.

SPW DGO4 Département de l'énergie (081 33 55 01 - <http://energie.wallonie.be>), 2010. Gratuit

Mondopoly Pérou

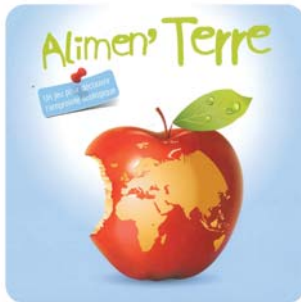
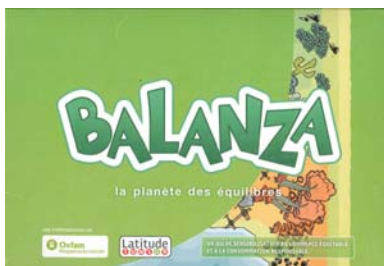
Dans cette toute nouvelle version du Tiers-Mondopoly, les joueurs défient les aléas du climat et gèrent au mieux leurs cultures pour devenir le meilleur paysan de l'Amazonie péruvienne. Mais pour subvenir aux besoins de sa famille, il s'agit de surmonter les nombreuses embûches! 6 joueurs/équipes ou +, dès 12 ans.

Ed. KuriOz (+33 (0)5 49 41 49 11, www.comprendrepouragir.org), 2011. 30€

Alimen'Terre

Composer un menu original, en respectant des conditions imposées et sans dépasser l'empreinte écologique supportable pour la planète, tel est le défi de ce jeu amusant qui aidera à comprendre l'impact de ses choix alimentaires sur l'environnement. 3 à 24 joueurs, dès 9 ans. Du même éditeur, **Optimove** sensibilise ados, adultes et bientôt enfants à la mobilité durable et à l'aménagement urbain.

Ed. Empreintes, 2011. En prêt chez Empreintes (081 39 06 60 - www.empreintesasbl.be), dans les CRIE, CLPS...



Retrouvez ces outils et d'autres

■ sur www.reseau-idee.be/outils-pedagogiques (approche : jeux ; mot-clé : jeu)

■ en consultation au Réseau IDÉE sur rdv au 02 286 95 70

Réflexion

Jouer et éduquer à l'environnement, repères et controverses

Cet excellent dossier confronte tout d'abord le point de vue des partisans des « jeux éducatifs » avec celui des ludologues, convaincus que le jeu n'a pour seul objectif que le plaisir, même s'il apporte une série de compétences collatérales. Il fait ensuite la part belle aux jeux dans la nature, de solidarité internationale et de rôles, mais aussi aux jeux éducatifs, commercialisés ou créés par des éducateurs.

Lettre du GRAINE Poitou-Charentes (+33 (0)5 49 01 64 42 - www.grainepc.org) N°19, 59p., 2010. Téléch. sur www.grainepc.org/spip.php?article455

Jouer en plein air

Jouer à l'extérieur, sur une aire de jeu, dans les bois ou en rue... un plaisir ! Ce dossier met en avant les apports du jeu en extérieur sur le bien-être de l'enfant au travers d'expériences européennes. Les articles consacrés à de nombreux projets (écoles, associations, autorités locales ; en Roumanie, Grèce, Danemark, Belgique...) viennent se conjuguer aux avis de pédagogues sur les bienfaits du jeu dehors et les écueils à éviter.

Enfants d'Europe N°19, 32p., novembre 2010. Sur demande, auprès de l'Observatoire de l'Enfant (02 800 84 86 - www.grandirabruelles.be)

Le jeu comme outil pédagogique ?

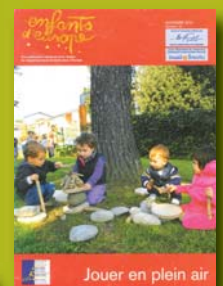
Un dossier pour découvrir des jeux didactiques conçus par des enseignants (maternelle, primaire et spécialisé), souvent avec leurs élèves. Certains traitent de thématiques environnementales, et ont été présentés au Festival Natura 2000 du CRIE de Spa.

Les Nouvelles de l'Observatoire, dossier spécial, Enseignement de la Communauté française, 64p., Téléch. sur www.restode.cfwb.be/pgres/copil/novobs/dossiers/dossier_jeu.pdf

Le jeu vous va si bien

Cet ouvrage d'un spécialiste et passionné du jeu (*lire article pp.8-9*) ouvre de belles perspectives pour tous ces adultes qui n'aiment pas jouer ou pensent que jouer ne sert à rien, et ravira aussi les amateurs de jeu par ses anecdotes qui feront écho à leur propre vécu. Tisser des liens, respecter une règle, développer l'entraide, la confiance... autant de bienfaits mis en valeur. L'ouvrage se termine par la présentation de jeux aux approches variées, correspondant à la diversité des joueurs.

P. Deru, éd. Le Souffle d'or, 299p., 2006. 17€



Autour du jeu et du jouet

Ateliers Baobab

« Développement de l'esprit par le jeu », tel est le leitmotiv de cette association qui propose des animations, formations et ateliers centrés principalement sur la pratique de jeux ludiques, éducatifs et pédagogiques. Dans les écoles (classes maternelles et primaires), les écoles de devoirs, lors de plaines de vacances, de stages...

0474.07.36.60 - www.baobabbelgium.be

Bouche à Oreille - Jeunesse

Cette asbl située à Thimister propose des modules d'animation et de formation à la coopération par le jeu. A l'aide de différents outils (jeux de société coopératifs, jeux coopératifs de groupe...), les animateurs tentent d'amener, enfants, jeunes et adultes, à acquérir des comportements de collaboration, d'entraide et de respect de l'autre. Les formations « animateur à la coopération » permettent de découvrir des outils d'animation et d'éducation à vivre ensuite en classe, en groupe, en famille ou ailleurs... (lire article p. 16)

087.44.72.80 - www.bao-j.be

CEMEA

Les Centres d'Entraînement aux Méthodes d'Education Active (CEMEA), pôle Education Permanente (EP), proposent de nombreuses formations pour les acteurs de l'éducation, notamment sur : « construction de jouets en bois, carton et papier » ; « les jeux et leur animation » ; « marionnettes à construire, à jouer ». L'approche ludique est présente en filigrane dans de nombreuses formations, ainsi que dans les plaines de vacances, ateliers et séjours du Service Jeunesse (SJ) des CEMEA.

02.543.05.90 (EP) - 04.253.08.40 (SJ) - www.cemea.be

C-paje

Le Collectif pour la Promotion de l'Animation Jeunesse Enfance (C-paje) est une Organisation de Jeunesse proposant des activités et services aux diverses structures et personnes animant des enfants et des jeunes. Parmi ces activités, des formations dont certaines touchent aux jeux.

04.223.58.71 - www.c-paje.net

Jeunesse & Santé

Cette asbl propose une formation d'animateur Jeunesse & Santé, ainsi que des formations complémentaires, parmi lesquelles figurent les jeux coopératifs et les jeux de rôles.

