



POUR ALLER PLUS LOIN:

HONOREZ, A., *L'outil ne fait pas le formateur* (disponible sur www.iteco.be/L-outil-ne-fait-pas-le-formateur)

Pourquoi faire appel à des jeux pédagogiques, interview de Michel ELIAS (disponible sur www.iteco.be/Pourquoi-faire-appel-a-des-jeux).

MAURIRAS-BOUQUET, M., *Comment concilier la liberté du jeu et les objectifs éducatifs?*, in *Méthodes en jeux, Historique et axes de travail du réseau Languedoc Roussillon*, Colloque national des 13 et 14 octobre 1994 à Montpellier.

MIKULU, J.-B., *Pédagogie du jeu en formation d'adultes*, document distribué dans le cadre d'une formation.

DEMART, M., *Le jeu comme outil de formation*, dans *Actualité de la formation permanente, Construire outils et jeux de formation*, n°124, mai-juin, 1993, Centre Info, pp. 75-77.

COOPENS, T., *Des jeux pour coopérer*, dans *Contrastes* (Dossier pédagogique des Equipes Populaires), n°127, juillet-août 2008.

MIRKES, M., *L'éducation permanente au quotidien, Analyse des pratiques collectives*, mémoire Fopes-UCL, janvier 1997.

FLAMENT, N. et GILMANN, S. e.a., *Dossier Le jeu en formation*, dans *Zoom 2.0*, n°48, janvier-mars 2009, ICC Formation & Média Animation.

WINNICOTT, D., *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard, Coll. «Folio Essais», 1975.

Les Cahiers Jeu & Symbolique, produits par un groupe de chercheurs belges réunis autour de la socio-anthropologie du jeu. Disponible sur http://centres.fusl.ac.be/ces/document/WEBCE/SEMINAIRES_Index/LesCahiersJeu&Symbolique.html

Quelques centres de réflexion sur le jeu en éducation

- Le Grain ASBL <http://www.legrainasbl.org/Outils>
- Iteco - Centre de Formation pour le développement et la solidarité internationale www.iteco.be

Quelques jeux adaptés à des publics adultes

- «Le jeu de la ficelle», dans *Fiche pédagogique de l'&*, n°62, octobre-décembre 2009 (www.quinoa.be ou www.ciep.be)

- «Le jeu des jetons», ITECO (www.iteco.be)
- «Trimer pour des prunes», jeu sur les problématiques de la condition des femmes, disponible chez Vie féminine - infos: www.viefeminine.be
- «SECUons-nous», disponible chez Jeunesse & Santé
- «Gagnez autant que vous pouvez», adapté à la campagne *Travail décent*, disponible chez Solidarité Mondiale et au CIEP - infos: www.solmond.be
- «La fusée ORION», disponible en de multiples endroits, notamment auprès du CIEP www.ciep.be

Et des ressources...

