



Camille Lepage

Enseigner les thèmes sensibles par les jeux :

Un moyen sous-exploité

Camille Lepage termine actuellement son baccalauréat en enseignement au secondaire de l'univers social et du développement personnel à l'université Laval. Après ses études, elle voudrait continuer d'enseigner le cours de CCQ dans les écoles publiques de la ville de Québec. Elle envisage de continuer ses études sur le sujet de la pédagogie ludique comme outil d'enseignement pour les thèmes sensibles si l'opportunité se présente dans les années futures.

Introduction

Les thèmes sensibles sont des sujets inévitables en CCQ et en histoire. Comme enseignante, j'ai toutefois pu remarquer que leur éducation semble devenir un enjeu de plus en plus présent dans les écoles secondaires québécoises. Une étude récente, menée par l'organisme GRIS-Montréal, confirme qu'il y a actuellement une montée de l'intolérance envers les personnes LGBTQ+ chez des adolescents de tout âge, tout genre, toute religion et de tout milieu scolaire (Fédération des comités de parents du Québec, 2025). Cette hausse, exacerbée par les réseaux sociaux et la polarisation grandissante, s'accompagne d'une augmentation de jeunes glorifiant la violence et admirant des figures controversées tels qu'Andrew Tate ce qui apporte un climat de plus en plus violent à l'école (Miconi et al., 2023). Marie Houzeau, la directrice générale de GRIS-Montréal, souligne que le problème découle notamment du fait que des opinions homophobes dites en classe sont soutenues par plusieurs élèves par des propos faisant référence à la liberté d'expression ou à la liberté de croyance tels que « C'est mon droit d'être homophobe » (Bilodeau, 2023). La communauté LGBTQ+ n'est d'ailleurs pas la seule à être touchée par cet enjeu. Misogynie, xénophobie, racisme et intolérance religieuse sont aussi des problèmes qui sont de plus en plus présent dans les salles de classe, complexifiant davantage le travail des enseignants par rapport à l'enseignement des thèmes sensibles (Miconi et al., 2023).

Cette situation inquiétante m'a amené à me poser la question suivante : « Comment enseigner les thèmes

sensibles en classe de manière à engager les élèves et à limiter les débordements causés par la polarisation des idées ? » J'ai longuement réfléchi et je propose dans cet article une piste de solution qui pourrait s'avérer prometteuse, bien qu'elle soit, de prime abord, contre intuitive. Pour enseigner les thèmes sensibles, je crois qu'il serait intéressant d'intégrer l'utilisation du jeu, plus particulièrement de la pédagogie ludique, dans ces apprentissages et ces enseignements. La connexion entre les thèmes sensibles et la pédagogie ludique n'est pas une nouveauté et certains auteurs l'ont d'ailleurs déjà proposé avant moi (Hirsch, 2021). Ce texte va néanmoins tenter de présenter une thèse claire expliquant comment et pourquoi le jeu peut devenir un outil permettant d'atteindre les prérequis nécessaires à l'éducation des thèmes sensibles en termes de climat de classe et de la gestion des sensibilités des élèves.

Le thème sensible : définition et défis

La définition qui sera utilisée dans cet article est celle de Hirsch et Moisan. À la suite d'un projet de recherche, Hirsch et Moisan (2022) ont proposé quatre dimensions permettant d'analyser et de comprendre qu'elles sont les thèmes sensibles d'aujourd'hui, c'est-à-dire la dimension pédagogique, la dimension éthique, la dimension politique et la dimension sociale. Les thèmes sensibles sont donc des sujets nécessitant des connaissances complexes (dimension pédagogique) qui vont provoquer des tensions entre notre vision du monde et celle d'autres personnes (dimension éthique),

particulièrement lorsqu'elles diffèrent de celles acceptées par la société ou lorsqu'elles concernent des enjeux de rapport de pouvoir (dimension politique), dans un contexte scolaire pluriel où il n'est pas toujours possible d'avoir un consensus (dimension sociale) (Hirsch et Moisan, 2022).

