

Les jeux de société pour mobiliser des compétences

Sophie COSME, permanente CIEP communautaire

Les jeux sont de plus en plus utilisés en formation d'adultes et en éducation permanente. Nous pensons généralement aux jeux de rôle, un type bien ancré dans nos animations. Ces dernières années, quelques jeux de société conçus autour d'une thématique bien précise ont aussi fait leur apparition en formation. Des associations en éducation permanente créent aussi des jeux pour travailler certains thèmes en animation, comme la FEC¹ l'a fait sur la Sécurité sociale et le développement durable en entreprise. Qu'en est-il du jeu de société banal des magasins de jeux ? Celui avec lequel nous jouons entre amis ou en famille pour prendre du plaisir et se retrouver ? car les jeux de société ont aussi des vertus pédagogiques. Précédemment, une fiche pédagogique publiée dans *L'Esperluette* sur les jeux en éducation permanente décrivait les différents moments des jeux². Ici, notre objectif est de montrer qu'avec des jeux de société, en jouant suivant les règles traditionnelles, les participant-es peuvent développer des compétences et/ou en acquérir de nouvelles, mais aussi les formateur-rices peuvent les utiliser dans des cours, formations et/ou animations pour atteindre différents buts pédagogiques.

Jeux de société et formation, une vieille histoire

Depuis des siècles, les jeux de société ont été davantage qu'une activité de détente et de plaisir. Déjà dans l'Antiquité, les jeux de cartes étaient utilisés pour la découverte et la révision de certaines notions. À la Renaissance, les Humanistes avaient perçu les avantages éducatifs des jeux qui sont alors devenus un moyen aussi estimable que les études. À toute époque, des jeux sont

créés à des fins pédagogiques : les puzzles permettent d'étudier la géographie, le *Mastermind* est conçu par un ingénieur désireux d'aider son fils à développer un esprit logique, etc. De nombreux jeux de société ont été détournés de leur but premier, le divertissement, pour servir la formation : jeu de Kim, jeu de l'oie, *Trivial Pursuit*, *Loto*, *Memory*,...

Bienfaits des jeux en formation

Docteure en psychologie cognitive et experte en pédagogie, Aurélie Van Dijk démontre l'efficacité du jeu en formation d'adultes³. Le jeu peut être utilisé à différents moments d'une formation ou d'une animation, que ce soit au début pour briser la glace et lancer le sujet, pour la mémorisation, ou encore pour la restitution... On lui constate de nombreux bienfaits tant au niveau individuel que collectif.

Il peut aussi intervenir dans les **quatre piliers de l'apprentissage** déterminés par Stanislas Dehaene⁴ à savoir **l'attention, l'engagement actif des participant-es, le retour sur erreur et la consolidation**. Concrètement, les jeux remplissent donc différentes fonctions : attirer et garder l'attention des participant-es ; soutenir l'engagement actif des participant-es et des apprenant-es dans leur formation par la stimulation de leur curiosité, dans leur prise de conscience de leur besoin d'apprendre et dans leur action ; dans l'expérimentation des essais et des erreurs.

Au cours du jeu, les erreurs ne sont pas pénalisées ; elles sont considérées comme une opportunité et non une fatalité. Les joueur-euses peuvent ainsi recommencer encore et encore. Une de leur dernière fonction est de consolider les apprentissages par la répétition et par les jeux de mémoire.

De plus, le jeu permet de vivre des émotions. Celles-ci sont utiles à tout apprentissage : elles captent l'attention, stimulent la motivation et la consolidation. Même si le jeu consiste à faire semblant, les émotions éprouvées sont bien réelles et contribuent fortement au développement et à la structuration psychique de l'individu. Le jeu crée un espace où les joueur-euses sont libres des contingences du quotidien

et peuvent se permettre de faire des choses qui ne sont pas dans leurs habitudes ou les faire autrement. Les gestes et les actions sont décalées ; ce qui permet d'essayer d'envisager les conséquences, et/ou de leur donner une nouvelle signification. En alphabétisation, les jeux de société permettent de développer des stratégies de résolution de problèmes en renforçant les capacités d'analyse et de réflexion des apprenant-es. Enfin, le jeu stimule la créativité et l'imagination en encourageant à établir des stratégies, trouver des solutions et prendre des risques pour gagner.