02.246.49.81 - www.jeunesseetsante.be

Let's play together

Au départ, un voyage autour du jeu (lire témoignage pp.18-19). Aujourd'hui, l'envie de poursuivre ces rencontres et découvertes au travers de stages pour enfants, de conférences, de soirées jeux... Découvrez les différents projets de Thibaut Quintens, « artiste réenchanteur par le jeu ».

0485.86.48.29 - www.letsplaytogether.be

Ludo

Association de promotion culturelle du jeu, Ludo asbl fédère les ludothèques de la Communauté française et propose des campagnes de sensibilisation au jeu, des études et recherches. Son site répertorie les adresses des quelque 140 ludothèques bruxelloises et wallonnes. Ludo propose aussi des formations aux jeux, pour apprendre à utiliser le jeu dans un travail d'animation sociale, culturelle, éducative ou pédagogique. Chaque année, Ludo organise l'événement Fureur de Jouer et décerne le Label Ludo au

jeu de société familial choisi par le public des ludothèques.

02.733.85.00 - www.ludotheques.be

Musées du jouet

L'un est situé à Bruxelles, l'autre à Ferrières. Ces deux musées présentent chacun à leur manière une collection de jouets anciens. Possibilité aussi de visites guidées, de visites scolaires, de location de jouets pour une exposition, etc.

Bruxelles : 02.219.61.68 - www.museedujouet.eu
Ferrières : 086.40.99.60 - www.museedujouet.info

Pour une autre idée du jeu

Derrière ce collectif, ce sont 9 magasins de jeux et jouets situés à Bruxelles (Saint-Gilles) et en Wallonie (Liège, Arlon, Hannut, Tournai, Rochefort, Mont-Sur-Marchienne, Waterloo, Nivelles). Si nous n'avons pas pour habitude de faire de promo de type commercial dans **SYMBIOSES**, il s'agit ici de pointer ces endroits atypiques (parmi d'autres : il en existe bien plus !) où trouver des jeux et jouets de qualité, avec les conseils personnalisés de spécialistes passionnés. Certains organisent aussi des démonstrations et animations autour de jeux, des après-midi ou soirées jeux, pour différents types de publics.

www.pouruneautreideedujeu.be

Université de Paix

Cette association propose aux parents, animateurs, professionnels de l'éducation, des formations courtes et de nombreuses ressources sur les jeux et en particulier les jeux coopératifs, comme outils de mieux vivre et de gestion positive de conflits.

081.55.41.40 - www.universitedepaix.be

Guide Jouer à Bruxelles

Vous cherchez où jouer aux échecs dans votre quartier ? Une soirée jeu de société ? Une ludothèque avec salle de jeu ? Ce guide des lieux et événements ludiques à Bruxelles est une vraie mine d'infos, permettant de trouver des activités pour petits et grands. Il est composé de 3 parties : où jouer à Bruxelles ? Où se procurer des jeux ? S'informer ?

Cocof : 02.800.8000. A télécharger sur www.cocof.irisnet.be > Guides > Guide Jouer Bruxelles



Education à l'environnement

Jeux et approche ludique font partie du panel de démarches pédagogiques du secteur de l'éducation à l'environnement. On les retrouve dans des animations, ateliers, stages, formations... Voici quelques associations, **parmi tant d'autres à découvrir sur www.reseau-idee.be/adresses-utiles**

CRIE

Si tous les Centre Régionaux d'Initiation à l'Environnement (CRIE) proposent d'une manière ou d'une autre une approche ludique dans leurs différentes activités, pointons :

✦ le « Salon du jeu durable » organisé chaque année, aux alentours de fin octobre, par le **CRIE d'Anlier**, proposant des ateliers de jeux pour toute la famille (jouets en bois, jeux éducatifs, bourse aux jouets, fabrication de jouets...). 063 42 47 27 - www.crieanlier.be

✦ la catégorie « jeux » du Festival Natura 2000 (*lire articles pp.8-9*) du **CRIE de Spa**, ainsi que le Mercredi du CRIE consacré au thème des jeux en bois à l'approche de la Saint-Nicolas. 087 77 63 00. www.berinzenne.be

✦ le stage « Jeux d'hiver, divers jeux » du **CRIE de Mariemont**. 064 23 80 10 - www.crie-mariemont.be

✦ les jeux créés par **Empreintes/CRIE de Namur** dans une démarche pédagogique d'éducation à l'environnement. 081 39 06 60 - www.criedenamur.be

Les activités ludiques des autres CRIE sont à découvrir sur www.crie.be

Institut d'Eco-Pédagogie

Parmi les activités proposées par l'IEP, le module de formation « approche ludique » (prochaines dates : 3 et 4 mai 2012 à Liège) vise à réfléchir au sens du jeu dans la perspective éducative, à dégager différents styles de jeux, à identifier les valeurs véhiculées par les jeux et à expérimenter une matrice de création de jeu. Il s'inscrit dans le cadre du Brevet des pratiques en écopédagogie. (*lire article p.11*)

04 366 38 18 - www.institut-eco-pedagogie.be



Où emprunter un jeu ?

A Bruxelles et en Wallonie, beaucoup de communes disposent d'une **ludothèque** (*voir Ludo p.24 - 02 733 85 00 - www.ludotheques.be*), où il est possible de découvrir et louer des jeux de société, des puzzles, des jeux de cartes, des jouets, etc. pour tous les âges. La cotisation y est en moyenne de 5€ par an et par famille.

Hormis via les ludothèques, il est également possible d'emprunter des jeux et/ou malles pédagogiques contenant des jeux auprès des centres de documentation de différents organismes :

- **en éducation à l'environnement** : Réseau IDée (Bruxelles - 02 286 95 73 / Namur - 081 39 06 96 - www.reseau-idee.be/outils-pedagogiques), Empreintes asbl (Namur - 081 390 660 - www.empreintesasbl.be/activites/outiltheque), les Centre Régionaux d'Initiation à l'Environnement (Wallonie - www.crie.be)...

- **en promotion de la santé** : Cultures&Santé (Bruxelles - 02 558 88 11 - www.cultures-sante.be), les Centres Locaux de Promotion de la Santé (Bruxelles et Wallonie - www.pipsa.be > Outilthèque > centres de prêt)...

A noter également : **écoles** primaires et secondaires possèdent parfois leur propre ludothèque. Renseignez-vous !

Autres champs éducatifs

Carrefours du Monde / Oxfam

Situé dans les bâtiments d'Oxfam Solidarité, à Bruxelles, cet espace éducatif permanent de 800 m2 est composé de deux ateliers d'immersion et interactifs. Dans des décors tridimensionnels grandeur nature, chaque atelier aborde des thèmes d'actualité pour mieux comprendre les relations Nord/Sud en se mettant dans la peau d'un autre. « Bolivie » plonge les participants dans les réalités d'un pays du sud et les invite à participer à un grand Sommet sur le Climat. « Mondiapolis » permet de mieux comprendre les effets pervers de la mondialisation de l'économie et les alternatives possibles. Uniquement sur rendez-vous. Visites de groupes (jeunes secondaire supérieur et adultes).

