

ECRIT REFLEXIF

Amélie Carret

LA COMPETITION COOPERATIVE PAR LE JEU :

QUELS EFFETS SUR LA MOTIVATION DES ELEVES

& LEURS PERCEPTIONS DE PROGRES ?

FAS MEEF

Année Universitaire 2019-2020

RESUME

Je fais l'hypothèse que le jeu incite à la participation en cours, qu'il crée une dynamique de groupe, stimule la motivation et aide à progresser en prenant du plaisir. Mieux...je fais l'hypothèse que des activités ludiques en petits groupes qui s'affrontent dans un esprit compétitif en cours de langue ont les mêmes vertus que le jeu évoqué plus haut. Oui mais... l'ajout du terme 'compétition' pose problème...La compétition c'est s'opposer, se juger, perdre ou gagner pour obtenir une récompense, tandis que coopérer s'est aider, interagir, soutenir...Lier les deux termes, jamais ! Et pourquoi pas ?

Je vais d'abord explorer certains travaux de recherche sur le sujet, puis je vais tester cette 'compétition coopérative' auprès de mes élèves en cours d'anglais. Qu'en penseront les élèves ? Se sentiront-ils motivés ? Quelles récompenses préféreront-ils ? Quel profil d'élève se déclarera compétiteur ? Quels sentiments éprouveront les élèves ? Auront-ils la sensation de progresser en anglais ? Verront-ils dans les activités ludiques compétitives par groupes une majorité d'avantages ou d'inconvénients ?

SOMMAIRE

Contexte et problématique	-5-
1 -Cadre Théorique	-6-
○ <u>1-1 Définition des termes clés.</u>	-6-
1-1-1 Les motivations.	-6-
1-1-2 Le jeu et la compétition.	-6-
1-1-3 La compétition coopérative.	-7-
1-1-4 La coopération, le travail de groupe et les interactions entre pairs.	-7-
○ <u>1-2 La coopération en milieu scolaire.</u>	-8-
1-2-1 Un outil pédagogique plébiscité par les chercheurs.	-8-
1-2-2 Les inconvénients de la coopération en milieu scolaire.	-8-
○ <u>1-3- La compétition en milieu scolaire.</u>	-8-
1-3-1 Un outil pédagogique décrié par les chercheurs.	-8-
1-3-2 Quelques attraits de la compétition en milieu scolaire.	-9-
1-3-3 Qui a l'esprit compétitif ?	-10-
○ <u>1-4- La compétition coopérative.</u>	-10-
1-4-1 Les balbutiements de la recherche.	-10-
1-4-2 Quelques résultats de recherche.	-11-
2- Expérimentation en cours d'anglais auprès d'une classe de seconde. Description du dispositif.	-12 -
○ <u>2-1 Activités de compétition coopérative mises en place en classes de seconde.</u>	-12-
2-1-1 The 'Dead Game.'	-12-
2-1-2 The 'Group Game'.	-13-
2-1-3 Kahoot en binômes.	-13-
2-1-4 The 'Workshop Challenge'	-13-
○ <u>2-2 Les Groupes d'élèves mis en compétition.</u>	-14-

○ <u>2-3 Une compétition coopérative pour quelles récompenses ?</u>	-15-
○ <u>2-4 Description du dispositif de recueil de données.</u>	-15-
3- Recueil de données et Analyse.	-16-
○ <u>3-1 Description du panel et analyse des données.</u>	-16-
-	
○ <u>3-2 Préférences du panel.</u>	-16-
3-2-1 Le panel se déclare-t-il motivé par la compétition en équipes ?	-16-
3-2-2 Classement des activités ludiques compétitives par ordre de préférence.	-16-
3-2-3 Récompenses préférées du panel : motivation intrinsèque ou extrinsèque ?	-17-
○ <u>3-3 Profil des plus compétiteurs.</u>	-18-
3-3-1 Une affaire de genre ?	-18-
3-3-2 Le SEP ‘Sentiment d’Efficacité Personnelle’ : introversion ou extraversion ?	-19-
3-3-3 Un compétiteur est-il sportif ?	-19-
○ <u>3-4 Effets ressentis de l’activité ludique de compétition coopérative sur leurs émotions et leur progrès dans l’apprentissage de l’anglais.</u>	-20-
3-4-1 Les émotions ressenties.	-20-
3-4-2 Les effets ressentis sur leurs apprentissages.	-21-
○ <u>3-5 Expression libre du panel sur les avantages et les inconvénients de la compétition par équipes en cours de langues.</u>	-21-
3-5-1 Les perceptions positives.	-21-
3-5-2 Les perceptions négatives.	-22-
3-5-3 Nombre des occurrences : une majorité de perceptions positives spontanées.	-23-
○ <u>3-6 Les limites de cette recherche-action</u>	-24-
Conclusion	-24-
Bibliographie	-25-

Contexte

Je suis professeur stagiaire auprès d'élèves de classes de seconde au Lycée du Pays de Retz de Pornic. L'établissement est de taille conséquente avec dix groupes de classes de seconde de 34 élèves en moyenne.

Ma première interrogation en constatant de tels effectifs a été : « comment gérer un si grand groupe ? » ou, en d'autres termes : « Comment mobiliser l'attention de tous et créer une dynamique de groupe ? ». Ces questions renvoient à la recherche d'outils pour stimuler la concentration, favoriser la participation de tous pour in fine motiver les élèves.

Mon expérience professionnelle passée comme professeur de langues -en FLE, Anglais et Espagnol- pendant 15 ans, m'a fait expérimenter le jeu comme élément motivationnel. J'ai constaté, et ce auprès de groupes aux profils variés - enfants, adultes, apprentis, professionnels en formation, élèves de lycée-, que le jeu incitait à la participation en cours.

J'ai intuitivement fait le lien entre le jeu et le sport, en ajoutant une mise en compétition. Si à première vue la prise de risque et le défi, éléments propres à la compétition, semblent permettre une mobilisation de l'attention de tous aux tâches proposées, force est de constater une mise en garde sur le rôle négatif de la compétition par une majorité de chercheurs.

Problématique.

Dans cette recherche-action, j'aimerais confronter mon intuition première à savoir : 'la compétition est un levier motivationnel' à des recherches et à un dispositif de recherche-action auprès d'un panel issu de mes élèves de seconde. J'aimerais ainsi étudier l'impact du ressort compétitif dans des activités ludiques en groupes. Quels sont les ressentis des élèves sur leur motivation et progrès en anglais ?

Après une exploration théorique sur la motivation, la coopération et la compétition, j'expliquerai les activités de compétition ludiques par équipes que j'ai mises en place en cours d'anglais auprès de mes classes de seconde. Je poserai ensuite des questions ciblées à mes élèves pour connaître leurs ressentis et perceptions sur les effets de la compétition sur leur motivation et apprentissage. Après recueil et analyse des données, je confronterai mon hypothèse de départ aux déclarations des élèves.

La question centrale est celle liée à l'usage de la compétition en cours de langues. Que disent les chercheurs ? Quelle représentation en ont les élèves ? La compétition coopérative est-elle perçue comme un levier motivationnel ou comme un obstacle à la motivation ?

