



Bruxelles, le 9 mars 2022

La première ludothèque des écoles de la Ville de Bruxelles !

En écho à la volonté du pouvoir organisateur d'intégrer la ludopédagogie dans les apprentissages, l'Athénée Marguerite Yourcenar devient le premier établissement de la Ville de Bruxelles à se doter d'une ludothèque !

Fin octobre, le département de l'Instruction publique organisait sa rentrée académique sous le thème de la ludopédagogie. Les enseignants ont pu bénéficier d'une journée d'étude rythmée par diverses interventions en matinée (dont le chercheur Renaud Kemeulen et son ASBL KMIM, expert en la matière) et des ateliers pratiques l'après-midi.

Depuis lors, un établissement a été particulièrement réactif pour mettre sur pied sa propre ludothèque : l'Athénée Marguerite Yourcenar ! Ce n'est pas un hasard qu'il soit précurseur en la matière car il possède déjà une expertise en matière de pédagogies actives, dans des méthodes qui donnent du sens aux apprentissages et qui transforment les élèves en acteurs. Le savoir n'y est pas transmis de manière ex cathedra, tout est mis en œuvre pour que l'élève se l'approprié par l'observation, le questionnement et l'expérimentation et qu'il apprenne à devenir autonome et responsable. La ludopédagogie vient donc s'inscrire dans cette continuité.

Cette première ludothèque illustre à merveille la volonté du département de l'Instruction publique de susciter l'entrain dans ses écoles par rapport à ce type d'apprentissage novateur. En effet, depuis Décembre, des commandes de jeux, sélectionnés sous l'œil avisé de monsieur Kemeulen ont été entreprises pour toutes les écoles qui le souhaitaient. Elles ont désormais la possibilité jusqu'au mois d'avril de former leur enseignants et/ou de réaliser des animations en classe.

Au total, 36 écoles maternelles et primaires, 14 écoles secondaires et 1 établissement de promotion sociale ont participé à cette action et 8230 jeux ont été commandés !

Ceci illustre bien la popularité grandissante de l'apprentissage par le jeu dans le milieu de l'éducation.

« J'espère que les enseignants et les élèves retireront beaucoup de plaisir de ces nouvelles méthodes d'apprentissages qui ont démontré leur efficacité. En effet, les jeux permettent de développer les compétences langagières, la construction de stratégies, l'imagination, l'ingéniosité et la créativité ! Maintenir l'attention des élèves, les faire participer activement, les intéresser à différents sujets n'est pas toujours chose aisée. Aujourd'hui, il faut adapter nos méthodes pour donner du sens aux apprentissages et donner le goût d'apprendre. La ludopédagogie est un outil parmi d'autres et nous comptons le développer pour augmenter notre panel d'instruments qui visent l'accrochage et la réussite scolaire du plus grand nombre ! » explique **Faouzia HARICHE**, échevine de l'Instruction publique de la Ville de Bruxelles.

Contact :

Thaïs De Bontridder, attachée de presse de Faouzia Hariche, Échevine de l'Instruction publique, de la Jeunesse et des Ressources Humaines • 0492/18.10.07 • thais.debontridder@brucity.be