Dans le jeu, les partenaires sont sur un pied d'égalité. Il n'y a plus de bons ou de mauvais élèves. Le jeu de société peut être considéré comme une situation adidactique, dans le sens où formateur-rices se mettent à distance de l'apprentissage de la mobilisation en n'intervenant pas directement et en ne guidant pas les actions des joueur-euses, sans que l'intention d'apprentissage ne soit perçue.

Jouer permet aussi de prendre du recul dans des situations embarrassantes et d'aborder les difficultés avec un esprit ouvert, de sorte que les participant-es soient plus aptes à trouver des solutions originales aux problèmes et à accepter l'échec.

Les jeux permettent aux apprenant-es en alphabétisation de lever certains blocages et d'ainsi favoriser leur émancipation. Le jeu permet également une approche globale de la langue : il entraîne à la compréhension des consignes, à l'écoute et à l'expression orale. Il introduit de nouvelles notions qui seront approfondies lors de cours ultérieurs.

Détourner les jeux de société

Il n'est pas nécessaire de créer spécifiquement des jeux de société à des fins pédagogiques, car on peut utiliser des jeux existants qui vont mobiliser une série de compétences.

Voici quelques exemples :

- Le *Mastermind* et les casse-têtes développent l'intelligence et

favorisent la logique, la réflexion, la concentration ;

- Les échecs développent la réflexion, entraînent la mémoire et les facultés d'anticipation, ainsi que les capacités d'empathie ;
- Le jeu de Go fait réfléchir à des stratégies, à d'autres modes de direction et à l'intérêt des « stratégies de détour », dans l'objectif d'arriver à son but de manière efficace et avec le moins de perte

d'énergie possible. On y apprend à utiliser l'énergie de l'adversaire et gagner la guerre sans la faire ;

- Les puzzles et les casse-têtes développent la patience, la continuité dans l'effort, la capacité à considérer les problèmes sous un autre angle ;
- Les jeux de cartes sollicitent la logique, l'attention et l'esprit de décision ;
- Le jeu *Concept* aide les joueur-euses à conceptualiser des idées par l'identification des différentes caractéristiques d'un objet ou

d'un personnage. Le jeu *Time's up* active également la conceptualisation de manière orale ;

- *Salade de cafard* et *Tic Tac Boom* développent la gestion du stress ;
 - Les jeux du type *Speech*, *Story cube* ou *Comment j'ai adopté un gnou* stimulent l'imagination ;
- Similo*, *Just One*, le *crayon coopératif* sont des jeux qui permettent aux joueurs de coopérer entre eux. Tous les jeux classiques induisent, par définition, de gérer sans peur l'incertitude. Ils forment ainsi à la prise de décision.

Compétences et mobilisation

« Être compétent désigne l'aptitude à mettre en œuvre des ressources, c'est-à-dire utiliser à bon escient les savoirs et savoir-faire appris pour réaliser une tâche inédite »⁵. Généralement, nous distinguons parmi les compétences, les savoirs, les savoir-faire et les savoir-être. Nous pouvons sous-catégoriser cette classification. Par exemple, dans le savoir-être, nous pouvons ranger la confiance en soi, l'ouverture d'esprit,...

Pour savoir si une personne est compétente, celle-ci doit pouvoir réaliser une tâche. Le jeu de société nécessite aussi d'effectuer une tâche : le but est de gagner en remportant un maximum de points, de cartes, etc. Il est impossible d'établir la compétence d'une personne dans un jeu sans lui demander de jouer. Les joueur-euses sont compétent-es grâce à la mobilisation. Cette dernière peut se définir dans ce cas comme l'élaboration d'une stratégie. La mobilisation se fait par le choix et la combinaison des actions définies dans les règles du jeu.

1. LA MOBILISATION

La mobilisation peut être représentée comme le sac à dos que l'on porte et qui contient tout ce qu'on a appris au cours de notre vie, en termes de savoirs, savoir-faire et savoir-être. C'est également « l'attitude personnelle qui guide le choix, la combinaison et la mise en œuvre des connaissances et procédures pertinentes pour réaliser une tâche définie »⁶.

Certains jeux, comme le *Domino* ou le *Loto*, demandent de savoir exécuter une action en réponse à un signal. Ceux-ci sont alors considérés comme des activités simples et sans ambiguïté. D'autres jeux exigent de choisir la procédure qui convient ; ce qui nécessite une interprétation, un "cadrage" de la situation. Les joueur-euses débutant-es, qui ne maîtrisent pas encore bien les règles, seront dans une situation complexe qui exige la mobilisation, alors qu'un-e joueur-euse "averti-e" ne devra pas y recourir.