1-Cadre Théorique

○ 1-1 Définition des termes clés de notre recherche-action :

1-1-1 Définir les motivations.

La motivation a pour étymologie le terme latin ‘movere’ qui signifie ‘mettre en mouvement’. C’est une force qui pousse à avancer, à s’engager dans une activité, une sorte de moteur de l’apprentissage. En outre, la motivation est souvent liée à l’émotion de plaisir comme l’a souligné le psychopédagogue Humbeeck (2020) dans l’émission de radio « Grand bien vous fasse ».

Les deux chercheurs Viau et Bandura s’accordent à penser que la motivation est un concept dynamique, qui ‘a ses origines dans la perception qu’un élève a de lui-même, de son environnement et qui l’incite à choisir une activité, à s’y engager et à persévérer dans son accomplissement afin d’atteindre un but.’ (Viau, 1997, p.7).

Il existe deux sortes de motivation définies notamment par Roland Viau (1997). La motivation intrinsèque est liée au plaisir inhérent à une activité. Autrement dit, elle émane d’une curiosité intellectuelle propre à chacun. Elle naît d’un intérêt pour une activité ou une connaissance. Très souvent, elle n’attend pas de récompense. Elle s’oppose à la motivation extrinsèque, qui est portée par un élément extérieur souvent lié à l’appât d’une quelconque récompense – que ce soit une note, un résultat, un classement. En éducation, les chercheurs tendent à préférer la motivation intrinsèque qui serait plus louable, plus viable et plus durable.

1-1-2 Le jeu et la compétition.

Le Robert définit le jeu comme ‘une activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu’elle procure.’ Ce terme de ‘plaisir’ serait donc commun à l’activité ludique et à la motivation intrinsèque.

La compétition, quant à elle, est définie dans le Petit Robert comme « une recherche simultanée par plusieurs personnes d’un même avantage ou d’un même résultat ». Une compétition implique en effet un résultat, un score et pourquoi pas une récompense, à l’image des compétitions sportives. Il s’agit donc d’une motivation extrinsèque qui rentre en opposition avec le jeu...et pourtant la frontière est pour moi assez floue car jouer contre une autre équipe dans un jeu de société s’apparente à une compétition étant donné que le jeu requiert des gagnants et des perdants...

Dans mon dispositif de compétition entre groupes, les récompenses peuvent être le classement, des applaudissements ou encore l’inscription du nom de l’équipe victorieuse au tableau. Cela se rapproche donc des motivations extrinsèques

La compétition est souvent mise en opposition, de manière manichéenne, au dispositif de ‘coopération’ qui consiste à faire travailler des groupes d’élèves ensemble pour atteindre un même but. (Boudreault, 2017, p.1). Elle est souvent liée à des termes tels que ‘concurrence’, ‘adversaire’, ‘antagonisme’. J’aimerais néanmoins faire fusionner ces deux concepts grâce au recours à la ‘compétition coopérative’.

1-1-3 La compétition coopérative.

Au même titre qu’en sport, des individus coopèrent au sein d’une équipe pour atteindre un but commun et se mesurer aux autres équipes ; ici, dans la classe, des dyades ou groupes d’élèves mènent une activité compétitive pour laquelle ils vont devoir se consulter, coopérer. C’est donc une situation de coopération à l’intérieur d’un groupe avec de la compétition entre les groupes. La compétition coopérative a recours à la coopération, au travail de groupes et aux interactions entre pairs

1-1-4 La coopération, le travail de groupe et les interactions entre pairs.

« L’apprentissage coopératif est un ‘travail en petit groupe, [réalisé] dans un but commun qui permet d’optimiser les apprentissages de chacun ». (Johnson et Johnson, 1990, cités par Reverdy, 2016). La taille des groupes est variée allant de dyades ce qui signifie ‘binôme’, au groupe coopératif entre deux et cinq élèves ; pour finir par le groupe classe. (Reverdy, 2016, p.7). Ce dernier ne sera pas évoqué dans ce dossier car ne pouvant pas faire l’objet d’une activité ludique de compétition.

Le travail de groupe implique de nombreuses interactions entre pairs définies comme « Toute action conjointe, conflictuelle et/ou coopérative, mettant en présence deux ou plus de deux acteurs. » (Vion, 1992, p.17 cité dans Reverdy, 2016, p.3). Ces Interactions entre pairs peuvent revêtir plusieurs formes : une dyade avec symétrie ou dissymétrie, un tutorat entre pairs ou une coopération entre pairs. La symétrie signifie que le niveau d’expertise et de connaissance est partagé dans la dyade, contrairement à une dyade dissymétrique. (Le Briquer, 2014). L’estime de soi des élèves se développe davantage dans les interactions à deux élèves que dans les groupes plus nombreux de quatre par exemple. (Bertucci et al, 2010 cités dans Reverdy, 2016). Cela peut être dû au peu de conflit social possible entre deux personnes (moindre qu’à plusieurs).

La coopération est riche en interactions et favorise grandement la communication entre membres de l’équipe. Cette interaction dans le groupe est le propre de la communication langagière, elle est d’ailleurs encouragée dans le CECRL sous l’appellation de ‘Coopération à

visée fonctionnelle qui concerne le travail collaboratif pour résoudre une tâche' (CECRL, Conseil de l'Europe, 2016, p.91). En plus de l'interaction, le travail en équipe favorise l'écoute mutuelle et la collaboration entre les élèves. L'équipe est une mini société où il faut échanger, négocier, communiquer, ce qui est ces temps de confinement nous manque cruellement...

- 1-2- La coopération en milieu scolaire.

- 1-2-1 Un outil pédagogique plébiscité par les chercheurs.

Les bienfaits de la coopération sont vantés par de nombreux chercheurs, notamment Gillies (2014 cité par Reverdy, 2016) qui qualifie l'apprentissage coopératif d'« une des plus grandes innovations éducatives de la période récente. » La coopération génère une plus grande prise de distance sur sa propre prise de décision – encore nommée la décentration - et une acceptation des prises de position des autres membres du groupe. (Buchs et al., 2008 cité dans Reverdy, 2016).

Elle enseigne donc la socialisation. Dyson puis Lafont ont indiqué que la coopération au travers des différents rôles remplis et d'échanges verbaux en petits groupes, facilite l'apprentissage et les relations sociales. (Le Briquer, 2014). Le travail coopératif favoriserait l'entraide et les interactions entre pairs. Il engendre des discussions, des mises au point, des concertations qui enrichissent chacun des connaissances de l'autre.

- 1-2-2 Les inconvénients de la coopération en milieu scolaire

Ces relations sociales sont parfois biaisées entre apprenants et peuvent être supérieures à la quête de connaissance. En effet, si le groupe a une taille trop importante cela crée un effet de domination de certains par rapport aux autres (Reverdy, 2016, p.10). Des interactions d'opposition peuvent alors naître créant un climat délétère à l'apprentissage. Comme l'indique Catherine Reverdy, un risque possible de la coopération en milieu scolaire est que des membres du groupe découragent ou empêchent les efforts des autres membres.

