Entretien ludopédagogique avec Claire van Beek

Publié le 13/03/2026 - 09:26

Entretiens



Apprendre le latin et le grec en jouant : l'idée peut surprendre, mais elle trouve aujourd'hui sa place dans de nombreuses pratiques pédagogiques. À travers la ludopédagogie, Claire van Beek, professeure de lettres classiques et fondatrice de l'association Ludendo, conçoit des jeux et des outils pour rendre l'apprentissage des langues anciennes plus concret, plus accessible et plus motivant. Elle nous accorde un entretien exclusif pour nous montrer comment le jeu peut devenir un véritable levier pédagogique, de la mémorisation des déclinaisons aux enquêtes historiques en classe.

1. Comment vous présenter ?

Claire van Beek : Je suis certifiée de Lettres Classiques et enseignante depuis plus de 25 ans. Je suis actuellement en poste au collège à Balma, près de Toulouse.

Au-delà de ma casquette de professeure de français et de latin, je suis la fondatrice de l'Association Ludendo. C'est une structure née d'une passion et d'un constat professionnel, mais aussi d'un combat plus personnel : les difficultés liées à la

dyslexie de ma fille. C’est en partie pour l’aider que j’ai commencé à explorer d’autres voies.

Aujourd’hui, je suis une « ludopédagogue » convaincue : je cherche sans cesse à transformer l’apprentissage (souvent perçu comme austère, surtout en grammaire ou en latin !) en une aventure motivante et accessible à tous les profils d’élèves.

2. Quels sont les êtres, de chair ou de papier, qui ont marqué votre formation ?

C. V. B. : Pour les êtres de papier, c’est sans conteste Arthur Rimbaud qui m’a le plus marquée. Sa fulgurance et sa modernité m’ont accompagnée et rappelé que la littérature est une matière vivante, vibrante, qui doit bousculer.

Quant aux êtres de chair, je suis tombée dans la marmite quand j’étais petite : avec des parents professeurs de français, j’ai grandi au milieu des livres et de la pédagogie. J’ai aussi une reconnaissance immense pour mes propres professeurs, du collège jusqu’à la prépa, qui m’ont transmis cette rigueur et cet amour des Humanités.

Cependant, et c’est fondamental pour moi, ma formation ne s’est pas arrêtée à la fin de mes études. Ce sont mes élèves qui continuent de me former chaque jour. Ce sont eux, par leurs questions, leurs blocages parfois, ou leur enthousiasme, qui m’ont obligée à remettre en question le cours magistral pour inventer autre chose. Sans eux, Ludendo n’existerait pas.

3. Vous pratiquez la ludopédagogie : pourriez-vous nous expliquer ce qu’est cette discipline dont le nom fait rêver ?

C. V. B. : La ludopédagogie, ce n’est pas simplement « jouer en classe » pour passer le temps. C’est l’art d’utiliser les mécanismes du jeu (le gameplay, le défi, le hasard, la coopération) pour atteindre un objectif d’apprentissage précis.

Il s’agit d’une méthode de détournement positif : on focalise l’attention de l’élève sur le plaisir du jeu, ce qui permet de lever les blocages anxieux. L’élève travaille sa conjugaison ou ses déclinaisons latines presque sans s’en rendre compte, parce qu’il

veut gagner la partie ou résoudre l’énigme.

4. Quelle est son histoire et comment l’avez-vous rencontrée ? Y a-t-il d’autres personnes qui la pratiquent ?

C. V. B. : L’idée d’apprendre en jouant est ancienne (Montaigne ou Platon en parlaient déjà !), mais sa structuration moderne est plus récente.

Je l’ai rencontrée par la pratique, un peu par nécessité face à des classes hétérogènes. J’ai commencé par adapter des jeux simples (dominos, mémory) à mes cours. En voyant les étincelles dans les yeux des élèves, j’ai su que je tenais quelque chose.

Aujourd’hui, je suis loin d’être seule ! C’est un mouvement de fond qui dépasse largement le cadre de ma classe.