Le défi de la motivation dans l'enseignement des thèmes sensibles

La sensibilité ou la difficulté d'un thème ne vient pas tant de son contenu a proprement dit. Elle vient davantage de ses rapports avec les individus, les groupes et la société (Hirsch et Maxwell, 2023). Ces confrontations, qui engendrent une variété d'émotions chez les élèves et les enseignants, font en sorte que les sujets sensibles sont des savoirs qui ne donnent pas forcément envie d'être appris ou d'être enseigné (Hirsch et Moisan, 2022).

Lorsqu'un thème sensible est abordé en classe, l'objectif est de venir susciter l'intérêt des élèves en restant dans le respect et dans les limites établies (Hirsch et Moisan, 2022). La question de l'intérêt reste souvent difficile à encadrer. D'un côté, certaines études soutiennent l'idée que l'engagement émotionnel des élèves est bénéfique à leur apprentissage (Hirsch et Moisan, 2022). Cette idée est souvent associée à celles entourant l'importance des images, particulièrement en histoire. Les images ont un pouvoir de représentations en imposant des interprétations sur le sujet qu'elles dépeignent (Gunthert, 2015). Pour certains enseignants, les images violentes d'époque, en illustrant telle qu'elle était l'atrocité des réalités vécues, sont ainsi un moyen de préserver la mémoire et de faire comprendre aux élèves le poids de ces événements historiques (Deillon, 2021). D'un autre côté, d'autres études démontrent que les images ou les propos choquants amènent chez les élèves à un repli sur soi afin de se protéger de ceux-ci (Hirsch et Moisan, 2022). Le danger est qu'un élève, lorsque confronter trop fort à ses émotions, va se refermer dans ses idées, ce qui viendrait non seulement nuire à son apprentissage, mais aussi cela pourrait le pousser un peu plus vers la radicalisation (Champagne, 2021). La question des émotions dans l'éducation de ces sujets est donc au centre des préoccupations et des défis qui y sont associés. Doit-on enseigner malgré les émotions et les sensibilités en restant le plus objectif possible ou doit-on enseigner avec les émotions et les sensibilités en les considérant comme des vecteurs de connaissance ? (Lazreg, 2024) Les enseignants n'ont pas tous la même vision des choses quand vient le temps de gérer ces émotions en classe, et même si la plupart tendent à se situer au croisement de ses postures, certaines d'entre elles vont

davantage les influencer dans leur pratique (Lazreg, 2024). Chaque posture et chaque approche, malgré leurs avantages et leurs défis respectifs, ne peuvent pourtant pas assurer à un enseignant qu'il n'y aura pas de débordement dans sa classe.

Le défi des « débordements en classe »

Les dérapages dans une classe sont un risque très présent lorsque l'on cherche à enseigner des thèmes sensibles. Pour limiter les risques, il est nécessaire de répondre à certaines conditions.

- L'enseignant a établi au préalable une relation éducative positive avec ses élèves où la gestion de classe n'est pas un enjeu (Hirsch et Maxwell, 2023) afin d'assurer à ses élèves un climat de classe sécurisant et ouvert aux différentes idées (Hirsch et Moisan, 2022).
- L'enseignant a fait une préparation exhaustive de son activité en s'assurant que l'approche du sujet est : adapté à l'âge des élèves et adapté au climat du groupe-classe (s'assurer qu'il n'y a pas de conflits au sein des élèves, connaître les opinions potentielles des élèves sur le sujet, etc.) (Hirsch et Maxwell, 2023).
- L'enseignant est conscient de ses propres opinions et émotions vis-à-vis du sujet ainsi que celle de son milieu scolaire afin de garder le contrôle de soi face aux potentielles réponses des élèves, pour être en mesure de présenter les biais qui peuvent entourer le sujet et pour pouvoir adopter une posture respectueuse et sensible en classe (Hirsch et Moisan, 2022).

Survol de la place du jeu en pédagogie

Lorsque l'on parle des jeux en éducation, il est facile de se perdre dans les différentes dénominations existantes. Pour davantage de clartés, voici un tableau résumant certaines des différentes façons existant de rendre la pédagogie plus ludique.