02 501 67 12 - www.oxfamsol.be > education

Iteco

Ce Centre de formation pour le développement et la solidarité internationale n'est autre que le créateur du Jeu des chaises (*lire p.12-13*), qu'il utilise, avec d'autres, dans ses

formations. Le but étant de croiser réflexion et approche ludique. Dans la rubrique « Boîte à outils » du site www.iteco.be, des exercices et jeux sont également disponibles.

02 243 70 30 - www.iteco.be

Quinoa

Parmi les différentes activités de cette ONG d'éducation au développement, épinglons : l'atelier de fabrication de jouets à partir de matériaux de récupération, à l'image de ceux fabriqués par les enfants du Sud, destiné aux écoles primaires ; la formation d'animateur au jeu de la ficelle avec Rencontres des Continents ; et d'autres animations visant à sensibiliser aux solidarités Nord/Sud et faisant appel entre autres à des techniques ludiques. (*lire article p.12-13*)

02 893 08 70 - www.quinoa.be

Outilthèque Santé

Ce centre de référence de jeux et outils pédagogiques en promotion de la santé rassemble une collection de jeux et outils pédagogiques favorisant les démarches actives

en promotion de la santé. Ces outils, répertoriés dans le catalogue en ligne PIPSA, sont disponibles à la consultation (pour la plupart) dans un centre de documentation ouvert au public, à Bruxelles. L'Outilthèque propose aussi des formations (ex : « utilisation du jeu et des stratégies ludiques en promotion de la santé »).

02 515 05 81 - www.pipsa.be

Réseau Ludus

Ce réseau d'enseignants promeut l'usage des jeux dans l'enseignement de l'histoire, de la géographie et de l'éducation civique. Leurs expériences, témoignages, ressources, analyses, idées et conseils sont publiés sur un blog :

<http://histgeo.discip.ac-caen.fr/ludus>

Les champs de l'éducation : gr

Où va le monde et que peuvent les hommes, individuellement et collectivement ? Ecoles, éducation populaire, éducation à l'environnement, à la santé, au développement... comment « l'éducation » se situe-t-elle face aux bouleversements actuels ? Quels leviers d'action sur l'individu, le groupe, la société ? On voudrait du changement, mais pour quelle société et défini par qui ? Quelle posture éducative adopter ? Dans une société individualiste, quelles méthodes sont efficaces pour travailler sur le collectif et produire démocratiquement un véritable changement social ?

C'est pour répondre à ces questions que se sont succédés conférences et échanges de pratiques, le 1^{er} février à Bruxelles, lors d'un colloque initié et coordonné par le Réseau IDée (qui réalise par ailleurs SYMBIOSES), et construit collectivement avec 7 organisations partenaires : Bruxelles Laïque, l'Institut d'Eco-Pédagogie, ITECO, Question Santé, Quinoa, la Maison du Développement Durable, Rencontres des Continents. Différents partenaires pour différents champs éducatifs. Car c'était bien l'une des ambitions de cette journée, qui a rassemblé près de 200 participants : faire se rencontrer différents champs de l'éducation, croiser les regards, les pratiques, les réflexions, afin de dégager ensemble des clés d'analyse (« où en sommes-nous ? »), des outils méthodologiques (« éduquer comment ? »), des orientations socio-éducatives (« quels publics et pourquoi ? »), sur les questions du changement collectif, social, sociétal.

Nous avons dû boucler les pages de SYMBIOSES avant cette belle journée d'échange. Néanmoins, voici quelques réflexions de conférenciers et partenaires, qui ont émaillé le colloque et sa construction.

Ces extraits sont tirés d'articles et interviews téléchargeables dans leur intégralité sur www.reseau-idee.be/colloque-changement-social Vous y retrouverez prochainement l'ensemble des actes du colloque.

Education populaire

« Ce que nous voulons contribuer à susciter au sein de nos groupes locaux, c'est la prise de conscience que les événements de la vie, les épreuves vécues, ne sont pas des expériences purement individuelles, déterminées par nos seuls actes et choix, mais qu'elles sont collectives : elles résultent du système dans lequel nous vivons. **Comprendre dans quel jeu on joue à partir des échanges d'expériences individuelles, construire une analyse commune des causes, des conséquences et des facteurs de changement, s'en servir pour agir et interpeller, c'est l'ambition que nous portons.**

Au début des années 2000, les militants du mouvement des Equipes Populaires ont ainsi proposé de s'attaquer à une analyse de la société de consommation. Première étape de la démarche : rassembler les constats et en tirer des clés, des lignes de force. Ce qui ressort fortement de cette première étape c'est **le sentiment d'une violence terrible engendrée par un système économique qui, tout à la fois, exclut une partie de la population du droit à satisfaire ses besoins et pousse à une consommation tous azimuts.** Celle-ci ne sert plus seulement à répondre au nécessaire, à un degré de confort. Elle devient le moyen par lequel les individus doivent affirmer leur identité ("j'ai ceci que personne n'a"), leur niveau de réussite ("maintenant je peux m'offrir ce modèle de voiture"), leurs sentiments ("voilà ton cadeau pour la St Valentin, Noël, la fête des pères..."), l'assurance qu'ils font bien partie d'un groupe, d'une communauté ("maman, tout le monde à l'école a un gsm maintenant !"). »

Christine Steinbach, Présidente des Equipes Populaires, interviewée dans l'*Infor'IDée* (bulletin des membres du Réseau IDée) n°2/2011

Education relative à l'environnement

« L'ErE permet de proposer une expérience éducative qui construit notre identité écologique. Qui sommes-nous dans ce milieu de vie partagé ? Que voulons-nous ? Que pouvons-nous faire ensemble ? C'est ce qu'apporte l'ErE. Elle est d'autant plus riche quand elle s'inscrit dans une dynamique d'expression critique et une perspective politique, quand elle permet aux gens de s'approprier un pouvoir-faire et un vouloir-faire collectifs pour transformer les réalités, résoudre les problèmes, construire et reconstruire un monde qui ressemble à leurs aspirations et répond à leur système de valeurs. C'est important de reconnaître que l'ErE doit contribuer à l'émergence d'une écocitoyenneté capable de prendre part aux décisions et aux choix collectifs. »

Lucie Sauvé, chaire de recherche en éducation à l'environnement à l'université du Québec à Montréal, interviewée dans SYMBIOSES n°83



Graines de changement social ?