La foire aux jeux pédagogiques de l'ASBL «Le piment» www.lepiment.be

La pédagogothèque www.pedagotheque.be

1. Décret relatif au soutien de l'action associative dans le champ de l'Éducation permanente du 17/07/2003.
2. Voir par exemple, le schéma de Marcel Lesne, dans MIRKES, M., «Un processus pour former des sujets et acteurs sociaux», dans *Fiche pédagogique de l'&*, n°40 (disponible sur www.ciep.be)
3. MAURIRAS-BOUQUET, M., *Comment concilier la liberté du jeu et les objectifs éducatifs?*, dans *Méthodes en jeux, Historique et axes de travail du réseau Languedoc Roussillon*, Colloque national des 13 et 14 octobre 1994 à Montpellier, pp. 87-88.
4. Inutile cependant de rappeler qu'il y a des limites en tout, et que les bonnes mœurs et la loi restent le fondement de toute vie en société. Ces limites sont aussi celles du jeu. Mentir, oui; insulter, uniquement si cela entre dans le cadre du jeu (par exemple en insultant le personnage joué par l'autre et à condition que cela puisse être pris comme une partie du jeu); frapper, en aucun cas.
5. Je me réfère ici, sans aucun souci de systématique, des items de diverses grilles servant à définir et/ou évaluer l'éducation permanente. Entre autres, la «progression de la participation», production collective du CIEP; les grilles élaborées par Marina MIRKES, *L'éducation permanente au quotidien, Analyse des pratiques collectives*, mémoire Fopes-UCL, janvier 1997; la *Grille d'évaluation des pratiques d'éducation permanente*, Ed. CIEP; et la méthode bien connue du Voir-Juger-Agir, telle que définie par Céline DELYS, permanente JOC à Bruxelles.
6. Disponible auprès de votre régionale de «Jeunesse et santé». Vu son prix, il est plus facile d'organiser une animation en partenariat avec l'organisation de jeunesse de la Mutualité chrétienne que d'acheter le jeu.
7. Ce jeu est malheureusement hors de prix. Nous conseillons de s'adresser à Jeunesse et Santé pour pouvoir y jouer.
8. Libération films, 1996.
9. Nous pensons d'ailleurs que les jeux de rôle sur table ou «grandeur nature» rejoignent ceci, dans la mesure où ce qui est appris par les participants, réside dans une sorte de déplacement du statut de la règle et de l'imaginaire.
10. Développé par l'ONG ITECO.
11. Rien ne vous empêche, ceci dit, de mettre sur pied des jeux de débat et d'argumentation. Mais il convient d'éviter de laisser au seul jeu la résolution du problème.



Le jeu en éducation permanente: Quelles cartes en main?

PAR MARTIN COCLE (AID COORDINATION)

Malgré de nombreuses réticences, le jeu est un outil de plus en plus souvent sollicité dans le monde de l'éducation. Tant la formation professionnelle ou continuée que l'enseignement y ont vu un vecteur de transmission commode, car suscitant une adhésion plus facile que les méthodes traditionnelles. En effet, le jeu permet aisément de faire participer les apprenants ou les élèves en leur proposant pourtant un cadre bien délimité. Il permet aussi de proposer d'autres vecteurs de transmission que les vecteurs classiques.

L'éducation permanente n'est pas en reste. De nombreux jeux y ont fleuri pour sensibiliser des groupes d'adultes sur des thématiques très variées, comme le développement durable, le surendettement, la malbouffe ou encore la citoyenneté politique.

Nous proposons ici d'interroger la pratique ludique à l'usage de l'éducation permanente, pour donner aux animateurs les bases qui leur permettront de se servir plus aisément de ces outils.

UN JEU EN TROIS TEMPS

En tant que processus éducatif, le jeu est composé de trois phases indispensables, qui ont chacune leurs spécificités: une phase d'introduction, le temps du jeu et le moment de débriefing.

Avant toute chose, il est intéressant de faire remarquer qu'un public adulte ne s'embarque pas forcément dans l'opération du jeu sans coup férir. Le jeu a encore mauvaise presse, il est même parfois connoté comme infantin. Or, proposer un jeu sans prendre en considération cet aspect peut le faire dérailler. Des joueurs pourraient tenter de trouver les failles du jeu plutôt que de simplement participer. Dans le pire des cas, il peut



arriver qu'ils refusent de se prêter au jeu. Il importe donc, au préalable, de partager la décision de jouer. La situation idéale étant, bien entendu, que la proposition de jouer vienne du groupe et pas de l'animateur. Enfin, le lieu doit être bien adapté au type de jeu. Faites attention à l'espace et aux aspects pratiques: un lieu assez grand et disposant d'un matériel adapté au jeu.

ET POUR L'ÉDUCATION PERMANENTE?

Les objectifs de l'éducation permanente sont clairement l'autonomisation des participants: ainsi, sont reconnues des actions menées «dans une perspective d'émancipation, d'égalité des droits, de progrès social, d'évolution des comportements et des mentalités, d'intégration et de responsabilité.»¹ Comment, dès lors, faire entrer l'animation par le jeu, dans ce cadre?