Termes	Définition	Exemples
La ludification	Aussi appelée « gamification » en anglais, c'est une approche qui reprend en classe des mécanismes associés aux jeux	L'intégration à un cours de badges à collecter, l'inclusion de rôles attribués aux élèves de la classe, etc.

	pour rendre une situation ludique (Enseigner à l'université Laval, 2023).	
Le jeu éducatif	C'est un jeu structuré cherchant à inculquer de nouvelles connaissances, à préparer la conceptualisation des notions en passant par l'aide d'objets soutenant l'action (De Grandmont, 1989).	Les jeux tels que « Consomètre » pour informer les élèves des impacts d'actions quotidiennes de consommation d'eau, de production de déchets et d'émission de gaz à effet de serre (Crépin-Leblond, 2024).
Le jeu pédagogique	C'est un jeu faisant appel à des connaissances déjà acquises afin de réaliser un apprentissage précis pouvant être évalué par la suite (De Grandmont, 1989).	Les jeux de révision (jeux d'association, de devinette, etc.) et les jeux faisant pratiquer des compétences (scrabble, etc.).
Le jeu sérieux	C'est un jeu, souvent un jeu vidéo, présentant une situation fictive que le joueur devra, par l'observation et l'expérimentation, régler en trouvant et optimisant la meilleure stratégie. Ce jeu, contrairement au jeu éducatif, nécessite certaines connaissances préalables (Lhuillier, 2011).	Les jeux tels que le jeu en ligne « Hellink » de l'université de Sorbonne qui concerne l'enjeu de la désinformation (https://hellink.fr) ou encore le jeu de société « Hegemony » qui permet aux élèves d'incarner des personnages de différentes classes lors de conflits politico-économiques fictifs

		(Hegemony, 2025).
La ludicisation ou la pédagogie ludique	C'est une approche proposant des situations d'apprentissage qui intègrent le jeu comme une modalité pédagogique (Enseigner à l'université Laval, 2023). Cette pédagogie prend pour point de départ le potentiel et les connaissances de l'élève afin de l'amener à faire une démarche cognitive qui respecte ses besoins, ses goûts et son rythme (De Grandmont, 1989).	Les activités pédagogiques telles que « Dans les pas d'un réfugié », une activité pour sensibiliser aux différentes difficultés vécues par les réfugiés (<i>Jeu de sensibilisation</i> « Dans les pas d'un réfugié », 2019) ou encore telles que « Zones sensibles », une activité sur des thèmes entourant la sexualité (Fondation Marie-Vincent, 2021).

Les thèmes sensibles et le jeu : application, avantages et limites de la méthode

Le jeu comme introduction aux thèmes sensibles

Bien que les jeux puissent être utilisés de plusieurs façons pour enseigner les thèmes sensibles, certaines applications me semblent plus adéquates que d'autres. Dans ce contexte, la manière la plus simple d'intégrer les jeux est, selon moi, de les utiliser pour introduire le thème sensible aux élèves avant de revenir en groupe pour en discuter. Plusieurs auteurs ont mis de l'avant l'idée que les jeux avaient du potentiel dans la sensibilisation et la conscientisation aux crises politiques, économiques, sanitaires, sociales et environnementales modernes (Bonenfant et Couturier, 2023). Cela s'explique par le fait qu'ils ont une « rhétorique procédurale », autrement dit, les règles du jeu vont contraindre les actions des joueurs de façon à leur présenter des discours, des valeurs et même des représentations socioculturelles (Bonenfant et Couturier, 2023). Les représentations, les règles, les valeurs et les pratiques peuvent ensuite être critiquées par les élèves

lors d'une discussion suivant directement l'activité ou après une présentation magistrale expliquant plus en détails le thème sensible (Vari, 2016).