Promotion de la santé

« Notre projet en éducation permanente, intitulé "Questions de société, questions de santé", interroge les sujets de santé en termes collectifs, de société, et ne se centre pas sur les comportements individuels. **Qu'est-ce qui, dans notre société actuelle, détermine certains aspects de santé ?** Par exemple, concernant le tabagisme, on vise beaucoup les comportements individuels : "Il faut arrêter de fumer". Mais on peut aussi s'interroger sur ce qui fait que, dans nos sociétés, par l'interdiction de fumer, on arrive progressivement à l'exclusion des fumeurs. Quelles sont les conséquences de cette exclusion sociale ? Et si, par contre, nous interrogeons le pourquoi du tabagisme au niveau individuel et collectif ? On peut retrouver le même processus pour d'autres thématiques santé : la promotion ou l'obligation d'adopter des comportements sains, suivant des normes définies par une catégorie socio-culturelle particulière. Ne pas être gros, ne pas fumer, cela devient une nouvelle "religion". Mais est-elle souhaitée par tous, voire accessible à tous ? Ces normes, ce modèle, ne tiennent pas suffisamment compte des déterminants spécifiques à d'autres catégories sociales. Ni d'une approche globale de la santé, qui est une recherche d'équilibre, de bien-être psychique, physique et social. Dans nos outils, avec les publics que nous rencontrons, **nous interrogeons ces modèles et analysons ensemble les déterminants de la santé, notamment socioéconomiques, culturels, environnementaux, biomédicaux, etc.** »

Bernadette Taemans, de Question Santé, interviewée dans l'*Infor'IDée* n°3/2011

(ErE)

« L'ErE, en Amérique latine notamment, s'inspire beaucoup plus de la logique de Paulo Freire et de **ces mouvements d'actions sociales sur le terrain**, elle prend davantage la forme d'éducation populaire, informelle, et investit moins les écoles, elle combat aux côtés des peuples opprimés, défend les indigènes menacés par les exploitations pétrolières, lutte contre les OGM...

C'est beaucoup moins le cas ici, où nous sommes plus **dans le luxe de la réflexion intellectuelle, dans le changement de comportement individuel, que dans l'action sociale et politique**. En Belgique, on s'est peut-être davantage réfugié dans les écoles et le parascolaire. »

Christine Partoune, présidente de l'Institut d'Eco-pédagogie, interviewée dans l'*Infor'IDée* n°2/2007

Education au développement

« Pour transformer la société, nous envisageons trois niveaux de changement :

- **repenser autrement** : repenser notre relation au monde, aux choses et aux gens, se rendre capables de réfléchir en dehors du modèle dominant.

- **interagir autrement** : sortir des relations instrumentalisées et marchandisées que l'on a avec la nature, les choses et, dans une certaine mesure, avec les personnes ou groupes de personnes, en vue d'initier une société conviviale et créative ;

- **et agir autrement** : consommer moins et de façon plus respectueuse socialement et environnementalement, et réinvestir l'espace public en s'impliquant collectivement. Chaque acte qu'on pose ou qu'on ne pose pas est un acte politique, car il a une implication sur le système dans lequel on vit.

En éducation au développement, **on part de la lecture des gens, de leurs ressentis, pour construire ensemble des savoirs**. On n'est pas là pour dire ce qui est juste et injuste et comment se positionner. Mais pour mobiliser les gens, il y a un moment où il faut s'assurer qu'on va bien jusqu'à identifier une source d'indignation et de motivation pour s'engager. Il faut donc s'assurer que le public va faire ce pas supplémentaire pour politiser sa réflexion, passer du statut de "convaincus" à celui "d'engagé". C'est un processus éducatif difficile, où **met-on la limite entre accompagner un processus permettant aux individus de créer leur propre lecture de la réalité et susciter une envie et capacité de changement ? Nous continuons à nous poser la question. L'éducation au développement est un acte politique, dans le sens "acte critique orienté vers la mobilisation et l'engagement collectif pour le changement"**. Mais comment s'assurer que les publics, qui auraient construit une lecture critique du monde dans lequel ils vivent, qui percevraient que le monde fonctionne en système, que ce système est inégalitaire et qu'il faut donc le changer, vont se mobiliser ? Jusqu'où va-t-on, dans un contexte d'apathie politique et citoyenne, pour réussir à réellement mobiliser les gens par rapport à ces injustices ? La question reste ouverte... »

Séverine de Laveleye, coordinatrice de l'ONG Quinoa, interviewée dans l'*Infor'IDée* N°4/2011

Education à la citoyenneté

« Dans nos quelques analyses, il émerge que les solutions sont très rarement individuelles, si ce n'est des solutions de survie ou à court terme, qui sont évidemment tout à fait légitimes. En même temps, pour que le collectif se passe, ça dépendra toujours de l'action concertée de plusieurs individus. La question est donc aussi **"Comment est-ce qu'individuellement on s'inscrit dans quelque chose de collectif ?"** »

Thomas Lambrechts, de la cellule sociopolitique de Bruxelles Laïque, interviewé dans l'*Infor'IDée* n°4/2011

Ce que vous devez savoir...

Que doit savoir un éducateur-formateur-animateur (un EFA !) qui souhaite promouvoir, avec un public quelconque, une action collective visant à rendre la société occidentale actuelle plus juste, plus solidaire, plus démocratique et plus respectueuse de son environnement ? Que doit-il savoir pour ne pas perdre son temps, pour ne pas prêcher dans le désert, pour ne pas gaspiller en vain son énergie, bref, pour que son action soit efficace et efficiente ?

L' EFA doit savoir qu'il a affaire à des individus qui, sous l'influence de la culture régnante, ici et aujourd'hui, estiment tous (les uns plus, les autres moins), avoir le droit d'avoir un projet (« deviens toi-même »), personnel (« choisis ta vie »), intéressant (« cherche la passion et le plaisir ») et cependant réaliste (« prends garde à toi »). Ces droits sont reconnus à tous comme légitimes par le modèle culturel régnant - celui de l'Individu-Sujet-Acteur-Libre (ISAL) : chaque individu se croit en droit, mais, en même temps, ces droits sont aussi des devoirs, des injonctions culturelles d'un nouveau « dieu », des commandements du « Grand ISAL », auxquels tous sont appelés à se conformer. On peut donc considérer que ces droits définissent les enjeux des luttes sociales d'aujourd'hui : les « hyperbiens » qui sont susceptibles de mobiliser les gens dans des mouvements sociaux.

Pas de mode d'emploi

L'EFA doit savoir aussi que, non seulement, la culture actuelle - contrairement à d'autres qui étaient très claires sur cette question ! - ne dit pas aux individus comment ils doivent s'y prendre pour se conformer à ces injonctions, mais que la société ne leur donne pas non plus un accès égalitaire aux ressources (revenus, éducation, santé, informations, alimentation...) dont ils auraient besoin pour y parvenir. Il y a là une énorme contradiction : d'une part une culture qui nous appelle tous à réaliser les droits cités ci-dessus, mais, d'autre part, une société qui ne donne le « mode d'emploi » à personne et n'en donne que très inégalement les moyens.

Théorie de l'action collective

Les EFA qui souhaitent éduquer à l'action collective doivent savoir que, si l'on en croit les sociologues et les historiens qui ont analysé des actions collectives concrètes tout au long du vingtième siècle, pour qu'une catégorie sociale se mobilise dans un mouvement puissant, efficace et durable, il faut non seulement que ses membres se sentent frustrés (premier processus), mais aussi qu'ils soient prêts à se mobiliser (second

processus), et à s'organiser, afin de durer assez longtemps pour aboutir à leurs fins (troisième processus).