- En France, les professeurs des écoles ont une longueur d’avance sur nous : ils pratiquent la ludopédagogie énormément et depuis longtemps, c’est presque naturel au primaire.

- C’est aussi un outil central chez les orthophonistes, qui utilisent le jeu pour contourner les blocages et rééduquer, ce qui rejoint ma sensibilité aux élèves « Dys ».

- À l’international, le Canada est un exemple inspirant : ils sont très en avance et utilisent ces méthodes de manière beaucoup plus décomplexée et institutionnelle.

En France, la communauté des « profs joueurs » grandit tout de même, notamment via les réseaux sociaux, des structures comme le réseau Canopé ou des collectifs comme la Team Ludens.



Image :

Quelques exemples de jeux sur le site de l'association Ludendo

5. Concrètement, comment la pratiquer et à qui s’adresse-t-elle ?

C. V. B. : Concrètement, la ludopédagogie en LCA permet de dépoussiérer l’image parfois austère du latin et du grec. Sur mon site Ludendo, je propose des formats très variés :

- pour les rituels rapides : j’utilise des jeux de cartes comme le « Mistigri des déclinaisons » ou le « Jeu des 12 familles de la première déclinaison ». Cela permet de faire répéter les terminaisons de manière intensive sans ennui.

- pour l’immersion culturelle et linguistique : je conçois par exemple des Escape Games comme « Sauve Cicéron ! » où l’élève doit résoudre des énigmes grammaticales en Latin pour libérer l’orateur.

Elle s’adresse à un public large, mais avec des bienfaits spécifiques :

- Aux élèves « bloqués » par la rigueur : apprendre le tableau de *rosa* par cœur peut être anxiogène. Le retrouver dans un jeu des 12 familles dédramatise l’effort de mémorisation.

- Aux élèves « Dys » : le latin est souvent difficile pour eux à cause de la proximité visuelle des terminaisons. Mes jeux utilisent souvent des codes couleurs et de la manipulation (cartes, dominos) qui facilitent grandement leur lecture et leur mémorisation.

- Aux passionnés : ils trouvent dans les enquêtes historiques un moyen de vivre l'Antiquité plutôt que de simplement l'étudier.

Pour la pratiquer, le principe reste le détournement : un simple jeu de l'oie peut devenir un parcours du combattant pour légionnaire romain, quand chaque case est une question de civilisation ou de langue !

6. Quel est son apport par rapport à la pédagogie classique et peut-elle s'y intégrer ?

C. V. B. : Elle ne s'oppose pas à la pédagogie classique, elle s'y intègre. C'est un outil de plus dans la trousse du professeur.

Son apport majeur est le changement de statut de l'erreur. En cours classique, l'erreur est une tache rouge sur une copie. Dans le jeu, l'erreur est une étape normale pour progresser : on perd une vie, on pioche une mauvaise carte, on rit, et on recommence. Cela réduit considérablement l'anxiété scolaire. De plus, elle favorise la mémorisation active et la cohésion de groupe.

7. Quels sont les retours qui en sont faits et quels sont les bénéfices ?

C. V. B. : Les retours dépassent le simple plaisir de jouer : cela redonne un véritable attrait aux Langues Anciennes. Souvent perçus comme des matières « mortes », élitistes ou poussiéreuses, le latin et le grec redeviennent, grâce au jeu, des matières vivantes et désirables.

Les bénéfices sont multiples :

- Le recrutement et la fidélisation : un argument de poids pour convaincre les élèves (et leurs parents !) de choisir ou de garder l’option. Le bouche-à-oreille fonctionne très bien dans la cour de récréation : « en latin, on fait des enquêtes, c’est trop bien. »

- La « dédramatisation » de la grammaire : la morphologie (les déclinaisons, les conjugaisons) est souvent ce qui rebute les élèves. En ludopédagogie, réciter un tableau n’est plus une corvée, mais une arme pour gagner la partie. L’effort est accepté parce qu’il a du sens dans le jeu.

- Une culture incarnée : au lieu de subir passivement un cours, les élèves deviennent acteurs de la mythologie ou de l’histoire romaine.