Le jeu est un outil permettant de développer les compétences relationnelles (empathie, considération, coopérations, communication, etc.), de contribuer à la motivation et à l'engagement des élèves et de favoriser le sentiment de cohésion d'un groupe (Hovington et Lépine, 2024). Son utilisation peut donc non seulement augmenter la motivation des élèves pour apprendre, notamment apprendre les thèmes sensibles, mais aussi favoriser la création d'un climat de classe sécurisant pour ensuite discuter de ces thèmes sensibles. Utilisé dans un contexte pédagogique, cela signifie que l'approche avec laquelle le thème sensible est présenté est indirecte. L'élève est placé dans une situation d'apprentissage détendue sans jugement de valeurs où il peut s'activer à son propre rythme et selon ses besoins intrinsèques (De Grandmont, 1989). Le jeu, en présentant une problématique concrète que les élèves doivent résoudre (Bonenfant et Genvo, 2014), présente le sujet sensible de manière intéressante en limitant le risque de provoquer chez lui un repli sur soi. Sans être une solution miracle, le jeu a le potentiel de permettre à l'élève d'entrer en contact avec le sujet avec un certain détachement émotionnel. Ce détachement permet à l'élève de faire une réflexion inconsciente sur le sujet en amont à la discussion en classe favorisant ainsi ses chances de dépasser ses émotions lors de la présentation officielle du thème et de la discussion en groupe pour entrer dans la réflexion critique (Hirsch et Moisan, 2022). Le jeu me semble un bon outil pour éviter les débordements puisque la conscience d'un sujet comportant une problématique sérieuse peut amener l'élève à moins se sentir menacé par l'enseignant. De fait, lorsqu'un élève ne comprend pas un sujet, comme le racisme par exemple, il peut s'imaginer que seules les personnes mal intentionnées sont coupables de faire des actes racistes ou de participer au racisme et ainsi se sentir accusé d'être responsable, du moins en partie, du problème lorsqu'il est discuté en classe (Hirsch et Moisan, 2022).

Défis de l'utilisation du jeu dans l'éducation des thèmes sensibles

L'enseignement des thèmes sensibles par la pédagogie ludique, malgré ses avantages, comporte trois difficultés.

La première concerne la préparation et la connaissance du sujet de l'enseignant. Pour utiliser la pédagogie ludique, il est primordial que l'enseignant connaisse déjà le sujet sur lequel il veut faire jouer ses élèves, qu'il comprenne son programme ainsi que les objectifs visés

par son activité afin d'en assurer l'intérêt pédagogique et d'améliorer sa réaction aux situations imprévues (De Grandmont, 1989). Similairement, lorsqu'un enseignant apporte un thème sensible en classe, il est essentiel qu'il connaisse ses propres a priori sur le sujet ainsi que ceux de ses élèves et de son milieu scolaire, qu'il soit à l'aise avec les éléments entourant son sujet et l'approche qu'il a choisie pour le présenter (Hirsch et Moisan, 2022). Je conseille donc à un enseignant n'ayant jamais utilisé la pédagogie ludique de commencer par proposer à ses élèves un jeu sur un thème avec lequel il est déjà très confortable.

La deuxième concerne la pertinence du modèle et de la représentation des structures et des dynamiques dans le jeu. Le modèle du jeu choisi doit bien représenter les structures et les dynamiques du sujet qu'il cherche à présenter, qu'il y a une pertinence par rapport à ce qui est observable dans la réalité, même si cela se passe dans un contexte fictif, afin de ne pas induire en erreur les élèves (Forest et al., 2012). La transposition dans un monde imaginaire doit servir la compréhension du thème sensible. Pour cette raison, certains thèmes sensibles peuvent être plus difficiles à représenter adéquatement et sont donc moins compatibles avec la pédagogie ludique (Hovington et Lépine, 2024).

La troisième difficulté concerne certaines mécaniques des jeux utilisés. Si un enseignant utilise un jeu sérieux, il est nécessaire que ce dernier permette une certaine liberté de jeu aux élèves pour qu'ils puissent expérimenter et réfléchir à des solutions possibles en donnant une possibilité d'exploration et d'action sur l'environnement du jeu (Vari, 2016). De plus, le jeu doit offrir la possibilité aux élèves d'avoir plusieurs « bonnes » solutions pour un même problème afin de garder une certaine diversité de points de vue et à faire place à la multiperspectivité (Vari, 2016 ; Hirsch et Moisan, 2022).