Tout d'abord, le jeu doit, en tant qu'outil pédagogique, se référer au schéma éducatif choisi. Quelle que soit votre grille d'analyse ou de développement de l'action², le ou les objectifs particuliers que vous assignerez au jeu, doivent être clairement définis. En effet, il entre dans une séquence pédagogique et doit donc trouver sa cohérence par rapport à l'ensemble du processus d'émancipation.

Ensuite, il faut choisir un bon jeu. Les critères qui doivent vous guider, dépendront d'une part, de l'étape qui vous intéresse, et ensuite de la nature du jeu. Parfois, ce choix s'impose de lui-même, soit parce que le jeu concerne le sujet préoccupant le groupe, soit parce que le groupe en a émis le souhait argumenté.

Exemple

Le groupe avec lequel vous travaillez est notamment porté sur les questions de la malbouffe et vous aimeriez utiliser le schéma de la progression de la participation ou la méthode du «Voir-juger-agir».

- *Pour un groupe qui n'est pas encore bien constitué, vous choisirez un jeu qui permet de créer une dynamique de groupe;*
- *Pour un groupe qui n'a pas encore pu exprimer son vécu ou élaborer un début de réflexion, choisissez un jeu permettant d'informer;*

- *Pour des participants déjà sensibilisés, informés ou engagés sur cette question, et qui souhaitent évaluer leur action, on privilégiera un jeu permettant de revenir sur les actions menées, ou de les mettre dans un autre contexte en vue d'en aider l'évaluation.*

Bien souvent, on se contente de la fonction informative du jeu: un jeu sur telle thématique est choisi pour mettre en lumière des liens cachés et informer sur les enjeux liés à un sujet. Il est important ici de se souvenir qu'un jeu peut remplir de nombreuses autres fonctions. Il n'y a pas que son contenu qui importe. Un jeu peut apprendre grâce à sa structure: c'est notamment le cas des jeux de négociation, où le sujet de négociation n'importe pas tant que la façon dont s'est déroulée la partie. Un jeu peut s'avérer utile aussi via son statut de jeu. Ainsi, les jeux de rôle de type psychodrames, qui permettent de regarder une situation sous un autre angle et de la problématiser, sont également utiles dans une approche pédagogique.

La phase d'introduction

Définir théoriquement un jeu est particulièrement difficile. Nous ne connaissons pas de proposition simple et satisfaisante. Pour vous aider à construire et à utiliser des jeux dans une approche d'éducation permanente, pointons quelques éléments divers.

Un jeu se pratique à plusieurs. Il est défini par un ensemble de règles pré-établies. Un contenu matériel est mis à la disposition du groupe. Enfin, il propose aux participants de **poursuivre un objectif spécifique** («Le but du jeu»). Cependant, aucun de ces aspects n'est, en soi, réellement universel. Par exemple, certains jeux se jouent seul, d'autres ne recourent à aucun matériel ou demandent un matériel emprunté à l'environnement. Certains jeux n'ont pas de corpus de règles bien établi (règles implicites) ou possèdent des règles cachées (qui seront dévoilées en cours de jeu). Même l'objectif peut être hybride: on peut ainsi jouer à qui finit son assiette le premier, ou encore pour de l'argent.

Pourtant, on sait toujours quand on joue. Schématiquement, disons que, sans qu'on l'identifie, un jeu ne

n'apprend rien par son contenu. Mais il permet de mettre en lumière la dynamique de groupe et la position de chacun des participants dans un groupe. De la sorte, c'est aussi une bonne porte d'entrée pour créer une dynamique de groupe.

Jeu comme jeu:

Parmi les jeux de mise en situation, certains jeux très particuliers jouent sur la situation «d'être en train de jouer». Sous prétexte de faire autre chose, ce qu'ils demandent d'interroger, c'est le fait d'être dans un cadre accepté, de suivre des règles. Ils ambitionnent de faire prendre conscience aux participants, cet aspect tacite de toute activité humaine: les règles doivent être suivies. Dans ce type de jeux, on retrouvera, par exemple, les mécanismes spécifiques des règles cachées, révélées en cours de partie ou seulement à certains joueurs⁹.