- 1-3 La compétition en milieu scolaire.

- 1-3-1 Un outil pédagogique décrié par les chercheurs.

Les lectures didactiques que j'ai pu faire dénoncent le recours à la compétition. Les hyperboles sont souvent employées pour évoquer la compétition, ce qui, implicitement, montre une forme de lassitude de ce dispositif. Marc-Antoine Boudreault (2017) évoque une survalorisation de la compétition entre individus. Les chercheurs prônent le recours à la coopération plutôt qu'à la compétition (Loriers, 2010), pourtant l'idée plus nuancée de

compétition coopérative n'est pas évoquée tant ces deux termes semblent diamétralement opposés.

En outre, Sylvain Connac (2017) souligne le recours outrancier à la compétition dans notre société contemporaine. 'Les grands médias manquent généralement de responsabilité : lorsqu'ils donnent une parole prépondérante aux plus forts et aux vainqueurs de la compétition sociale (...), lorsqu'ils montrent une pratique du sport qui ne finalise l'activité physique qu'à travers les médailles.' (Connac, 2017, p.12). De manière implicite le chercheur critique la mise en compétition et le système de récompenses qui en découle.

La liste des conséquences néfastes de la compétition à l'école est « l'augmentation du stress, surcharge de travail scolaire, climat de tension entre pairs. » (Boudreault, 2017) ce qui selon moi, peut s'éprouver en cas de compétition individuelle. Mons, Duru-Bellat & Savina (2012 cités dans Reverdy, 2016) soulignent eux aussi le caractère infiniment individualiste de la compétition. Ils rejettent massivement l'outil compétitif dans le travail de groupe « Dans le quotidien des salles de cours, [...], on peut intérioriser des valeurs communautaires par des situations fréquentes d'apprentissage en groupe, un climat de partage, la disqualification de la compétition, l'insistance sur les connaissances communes et la culture nationale. » En d'autres termes, pour eux, mieux vaut écarter le concept de 'compétition' si l'on cherche à faire travailler en groupe.

La compétition est souvent comparée à une confrontation d'égo (Le Briquer, 2014 p. 20). Elle crée un climat qui exacerbe la menace des compétences de l'autre, elle sous-entend une rivalité et la peur de perdre ou de se mesurer à l'autre ou à son orgueil. « Si l'autre est compétent, alors c'est que je ne le suis pas ou moins. » (Reverdy, 2016, p. 9). Elle peut même conduire à une réaction de fuite ce qui est un frein motivationnel.

1-3-2 Quelques attraits de la compétition en milieu scolaire.

Dans ma pratique, la compétition par le jeu, sous forme de quiz ou de défis, a pour intérêt de créer une dynamique de groupes. En outre, il me semble qu'elle a une forte valeur motivationnelle et il s'avère que ce ressenti est partagé par quelques chercheurs.

Ainsi, pour susciter un intérêt chez les élèves, et les motiver à faire un travail hors l'école, le recours aux jeux, aux quiz et aux défis est-il promu (Connac, 2017, p. 70-72). 'Nous avons pu observer des formes de mises au travail qui conduisent les élèves à se motiver pour ces devoirs hors la classe. L'objectif de ces dispositifs est de mobiliser davantage d'élèves, souvent par une recherche d'émulation collective, rendue possible par de la confrontation interindividuelle.' Ce terme de 'confrontation interindividuelle' s'apparente à celui de mise en

compétition. Selon l'auteur, il apparaît que cette mise en compétition par le jeu permet 'de compenser l'austérité du travail isolé par la projection d'interactions soutenues et d'exigences fortes de la part de l'enseignant.' (Connac, 2017, p.70). Cette dimension ludique stimulerait donc la motivation à apprendre et à participer.

1-3-3 Qui a l'esprit compétitif ?

A la lecture de différentes recherches sur le sujet, il apparaît que les individus ayant un SEP élevé seraient les plus enclins à apprécier une activité compétitive. Le SEP est le 'Sentiment d'Efficacité Personnelle' qui renvoie 'au jugement du sentiment qu'a un individu de sa capacité à exécuter le comportement nécessaire à l'obtention d'un résultat dans une tâche donnée.' (Bandura, 1986 cité dans Le Briquer, 2014). C'est en quelque sorte le niveau de confiance personnelle pour la réalisation d'une tâche et un niveau de performance. Il semblerait qu'elle dépende du niveau social de l'individu. « Un élève qui aime la comparaison sociale sera plus motivé dans un contexte de compétition que dans un climat de maîtrise ». Le climat de maîtrise signifie que les élèves veulent montrer à eux ou aux autres qu'ils possèdent une compétence élevée et souhaitent éviter de paraître incompetents. (Sarrazin, Tessier & Trouilloud, 2006).

Une analyse multiniveau qui se fonde sur les résultats PISA de 2000 ajoute : « l'esprit de compétition augmente avec le niveau socioéconomique des élèves », cette analyse a donné l'information suivante « il y a plutôt une attitude de compétition pour les garçons et de coopération pour les filles » (Reverdy, 2016, p.5).

La 'compétition' fait automatiquement penser à son corollaire 'le sport'. Comme l'atteste l'analogie faite par Sylvain Connac entre une activité de révision ludique et une course hippique. 'Les vainqueurs peuvent être ralentis par des 'handicaps' (comme dans les sports hippiques) sous forme de secondes de retard.' (Connac,2017, p.71).

Dans mon questionnaire je vais pouvoir confronter ces théories aux réponses de mon panel sur le terrain : le profil d'un compétiteur est-il genré, est-il sportif, a-t-il un SEP élevé ? Il aurait été pertinent de s'intéresser au niveau socio-économique de l'élèves, mais je trouvais délicat de poser la question à mes élèves.

○ 1-4 La compétition coopérative.

1-4-1 Les balbutiements de la recherche.

Dans les années 80 les résultats d'une méta-analyse sur 122 études américaines menées à partir des années 20 sont clairs concernant l'efficacité plus grande de la coopération sur la compétition : 'The results of the meta-analyses indicate (a) that cooperation is considerably

more effective than interpersonal competition and individualistic efforts' (Johnson D. et al, 1981, p.47).

Pour autant, il est fait mention d'un besoin d'études plus fournies et plus nombreuses sur la compétition en équipe. En effet, lorsqu'il est question de comparer la coopération sans compétition par équipe avec la coopération avec compétition par équipe, il est indiqué : « the number of findings that directly compared the two conditions is too small for a firm conclusion.[...] Considerably more research is needed on the relative merits of these goal structures. ». (Johnson D. et al, 1981, p.57).

D'ailleurs, le recours à cette pédagogie n'est pas général. L'analyse des résultats de PISA en 2000 sur 15 pays indique qu'une pédagogie qui allie compétition et coopération est davantage utilisée dans les pays de l'Europe nordique et anglo-saxons, moins rigides sur les programmes et plus ouverts sur l'extérieur que les modèles français, japonais ou portugais. (Reverdy, 2016, p. 4-5). C'est le cas aux Etats-Unis : 'L'introduction de récompenses de groupe semble légitime dans certains pays comme les Etats-Unis, pourvu que le système compétitif soit cantonné entre les groupes et non au niveau individuel.' (Reverdy, 2016, p.17).