Or, ces trois processus dépendent de conditions qui sont, en partie au moins, indépendantes de la bonne volonté des EFA.

- Les victimes de privation ne ressentent pas toujours de la frustration : elles peuvent minimiser le bien dont elles manquent, trouver normal d'en être privées, s'attribuer la responsabilité à elles-mêmes ou à une source inaccessible (la fatalité, Dieu, le destin...), se sentir impuissantes, et ne rien entreprendre.

- Les « frustrés » ne se mobilisent pas toujours avec leurs semblables pour s'engager dans des actions collectives : ils peuvent s'efforcer de faire mieux (travailler plus), essayer de s'en sortir seuls, prendre leur mal en patience, trouver des compensations ailleurs (alcool, drogue), ne pas croire aux actions que leur proposent les activistes (EFA)...

- Les mobilisés ne s'organisent pas toujours : ils peuvent se rebeller, participer à des émeutes, se défouler, casser la baraque... puis rentrer chez eux et continuer à vivre comme avant !

« Nous, contre eux, au nom de... »

Enfin, l'EFA doit savoir que promouvoir une action collective, c'est toujours construire un « nous » (avec des « je » prêts à investir du temps, de l'argent, à renoncer à leur tranquillité, à prendre des risques...), qui entre en conflit avec des « eux » (un adversaire identifiable et accessible), au nom d'un bien collectif, d'un « enjeu ». Exemples classiques : « nous » (les ouvriers, les femmes, les immigrés, etc.), contre « eux » (les bourgeois, les hommes, les Belges, etc.), « au nom de » d'un bien dont nous sommes privés (le bien-être, la non-discrimination de genre, de race, de culture, etc.). L'action collective qui nous intéresse est toujours conflictuelle.

Guy BAIOT, professeur émérite de sociologie à l'UCL, auteur notamment de « Le changement social » et de « Socio-analyse des raisons d'agir ». Extraits du texte de sa conférence.

L'école : pour ou contre le changement social ?

Questions posées à Jacques Cornet, sociologue, formateur d'enseignants à l'HELMo Sainte-Croix à Liège, militant pédagogique à ChanGement pour l'égalité (CGE).

Quel est le rôle de l'école dans la dynamique de changement social : préparer à la société ou réparer la société ?

Depuis toujours, l'école a cette double mission : transmettre et émanciper. Autrement dit : « préparer à entrer dans une société telle qu'elle est » et « réparer cette société en fonction de tous les maux qu'elle peut connaître ». Cette double mission est en tension. Aujourd'hui, la crise économique et sociale génère énormément d'angoisses chez les parents, qui développent un rapport instrumental à l'école : « Il faut absolument que mon gamin ait du boulot et un bon boulot ». De plus, une série de lobbies patronaux pèse sur l'école pour qu'elle travaille en fonction de compétences professionnelles. Ces deux grands acteurs pèsent lourd dans l'évolution de l'école. Ça ne les intéresse pas que l'école soit un lieu de culture, par exemple. Ils ont un rapport strictement instrumental au savoir et à l'apprentissage. Dans une telle situation, on ne peut que préparer à une société telle qu'elle est. Si c'est une société de compétition, on ne sait rien faire d'autre que de préparer à toujours plus de compétition. On n'est donc pas du tout dans le changement social.

Certains enseignants tiennent cependant à ce que l'école ne soit pas là uniquement pour apprendre un métier, mais bien pour faire entrer dans la culture, pour faire des citoyens...

Quels changements souhaiteriez-vous voir se concrétiser à l'école ?

Refaire des collectifs. L'école est devenue une juxtaposition d'individus. Pourtant, l'école est bien placée pour faire face à ces processus d'individualisation qui se développent dans notre société, car elle reste un lieu où tout le monde est obligé de se coltiner à un collectif. Redévelopper des projets, travailler à restaurer du collectif entre profs, du collectif entre élèves, des collectifs de classe. Et on n'y arrivera pas tant qu'on ne bouge pas le temps et l'espace, tant que l'école reste organisée de manière aussi saucissonnée, en heures, en disciplines, en locaux...

Il y a aussi la question des inégalités sociales. Toutes les études le montrent, actuellement, au lieu de corriger ces inégalités, l'école les renforce. Faire réussir plus ceux qui réussissent et faire échouer plus ceux qui ne réussissent pas. Il y a là beaucoup de changements à faire. Au niveau macro pour essayer de travailler sur la ghettoïsation, la relégation, etc. Et au niveau micro, pour que la pédagogie et la formation prennent en compte les cultures dominées. Car pour pouvoir lutter contre le renforcement des inégalités sociales, il faut d'abord être conscient qu'elles existent et être conscient des causes. Et ça dans une société de la réussite, où les enseignants ont la très grosse pression de faire réussir tout le monde et en même temps, la très grosse pression de la part des parents de faire de la sélection, puisque c'est la rareté d'une réussite qui fait sa valeur.

Interviewé dans l'*Infor'IDée* N°3/2011

Un besoin d'éducation permanente populaire

Extraits de la conférence de Christian Maurel, sociologue, cofondateur et coanimateur en France du collectif national « Education populaire et transformation sociale », auteur de « Education populaire et puissance d'agir - Les processus culturels de l'émancipation ».

« Comme à d'autres moments de l'Histoire, nous connaissons actuellement des bouleversements jamais connus jusqu'à ce jour. Comment l'éducation se situe-t-elle face à ces changements dans leurs multiples dimensions : socio-économiques, juridiques, rapports interindividuels, politiques, idéologiques...? N'avons-nous pas un grand besoin d'une éducation populaire permanente, générant une prise de conscience critique de ce qui se joue, porteuse d'émancipation et de puissance démocratique d'agir, nous permettant d'écrire collectivement une nouvelle page de l'histoire de l'humanité ? »

Après avoir exposé les missions et méthodes de cette éducation populaire, Christian Maurel rappelle aussi que « cette éducation populaire permanente à visée transformatrice est amenée à se conformer au modèle d'une société démocratique telle que la conçoit quelqu'un comme Paul Ricoeur : est démocratique une

société qui se reconnaît divisée c'est-à-dire traversée par des contradictions d'intérêts mais qui donne à chacun et à parts égales le droit et la possibilité de s'exprimer sur ces contradictions, de les analyser, d'en délibérer en vue de les arbitrer. »

Il conclura en faisant le lien avec la conférence de Guy Bajoit (*lire ci-contre*) : « Souvent on déplore, à juste titre, que les individus soient prisonniers de leurs besoins de consommation et de sécurité. Et bien, faisons une hypothèse à discuter : l'éducateur doit partir de là et prendre les gens tels qu'ils sont. Le citoyen idéal peut être un point d'aboutissement, jamais un point de départ. Par contre, le besoin de consommer et d'être en sécurité, surtout quand il est insatisfait, peut susciter frustration et indignation et, grâce à un accompagnement éducatif, ouvrir sur un parcours de conscientisation, d'émancipation et d'engagement collectif, comme on peut le voir dans certains mouvements sociaux luttant pour l'accès à des droits et biens fondamentaux : logement, santé, environnement sain, eau potable, droit à la libre expression, éducation... Car comme le dit si bien Pierre Roche "ce par quoi un individu est assujéti est précisément ce par quoi il peut trouver son devenir-sujet". »

jeunesse

D'où vient le miel de ma tartine?