Si le jeu réussit, les participants auront au moins élaboré des stratégies de contournement des règles et, au mieux, auront refusé de jouer plus longtemps (voire auront ligoté l'animateur). Ils pourraient aller jusqu'à changer les règles du jeu ou réinventer le jeu pour qu'il leur convienne.

Ce type de jeux exige une sorte de duplicité générale. La phase d'introduction doit déjà mettre en place, de façon cachée, les mécanismes qui devront surgir au grand jour. A la différence de la plupart des autres jeux, le rôle de l'animateur sera donc de participer aux mécanismes du jeu dès son introduction. Il fait pleinement partie de cette duplicité. Il doit en être bien conscient. L'objectif est de faire prendre conscience de cette duplicité. Le rôle de l'animateur sera donc complètement différent lors de la troisième phase, celle de débriefing.

Ce genre de jeux ne convient pas à tous les publics: les participants doivent être en capacité de distinguer l'animateur dans ses différents rôles: en jeu, où il est aussi injuste, déséquilibré ou arbitraire que le jeu; en tant qu'animateur, où il a pour objectif d'amener le groupe à l'autonomie et les participants à s'outiller. Sinon, l'objectif ne sera pas atteint car nous sortirions, alors, du cadre de l'éducation permanente pour rejoindre celui de la propagande ou de la manipulation. Pour



des questions éthiques, nous déconseillons donc de mettre ce genre de dispositif en pratique avec des publics fragilisés ou des jeunes.

Exemples:

«Le jeu des jetons»¹⁰ met en place une dynamique résolument injuste, en vue de faire comprendre les mécanismes de reproduction des inégalités. S'il est joué sans que son objectif ne soit précisé aux participants lors de l'étape d'introduction, il sera donc un «jeu comme jeu».

La seule façon de s'en sortir pour ceux qui ont eu un mauvais départ, sera de mettre sur pied des stratégies résolument orientées contre les mécanismes inégalitaires du jeu: entrisme, manipulation, ou... action collective. Ce jeu peut aussi permettre de comparer ces différentes stratégies. On peut même assister à des renversements où les participants défavorisés refuseront de poursuivre la partie. Ce ne sera pas un échec du jeu, bien au contraire. A charge, pour la phase de débriefing, de faire apparaître cet aspect...

L'enjeu:

L'enjeu d'un jeu est ce qui dépend du jeu et qui ne vient pas du jeu. C'est donc ce par quoi le jeu sort du cadre du jeu: le plus classique est la mise. A ce titre, il est très compliqué et difficile de mettre en place un jeu à enjeu réel. Utiliser un jeu pour régler un conflit ou un problème externe est même contraire aux principes de l'éducation permanente puisque ce serait une stratégie pour éviter le débat contradictoire et argumenté¹¹. Cependant, un jeu comprendra toujours des enjeux, mais pas toujours nécessairement de façon consciente. La volonté de gagner, de briller, le narcissisme en sont quelques-uns. Il faut en avoir conscience, sans pour autant se servir du jeu comme solutionneur. Le jeu peut venir en complément dans un processus de formation, c'est-à-dire ici soumettre les enjeux à un traitement: les rendre visibles ou faire évoluer les positions et les propos.



dans une position de détectives obligés de comparer des informations en sachant que certaines sont fausses, pourrait être adapté à un sujet d'éducation permanente (imaginons par exemple: «A la poursuite des OGM dans l'alimentation»).

Structure du jeu:

Les participants peuvent **apprendre via la structure du jeu**, c'est-à-dire via les règles et les actes concrets qu'ils devront poser durant le jeu. Les mécanismes peuvent notamment être concurrentiels ou collaboratifs; simples ou complexes; inégalitaires (à redondance positive: les plus forts étant de plus en plus favorisés à mesure que leur force augmente) ou égalitaires (à redondance négative: plus les forts progressent, plus ils ont de bâtons dans les roues); kinésiques ou intellectuels. Le fait d'être positionné sur ces axes fait qu'un jeu peut révéler ces mécanismes, et, partant, faire avancer les participants.

