# en lien

bulletin de liaison du CEPAG MOUVEMENT d'éducation populaire

2025[1]




# Prêt·e à jouer avec nous ?

Éditrice responsable
Vanessa Amboldi
rue de Namur 47
5000 Beez
© 2025

Avec le soutien de FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES

# L'éducation permanente & le jeu de société : Un jeu d'équipe ?

Une analyse de Noam Leunen & Laure Vidotto

*« Je définis l'éducation comme une discipline bien entendue qui, par voie d'amusement, conduit l'âme d'un enfant à aimer ce qui, lorsqu'il sera devenu grand, doit le rendre accompli dans le genre de vie qu'il a embrassé. »*

C'est ce que disait déjà Platon au 4e siècle avant notre ère. Aujourd'hui, le jeu a une place importante dans l'éducation de nos enfants. Grâce à lui, ils apprennent en s'amusant. Mais pourquoi apprendre en s'amusant est-il si important ? C'est très simple : en s'amusant, notre corps produit de la dopamine, cela nous rend heureux, nous procure du plaisir. Nous allons donc chercher à ce que cela se reproduise. Pour traduire : l'élève s'amuse en apprenant, cela est une source de plaisir pour ellui, donc apprendre est quelque chose qu'il faut faire souvent. C'est le même principe qui fait que des gens se motivent à aller courir à 5 h du matin dans les bois, l'action de courir leur procure du plaisir et donc ils sont motivés à le refaire, plutôt simples comme raison.

Cité dans REBECQ-MAILLARD M-M. Histoire des jeux éducatifs de l'Antiquité au XXe siècle, Paris, Nathan, 1969, p.4

**Si les jeux ont fait leurs preuves dans l'éducation classique, qu'en est-il de l'éducation permanente ? Celle-ci étant destinée aux adultes, comment les techniques ludiques sont-elles transposées vers cette tranche de la population ? Comment créer des espaces de réflexions ludiques sans infantiliser ? Comment peut-on créer un jeu de société pour une activité d'éducation permanente ? Le jeu de société peut-il parler de société ? Essayons de répondre à ces questions en présentant les différents points d'intérêts du jeu de société.**

## L'éducation permanente et les jeux de société : ouvrons la boîte

L'éducation permanente est une pédagogie utilisant la méthodologie ascendante, c'est-à-dire que les réflexions et les analysent partent des expériences et connaissances des participants et participantes pour créer un savoir collectif. Elle a pour objectif de favoriser l'analyse critique de la société, les initiatives démocratiques, la citoyenneté active, ainsi que le travail des droits sociaux, culturels, économiques, environnementaux, en vue d'une émancipation individuelle et collective. Dans le cadre du travail avec le jeu de société, comment cela se traduit-il ? Les participants et participantes suivront ou devront inventer une activité amusante pour exprimer leur intérêt mutuel. Pour cela, il est important que ces personnes soient sur la même longueur d'onde. Il est donc primordial de commencer par un partage, une discussion, où chacun met en commun sa connaissance du sujet et sa vision de celui-ci. Cette manière de travailler favorise l'émergence d'un raisonnement non linéaire. Les individus s'engagent dans des voies qui leur sont propres, ce qui engendre une dynamique stimulante, détendue et épanouissante.

**C'est quoi un jeu ?** C'est une activité ludique et sociale, définie par des règles, se pratiquant la plupart du temps à plusieurs. Mais plus précisément, qu'est-ce que c'est ? Un jeu de société, ce sont des mécaniques qui viennent faire fonctionner un matériel avec, pour fond, un thème. Pour prendre

exemple, le Monopoly, ce sont des mécaniques, le hasard, les enchères, les échanges, le commerce ; qui viennent faire fonctionner du matériel, des pions, des dés, un plateau, des billets, des cartes ; avec, pour fond, un thème, la propriété immobilière et le capitalisme. Tous les jeux, même les plus simples, peuvent être analysés avec cette grille, elle est donc essentielle pour comprendre l'utilisation du jeu dans l'éducation permanente.
Dans l'éducation permanente, définir un thème de départ est important, car c'est de lui que partent tous les échangent. Évidemment, il peut englober énormément de sous-thématiques, puisque tout est un peu lié lorsque l'on parle des enjeux sociétaux (le travail, le partage des richesses, les luttes contre les discriminations, le chômage, les migrations, la sécurité sociale, etc.). S'il on veut parler du racisme, alors on crée un fil rouge (exercices, lectures, vidéos, jeux, etc.) pour travailler ce sujet. Il n'y aurait pas de sens à accrocher un thème après la conception d'un jeu, car c'est aux mécaniques et aux matériels de servir le sujet et non l'inverse. Ainsi, si je veux parler du racisme, je vais réfléchir au type de matériel et de mécanismes qui seraient les plus adaptés pour l'illustrer. Je ne vais pas faire une sélection de matériels et de mécaniques, puis me demander quel sujet irait bien avec.