Exemple en alpha

Un-e apprenant-e en alphabétisation qui joue pour la première fois au *Domino* ou au *Loto* sera confronté-e à un certain nombre de difficultés. Comment mémoriser ? Y a-t-il une stratégie à mettre en place ? L'apprenant-e devra alors mobiliser une série de compétences. Tandis qu'un-e apprenant-e ayant déjà joué de nombreuses fois ne devra plus recourir à toutes ces procédures. Les compétences seront déjà acquises. L'activité sera simple. Les jeux de *Domino*, *Memory* ou *Loto* sont considérés comme élémentaires, car ils font appel à des procédures qui, par la répétition, peuvent être automatisées et ne plus nécessiter de mobilisation. Pour apprendre à mobiliser dans un jeu, les joueur-euses

doivent être confronté-es à des tâches complexes, c'est-à-dire des tâches qui demandent de recourir en même temps à plusieurs connaissances et savoir-faire appris. La mobilisation est dépendante de la tâche et du niveau de l'apprenant-e : peu importe le niveau d'expertise de la personne, certaines tâches exigeront toujours une réelle mobilisation, c'est-à-dire déterminer un choix, une combinaison et organiser différentes ressources. D'autres tâches auront la même exigence mobilisatrice pour les personnes en apprentissage, mais pourront être partiellement (ou complètement) automatisées par les "expert-es".

Dans l'apprentissage de la lecture

Prenons l'exemple du jeu *Dobble*. L'objectif de ce jeu est de lire rapidement des mots ou des images et de ramasser ou se défaire d'un maximum de cartes (en fonction de la règle utilisée). Pour les apprenant-es en lecture, ce jeu est extrêmement compliqué. Formateur-rices s'en servent pour exercer la rapidité et la discrimination visuelle. Pour celles et ceux qui lisent beaucoup, ce jeu sera d'une grande facilité.

Les jeux de *Time Line* ou *Card Line* sont intéressants en ce qui concerne la mise en œuvre de la mobilisation. Il est demandé aux joueur-euses de venir placer des cartes avant ou après une carte de référence. Dans ce jeu, le-la joueur-euse devra faire appel à ses connaissances, donc à son savoir, pour rechercher dans son sac à dos la bonne carte et la placer au bon endroit.

Les jeux de stratégie sont intéressants pour la mobilisation, car les joueur-euses devront choisir et combiner différentes actions définies dans les règles du jeu pour tenter de remporter la partie ou de bien jouer. La pratique de jeux de stratégie va entraîner les participant-es à appréhender une tâche complexe ou inédite en mobilisant et organisant leurs ressources. Pour qu'une stratégie soit efficace, il faut la pratiquer régulièrement. C'est grâce à cette pratique que les joueur-euses vont devenir compétent-es. En effet, confronté-es à des apprentissages, ils et elles auront conscience de la nécessité de s'entraîner à des tâches complexes. Ensuite, il faut se décentrer pour prendre en compte la démarche de l'adversaire. Il s'agit également d'être capable de réfléchir avant d'agir, de pouvoir gérer ses émotions pour pouvoir construire pas à pas une stratégie et d'être capable de la réadapter en fonction du hasard et/ou des choix des adversaires. Enfin, accepter l'erreur et de ne pas gagner fait partie du processus de maîtrise de la compétence. Formateur-rices doivent être attentif-ves à faire verbaliser les joueur-euses sur leur mise en place des stratégies afin de pouvoir transférer ce processus à d'autres contextes.

2. SOUTIEN À LA MOBILISATION

Pour aider les joueur-euses à mobiliser leurs compétences, il existe trois sortes d'aides : l'attitude rationnelle, l'engagement intentionnel et l'apprentissage en groupe.

• **L'attitude rationnelle** consiste à interpréter les règles du jeu afin de choisir les ressources les plus adéquates. Autrement dit, c'est la conscience de se mettre à distance et de repérer le second degré du jeu. Personne ne croit vraiment qu'il.elle va être mangé-e par le pion adverse dans le jeu de dames. L'objectif du jeu est de gagner en utilisant les actions conformes aux règles. Dans le jeu de société, l'aspect métaphorique semble directement accessible alors que dans une tâche "scolaire", cet aspect trompe souvent.