Exemples:

Le jeu «SECUons-nous» de Jeunesse et Santé⁶ sur la sécurité sociale nous apprend comment fonctionne la sécurité sociale en Belgique via ses mécanismes bien plus que par les fiches thématiques ou historiques qu'il comporte. Par un ingénieur (mais onéreuse) mécanisme, il illustre comment les divers budgets de la sécurité sociale se comportent, et quels seraient les impacts des divers choix de politique de santé sur le budget de l'État... et celui des citoyens.

Jeux de situation:

Les jeux intéressants mélangent, en général, les aspects de contenu et de structure. Néanmoins, certaines structures de jeux permettent de mettre en œuvre des ressources particulières des participants: ce sont les jeux de situation. Les joueurs y sont mis dans une situation plus ou moins réaliste. Ici, ce n'est pas tant la structure du jeu ou le contenu fourni qui auront des effets intéressants en termes d'éducation permanente. Les participants y **modifieront leur position**, y chemineront **sous l'effet de leur vécu**. L'enjeu est bien de faire vivre aux joueurs les différentes dimensions d'une situation particulière. L'introduction

veillera à donner suffisamment d'éléments de la situation pour la faire vivre. En étant attentif à ne pas surcharger les participants d'informations.

Dans ce type de jeux, la troisième phase du jeu, celle du débriefing, est particulièrement critique. C'est en effet le moment où se fait réellement le déplacement, par la mise en perspective du vécu durant le jeu avec le vécu hors jeu ou avec le vécu des autres participants. Il faut absolument passer par cette étape, sans quoi les joueurs resteraient sur leur ressenti, perdant tout l'intérêt du déplacement critique que le jeu est sensé provoquer et l'opération aboutirait malheureusement, alors, à l'inverse de ce qu'elle avait comme objectif.

La phase de débriefing devra veiller à provoquer ce conflit cognitif en laissant s'exprimer les ressentis avant de leur permettre de se confronter lors d'une délibération collective. Introduire un observateur dans un tel jeu permet de diminuer un peu la violence parfois ressentie par les participants, notamment lorsque leur vécu doit être remis en cause ou est critiqué indirectement. Il permet surtout de multiplier les expérimentations du déplacement de point de vue.

Dans cette catégorie, rangeons aussi les jeux de rôle de type «psychologique», par ailleurs appelés «psychodrames», qui visent à faire prendre conscience d'une réalité en la mettant en scène. Notez que ce type d'exercice réclame de suivre encore plus consciencieusement les trois phases du jeu.

Exemples:

L'expérience telle que relatée dans le documentaire «Blue Eye»⁸ où l'on met les enfants en situation de racisme, s'apparente à ce type de jeux. Le fait que les enfants se prennent à ce point au jeu, qu'ils peuvent s'insulter, voire perdre leurs moyens sous la pression sociale, doit nous interpeller sur la puissance du mécanisme de mise en situation. Et sans pour autant rejeter ces constats dans la sphère enfantine: le même mécanisme mis en place avec des adultes produit les mêmes effets.

«Le jeu de la fusée Orion» (développé par la Nasa, mais qui existe sous diverses variantes) est régulièrement utilisé dans le cadre des formations ISCO. Il

sera pas un jeu. La phase d'introduction sert à cet objectif: ouvrir un espace-temps spécifique qui permettra au jeu d'exister. Sans elle, le jeu ne peut être joué. Un animateur qui souhaite utiliser un jeu en formation, doit donc toujours veiller à **introduire l'activité** de manière à permettre aux participants d'identifier qu'il s'agit d'un jeu, et de se sentir munis des éléments nécessaires pour jouer. Sans ce préliminaire, il court deux risques distincts: d'une part, que les participants ne se prennent pas au jeu, en considérant qu'ils ont été trompés sur la marchandise; d'autre part, qu'ils s'y prennent trop. Rappelons-le: **un jeu est proposé, pas imposé**. «Il faut se persuader que c'est un outil d'apprentissage (pour les formés) et non un outil de formation (pour le formateur)»³. Idéalement, le processus de décision de jouer et du jeu devrait être partagé.