Ce petit livre illustré de photos et dessins emmène les petits (5-8 ans) dans le monde fascinant des abeilles : la vie des abeilles, la fabrication du miel et sa récolte, les différentes sortes de miels, la ruche à travers les saisons, le travail de la cire et même la recette du pain d'épice. Dans la même collection et du même auteur : « **Comment poussent la salade et les autres légumes ?** » avec, en fin d'ouvrage, des explications pratiques pour faire soi-même son petit potager. Des livres agréables à raconter et à regarder avec des petits, et à lire par les plus grands.

A-S Baumann, éd. Tourbillon, coll. Mon Premier Exploradoc, 29p., 2011. 10,95€

Jeux sur la ville

Et si ma ville était un puzzle ? Et si on marchait le nez en l'air pour découvrir les formes, les couleurs, les messages codés, la nature sage et moins sage ? Et si on comparait notre ville à des oeuvres artistiques ? Et si on y découvrait les lumières, les drôles d'objets construits autour de nous, les matières, les bonshommes verts et rouges... Une cinquantaine de pages d'activités pour parcourir, découvrir, imaginer et rêver notre ville, notre quartier, notre « chez nous » autrement. Un très beau cahier d'activités pour jeunes (à partir de 6 ans) et moins jeunes (ados, adultes), pour enseignants et animateurs, pour vivre et animer !

Ch. Dodos-Ungerer et D. Corbasson, éd. Actes Sud Junior, 55p., 2011. 13,50€

Le son à petits pas

Chants d'oiseaux, cris, moto qui démarre. Autant de sons quotidiens agréables ou insupportables. Mais comment sont-ils émis, perçus et comment se propagent-ils ? De façon synthétique et pratique, l'auteur répond à ces questions, de prime abord abstraites. De nombreuses illustrations, applications dans le quotidien et schémas aident à la compréhension. Tout y est dit : ondes acoustiques et électromagnétiques, fréquence, timbre et décibels, incidence sur la santé, langage des animaux, musique... Enfin, la lecture de ce livre peut être prolongée par quelques expériences sonores : création d'instruments à partir d'éléments de la nature ou de récupération, écoute à l'aveugle, téléphone en boîtes de conserve... Pour les 8-13 ans.

A. Fischetti et M. Puech, éd. Actes Sud Junior, 80p., 2011. 12,50€

Fabuleuses histoires de graines

L'utilisation des graines à travers l'histoire, leurs records, leurs vertus (épicer, parfumer, soigner, etc.), leur rôle sur la biodiversité... Les graines n'auront plus de secret pour personne grâce à ce magnifique album documentaire. Illustré de petites et grandes

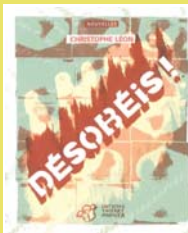
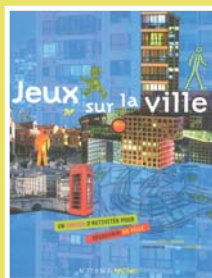
photos, proposant des textes courts et très accessibles, cet ouvrage est aussi truffé d'anecdotes sympas. Et ici, on préfère les graines produites et conservées par les paysans plutôt que les semences OGM ! En famille (dès 10 ans), ou pour enseignants ou animateurs, dans le cadre d'un cours/projet autour des plantes et plantations, du potager, de l'alimentation... Dans la même collection : « **Arbres et forêts : un monde fascinant** ».

L. Hignard & Biosphoto, éd. Belin, 45p., 2011. 13,50€

Désobéis !

Il fait nuit, deux individus cagoulés lancent une bombe artisanale par-delà un mur... Ce sont des boules de graines et d'argile qui feront place à des fleurs ! Ailleurs, un jeune dégonfle les pneus de dizaines de voitures... Il est en chaise roulante et ne peut emprunter le trottoir pour cause de stationnement intempestif ! Désobéis ! Neuf nouvelles très courtes qui ne laissent pas indifférent et donnent à réfléchir (accès au logement, sans-papiers, vivisection...). Chaque nouvelle pourra être lue deux fois pour assurer sa compréhension. Aussi, il sera bon de se documenter sur le sujet traité et de débattre de la notion d'« action de désobéissance ». Dès 13 ans.

Ch. Léon, éd. Thierry Magnier, 181p., 2011. 9,90€



pédagogie

Arts visuels & sciences : l'eau

L'eau est un thème extrêmement vaste et parfois si classiquement abordé. Voici un dossier qui propose des ateliers de création plastique autour de l'eau, à associer au cours de sciences. Ici, l'art s'installe partout (cour de récréation, jardin, quotidien...) et sous toutes ses formes (dessin, mots, sculpture...) et l'eau y est explorée, du lavoir au château d'eau. Chaque idée, chaque expérience a été testée et concrétisée par des classes de différents niveaux (3-15 ans). Parmi les thèmes abordés : le cycle de l'eau, l'eau potable, les plaques d'égouts, l'herbier du marais, les nuages, les jeux d'eau, la transparence... Un autre regard pour dynamiser nos approches !

M. Guitton, CRDP Poitou-Charentes, éd. Scéréen (+33 5 49 49 78 51 - www.sceren.fr), 64p., 2011. 16€

Réduire mes déchets, nourrir la Terre

Envie d'aborder le tri des déchets en classe, de découvrir la vie du sol et de réaliser un compost ? Basé sur une approche pluridisciplinaire et conçu pour l'enseignant, ce guide propose des séances d'apprentissage progressives, variées et adaptées selon la tranche d'âge (3-12 ans). Identifier les différents types de déchets, observer leur décomposition, découvrir les vers de terre, faire un (lombricompost) à l'école... Le tout décrit pas à pas, accompagné de fiches d'activités et d'un éclairage scientifique et pédagogique. Un seul bémol, l'expérience du « Berlèse » qui implique de tuer des vers bien que ce ne soit nullement nécessaire.

D. Bense, P. Cesarini, K. Pucelle-Gastal, 96p., éd. Passerelles et Hatier, 2011. 19,50€ ou gratuit après inscription sur <http://mesdechets.passerelles.info> ou encore téléchargeable.

La grande Aéroconférence mondiale

Ce dossier pédagogique permet aux élèves de 5^e et 6^e primaire d'apprendre ce qu'est l'air, sa composition, ses propriétés, son rôle et les pollutions qui menacent sa qualité et la santé humaine. Répartis en 4 équipes de « chercheurs » en physico-chimie, biologie, médecine et politique atmosphériques, les élèves réalisent des expériences et présentent leurs conclusions lors d'une conférence scientifique. En activité complémentaire, un jeu de rôle où les différents acteurs communaux négocient pour devenir une « commune Air pur ». Un dossier « clé sur porte », qui nécessitera néanmoins de faire quelques recherches supplémentaires pour pouvoir répondre aux questions posées.