• **L'engagement intentionnel** consiste à jouer pour le plaisir de jouer. Le-la joueur-euse est très concentré-e, a une impression de contrôle et la conviction que la tâche elle-même est la seule justification nécessaire à son accomplissement. Cependant, le but du jeu doit être clair : un équilibre entre les compétences et le défi : en effet, si c'est trop facile, le-la joueur-euse s'ennuie ; si c'est trop difficile, il-elle éprouvera un sentiment d'anxiété ou de découragement.

• **L'apprentissage en groupe** permet de stimuler chaque joueur-euse qui est guidé-e par les actions des autres participant-es. Un.e joueur-euse indécis-e peut imiter le comportement d'un-e autre . Vu que la situation d'un jeu évolue sans cesse, l'action du-de la partenaire peut se révéler inadaptée pour l'autre joueur-euse, qui devra comprendre, essayer différentes actions et ainsi apprendre. Les dispositifs d'apprentissage entre pairs qui privilégient la

collaboration semblent de nature à construire des acquis de qualité. Ils favoriseraient la motivation des étudiant-es et stimuleraient des relations interpersonnelles positives même si les interactions entre pairs n'entraînent pas automatiquement des bénéfiques. Des chercheur-euses ont souligné l'importance de la verbalisation des raisonnements par les apprenant-es et de la participation active des partenaires pour les progrès cognitifs. Les méthodes d'apprentissage coopératif entraînent davantage d'engagement oral actif que les dispositifs individuels.

La participation collective, en petit groupe, est également un élément intéressant, voire indispensable, dans la dynamique de la construction de la mobilisation et donc de la compétence : c'est à travers l'expérience partagée de la situation, l'interaction avec les autres, la communication interpersonnelle où chacun-e explicite son interprétation de la tâche que les étudiant-es en construisent le sens et s'entendent. Cette méthode de l'intelligence collective ne concerne pas l'apprentissage d'une nouvelle connaissance ou procédure mais constitue une méthodologie pour construire la mobilisation. Grâce à cette expérience partagée, les participant-es apprennent petit à petit à mobiliser leurs acquis et à devenir compétent-es.

Le recours aux jeux de société est surtout efficace lorsque le groupe est disposé à sortir du rôle d'écoute et de consommation passive. Le groupe est constitué de participant-es qui peuvent faire appel à leur propre expérience et qui acceptent de la partager aux autres membres du groupe. Un savoir se construit dès lors collectivement par la réflexion sur les expériences de chacun-e. Ce processus de formation collective et participative est favorisé par le recours au jeu.

Posture du-de la formateur-riche

Lors d'un jeu, le rôle des formateur-rices est d'accompagner l'apprentissage de la mobilisation. En effet, comme la mobilisation n'est pas un savoir à transmettre, le guidage tel le questionnement, la facilitation des interactions centrées sur l'apprentissage, peut constituer une orientation. En fonction de leurs propres conceptions du jeu, les formateur-rices peuvent prendre différentes attitudes. Quatre types de postures ont été identifiées.

• **La posture magistrale** : le-la formateur-riche dirige le jeu, dicte les stratégies et procédures. Il ne convient pas de s'interroger sur la règle, c'est le-la formateur-riche qui l'impose. Peu de place est laissée aux initiatives. Apprendre par le jeu, c'est apprendre à utiliser les règles.

• **La posture de la confiance** : le-la formateur-riche ne fait aucune proposition. Les règles ne sont pas imposées afin que les participant-es libèrent leur créativité. Les interventions du-de la formateur-riche sont de types relationnelles et affectives. Les participant-es n'interrogent ni leur manière d'agir ni les règles du jeu. Les moments d'échange se résument à « *J'aime* » ou « *Je n'aime pas* ». Pour le-la formateur-riche, apprendre par le jeu, c'est stimuler les apprenant-es.

• **La posture du partage** : le-la formateur-riche favorise le partage des stratégies pour montrer qu'il n'y a pas qu'une seule manière de faire. Il-elle participe aux jeux, aide, assiste, guide et questionne les joueur-euses. Il-elle les incite à exprimer et partager les différentes stratégies, mais sans comparer l'une ou l'autre. Après le jeu, le-la formateur-riche veille à ce que chacun-e s'exprime, mais sans réflexion critique. Apprendre par le jeu, c'est vivre une expérience qui permet d'élaborer et de concevoir un enchaînement personnel de conduites tout en s'appuyant sur un prescrit.