Cela impose aussi d'**être transparent sur le jeu** d'une part **et sur la position de l'animateur** d'autre part. Dès le départ, le contenu et les objectifs du jeu doivent être présentés, sinon partagés. L'animateur doit aussi expliquer son rôle durant le jeu: arbitre, maître du jeu, maître du temps, ou simple participant. Le déséquilibre de savoir entre l'animateur et les participants, au niveau de cette phase introductive, ne doit pas servir de base à un déséquilibre de statuts durant la partie. C'est durant cette phase que les règles du jeu seront posées, afin que le jeu puisse se dérouler sans accroc. De plus, les règles devront être comprises par tous de la même manière. Elles se doivent d'être claires, identifiées, suffisamment simples mais aussi suffisamment étoffées. Varier les méthodes pédagogiques durant cette explication est un conseil judicieux. Il ne faut, en tout cas, pas se contenter de méthodes descendantes plaçant les participants dans une position passive, puisqu'ils devront faire vivre le jeu. Les faire passer sans transition d'un stade purement passif à un état d'activité autonome ou semi-autonome peut poser problème, surtout s'ils n'ont pas l'habitude de ce genre de dynamique. Il faut, au moins, leur laisser le temps de poser leurs questions. Les exemples sont souvent très utiles car ils permettent aux futurs joueurs de projeter les situations de jeu. Il peut aussi être utile, bien que cela ne

se prête pas à tous les jeux ou à toutes les situations, de faire un tour *pour du beurre*. A ce stade, il s'agit de s'assurer que tous les participants pourront entrer dans la pratique du jeu, sans devoir en sortir incessamment. D'une part, on prépare l'espace-temps du jeu. D'autre part, on s'assure qu'il pourra bien se dérouler. Cette première phase, qui est bien souvent oubliée ou laissée de côté, est donc essentielle et elle fait pleinement partie du processus du jeu.

Une introduction a pour objectifs de

- s'assurer que le jeu sera bien compris comme un jeu, un outil;
- proposer le jeu au groupe, ouvrir le dispositif;
- s'assurer que le jeu pourra bien se dérouler: présenter les règles, le contenu, permettre au groupe de se l'approprier.

La phase du jeu

Après cette phase préliminaire, le jeu proprement dit prend toute sa place. Si l'introduction a bien été réalisée, et si le jeu est bon (c'est-à-dire jouable) et adapté à la situation, c'est la phase la plus facile. Il faut suivre les règles du jeu, ce qui, en éducation permanente, signifie laisser le groupe s'autogérer. Il s'agit ici de **laisser jouer les participants**.

Durant la partie, le rôle de l'animateur est particulier par rapport à une animation classique. En effet, c'est le jeu qui déterminera son rôle. Qu'il soit simple joueur, arbitre ou animateur, il doit, de toute façon, calibrer son attitude en fonction de deux éléments. D'abord, son premier objectif sera de favoriser le bon fonctionnement du jeu. Il devra, dès lors, éviter d'introduire des distorsions et veiller à ne pas profiter de sa meilleure connaissance du jeu pour écraser les autres (dans le cas d'un jeu de compétition). Ensuite, il veillera à laisser les difficultés se poser aux joueurs (pour les jeux de coopération) et veillera à ce que chacun participe.

En fonction de l'objectif particulier que l'animateur aura fixé au jeu (voir ci-dessous). Par exemple, s'il s'agit de faire travailler les participants sur la dynamique de groupe. L'animateur se mettra en retrait et s'abstiendra de faire circuler la parole pour permettre



aux meneurs de prendre leur place. Cette étape de jeu sera centrale lors du débriefing, l'importance est tout simplement le bon déroulement du jeu.