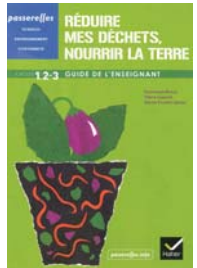
Agence wallonne de l'air et du climat, 2011. Gratuit sur demande (081 33 59 33 - info-airclimat@wallonie.be). Prochainement téléchargeable sur <http://airclimat.wallonie.be>

info

Films Patrimoine

Ce dvd propose trois films d'une demi-heure : « Le patrimoine, ça déchire ! », « Le patrimoine icône au quotidien » et « Passeurs de patrimoine ». Pour chacun, un public visé (élèves du primaire, du secondaire ou normaliens) part à la découverte du patrimoine bruxellois, via une ligne de tram, un stage dans une école des Marolles... Ce dvd montre combien le patrimoine peut être un prétexte pour s'informer mais aussi se rencontrer, communiquer, s'exprimer. De quoi s'inspirer pour intégrer le patrimoine dans ses cours, de manière intéressante, stimulante et créative.

Films de J. Borzykowski, Centre Vidéo de Bruxelles (02 221 10 67 - philippe.cotte@cvb-vidéo.be). 17€. Disponible à La Médiathèque. Dossiers pédagogiques téléchargeables sur <http://www.cvb-vidéo.be/cvb/fr/catalogue>



Le bio : qu'y a-t-il (vraiment) dans votre assiette ?

Critiques acerbes ou arguments encenseurs, le bio est souvent au centre de débats : « C'est pour les bobos », « C'est bon pour la santé », « Ça ne va pas nourrir le monde », « C'est naturel donc bon pour l'environnement »... Cet ouvrage passe en revue quelques idées reçues sur l'agriculture bio, en décortique les arguments et propose des éléments de réponse, sur base d'études et de connaissances disponibles, pour mieux cerner tant les enjeux, que les limites du bio. Un ouvrage informatif, accessible à tous, qui répond à pas mal de fausses croyances. Les chiffres et données concernent souvent la France.

M. Guglielmi et Ch. David, éd. Le Cavalier Bleu, coll. Idées reçues, 155p., 2011. 18€



Déjà 93 numéros parus

Pour vous procurer un numéro de SYMBIOSES ou un abonnement, trois possibilités :

- Rendez-vous sur www.symbioses.be
- Versez directement le montant sur notre compte (001-2124123-93) en mentionnant le(s) numéro(s) choisi(s) de SYMBIOSES (4 €/exemplaire et 3 €/exemplaire antérieur au n°83, plus participation aux frais d'envoi pour l'étranger). Pour recevoir régulièrement SYMBIOSES (trimestriel, un an) : versez 12 € (18 € pour l'étranger) avec la mention « Abonnement SYMBIOSES ».
- Renvoyez ce bon par courrier ou par fax en cochant les mentions utiles et en indiquant :

Nom et prénom :

Fonction :

École/organisation :

Adresse :

Localité :

Code postal : Téléphone :

E-mail :

Je verse à ce jour la somme de € sur le compte du Réseau IDée

pour abonnement 1 an le(s) numéro(s) :

Je souhaite une facture oui non

Date : Signature :

Compte n° 001-2124123-93

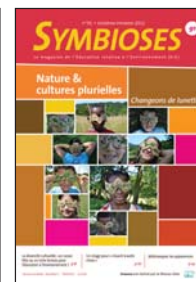
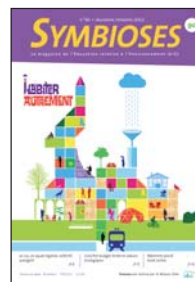
La commande sera expédiée dès réception du paiement.

SYMBIOSES - Réseau IDée - 266 rue Royale - 1210 Bruxelles - T. 02 286 95 70 -

F. 02 286 95 79 - info@symbioses.be

- n° 62 : L'environnement au programme des écoles ● n° 63 : La planète dans son assiette ● n° 65 : Energie ● n° 66 : Santé et environnement ● n° 67 : Mobilité ● n° 68 : Milieu rural ● n° 69 : Environnement urbain ● n° 70 : Comment changer les comportements ? ● n° 71 : Mer et littoral ● n° 72 : Forêt ● n° 73 : Jeunes en mouvement ● n° 74 : En famille ou en solo : éduquer à l'environnement au quotidien ● n° 75 : Sports et environnement ● n° 76 : Et le Sud dans tout ça ? ● n° 77 : La publicité en questions ● n° 78 : Comment éco-gérer ? ● n° 79 : Changements climatiques ● n° 80 : Précarité : une question d'environnement ? ● n° 81 : Réveille l'artiste qui sommeille en vous ! ● n° 82 : Participation, résilience : on fait tous de la politique ● n° 83 : Ces métiers qui portent l'éducation à l'environnement ● n° 84 : Moins de biens, plus de liens ● n° 85 : Comment réconcilier Homme et Biodiversité ? ● n° 86 : Aménagement du territoire ou territoires à ménager ? ● n° 87 : Alimentation (tome 1) ● n° 88 : Alimentation (tome 2) ● n° 89 : Education à l'Environnement et handicaps ● n° 90 : Habiter autrement ● n° 91 : Nature et cultures plurielles ● n° 92 : Déchets ● n° 93 : Eduquer à l'environnement par le jeu ●

À paraître - n° 94 : Eduquer au développement durable





N'oubliez pas de donner un coup de fil avant toute activité. Les horaires, les dates et les lieux peuvent changer en dernière minute...

Forum - Conférences

Forum des Simplicités

Sa 10/03, de 14 à 18h30, au travers d'ateliers, stands, débats et témoignages, ce forum a pour objectif de montrer de manière concrète des actes qui témoignent d'une autre manière de vivre. Ce forum initié par l'Ecomusée du Pays des Collines est porté activement par plus de 15 associations et/ou personnes engagées de la région. A La Hamaide, Ellezelles. Gratuit.
 Infos : 068 64 51 55 - ecomusee.dupaysdescollines@skynet.be - ecomusee.ellezelles.be

Le monde des plantes

Ma 27/03, « Les minis jardins », et Ma 15/05, « L'utilité des mauvaises herbes ». Deux rendez-vous parmi le cycle de conférences sur le monde des plantes, proposé dans le cadre du projet de Jardins Participatifs de la commune d'Etterbeek. De 20h à 22h. A la Salle du Conseil, Hôtel Communal (115, avenue d'Auderghem). Gratuit.
 Infos : 02 627 27 85 - enviro@etterbeek.be

Festivals - Expositions

Green Movie Days



Du Je 22 au Sa 24/03, le festival du film Green Movie Days se tiendra au Vendôme et à Mundo-b, à Bruxelles. Urban Concept vous invite à des projections, des rencontres et des ateliers en lien avec l'environnement. A l'affiche, notamment, « LoveMEATender » sur la production et la consommation de viande, sur les dérives de l'élevage industriel. Une projection de ce documentaire, suivie d'un atelier-débat, est organisée pour les scolaires (4, 5 et 6^{es} secondaires) en collaboration avec COREN asbl le Ve 23/03 au Vendôme, de 12h45 à 15h. Prix : 2€/élève et gratuit pour l'enseignant. Contact : 0486 69 02 05 - gaetandanneels@coren.be
 Egalement à l'affiche des Green Movie Days : « La era del buen vivir », à Mundo-b, sur les dynamiques locales des communautés Maya du Guatemala, ancrées dans l'identité culturelle et les liens sociaux, en harmonie avec la terre.