Les recherches en sont à leur balbutiement, contrairement à celles portant sur l'influence de la 'coopération' sur la motivation et l'apprentissage qui sont en nombre, celles qui ont pour axe d'étude la 'compétition coopérative, ou intergroupes' sont rares. En 2000, l'analyse des résultats de PISA sur 15 pays en est au stade de l'hypothèse « [l'esprit de compétition et l'esprit de coopération] ne se révèlent donc pas antagonistes, et leur coexistence reflète peut-être une plus grande sociabilité et une plus grande ouverture chez les élèves. » (Reverdy, 2016, p.6).

1-4-2 Quelques résultats de recherche.

En 2009, des travaux tendent à prouver que la compétition coopérative par équipes aurait un impact motivationnel supérieur à la compétition individuelle. « Des synthèses d'études en 2009 montrent que les apprenants qui travaillent dans des dispositifs d'apprentissage coopératif obtiennent de meilleures performances que ceux qui ont évolué individuellement au sein d'un climat compétitif, les bénéfices sont observés au niveau des apprentissages, des relations interpersonnelles et de la motivation à apprendre. » (Le Briquer, 2014, p 20).

La coopération serait donc plus efficace que la compétition individuelle mais avons-nous des éléments de comparaison entre l'apprentissage en coopération par équipes et l'apprentissage en compétition par équipes ?

Deux recherches sur l'apprentissage coopératif des mathématiques donnent une valeur motivationnelle à l'outil 'compétition en groupes'. « Une modalité d'utilisation de

l'apprentissage coopératif tel que la Teams-Games-Tournament avec des tournois hebdomadaires et des groupes de 3 élèves ont des effets positifs en mathématiques et sciences. » (Reverdy, 2016, p.16) pour autant ces effets ne sont pas listés. En outre, les travaux de Slavin (1983) indique que la compétition intergroupe est nécessaire à une coopération effective, elle serait supérieure à la compétition inter individu et au travail seul.

D'autre part, dans son mémoire de master 2 MEEF, une professeur de mathématiques a listé et comparé le nombre et la qualité des interactions lors d'un jeu mathématiques en école primaire. Elle a testé quatre formules : (1) le jeu sans compétition et sans collaboration, (2) le jeu en collaboration sans compétition, (3) le jeu en compétition et en collaboration, (4) le jeu en compétition sans collaboration. Voici le fruit de sa recherche : « D'après les résultats obtenus (64,3% d'interactions indiquant de la motivation et seulement 4% d'échecs dans l'apprentissage), ce jeu, testé avec ces deux conditions – compétition et collaboration – est apparu dans cette expérimentation comme étant la meilleure 'recette' pour motiver les élèves et pour favoriser la réussite dans les apprentissages. » (Delattre, 2015, p.62).

2- Expérimentation en cours d'anglais auprès d'une classe de seconde. Description du dispositif.

○ 2-1 Activités de compétition coopérative mises en place dans mes classes de seconde.

Tout travail peut faire l'objet d'une activité ludique et d'une compétition par équipes. Il m'arrive très régulièrement en cours de créer des équipes pour la révision de connaissances culturelles ou lexicales, ainsi que pour la prononciation ou la graphie de termes. Ces jeux par équipes servent aussi bien d'activités d'anticipation, d'apprentissage, ou de rebrassage. Je vais lister ici quatre dispositifs de compétition coopérative mis à l'épreuve en cours de seconde en anglais, pour cette recherche-action.

2-1-1 The 'Dead Game.'

Ce format de jeu consiste à donner tour à tour une réponse à une question thématique telle que 'donnez des mots se prononçant /f/ ou listez tous sports que vous connaissez – il existe des possibilités de jeux infinies. La première équipe donne le premier mot, la deuxième équipe ne doit pas donner la même réponse et doit en trouver une autre. Cette activité ludique oblige les équipes à être attentives à ce que disent les autres si elles veulent gagner. Elle mobilise donc les participants à l'écoute active, qui est un des piliers de la communication en langues vivantes.

L'équipe gagnante est la dernière à donner une bonne réponse, autrement dit le dernier survivant du 'Dead Game.'

Une règle que j'ai instaurée pour assurer la participation de tous est que chaque membre de l'équipe ne peut répondre qu'une seule fois, ceci favorise aussi la concertation entre pairs.

Cette activité en groupes est également compétitive, la récompense étant de faire gagner son équipe en ayant le plus d'idées. La coopération se fait en groupe coopératif à savoir de deux à cinq élèves.

2-1-2 The 'Group Game'.

Plusieurs questions sont posées et chaque équipe doit répondre à l'une d'elles, tour à tour. Un membre de l'équipe ne peut répondre qu'une seule fois par manche. Si l'équipe répond correctement elle gagne des points qui sont listés au tableau, si elle ne répond pas ou alors de manière erronée, l'équipe située à sa droite doit répondre. Personne ne perd de point, l'idée étant de dynamiser et motiver les élèves à participer et non à les brimer ou les punir. La coopération se fait également en groupe coopératif. La récompense est de récolter un maximum de points pour son équipe.

2-1-3 Kahoot en binômes.

Un autre type de compétition collaborative que j'ai utilisée en cours est le format de jeu interactif numérique Kahoot. Après avoir travaillé sur la vie de Nelson Mandela, j'ai préparé un quiz avec des questions biographiques en anglais. Les élèves répondaient par équipes de deux. J'ai pris soin de composer les équipes de dyades dissymétriques. Les questions sont projetées au tableau, la musique et le visuel sont semblables à ceux d'un jeu télévisé. Après concertation de dix secondes, les équipes répondent à la question. Une fois que toutes les équipes ont participé, la bonne réponse apparaît ainsi que le nombre d'équipes ayant la bonne réponse, puis un classement sur l'ensemble du quiz apparaît. Cette activité ludique est interactive et compétitive tout en étant coopérative. La récompense est ici d'être bien placé dans le classement.

2-1-4 The 'Workshop Challenge'.

Suite aux cours dispensés à l'INSPE, j'ai eu l'idée d'intégrer à ma pratique une autre activité de jeu compétitif par équipes, à savoir le recours à un format pédagogique d'ateliers différenciés que j'ai nommé 'Workshop Challenge'. Lors de la séquence sur le sport pour se préparer à l'interview d'un athlète célèbre anglo-saxon ayant défendu une cause, j'ai souhaité étoffer les

compétences culturelle, phonologique, lexicale et grammaticale de mes élèves en les faisant participer à des ateliers différenciés en binômes.