Conclusion

L'un des enjeux de l'école québécoise est l'enseignement des thèmes sensibles, des savoirs complexes et multifacettes qui peuvent venir ébranler le cœur ou le noyau d'une personne en touchant ses valeurs et ses représentations sociales concernant les manières de vivre en société (Hirsch et Moisan, 2022). Une proposition pour motiver les élèves et éviter les débordements en classe lors de l'enseignement d'un sujet sensible est la pédagogie ludique, plus particulièrement intégrant des jeux (éducatifs, pédagogiques, sérieux, etc.) comme introduction du sujet d'une situation d'apprentissage. L'objectif est d'amener l'élève à commencer sa réflexion sur le thème sensible

dans un environnement plaisant, sécuritaire et non-confrontant, afin de limiter les réactions émotionnelles incontrôlées (Hirsch et Maxwell, 2023).

Les émotions ne sont toutefois pas incompatibles avec les jeux. Un jeu peut amener un élève à ressentir des émotions pouvant l'aider à mieux comprendre le thème sensible. Par exemple, le jeu pédagogique « RicheS ? », une activité pour sensibiliser à la lutte contre la pauvreté, demande à l'élève de sortir, à l'aide de différentes actions et décisions, le personnage qu'il incarne de la pauvreté (KuriOz, 2023). Les conséquences des actions choisies peuvent être une source de frustration ou de sentiment de réussite pour l'élève, ce qui reflète dans une moindre mesure les émotions des personnes tentant de sortir de la pauvreté. L'empathie découlant de ces émotions peut être utilisée comme point de départ à la discussion suivant la période de jeu. Les jeux pédagogiques pourraient ainsi être à la fois un moyen d'aborder les thèmes sensibles en se détachant ou en embrassant les sensibilités suscitées, et ce, de manière plus contrôlée pour l'enseignant.