## Plus que des jeux

Il existe de nombreux jeux qui mobilisent de nombreuses capacités chez les joueurs et joueuses. Ici nous n'allons en présenter que quelques-unes. Libre à vous de trouver par vous-même d'autres bienfaits des jeux.

### La réflexion et la projection

Jouer à un jeu demande de réfléchir, de mettre en place une stratégie, de faire des plans. Tout cela stimule notre cerveau qui s'efforce de deviner l'avenir et de s'y projeter : « si Jean joue cette carte, je peux faire cela ; si je pose mon pion ici, Catherine sera coincée ; je devrais garder cet atout en réserve ; … » Ce genre de réflexion nous a toutes et tous traversé l'esprit en jouant. Le but de cet exercice est de permettre aux personnes d'entrevoir un chemin, que se passera-t-il si nous faisons cela. Dans l'éducation populaire, il arrive fréquemment de poser des hypothèses ou partir de faits et de réfléchir ensemble aux conséquences, aux enjeux, aux bienfaits. Ces réflexions permettent aux personnes de mieux comprendre le monde politique : si ce parti s'allie avec ce parti, ils vont vouloir faire adopter cette loi et cet amendement, si cette personne déclare cela au journal, alors, dans les jours qui viennent, il va probablement faire ceci …

### L'adaptation

Lorsqu'on joue à un jeu, nous devons nous adapter, la tactique que nous avons prévue au début ne sera surement plus envisageable à la fin, il faut donc changer de cap. Cela demande une grande attention aux autres joueurs et joueuses : « que font-iels, qui gagne, à qui m'allier ? » Cette capacité d'adaptation est présente dans la vie de tous les jours, il est donc important de la développer et de l'entretenir. S'adapter, c'est se remettre en question, c'est réfléchir à ce qui nous sera bénéfique en analysant les informations que nous possédons.

### L'apprentissage

Le jeu permet de faire passer des savoirs et des compétences de façon moins frontale, moins magistrale. Lors de certaines séances de formation continue, il est intéressant de s'outiller de documentations, de différentes sources d'informations, d'alternatives), de lectures ou vidéos qui peuvent être vécus comme un moment d'apprentissage, un instant où les participants et participantes peuvent assimiler des connaissances, mais aussi aller plus loin ensuite dans leur réflexion au quotidien, de prendre du recul, d'analyser des informations. Dans ces situations-là, il est possible d'utiliser le jeu pour aider à la mémorisation des savoirs. C'est déjà une technique qui porte ses fruits dans l'enseignement primaire et secondaire, dans l'éducation permanente, nous pouvons pousser la chose un cran plus loin : il est possible d'utiliser le jeu de rôle, par exemple, pour expliquer des enjeux politiques importants. Les

individus peuvent ainsi expérimenter les confrontations et en saisir la dynamique profonde. Ils peuvent donc prendre pleinement conscience de problèmes politiques de grande envergure sans passer par de longue lecture ou exposé, ici, iels vivent du concret. Se mettre dans la peau d'un.e autre citoyen ou citoyenne qui vit des situations différentes des nôtres permet également d'ouvrir son esprit, de comprendre ce qu'il ou elle vit au quotidien et de casser les stéréotypes, les préjugés que l'on peut parfois développer par manque de compréhension ou par la réception de mauvaises informations (par les médias ou politiques notamment).
Dans le commerce, peu de jeux vont avoir des thèmes partagés avec l'éducation permanente. Les jeux à vocation éducative sont soit destinés aux enfants pour leur apprendre à lire, écrire et prononcer des mots, soit des jeux historiques (comme « Sur les traces de Marie Curie », par exemple) ou encore des jeux écologiques (CO2 Second Chance).