• **La posture de la confrontation** : le-la formateur-riche encourage les étudiant-es à varier leurs manières de faire et à en comparer

l'efficacité. Il-elle intervient pour contrôler la frustration et veiller à l'enrôlement des joueur-euses, il-elle les incite à imaginer des stratégies d'inhibition, tout en allant au-delà de la réussite du jeu et de la maîtrise de ses règles. Leur objectif est centré sur l'apprentissage au-delà de l'activité ludique. À la fin du jeu, il-elle permet à chacun-e de confronter et d'objectiver les stratégies et les tentatives de résolution, puis organise une phase de formulation et de validation des stratégies. Le-la formateur-riche voit la règle comme un cadre pour délimiter l'action et non pour l'entraver. Les règles sont perçues comme des balises. Apprendre est un processus jamais achevé et toujours perfectible. Chacun-e progresse grâce, entre autres, aux interactions avec les autres. L'apprentissage aide à voir les choses autrement. Le savoir est ce qui permet de résoudre des problèmes ; il est le résultat d'une « *production sociale contextualisée toujours à interroger* »⁷.

Le jeu permet donc aux formateur-rices d'observer le-la joueur-euse (individuellement et collectivement) et sa démarche ; et de lui/leur apporter systématiquement des supports, des correctifs ou de l'aide. De plus, il permet de suivre l'apprenant-e plutôt que le-la devancer dans son apprentissage, respectant sa phase de latence comprise entre l'appris et l'acquis.

Dans le jeu *Quitte ou double*, les joueur-euses sont amené-es à faire des propositions chiffrées sur des questions dont il-elles ne connaissent pas les réponses. Ce jeu peut se jouer en équipe, ce qui permet d'échanger avec ses partenaires sur la bonne solution. Il peut être utilisé en début de formation pour amorcer le sujet, en brise-glace ou bien pour la consolidation des savoirs vus. Plusieurs compétences peuvent être mobilisées en fonction

des objectifs pédagogiques fixés par le-la formateur-riche : la coopération, la formulation d'hypothèses, la logique,...

- *Top ten* est un jeu coopératif dont le but est que les licornes ne soient pas transformées en excrément. Pour cela, le cap'ten posera une question et chacun-e devra donner une réponse en fonction du chiffre tenu en main. Le cap'ten devra, sans connaître le chiffre des joueur-euses, classer les propositions. Ce jeu joué en tant que tel permet aux participant-es de lâcher-prise et de s'amuser.

Il a été proposé à des étudiant-es BAGIC pour les aider à formuler des pistes de solution en rapport avec leur situation concrète insatisfaisante (SCI). Après avoir joué quelques parties « pour du beurre » et pour comprendre les règles du jeu, les étudiant-es ont proposé une question en fonction de leur SCI. *Top ten* a permis d'obtenir des propositions improbables mais totalement pertinentes qu'un "simple" brainstorming n'aurait pas fait émerger. En termes de compétences, les étudiant-es ont fait preuve de créativité et d'imagination tout en étant obligé-es de se décentrer.

- *The Time's up* est un jeu très utilisé en alphabétisation pour consolider le vocabulaire et la construction de phrases.

L'apprenant-e mobilise les compétences acquises, c'est-à-dire les savoirs liés à l'apprentissage de la langue.

- *Concept* est un jeu coopératif dont le but est de faire deviner un concept, un objet, un personnage via des images. Le-la joueur-euse fait appel à ses propres représentations pour faire deviner ce concept. Très utile en éducation permanente, ce jeu permet de parler de différents concepts et des représentations que chacun-e s'en fait.

- Lors d'un cours de lecture et écriture en alphabétisation, les apprenant-es ont joué à *Dobble*. Il-elles ont ainsi développé leur rapidité, notamment dans la reconnaissance visuelle. En tant que formatrice, ce jeu m'a aussi permis d'observer leur manière de réagir au stress. Les apprenant-es ont noté leurs progrès ainsi que les difficultés encore à surmonter. En utilisant ce jeu, les barrières tombent : les plus timides se prennent au plaisir du jeu, les plus fort-es en lecture se rendent compte qu'il-elles ne sont peut-être pas les plus rapides ou qu'il-elles gèrent moins leur stress. Avec ce type de jeu, nous observons que les participant-es dépassent leur blocage vis-à-vis du langage : ils-elles osent plus, se dépassent et s'affirment.