Deux équipes s'affrontent sur une de ces compétences. En guise d'illustration, citons l'écoute d'une interview d'un athlète sur lecteur MP3. Chacune des équipes écrit les mots et/ou expressions comprises. Au terme de l'atelier de dix minutes, les équipes échangent leur production et se voient distribuer une fiche autocorrective par compétence travaillée. Ils s'inter-évaluent et décident ensemble du vainqueur de cette épreuve dont ils inscrivent les noms sur une fiche atelier disposée sur la table. Les binômes tournent alors et travaillent sur une autre compétence en affrontant une nouvelle équipe. La méthode est coopérative et compétitive à la fois. La récompense est ici d'avoir une reconnaissance des pairs en ayant son nom inscrit dans la liste des vainqueurs.

- 2-2 les Groupes d'élèves mis en compétition.

Pour le Workshop Challenge ou Kahoot, qui sont des activités faites en binômes, ou dyades, j'ai constitué des groupes hétérogènes à la manière de la FIFA avec des têtes de série – les élèves répondant le plus rapidement à un quiz portant sur le sport. Ces questions étaient triées de la plus difficile à la plus simple en terme culturel et d'accessibilité linguistique. Par exemple 'Where was the multiple Olympic-medal winning runner Usain Bolt born in ?' pour la première question, contre 'What is your favourite sport' pour la dernière question posée. Dans un groupe de 18 élèves, j'ai demandé à l'élève qui répondait correctement et le plus rapidement à la question de venir au tableau. Nous avons constitué deux rangs, les 9 premiers en ligne avec les 9 autres. Les binômes ont été créés de cette manière (la tête de série avec le numéro 10, puis le numéro 2 avec le numéro 11, etc).

Selon moi, cette méthode permet d'assurer une dissymétrie de compétence ce qui enrichit les échanges comme l'étaye le dossier de veille de l'IFE « les perspectives psychologiques piagétienne et vygoskienne soutiennent toutes les deux l'idée que les interactions sont plus efficaces si un.e des partenaires est plus avancé.e. » (Reverdy, 2016, p.8). En outre, il m'a semblé judicieux, de constituer des équipes homogènes entre elles et hétérogènes en leur sein.

Les équipes du 'dead game' et du 'group game' se sont faites de manière plus aléatoire, en fonction du plan de classe.

○ 2-3 -Une compétition coopérative pour quelles récompenses ?

Pour cette recherche-action, les récompenses sont des applaudissements ou des points au tableau dans le but de gagner un jeu ou une manche ; ou encore un podium ou classement comme proposé dans le jeu interactif kahoot, enfin dans les ateliers différenciés, il s'agissait de noter sur une feuille les noms des vainqueurs de chaque atelier. Les récompenses ne sont pas des trophées ou objets à collectionner mais pour autant elles se rapportent à la motivation extrinsèque.

Dans le questionnaire soumis à mes élèves, j'ai également souhaité ajouter une récompense faisant appel à la motivation intrinsèque tel que 'fournir un beau travail'. Cet élément me permettra de voir si la récompense (motivation extrinsèque propre à la compétition) est plus attractive que l'envie de bien faire (motivation intrinsèque sans lien avec la compétition).

Une autre case ajoutée est celle de la note. Bien que ne faisant pas partie d'un dispositif ludique de compétition coopérative, elle est, selon moi, un indicateur de valeur éducative plus traditionnelle et scolaire qui, s'apparente aussi à une compétition mais plus individuelle par la comparaison régulière avec les pairs qu'elle entraîne. D'ailleurs, la note, telle qu'elle est utilisée en classe, est en quelque sorte une expression de la culture de la compétition et un outil de comparaison entre pairs mais elle ne fait pas appel au jeu et encore moins à la coopération. J'ai souhaité connaître le point de vue des élèves sur les récompenses et à travers celle-ci comprendre si l'aspect ludique était plus apprécié que la dimension scolaire.

○ 2-4 Dispositif du recueil de données.

J'ai suscité des données sur la base d'un questionnaire fermé et de quelques expressions libres sur les avantages et/ou les inconvénients de la compétition par équipe. Le questionnaire de deux pages respectait l'anonymat et se basait sur des données déclaratives, plusieurs séances après les activités précédemment décrites. Il se divise en six sous-catégories : votre profil ; vos goûts et habitudes ; les activités en cours d'anglais ; vos ressentis ; votre progression en anglais ; expression libre.

J'ai d'abord cherché à connaître les préférences du panel pour connaître les activités qu'ils considèrent les plus motivantes. Pour comprendre si leur motivation est intrinsèque ou extrinsèque, j'ai demandé à mes élèves de classer les activités et récompenses obtenues par ordre croissant. J'ai ensuite cherché à connaître le profil d'élève qui perçoit la compétition comme motivante. Dans un troisième temps, je me suis intéressée aux émotions éprouvées. Ils ont coché les émotions ressenties et ont indiqué s'ils considèrent que l'activité ludique de

compétition coopérative en cours les aide à progresser dans les différentes activités langagières. Finalement, certains élèves ont rédigé de courtes phrases, des expressions libres, sur le thème de la compétition par équipe. Ces questions ouvertes m’ont permis de mieux comprendre leurs ressentis.

3- Recueil de données et analyse.

○ 3-1 Description du panel et analyse des données.

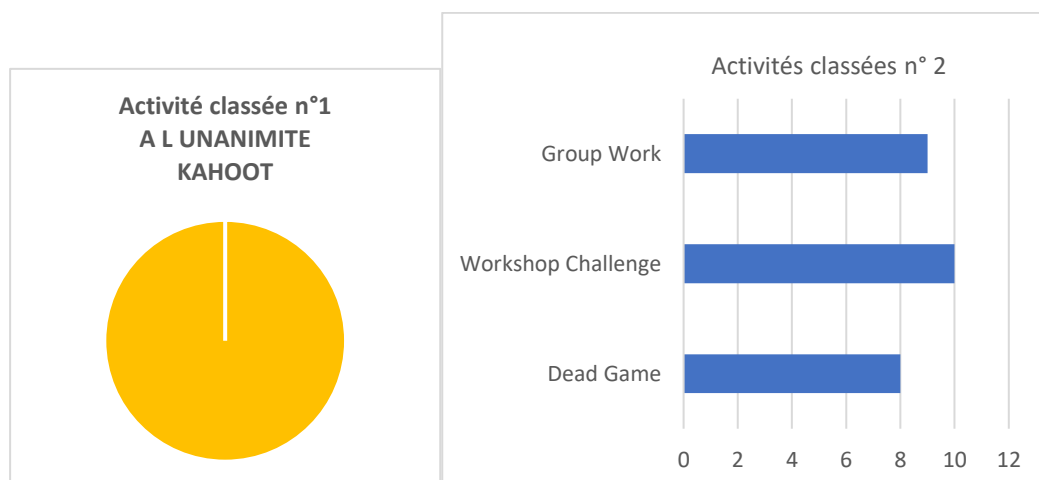
Avant l’épidémie du Covid-19, j’ai soumis à une de mes classes de seconde ce questionnaire sur la compétition coopérative en classe d’anglais. Sur 35 élèves, 29 étaient présents et ont accepté de répondre au questionnaire. Ils l’ont rempli en un quart d’heure. Les élèves du panel sont nés entre 2003 et 2005. Les données que j’ai suscitées vous sont retranscrites sous forme de diagrammes qui sont ensuite analysés par critère d’observation.