Notons ici que cette phase se situe hors du cours normal des choses. On pourra trahir, mentir, faire tout ce que le jeu ne proscribit pas (dans certaines limites)⁴, tant que le jeu ne s'est pas achevé.

Les objectifs de la phase de jeu peuvent notamment être :

- Expérimenter le jeu
- Suivre les règles
- Fonctionner en groupe de façon autonome
- ...

LE DÉBRIEFING: «POUVEZ-VOUS REPRENDRE UNE ACTIVITÉ NORMALE?»

Du point de vue de la logique ludique, cette phase est inévitable car elle permet de clôturer le jeu. Elle permet au groupe de sortir de l'espace-temps du jeu. Les règles normales reprennent alors leur cours. Tout ce qui s'est déroulé durant le jeu, reste dans ce cadre. Ce moment doit aussi permettre à chacun des participants de «changer de régime». Pour favoriser ce passage, nous conseillons de faire une petite pause après le jeu. Le rôle de l'animateur est, ici, tout à fait différent de celui qu'il a endossé durant le jeu. Il reprend sa place habituelle.

Cette étape doit **permettre au groupe de construire son savoir ou sa position**, en posant un œil critique sur ce qui s'est passé durant le jeu. C'est ici que se révèle véritablement la spécificité de l'éducation permanente. En effet, le savoir se construit avec et par le groupe, ce qui est impossible sans débriefing. La plupart des débriefings commencent par **un temps d'expression du vécu de chacun**. L'objectif, ici, est de leur permettre de prendre du recul par rapport à l'émotion qui peut parfois être forte. L'animateur veillera donc à ce que chacun puisse s'exprimer en toute liberté. Il désamorçera particulièrement les mécanismes sociaux, en distribuant la parole de façon assez rigide, si nécessaire. Ensuite, et ensuite seulement, on reviendra sur le contenu de

la partie, en permettant aux participants d'**échanger et confronter leurs réflexions**. Le groupe doit passer de la simple expression des vécus à une réflexion collective sur sens à leur donner. L'animateur suscitera ainsi l'échange dynamique et réflexif. Aucune des interventions ne doit être passée par pertes et profits. Chacun peut apporter sa contribution à l'analyse en train de s'édifier. C'est la condition pour que la réflexion soit véritablement collective mais aussi pour que chacun puisse se l'approprier.

L'animateur devra aussi susciter la réflexion. Une grille d'analyse, sous forme de questions, pourra aider le groupe à dégager du sens. Sans une telle grille, la discussion risque de se cantonner à un débat stérile. Cette grille doit être assez générale, tout en étant adaptée à l'objectif pédagogique poursuivi par le jeu. Elle ne doit pas cadenasser la réflexion mais lui permettre de se contruire de façon structurée. Par exemple, après un jeu de collaboration, on s'interrogera sur les motivations et les positions des participants. Un jeu d'information se conclura en induisant les leçons générales. Le mieux est encore de proposer au groupe de choisir son propre cadre d'analyse ou d'en choisir un déjà utilisé par le groupe dans un autre contexte ou pour une autre activité.

Utiliser un observateur est souvent une technique fort riche. Elle consiste à demander à un participant de se mettre en retrait du jeu pour observer en suivant la grille d'analyse et sans intervenir. Il sera invité à présenter les résultats de son observation au groupe une fois que les participants se seront exprimés sur leur vécu individuel.

Au total, le débriefing est une étape longue, souvent aussi longue que le jeu lui-même. Ce temps doit être planifié dans le temps consacré à l'animation autour du jeu.