Conclusion

Les bienfaits des jeux de société en formation sont nombreux : ils permettent de capter l'attention et d'engager activement les participant-es, de faire des retours sur les erreurs, de consolider les apprentissages, mais aussi de développer et/ou renforcer une série de compétences. Pour acquérir des compétences en jouant, les joueur-euses doivent mobiliser efficacement des savoirs et savoir-faire déjà appris afin de réaliser une tâche inédite ou gérer

des activités complexes. Autrement dit, il-elles doivent apprendre à sélectionner et organiser les outils accumulés dans leur sac à dos pour résoudre les problèmes inédits auxquels il-elles doivent faire face.

Le rôle et la posture du-de la formateur-riche sont primordiaux dans cette manière d'apprendre : il-elle doit aider et soutenir l'apprenant-e à mobiliser efficacement ses compétences et dépasser ses blocages.

Notes :

1. <https://fecasbl.be/outils-pedagogiques/>

2. Martin COCLE, « Le jeu en éducation permanente : quelles cartes en main ? », *L'Esperluette-Fiche pédagogique*, n°63, janvier-mars 2010.

3. Aurélie VAN DIJK, *Réinventez vos formations avec les neurosciences. Tout comprendre du cerveau et de l'apprentissage des adultes*, ESF Sciences humaines, 2019.

4. Aurélie VAN DIJK, *op.cit.*

5. Sylvie VAN LINT, *Jeu et compétences scolaires*, Louvain-La-Neuve, Éditions De Boeck, 2016.

6. Sylvie VAN LINT, *op.cit.*

7. Sylvie VAN LINT, *op.cit.*

Pour en savoir plus :

Chantal BARTHELEMY-RUIZ, *Le jeu et les supports ludiques en formation d'adultes*, Les Éditions d'Organisation, 1995.

Jeux, prérequis à la lecture et neurosciences, 1001 idées pour enrichir sa pratique en alphabétisation, Bruxelles, Centre de Documentation du Collectif Alpha asbl, 2019.

Martin COCLE, « Le jeu en éducation permanente : quelles cartes en main ? », *L'Esperluette-Fiche pédagogique*, n°63, janvier-mars 2010 (en ligne) www.ciep.be/images/BoiteAOutils/FichePedagEspeluette/F.Ped.Esper63.pdf

Antonio DE LA FUENTE, « Pourquoi faire appel à des jeux pédagogiques ? Vivre une situation de l'intérieur et la ressentir », *Lettre du Grain*, 2010, n°19.

Isabelle DESSAINT et Olivier GREGOIRE, *Développer des compétences en jouant* (Syllabus de formation, matinées ludiques organisées par Ludeo et la CEDD), 2020.

Maxime DUQUESNOY, Gaël GILSON, Jérémy LAMBERT et Charlotte PREAT, *La pédagogie du jeu* (Dossier de veille et de curation sur la pédagogie du jeu réalisé par l'équipe de l'Atelier-EDU et de l'asbl PortailEduc), mai 2019.

Laetitia GODFROID et Karine NOIRET, « Jouer avec des adultes, est-ce bien sérieux ? Le jeu en Éducation permanente », *Analyse CEFOC*, n°8, septembre 2014 (en ligne) www.cefoc.be/IMG/pdf/analyse_8_2014-2.pdf

Christine PARTOUNE, « Approches ludiques en formation d'adultes », *Tous éducateurs !*, Institut d'Éco-Pédagogie (IEP), janvier 2013 (en ligne)

<https://institut-eco-pedagogie.be/spip/spip.php?article408>

Aurélie VAN DIJK, *Réinventez vos formations avec les neurosciences. Tout comprendre du cerveau et de l'apprentissage des adultes*, ESF Sciences humaines, 2019.

Sylvie VAN LINT, *Jeu et compétences scolaires*, Louvain-La-Neuve, Éditions De Boeck, 2016.

Pour trouver des ressources pédagogiques, du matériel didactiques et des jeux de société à caractère pédagogique :

Ludeo (COCOF-Bruxelles) : <https://ludeo.be>

Escapages (FWB-Espace 81 - Nivelles) : Tél. : 067/89 35 89 Mail : bibcentrale.mediation@cfwb.be

Ludo asbl : <https://ludobel.be/>