## Refaire la société, une partie à la fois

### Le jeu comme créateur de partage

Le jeu de société est aussi un moyen de voir le monde autrement. Les meilleurs jeux pour cela sont ceux dits « asymétriques ». Cela signifie que les joueurs et joueuses ne partent pas avec les mêmes capacités, règles, ressources ou objectifs. Pour illustrer, voici un exemple de jeu : Kauri. Kauri est un jeu pour 2 à 4 joueurs qui se déroule en Nouvelle-Zélande pendant la colonisation. Chaque participant incarne une des quatre factions : les colons britanniques, dont l'objectif est la déforestation et l'industrialisation ; les Māoris, représentants du peuple originel qui cherchent à préserver leur culture et leurs traditions ; les possums, animaux envahissants introduits par les Anglais, qui veulent se multiplier sur l'île ; et les kiwis, espèce endémique, qui ne visent rien de plus que leur propre survie. Ici, nous voyons clairement que les objectifs de chacun sont très différents et permettent aux joueurs et joueuses d'observer plusieurs angles d'un sujet aussi complexe que la colonisation. C'est une des forces des jeux de société, on regarde le monde au travers d'une autre fenêtre, on change d'angle, et cela peut être grandement porteur de sens dans le milieu de l'éducation permanente. Voir les choses en fonction de la position sociale, économique, culturelle et politique d'une personne permet d'ouvrir son esprit et comprendre certains mécanismes, certains enjeux, certaines réactions ou manque de réactions. Kauri n'est qu'un exemple parmi beaucoup d'autres.

### Le jeu comme créateur de lien

Il est évident que le jeu va créer des liens forts entre les joueurs et joueuses. Ces liens sont entretenus par le temps, on se remémore les parties perdues ou les victoires, on se demande comment mieux faire, on parle tactique. Mais la compétitivité n'est pas le seul pan du jeu de société qui est créateur de lien, nous avons aussi la collaboration. On compte plusieurs jeux qui accordent la priorité à une dynamique coopérative plutôt qu'à une dynamique concurrentielle. Parmi les exemples notables, on peut citer « Pandémie ». Ce jeu, sorti 12 ans avant l'apparition du Covid-19, vous permet de jouer contre une (ou plusieurs, pour les joueurs les plus courageux) pandémie mondiale. En endossant un rôle spécifique avec des compétences distinctes, les participants devront s'unir et mettre en commun leurs ressources pour vaincre la maladie. Ici, les joueurs et joueuses sont confrontés ensemble au jeu proposant différents niveaux de difficulté. Il n'y a pas d'ennemis à abattre, pas de « méchant », pas de compétition, mais un système à défaire. Pour favoriser l'unité au sein d'un groupe, ce type de jeu constitue une excellente option. Les personnes apprennent à se connaitre, elles discutent entre elles, elles doivent collaborer pour gagner. Dans le même esprit, les *escape-games* collaboratifs sont aussi intéressants. Ils permettent de faire prendre conscience de l'esprit d'équipe aux individus d'un groupe. Il est tout à fait possible de reprendre ce type de jeu dans l'esprit de l'éducation permanente, afin de donner aux personnes un aperçu du monde collaboratif : ensemble, on va plus loin.

### Le jeu de société créateur d'engagement

Le jeu peut être la première marche vers un engagement actif des citoyens. Pour cela, il faut que le jeu utilise les armes dont on a parlé plus haut, la projection et le changement de points de vue sont une combinaison intéressante : le joueur va se projeter dans un futur autre que le sien. L'adaptation et la création de liens peuvent aussi être mises ensemble pour parler de thème comme l'intégration ou la nouveauté. Dans les deux possibilités, c'est l'empathie qui va être vectrice d'engagement, il ne faut donc surtout pas hésiter à avoir, après le jeu, une phase de débriefing pour parler de ce que les joueurs et joueuses ont ressenti en jouant. L'animateur doit alors les faire parler pour essayer de créer un espace où ils et elles peuvent déposer leur ressenti et écouter celui des autres, créer un moment d'écoute et d'échange, de solidarité. Ce qui va alors porter le collectif dans l'engagement. Il ne tient qu'à l'animateur de jongler avec ces différentes notions pour créer le jeu qu'il souhaite.