○ 3-2 Préférences du panel.

3-2-1 Le panel est -il motivé par la compétition en équipe ?



3-2-2 Classement des activités ludiques compétitives par ordre de préférence :



Sans aucune équivoque, l’activité ludique propre à la compétition en binôme préférée par tout le panel, sans exception, est le jeu interactif et numérique ‘Kahoot.’ Le fait d’avoir

constitué des dyades dissymétriques a-elle eu une incidence ? ou plus simplement est-ce parce que cette activité nécessite l'utilisation du portable en cours et est relativement nouvelle pour la majorité des élèves ?

Dans un dossier rendu dans le module TICE de l'Inspe, j'ai pû interroger de vive voix, les élèves sur leurs préférences entre le quiz 'Quizizz' et 'Kahoot'. Ils ont alors donné les raisons pour lesquelles ils préféreraient en majorité l'activité ludique Kahoot à Quizizz. Bien que non lié à mon questionnaire, je me permets de joindre le fruit de cette mini enquête qui peut nous éclairer sur la préférence pour Kahoot.

KAHOOT Côté Elèves

Ce qu'ils apprécient



- Interactivité, compétition, classement
- Clarté du code couleur
- Temps de réponse limité
- Interactivité grâce au classement après chaque réponse

Ce qu'ils aiment moins



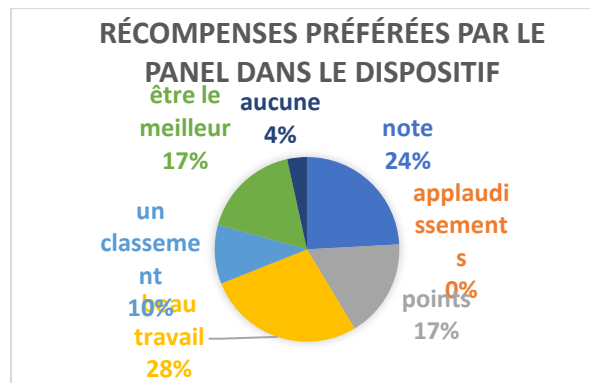
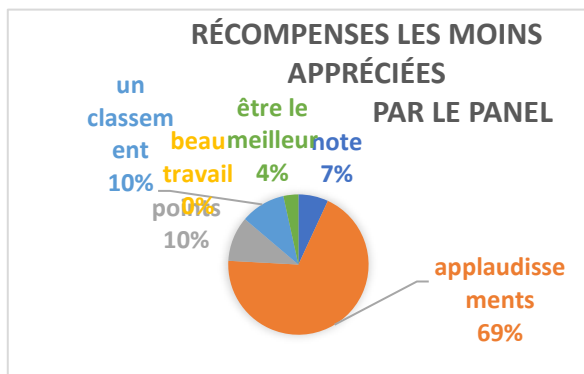
- Double écran, lecture de la question au tableau, réponse sur le téléphone comme un boîtier
- Longueur du temps de concertation en équipe

Concernant notre recherche-action, la deuxième activité préférée est, à une réponse près, l'atelier différencié. Dans les deux activités préférées, les dyades étaient dissymétriques contrairement aux deux autres activités. Ce résultat vient donc corroborer l'apport théorique.

3-2-3 Récompenses préférées du panel : motivation intrinsèque ou extrinsèque ?

Il est intéressant de constater que la récompense préférée est en majorité la réalisation d'un beau travail, et qu'elle ne figure pas dans les récompenses les moins appréciées. Autrement dit, la plus belle des récompenses aux yeux du panel est liée à une motivation intrinsèque sans besoin de reconnaissance des autres, et sans recours à la compétition. Ces résultats vont donc contre mon hypothèse de départ, à savoir, la compétition serait vecteur de motivation.

Si une majorité d'élèves déclare être motivée grâce à la compétition par équipes, les récompenses préférées sont, elles, contraires à l'esprit de compétition.



D'ailleurs, les applaudissements sont la récompense la moins appréciée à 69% soit 20 réponses sur 29. Ils font partie des motivations extrinsèques associées à des activités compétitives.

La note, qui a souvent comme corollaire une comparaison entre élèves et qui est une évaluation 'traditionnelle', est plutôt appréciée. Elle se place en deuxième récompense la plus appréciée... Est-ce par habitude ? Elle détrône des récompenses liées à des activités ludiques compétitives telles que 'être le meilleur', 'obtenir des points' ou 'bien positionner mon équipe dans un classement.'

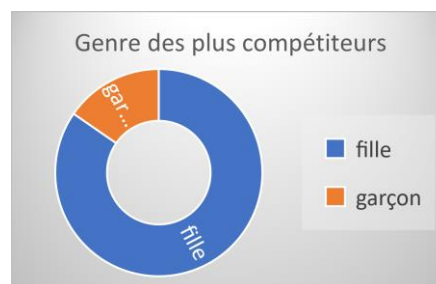
Une autre hypothèse ou analyse serait que, bien qu'appréciant les activités en équipes, les élèves seraient attachés à et souhaiteraient recevoir une récompense individuelle et non collective ?

o 3-3 Profil des plus compétiteurs.

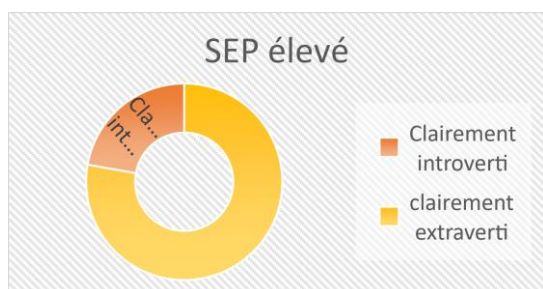
Le panel est ici plus restreint car il concerne seulement 13 élèves. Ce sont ceux, qui, à la question « j'apprécie la compétition par équipes », ont coché 'Oui, tout à fait moi'. Nous allons chercher à définir un profil de compétiteur pour voir si les résultats correspondent au profil du compétiteur émis par les chercheurs : un garçon au SEP élevé.

3-3-1 Une affaire de genre ?

Dans la partie théorique, une étude des résultats PISA 2000 évoquait la possibilité que le profil des compétiteurs soit genré avec une plus grande proportion de garçons ayant l'esprit compétitif. Les données recueillies ici ne vérifie pas cette hypothèse.



3-3-2 Le SEP 'Sentiment d'Efficacité Personnelle' : introversion ou extraversion ?