- L’ambiance de classe : on rit, on collabore, et surtout, on voit des élèves participer alors qu’ils n’auraient jamais osé lever la main dans un cours magistral.

8. La question qui fâche : quelles en sont les limites ?

C. V. B. : Soyons honnêtes, il y en a :

- Le temps de préparation : créer un jeu pédagogique équilibré est chronophage (j’y passe mes soirées !).

- Le bruit : une classe qui joue est une classe vivante, parfois bruyante, ce qui demande une gestion de groupe rigoureuse.

- L’effet gadget : si le jeu est mal conçu, l’élève s’amuse mais n’apprend rien. Le pédagogique doit toujours primer sur le ludique.

9. Vous créez via votre site Ludendo des outils de ludopédagogie : quelles sont les créations dont vous êtes la plus fière et celles qui sont le plus appréciées ?

C. V. B. : J'ai créé plus de 200 jeux, c'est donc un choix cornélien ! Mais si je devais retenir ceux qui ont une place particulière :

- « Etymoludi » : c'est incontestablement mon « chouchou ». C'est un jeu sur l'étymologie qui permet de tisser des liens entre le français, le latin et le grec. Il incarne parfaitement ma démarche : montrer que les langues anciennes sont les racines vivantes de notre langue actuelle.

- « Le Monopoly de l'Antiquité » : une valeur sûre et très appréciée. Le détournement d'un jeu culte fonctionne toujours très bien car les élèves connaissent déjà les codes. Au lieu d'acheter la Rue de la Paix, ils acquièrent des monuments ou des provinces romaines, ce qui permet de travailler la civilisation de manière très ludique.

Cela dit, pour être tout à fait honnête avec vous, la réponse à cette question change tout le temps ! En réalité, mon jeu préféré est toujours le dernier que je viens de créer... du moins jusqu'à ce qu'il soit détrôné par le suivant ! C'est cette fièvre de la nouveauté et de la création qui me passionne.

Video URL :

Du côté des utilisateurs, ce sont les « outils » de manipulation qui sont les plus appréciés : ce ne sont pas des jeux au sens strict, mais des aides visuelles et kinesthésiques indispensables, surtout pour les élèves en difficulté ou Dys :

- « La Roue du passé simple » : pour visualiser les terminaisons sans se perdre dans les tableaux.

- « La Roue des cas et des fonctions » : un outil de secours redoutable pour les latinistes.

- « L’éventail de l’écriture d’une rédaction » : une aide précieuse pour structurer l’écriture.

Ces outils sont devenus des incontournables car ils rassurent l’élève et lui donnent quelque chose de concret à manipuler pour comprendre l’abstrait.

10. À quelles tranches d’âge sont-elles destinées ?

C. V. B. : Mes jeux ciblent principalement le collège (cycles 3 et 4), donc des élèves de 10 à 15 ans, car c’est mon public quotidien. Cependant, beaucoup sont adaptables pour le primaire (CM1-CM2) ou pour des remises à niveau au lycée.

11. Ces jeux peuvent-ils s’utiliser en famille ?

C. V. B. : Absolument ! C’est même encouragé. Des jeux comme le « Triomino des doublets de mots » (doublets savants et populaires) ou le « jeu des 7 familles de la littérature » peuvent tout à fait se glisser dans une valise de vacances. Cela permet aux parents d’accompagner les révisions sans conflit, autour d’un moment de partage plutôt que d’une contrainte.

12. Pour finir par un sourire : à quel jeu êtes-vous accro ?

C. V. B. : Si je devais être honnête… je crois que je suis surtout accro à la création de jeux ! J’ai toujours une idée en tête, un mécanisme à tester, un défi à me lancer à moi-même.

Mais si je dois tomber le masque de la créatrice pour celui de la joueuse, je dirais le Loup-Garou. C’est un jeu indémodable qui repose entièrement sur la parole, le débat et l’argumentation. Convaincre l’assemblée qu’on est innocent alors qu’on a des crocs, n’est-ce pas finalement un excellent exercice de rhétorique ?