## Et les jeux vidéo dans tout ça ?

Bien que proche du jeu de société sur divers points, le jeu vidéo reste un monde à part dans le cadre de son utilisation en éducation permanente. Pour l'utiliser, cela demande du matériel informatique adapté et en suffisance pour l'ensemble des participants. Mais le matériel n'est pas la seule limite, si vous souhaitez construire votre propre jeu, il vous faudra les connaissances en codage, graphisme et *game design* pour le faire. Il existe cependant déjà certains jeux vidéo qui peuvent être utilisés dans l'éducation permanente. Voici un exemple : « Burger Tycoon » (anciennement connu sous le nom de « *McDonald's Video Game* ») est un jeu « flash » développé par la société italienne Molleindustria. Dans ce jeu, vous prenez les commandes de l'entreprise McDonald. Vous devrez prendre des décisions qui affecteront l'avenir de votre entreprise, notamment en ce qui concerne l'alimentation de votre bétail avec des céréales génétiquement modifiées, la déforestation, la gestion de votre stratégie publicitaire et les éventuelles pratiques de corruption. Ce jeu ne laisse néanmoins pas la possibilité de jouer à plusieurs, il reste cependant une bonne porte d'entrée dans le monde du *fast food* et de la malbouffe. D'autres jeux du même genre peuvent être trouvés, mais je n'en ai décelé aucun permettant le multijoueur.

## Modifier un jeu ? Une partie de plaisir !

Modifier un jeu existant et l'adapter à une activité d'éducation permanente peut être complexe. C'est pourquoi nous avons élaboré ce guide pratique sur les étapes clés de l'adaptation d'un jeu.
Nous commençons par le choix du jeu. Il est bon que le jeu choisi ait déjà un rapport avec le sujet abordé (il est possible de faire sans, mais cela nous facilite grandement la tâche). Pour reprendre l'exemple du Monopoly : le thème de la propriété immobilière est déjà là, une grande partie des règles tournent autour de ça. Il nous suffit de faire de légères modifications pour arriver à ce que l'on souhaite.

➔**Petit conseil :** avant de choisir le jeu que vous allez utiliser comme base, allez faire un tour dans un magasin de jeux et demandez l'aide d'un vendeur ou d'une vendeuse. Partagez le projet et demandez si un jeu existant pourrait servir de base pour être modifié. Il y a énormément de jeux sur terre et les plus populaires ne seront pas nécessairement les plus porteurs de sens à adapter.

Ensuite, il va falloir identifier les règles modifiables et celles qui ne le sont pas. Pour ce faire, le sujet que l'on veut traiter doit être parfaitement identifié. Nous n'allons pas modifier les mêmes règles quand on veut parler de la crise du logement que quand nous parlons d'écologie. Pour notre Monopoly, nous pouvons modifier les règles suivantes : les joueurs ne gagnent pas tous le même montant quand ils passent par la case départ ; le joueur privilégié (celui qui gagne le plus en passant par la case départ)

peut utiliser le nombre de dés qu'il souhaite lorsque c'est son tour; une grande partie des propriétés sont déjà en la possession du joueur privilégié. Ces règles ont été modifiées pour s'adapter au thème de la crise immobilière, mais il est très facile de partir vers un autre thème, la crise écologique. Par exemple, nous pouvons remplacer les maisons et hôtels par des industries. Nous pouvons également faire en sorte que les joueurs et joueuses effectuent un nombre de tours prédéfinis. À la fin, nous calculons l'empreinte carbone de chaque joueur ou joueuse en fonction du nombre d'industries sur le plateau. Les joueurs et joueuses ne savent pas comment compter les points au début de la partie, ce qui crée un effet de surprise. Dans ces modifications, nous pouvons même inclure des notions telles que la délocalisation en modifiant les noms des cases pour qu'elles ne soient plus des villes, mais des pays.

Comment modifier le matériel du jeu. Vous pouvez très bien écrire directement sur les cases et les cartes de votre Monopoly pour le modifier directement, mais l'idéal est de partir de rien sur une feuille blanche et de ne réutiliser du jeu de base uniquement ce qui n'a pas été modifié (pions, dés, cartes chances …). Pour obtenir un résultat propre et digne d'un jeu que l'on trouverait sur le marché, sachez que certains éditeurs de jeux de société proposent de s'occuper de l'impression et de la mise en œuvre de vos créations. À noter que votre jeu ne sera pas parfait du premier coup, il vous faudra donc le faire tester et le modifier et le refaire tester juste après. En bref, passez par une phase d'essai-erreur faite avec du matériel facilement remplaçable et modifiable.

➔**Petit conseil :** avant de commencer à partir de rien, faites un tour dans votre armoire à jeu, vous possédez surement de vieux jeux incomplets dont les restes peuvent servir de base à votre création. Les paquets de cartes incomplets et autres dés sans jeu sont des matériaux de choix pour la construction de votre prototype.