Références

- Bilodeau, É. (2023, 29 septembre). Plus difficile qu'avant d'aborder des sujets sensibles en classe. La Presse. <https://www.lapresse.ca/actualites/education/2023-09-29/diversite-sexuelle/plus-difficile-qu-avant-d-aborder-des-sujets-sensibles-en-classe.php>.
- *Bonenfant, M. et Couturier, A. (2023). Le jeu comme praxis de sensibilisation et de conscientisation, *Sciences du jeu*, (19). <https://doi.org/10.4000/sdj.5272>.
- *Bonenfant, M. et Genvo, S. (2014). Une approche située et critique du concept de gamification. *Sciences du jeu*, (2). <https://doi.org/10.4000/sdj.286>.
- Champagne, J. (2021). Polarisation sociale et acte pédagogique : comment sortir des sentiers battus ?, dans H. El-Hage (dir.), *Comment aborder les sujets sensibles en classe* (Les cahiers de l'IRIPI, no 4, p. 25-31). IRIPI. https://iripi.ca/wp-content/uploads/2024/03/Cahiers-de-l-IRIPI-No4_Sujets-sensibles-dans-la-classe.pdf
- Crépin-Leblond, E. (2024, 5 décembre). Cinq jeux de société qui abordent les questions écologiques. *Carenews : le média des acteurs de l'engagement*. <https://www.carenews.com/carenews-info/news/cinq-jeux-de-societe-qui-abordent-les-questions-ecologiques>
- De Grandmont, N. (1989). *Pédagogie du jeu : Du normal au déficient*. Éditions LOGIQUES.
- Deillon, J. (2021). L'utilisation des images violentes en cours d'histoire [Synthèse du mémoire de master, université de Fribourg] Université de Fribourg. https://www.unifr.ch/cerf/fr/assets/public/memoires/2021_04_Deillon_Jo%C3%ABlle.pdf
- Enseigner à l'université Laval. (2023, 23 octobre). La ludification en enseignement: jeux sérieux, pédagogie par le jeu, pédagogie ludique. [Vidéo] Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=oESK43gANb4&t=2063s>.
- Fédération des comités de parents du Québec. (2025, 16 janvier). Montée de l'intolérance dans les écoles : le GRIS-Montréal et la FCPQ lancent un appel à l'action. <https://www.fcpq.qc.ca/montee-de-lintolerance-dans-les-ecoles/>
- Fondation Marie-Vincent. (2021). *Zones sensibles : guide d'accompagnement pour le personnel scolaire du secondaire*. <https://cdn.marie-vincent.org/wp-content/uploads/2022/01/Zones-sensibles-guide-accompagnement-personnel-scolaire.pdf>
- *Forest, D., Go, H., Gruson, B., Kerneis, J., Lefevre, L., Loquet, M., Marlot, C., Motais-Louvel, G., Nédélec-Trohel, I., Quilio, S., Rilhac, P., Roesslé, S., Santini, J., Sensevy, G. et Toullec-Théry, M. (2012). *Jeux de savoir : Études de l'action conjointe en didactique*. Presses universitaires de Rennes.
- Gunther, A. (2025, 18 mai). Comment lisons-nous les images ? Les imageries narratives. *L'image sociale : le carnet de recherche d'André Gunther*. <https://imagesociale.fr/1484>
- Hegemony: Lead Your Class to Victory. (2025). *Hegemonic Project Games*. <https://hegemonicproject.com/games/strategy/hegemony/>
- Hirsch, S. (2021). Comment aborder les sujets sensibles en classes, dans H. El-Hage (dir.), *Comment aborder les sujets sensibles en classe* (Les cahiers de l'IRIPI, no 4, p. 44-50). IRIPI. https://iripi.ca/wp-content/uploads/2024/03/Cahiers-de-l-IRIPI-No4_Sujets-sensibles-dans-la-classe.pdf
- Hirsch, S. et Maxwell, B. (2023). Quand les thèmes sensibles s'invitent à l'école. *Guide pédagogique*. Centre de service scolaire Marie-Victorin. <https://cssmv.gouv.qc.ca/wp-content/uploads/2024/02/smv23258-guide-themes-sensibles-vf.pdf>.
- Hirsch, S. et Moisan, S. (2022). Ouvrir une brèche dans le chaos du monde tout en favorisant les apprentissages. Définition, pratiques et tensions inhérentes aux thèmes sensibles en enseignement de l'histoire et de l'éthique, dans S. Moisan, S. Hirsch, M-A. Éthier et D. Lefrançois (dir.), *Objets difficiles, thèmes sensibles et enseignement des sciences humaines et sociales* (p. 60-87). Fides Éducation.
- Hovington, S. et Lépine, J. (2024). *La pédagogie par le jeu en enseignement supérieur : Un levier pour favoriser le développement du savoir-être*. Université Laval. Fabrique REL. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zeno>
- Jeu de sensibilisation « Dans les pas d'un réfugié ». (2019, 17 mai). *Forum réfugiés*. <https://www.forumrefugies.org/s-informer/ressources/outils-de-sensibilisation/le-jeu-dans-les-pas-d-un-refugie>
- KuriOz. (2023). *RicheS ? : un outil pédagogique pour sensibiliser à la lutte contre la pauvreté*. MOODD. <https://www.comprendrepouragir.org/produit/riches/>
- Lazreg, N. (2024). Les sensibilités au cœur des réflexions sur les stratégies pour aborder les sujets sensibles en classe. *La revue Relais*, 10 (actes de colloque). <https://oresquebec.ca/relais/les-sensibilites-au-coeur-des-reflexions-sur-les-strategies-pour-aborder-les-sujets-sensibles-en-classe/>.
- Lhuillier, B. (2011). *Concevoir un serious game pour un dispositif de formation : Pour réussir vos projets de formation innovants!*. FYP éditions.
- *Miconi, D., Aigoin, M., Mouchingam, A. N. et Rousseau, C. (2023). *La polarisation sociale dans les écoles secondaires : comment promouvoir le bien-être et réduire la violence chez les adolescent.e.s. (rapport de recherche – septembre 2023)*. Institut universitaire SHERPA. https://sherpa-recherche.com/wp-content/uploads/2023/10/Miconi_Rapportrecherche_annee1.pdf
- *Vari, J. (2016). *L'éthique professionnelle mise en jeu : l'exemple de L'Odyssée Éthique*. *Sciences du jeu*, (6). <https://doi.org/10.4000/sdj.731>.