Ensuite, la dernière étape est consacrée à **la conclusion**. L'animateur ou un rapporteur choisi au sein du groupe, est chargé de rendre compte de ce qui aura été vécu durant le jeu et de ce qui est dégagé lors de l'analyse. Certains jeux ou animateurs proposent d'inclure, soit durant la réflexion collective soit durant la conclusion, une série d'apports théoriques. Ce seront, par exemple, des fiches documentaires thématiques,

un texte, des informations chiffrées, une présentation power point. Deux pièges doivent alors être évités: tout d'abord, se servir de ce support comme un expert, en se substituant donc à la réflexion du groupe. Au contraire, il vaut mieux proposer les informations, les mettre en perspective, en autoriser, voire même en favoriser la critique. Il s'agit de nourrir la réflexion du groupe. L'autre piège est de se servir de telles informations trop tôt. Le groupe doit d'abord faire son chemin lui-même, puis se poser ses propres questions. Les informations données en support du jeu doivent essentiellement outiller l'animateur face aux différents cheminements que peut emprunter le groupe lors du débriefing. Ils ne doivent pas être des lapins à sortir de son chapeau.

L'idéal reste de ne pas trop exiger d'un jeu. Ce n'est qu'un outil, pas une série d'outils. Il ne pourra appuyer qu'un (ou que quelques) objectif(s) pédagogique(s). Si vous pensez que des informations supplémentaires sont nécessaires, alors que vous avez utilisé un long jeu, c'est que vous aurez sans doute mal évalué les objectifs du jeu dans le travail d'éducation permanente: Informer? Sensibiliser? Amorcer une réflexion critique? Pour nous, le débriefing est une étape du jeu essentielle et qui permet au groupe d'avancer. Apporter des informations particulières ou techniques devrait se faire dans le cadre d'une autre séquence. Pour parvenir à un bon débriefing, il faut se baser sur le contenu de la partie, en confrontant les différents points de vue.

Le débriefing poursuit les objectifs suivants:

- Clôturer le jeu
- Permettre à chacun d'exprimer son vécu
- Réfléchir en groupe sur ce qui s'est passé durant le jeu

TYPOLOGIE DE JEUX EN FONCTION DES BESOINS EN ÉDUCATION PERMANENTE

Dans un contexte d'éducation permanente, les jeux peuvent répondre à divers besoins. Voici quelques exemples qui éclairent quelques-unes des caractéristiques propres aux jeux⁵. Gardons cependant en mémoire que ce sont des idéaux-types et

que la plupart des jeux jouent sur plusieurs tableaux. Ils permettent cependant de réfléchir sur ce qui est opérant dans un jeu.

Les jeux de contenu

Le contenu thématique d'un jeu peut servir à informer, mettre en lumière, illustrer, faire réagir, faire comprendre, partager des opinions, argumenter et encore chercher des solutions. C'est l'usage qui vient le premier en tête lorsqu'on parle de jeu en éducation. Mais ce n'est qu'un seul usage.

Le danger ici est de cantonner les participants dans une position passive. Avec une formule classique, ils sont ainsi testés sur leurs connaissances, ou leur faculté à mémoriser des informations et ils sont rarement mis en situation de critiquer l'information ou de la mettre en lien avec une information obtenue hors du jeu.

Pour que ce type de jeu ait une réelle utilité en éducation permanente, il faut **privilégier les jeux qui demandent de rechercher de l'information** plutôt que ceux où elle est simplement donnée au participant dans un schéma binaire «tu sais / tu sais pas».

Une autre possibilité est de faire construire le jeu par les participants. La simplicité des règles ou le fait qu'elles soient connues par tous, rend cette élaboration plus simple. Cela permet, en outre, de s'approprier différemment le contenu que l'on voudrait intégrer dans ce type de jeu.

Exemples:

Les jeux de questions-réponses comme «Trivial Pursuit» ou les «Quizz» tels qu'on en voit durant les grands événements.

Plus riches sont les jeux de recherche d'information tels que «A la poursuite de Carmen San Diego», qui demandent aux participants de rechercher de l'information dans une série de ressources mises à leur disposition.

Les jeux de contenu qui peuvent être les plus intéressants en éducation permanente sont ceux qui, en plus de l'aspect recherche d'information, proposent des mécanismes de critique de l'information. Ainsi l'ancien jeu «Les mystères de Pékin», qui met les joueurs