Enfin, l'écriture des règles ne se fait pas n'importe comment, voici une structure de base qui peut servir pour la plupart des jeux :

1. Introduction : durée, nombre de joueurs et joueuses, âge
2. Matériel : liste de ce que vous trouverez dans la boite
3. But du jeu : expliquer le but le plus simplement possible, en une phrase si possible
4. Mise en place et début : comment préparer l'espace de jeu, les cartes à donner, les pièces à répartir, les ressources à placer … et comment choisir qui commence
5. Tour de jeu : expliquer simplement comment se passe un tour de jeu classique
6. Exceptions et effets (facultatif) : certains jeux en possèdent d'autres non, s'il y en a, il est nécessaire de les lister avec une courte explication pour que les joueurs s'y retrouvent.
7. Fin de partie : comment compte-t-on les points à la fin de la partie? Qui est le vainqueur? On gagne en équipe ? Que faire en cas d'égalité? Quel objectif pédagogique

Il est possible d'ajouter d'autres choses au besoin.

Petit aparté sur l'accessibilité : de plus en plus de jeux veulent se rendre plus accessibles pour les personnes. Pour cela, il y a quelques détails que les créateurs peuvent mettre en place :

1. Si votre jeu utilise énormément de couleurs différentes et que ces couleurs influencent le gameplay, il est bienvenu d'attribuer chaque couleur à un signe (le rouge = croix; le vert = ovale; le bleu = rond;…) pour ne pas mettre en désavantage les daltoniens.
2. Utiliser des signes/schémas plutôt qu'un texte. Par exemple, au lieu d'avoir « prenez 5 pièces de la banque », avoir un dessin de banque avec une flèche pointant vers le joueur avec 5 pièces partant de la banque. Cela permet aux personnes ne parlant pas bien français ou aux personnes

analphabètes de participer au jeu. Dans les règles, il vous faudra une légende présentant les symboles.

3. Avoir un guide vidéo. Ce guide explique les règles, les effets des cartes, la signification des schémas, le comptage des points. Cela rend le jeu plus accessible aux personnes ne parlant pas bien français et aux analphabètes.

À noter qu'il existe d'autres modifications faisables, les 3 proposées ci-dessus sont les plus courantes dans les jeux présents sur le marché.

Quelques jeux que vous pouvez retrouver dans le commerce qui peuvent déjà se prêter à une activité d'éducation permanente ou qui ne demanderont que peu de modifications pour :

| Nom du jeu | Sujet (s) |
|---|---|
| Monopoly | Capitalisme, propriété privée, marché de l'immobilier |
| 1984 | Politique, autoritarisme |
| Floresta | Écologie, nature, tourisme |
| CO2 Second Chance | Énergie, changement climatique |
| Kauri | Colonisation, déforestation, protection de l'environnement |
| Adulthood | La vie d'adulte, la dépense du temps |
| Barcelona | Gestion de l'espace public |
| Pandémie | Gestion de crise, crise sanitaire, coopération |

N'hésitez pas également à faire appel à des associations d'éducation permanente qui disposent de jeux qu'on ne trouve plus dans le commerce comme,par exemple, le jeu « Kapital » sur la conscience des classes sociales.

### L'amusement et l'ennuie au service de l'éducation permanente

Il est également possible d'utiliser le principe le plus primaire du jeu, l'amusement, comme arme de la compréhension et de l'appropriation. Prenons l'exemple de notre Monopoly modifié. Dans ce jeu, le joueur qui va s'amuser le plus est celui qui sera favorisé. L'inconfort des autres participants est utilisé pour souligner encore plus l'importance du sujet et pour marquer les esprits. Nous vous suggérons d'inclure une option de secours pour les participants qui pourraient être injustement désavantagés. Par exemple, vous pourriez envisager une option de partage des paiements de loyer ou la possibilité de ne pas exiger de loyer des autres joueurs et joueuses concernés. Attention : ces règles n'auront de sens que si elles sont découvertes et non pas directement données aux joueurs et joueuses.

## Comptons un peu les points

Le jeu de société peut être une arme à plusieurs niveaux de l'éducation permanente. Il peut servir d'entrée pour générer de l'intérêt, de la curiosité et de porte de sortie.