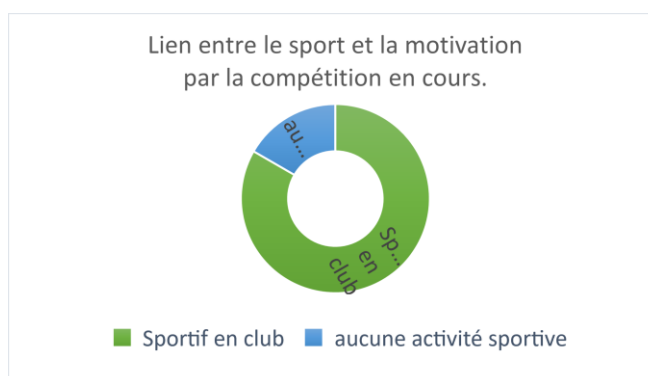


Dans le questionnaire, 4 questions portaient sur la personnalité des élèves. Deux étaient orientées vers l'introversion telle que 'Je préfère me taire en cours' et 'j'ai peur du regard de l'autre.' Deux autres items portaient sur l'extraversion tel que 'J'aime participer en cours' et 'J'aime m'exprimer

dans un groupe.' Seuls figurent dans ce graphique ceux qui ont coché les deux items propres à l'introversion et les deux items propres à l'extraversion. Nous constatons que les plus compétiteurs aiment s'exprimer et participer ce qui me semble lié à la confiance en soi. Ceci tend à vérifier qu'un SEP élevé favorise un attrait pour la compétition.

3-3-3 Un compétiteur est-il sportif ?

Dans les données suscitées dans ce questionnaire, il s'avère que les élèves appréciant le plus la compétition par équipes en cours sont sportifs en club.



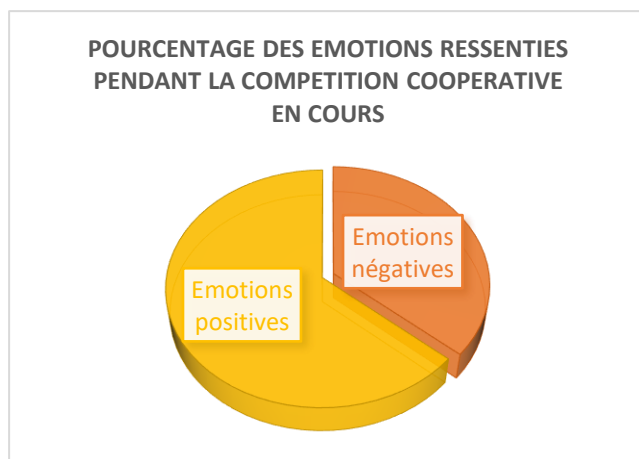
En revanche, il n'y a pas de corrélation établie entre la pratique régulière de compétition sportive avec le fait d'apprécier la compétition par équipes en cours.

En résumé, dans ce panel, les élèves qui déclarent 'tout à fait' apprécier la compétition en équipe sont majoritairement des filles, au SEP élevé et pratiquant un sport en club.

Comme je le supposais en introduction, la pratique d'un sport et le plaisir ressenti en compétition en classe est assez étroite.

- 3-4 Effets ressentis de l'activité ludique de compétition coopérative sur leurs émotions et leur progrès dans l'apprentissage de l'anglais.

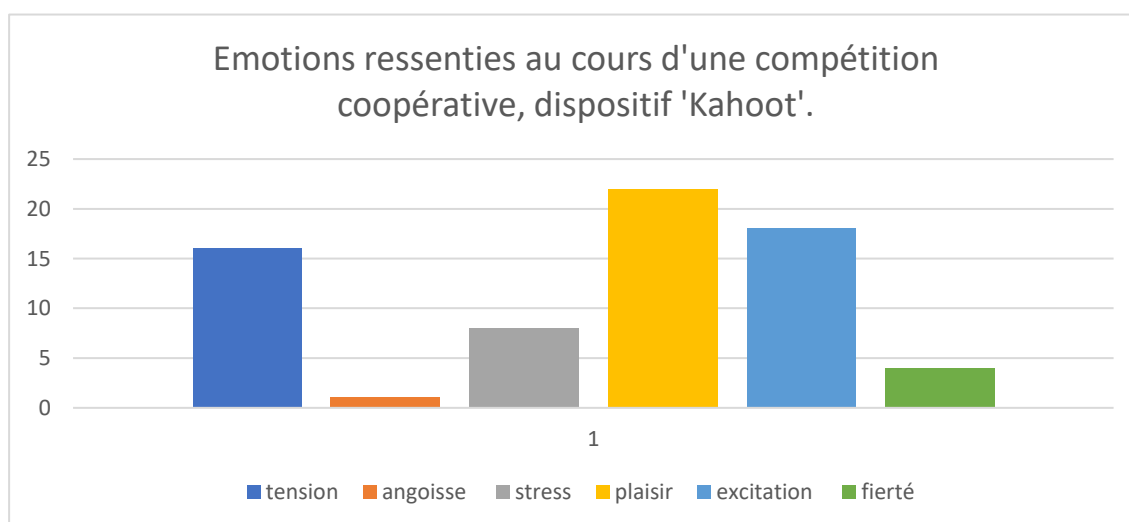
3-4-1 Les émotions ressenties.



Le camembert jaune qui comprend les émotions positives inclut 'l'excitation', 'la fierté' et 'le plaisir'. Concernant les émotions négatives, elles regroupent 'le stress', 'la tension' et 'l'angoisse'.

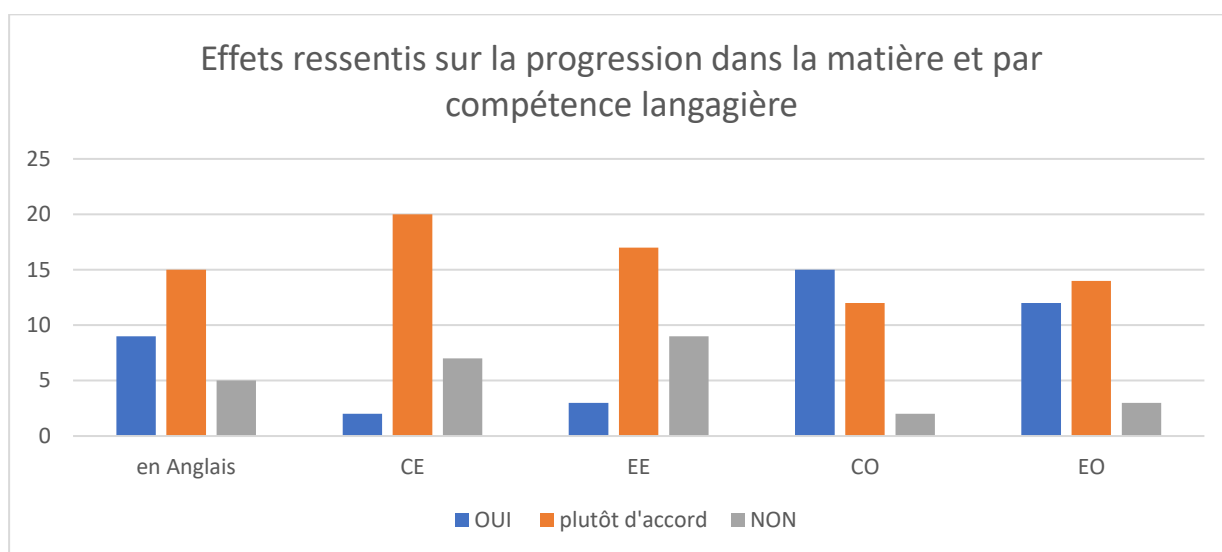
L'émotion ressentie le plus de fois selon le panel est **le plaisir**. (22 occurrences contre 1 seule angoisse).