Infos et programme : www.greenmoviedays.be

La Fabrique de la Démocratie



Jusqu'au 1/06, cette exposition interactive à destination des jeunes à partir de 14 ans se visite gratuitement au musée BELvue. La réservation est néanmoins obligatoire ! Cette exposition permet d'ouvrir le débat sur des sujets touchant à l'identité, à la diversité dans nos sociétés et au fonctionnement de la démocratie. Une cinquantaine de bornes interactives propose aux jeunes de réagir à des expériences variées et de confronter leurs idées, leurs doutes, leurs préjugés. Inscrivez-vous en ligne, notamment pour recevoir un dossier comprenant des explications nécessaires à la préparation de la visite ainsi que des outils pédagogiques pour prolonger les discussions en classe.
 Infos et inscriptions : 070 22 04 92 - info@belvue.be - www.fabriquedelademocratie.belvue.be

Formations

Plantes sauvages, comestibles et médicinales

Six jours répartis entre le Sa 14/04 et le Di 16/09, et toujours en week-end. Le CRIE de Villers-la-Ville vous propose un voyage au fil des saisons dans l'univers des plantes sauvages pour apprendre à les reconnaître et les utiliser tant dans la cuisine que dans la pharmacie familiale. Pour adultes de tous âges, de tous horizons, avec ou sans connaissances des plantes. 15 participants maximum.
 Prix : soit 260 € pour la formation complète, soit « à la carte », 40 €/journée et 150 €/week-end (logement, repas et cours compris).
 Infos : 071 879 878 - info@crievillers.be - www.crievillers.be

Animer les déchets

Ve 20/04, Education Environnement propose la formation « Comment animer sur la thématique des déchets ? ». Venez vivre et expérimenter des activités ludiques et diversifiées qui rendent attractive et renouvellent l'approche de ce thème. Au Parc du Jardin Botanique (3 rue Fusch), à Liège. Prix: 18€.
 Infos : 04 250 75 00 -

formation@education-environnement.be - www.education-environnement.be

Projet Nord

En avril et mai, 3 jours de formation ; et en août et septembre, 11 jours d'immersion. Le Projet Nord - Consommation solidaire et savoir-faire alimentaires, ce sont des formations thématiques autour de la place de la consommation dans notre société, les impacts de notre système de consommation, les alternatives au système agro-industriel. Ainsi que 3 modules d'immersion pour passer à l'action : une semaine dans une ferme alternative, un w-e dans des potagers collectifs urbains ou d'initiation aux savoir-faire culinaires. Prix : 215 €
 Infos : Quinoa - 02 893 08 70 - info@quinoa.be - www.quinoa.be

Sudestan

Je 3/05, le SCI propose une formation autour de Sudestan, un outil de sensibilisation aux relations Nord-Sud et au développement. Elle permet de découvrir et de s'approprier cet outil afin d'être capable de l'animer à son tour. Pour professeurs, animateurs socioculturels, toute personne intéressée par l'éducation au développement. A Liège. Prix : 10 €.
 Infos : 02 649 07 38 - nancy@scibelgium.be - www.scibelgium.be

Activités pour tous

Printemps des sciences

Du Lu 19 au Di 25/03, une semaine d'activités gratuites pour les écoles et le grand public. Thème de cette 12^e édition : les énergies durables. A Bruxelles et en Wallonie, ateliers, jeux, contes didactiques, expositions interactives, séances en laboratoire, visites guidées, présentations de travaux, conférences, débats, projections de films... autant d'activités à la fois ludiques et instructives qui vous permettront de mieux comprendre cet enjeu fondamental de notre avenir.
 Infos et programme : www.printemps.atoutsociences.be

Semaine sans pesticides

Du Ma 20 au Ve 30/03, se tiendra à Bruxelles et en Wallonie la 7^e édition de la semaine pour les alternatives aux pesticides, coordonnée par Adalia et Natagora. 10 jours pendant lesquels des associations, des collectivités, des citoyens et des communes, organiseront des actions de sensibilisation, de formation et d'information pour montrer pourquoi et comment se passer des pesticides chimiques. Tout acteur organisant un événement (ateliers de formation, projections de film, débats, visites de sites, etc.) peut s'inscrire sur le site.
 Infos : 04 379 06 84 - www.semainesanspesticides.be

Journée en forêt pour les familles



Sa 14/04, marcher, découvrir, s'amuser, passer du temps ensemble... voici les ingrédients de la journée qui vous est proposée par le CRIE de Mouscron. Une journée dans la nature, plus particulièrement à la découverte des bois sur les hauteurs de Frasnes. De 9h à 16h. Rendez-vous devant le Gîte de Grandrieu (Grandrieu 15/17) à Frasnes-Lez-Buissenal. Prix : 4 €/adulte ; 3 €/moins de 16 ans (ne convient pas aux moins de 6 ans). Max 20 participants. Inscription obligatoire.
 Infos : 0483 679 320 - info@criemouscron.be - www.criemouscron.be

Stages à Pâques

Du 2/04 au 13/04, ce sont les vacances de Printemps. Pourquoi ne pas en profiter pour inscrire vos bambins à un stage nature ou environnement ? « La roue verte » (CRIE de Namur), « Naturalistes en herbe » (CRIE d'Archies), « Le plaisir de cuisiner » (Le Rayon vert à Bruxelles) et bien d'autres stages à Bruxelles et en Wallonie, répertoriés sur www.reseau-idee.be/agenda > type: stage

13^{es} Rencontres de l'ErE

Du Lu 25 au Me 27/06, les 13^{es} Rencontres de l'Education relative à l'Environnement croiseront les regards entre secteurs de l'environnement, de l'action sociale et de la santé. Trois jours en résidentiel pour échanger nos pratiques. Pour éducateurs, animateurs... Au Domaine de Manbaye, à Spa. (lire aussi p.4 de ce SYMBIOSIS)
 Infos : 081 39 06 96 - francois.beckers@reseau-idee.be - www.reseau-idee.be

Infor'ErE, pour rester informé

Pour recevoir par courriel les stages, activités, formations, expositions organisées ici et là, toute l'année, inscrivez-vous à notre newsletter périodique Infor'ErE. Il suffit d'envoyer votre demande à infor.ere@reseau-idee.be

Consultez l'agenda complet sur : www.reseau-idee.be/agenda