En tant que porte d'entrée, le jeu est là pour introduire une/des notion/s aux participants et participantes d'une animation. Par exemple, nous voulons parler de la crise du logement en Belgique : nous pouvons utiliser un Monopoly où la grande majorité des propriétés sont déjà achetées et/ou le nombre de joueurs et joueuses est supérieur au nombre de logements disponibles. Les participantes et participants peuvent alors découvrir les joies de rentrer sur le marché de l'immobilier actuel et si on y ajoute certaines règles d'accessibilité au logement, ils/elles pourront comprendre les discriminations

liées au logement (nationalités, personnes précaires, flambée de prix, maisons abandonnées, etc.).

En tant que porte de sortie, le jeu peut également servir comme finalité d'un projet. Les participants vont créer un jeu pour illustrer un problème, une notion, un sujet de société. Le jeu serait alors le résultat d'un projet travaillé depuis plusieurs mois par un groupe lors d'une activité d'éducation permanente. Le jeu de société créé pourrait alors être lui-même utilisé comme porte d'entrée lors d'autres activités futures.

## Le jeu de société, la porte d'entrée parfaite ?

Le jeu de société permet de faire découvrir un sujet d'une façon unique : en le vivant. Les joueurs et joueuses sont amené.es à vivre activement à la situation qu'ils et elles découvrent. Le jeu possède également la possibilité de combiner à la fois une phase d'exposition, où les personnes reçoivent des informations sur le thème et une phase de discussion où ils et elles discutent de ces mêmes informations durant la partie. Le jeu se veut donc à la fois porte d'entrée, moteur de réflexion, et moteur de partage. Mais pas que…Le jeu est aussi un créateur de liens, il permet aux participants et participantes d'une formation (par exemple) d'apprendre à se connaitre, d'établir un climat de confiance sécurisant. Chacun et chacune est ainsi davantage disposé.e à s'engager et à exprimer son point de vue. Mais attention, le jeu n'est pas pour autant parfait et utilisé à toutes les occasions.

Certains sujets sont parfois trop complexes pour être présentés sous la forme d'un simple jeu. Il est également possible que « gamifier » (transformer en jeu) une problématique soit vu comme irrespectueux et déplacé. Il faut donc bien réfléchir au projet et aller chercher au maximum l'opinion des personnes concernées.

## Fin de partie

Le jeu de société est une carte puissante de l'éducation permanente. C'est un outil qui fait déjà ses preuves dans de nombreuses associations partout en Belgique et qui a encore de longs jours devant lui. Il doit cependant être utilisé de manière ciblée, il n'est pas question de recycler le même jeu, avec les mêmes règles, en changent juste le sujet.

Dans l'éducation permanente, le jeu avance avec trois atouts : il permet d'observer le monde sous un autre angle, de remettre en question nos pratiques, nos idées, nos valeurs et est aussi un fondateur de lien dans une société qui en a de plus en plus besoin. Il est moteur d'engagement, en donnant aux joueurs et joueuses une raison de se mettre en marche.

Dans son utilisation plus pratique, le jeu peut prendre la forme de la porte d'entrée ou de sortie d'une activité. La porte d'entrée lui permet d'introduire un sujet auprès d'un groupe de personnes de manière ludique et concrète. Il rend les sujets accessibles à une plus large portion de la population en plus d'insuffler du dynamisme à l'animation. La porte de sortie lui permet de devenir le moyen d'expression d'un groupe de personnes, il transmettra collectivement son point de vue, son sentiment, son idée du monde qui l'entoure.

# Prêt·es à jouer avec nous ?

PASSIONNÉ·E PAR L'UNIVERS DES JEUX ? INTERESSÉ·E PAR LA PÉNIBILITÉ AU TRAVAIL ? TOUJOURS DES IDÉES PLEIN LA TÊTE ET ENVIE DE LES CONCRÉTISER POUR FAIRE BOUGER LES CHOSES ? ENVIE DE PARTICIPER À LA CRÉATION D'UN JEU SUR LA PÉNIBILITÉ AU TRAVAIL ?




**Les conditions pour y participer ?**

Un peu de temps, des idées, de la motivation et... l'envie de jouer !

Séance d'information **mercredi 5 février de 13h à 16h** à l'Espace Solidarité, rue de Namur 47 à 5000 Beez.

Le groupe de travail se réunira les **mercredis 12, 19 & 26 février et 5 mars de 14h à 16h30** aux 3D - Board Game Café, place Abbé Joseph André 11 à Namur (à proximité de la gare).

Infos & inscriptions : cepag@cepag.be – 081/26 51 56




Rue de Namur 47
5000 Beez
Tél. 081 25 61 56
Fax 081 26 51 51
cepag@cepag.be
cepag.be
cepagasbl
cepagmouvement
CEPAGTV