**Magny-les Hameaux : le réforme des rythmes scolaires… par le jeu !**

Samedi 30, la commune de Magny-les-Hameaux organisait une séance de bilan de la mise en œuvre des rythmes scolaires. Une séance qui concluait un cycle de trois. Une « partie en trois manches » en quelque sorte puisque la méthode utilisée fut la gamification. Cette approche consiste en *« l’utilisation de jeux, d’éléments de jeux et/ou de mécanismes issus du jeu dans la communication professionnelle »* selon Franck Plasse et Sébastien Célerin, auteurs de l’ouvrage [*Gamification – méthodes, enjeux et cas pratiques de communication ludique*](http://www.territorial.fr/PAR_TPL_IDENTIFIANT/1184/TPL_CODE/TPL_OUVR_NUM_FICHE/53-dossiers-d-expert.htm5) dont les principes furent mis en œuvre à Magny-les-Hameaux.

**Les trois temps de jeu**

- Temps 1 : un groupe d’une cinquantaine de participants – parents d’élèves, enseignants, représentants associatifs, personnel municipal – a participé à une matinée animée avec le jeu *Carré d’idées*, un dispositif de brainstorming basé sur la conception puis l’échange de cartes entre participants. En trois heures, ils ont généré deux-cents cartes-idées, en ont présélectionnés cent-cinquante puis vingt-quatre qu’ils ont combinées et finalisées sous la forme de six propositions.

­- Temps 2 : le même groupe a de nouveau travaillé une matinée, avec un deuxième jeu, *Cartes Café*, un mode de coopération enrichi et partagé, utilisant des changements de sous-groupe orchestrés aléatoirement par des cartes. À partir des éléments générés par *Carré d’idées,* la séance a débouché sur la production de six fiches listant objectifs, contraintes et critères d’évaluation.

- Temps 3 : dix mois plus tard, après la mise en œuvre décidée à partir des éléments produits par *Carré d’idées* et *Cartes café*, le nouveau groupe des parties prenantes (en partie renouvelé en raison du turn-over des participants et de l’intégration d’intervenant N.A.P.) s’est retrouvé. Le jeu *Smileys* leur a permis de synthétiser leur avis sur la mise en œuvre locale de la réforme et d’affiner leur opinion sur les principaux thèmes (organisation, contenu, communication, etc.). Un bilan qui s’avère globalement positif tant pour la mise en œuvre effective de la réforme locale dans la commune que pour la « gamification » utilisée.

**Quelques témoignages (recueillis après la séance 2)**

Cécile Kaltenbach, responsable du service enfance : « *Le caractère ludique a permis de positionner chacun au même niveau et de libérer la parole.* »

Marie Striolo, représentante FCPE des parents d’élèves : « *Cette méthode est* *efficace pour diversifier les échanges et augmenter les connaissances sur ce dossier.* »

Gilles Amiel, directeur d’école : « *cette manière, style jeux de plateau, a permis à mon sens une dé-dramatisation.*»