De plus, ils sont 9 élèves sur 29 à ne cocher que des émotions positives au cours de l'activité contre 0 élève à ne déclarer que des émotions négatives. Il était possible de cocher plusieurs cases et donc de déclarer plusieurs émotions.:



Comme nous pouvons le constater l'émotion la plus souvent ressentie est celle du plaisir ce qui va dans le sens de ma première hypothèse. La compétition en cours, par le biais ici du dispositif Kahoot, serait génératrice de plaisir, d'excitation et de tension qui sont des émotions qui favorisent la motivation et la participation en cours. « According to Lewin's theory of motivation, a state of tension within an individual motivates movement toward the accomplishment of desired goals. » (Lewin, 1935, cité par Johnson D. et al, 1981, p.47). En outre, le plaisir est un terreau favorable à l'engagement dans l'activité de manière dynamique (cf définition de Viau pour la motivation p.3)

3-4-2 Les effets ressentis sur leurs apprentissages.



Ces résultats sont issus de la question ‘Pensez-vous que la compétition par équipe vous fasse progresser ?’

Il s’en dégage une majorité de réponses positives, soit ‘Plutôt d’accord’ dans les compétences langagières écrites contre une majorité de ‘oui ,tout à fait’ pour les compétences langagières orales en production comme en réception. Le ‘non’ , ici en gris, est minoritaire. Les élèves semblent donc pour la plupart indiquer que ces activités les aident à progresser, même si ces réponses restent à nuancer car le ‘plutôt d’accord’ n’est pas non plus une réponse nette et sans équivoque. Mon questionnaire mériterait d’être refait en incluant l’échelle de Lickert.

- 3-5 Expression libre du panel sur les avantages et les inconvénients de la compétition par équipe en cours de langues.

3-5-1 Les perceptions positives.

Perceptions positives
SUR LA COOPERATION
<ul style="list-style-type: none"> - ‘quelqu’un peut m’aider’ - ‘ c’est bien d’échanger en équipes, avec les autres, ça permet de parler avec les gens qu’on a pas l’habitude et on peut s’entraider.’ - ‘on sait qu’on peut ainsi se reposer sur ses coéquipié.’ - ‘être avec d’autre personne me pousse à aller au plus haut niveau.’ - ‘c’est plus encourageant.’ - ‘c’est plus amusant que tout seul et cela apporte plus d’information.’

SUR LA COMPETITION
<ul style="list-style-type: none"> - 'j'aime gagner !' - 'des personnes qui ne participent pas d'habitude mais qui sont compétiteurs s'engagent plus.' - 'ça motive car si on y arrive on veut continuer sinon on veut réessayer.' - 'ça nous pousse à donner le meilleur de nous même pour gagner.' - 'j'aime bien la gagne et jouer.'
SUR LA COMPETITION COOPERATIVE PAR LE JEU
<ul style="list-style-type: none"> - 'je trouve que la compétition par équipe en cour apporte de la motivation.' - 'sa donne l'envie de travailler.' - 'c'est bien pour progresser et s'entraider.' - 'c'est bien parce qu'on participe tous' - ' ça créer une bonne ambiance.' X2 - 'ça donne une bonne ambiance de classe et sert à la soudé, ça donne souvent du plaisir.' - 'cela peut être amusant.' - 'très bien pour travailler en s'amusant tout en travaillant.' - 'cela fait passer le cours plus vite et ça nous oblige à comprendre.' - 'ça anime le cours avec la participation de toute la classe.' - 'ambiance agréable pour travailler.' - 'i love Kahoot, i want to do more.', 'j'aime beaucoup Kahoot.' - 'j'aime me battre pour mon équipe' - 'j'aime bcp competition et les jeux en équipes, les jeux kahoot trop bien.' - 'c'est le meilleur moyen pour améliorer notre expression à l'oral.'

Pour synthétiser, on retrouve des termes liés au dynamisme, à l'engagement, à la conscience d'appartenir à un groupe et à la notion de plaisir, émotion génératrice de motivation intrinsèque.

3-5-2 Les perceptions négatives.

Perceptions négatives
SUR LA COOPERATION
<ul style="list-style-type: none"> - 'inconvenient : on ne peut pas choisir nos équipes.' X3 - 'ce n'est pas intéressant en équipe.' - 'ce serait bien de choisir les groupes de temps en temps.'

SUR LA COMPETITION
<ul style="list-style-type: none"> - ‘j’aime pas vraiment la compétition en classe, cela peut être bien pour les personnes compétitrices, cela leurs permet de vouloir gagné et donc les entraîner à pratiquer l’anglais mais pour les personnes qui n’apprécie pas la compétition, ce n’est pas trop adapter.’ - ‘j’aime la compète mais pas au lycée.’
SUR LA COMPETITION COOPERATIVE
<ul style="list-style-type: none"> - ‘La compétition en cours de langue ne me fait pas progresser je préfère travailler solo.’ - ‘je n’y vois pas vraiment d’avantage.’ - ‘je n’aime pas ça, et c’est une perte de temps.’ - ‘ça peut très vite devenir bruyant.’ ; ‘sa fait un peu de bruit.’
AUTRES
<ul style="list-style-type: none"> - ‘j’ai peur de passer à l’oral’ - ‘des fois pas de connexion pour jouer à Kahoot.’

Ici, l’on constate certaines réactions de rejet de la compétition en groupes avec une préférence pour une activité individuelle. Cette réaction est proche de la fuite évoquée dans la partie théorique.

3-5-3 Nombre des occurrences : une majorité de perceptions positives spontanées.

Perceptions positives spontanées	Perceptions négatives spontanées
30	15

Les expressions libres sont en majorité positives à l’égard du dispositif de compétition par équipe – soit le double du nombre de commentaires négatifs. Les élèves, qui ont répondu spontanément, invoquent ‘du plaisir’ à ‘jouer en groupes’, une émulation créée par l’envie de se dépasser pour faire gagner leur équipe. Certains soulignent l’impact positif de ces jeux sur la dynamique de classe, l’ambiance du groupe, leur propre motivation et les progrès ressentis dans la pratique de l’anglais.

Les inconvénients listés, quant à eux, sont notamment liés aux groupes que je ne leur laisse pas l’occasion de constituer. Ils revendiquent ici un des piliers de la motivation, le contrôle des choix. D’autres évoquent le bruit causé par une excitation parfois non maîtrisée, qui, selon moi, montre une motivation à participer mais qui m’interroge sur le besoin de mieux cadrer ces activités à l’avenir. Certains élèves n’apprécient pas la collaboration de l’équipe dans la compétition et préféreraient jouer seuls. Cela dépend évidemment des personnalités de chacun.

Pour conclure, il semblerait que la grande majorité des élèves interrogés plébiscitent le recours à la compétition coopérative par le jeu en cours d'anglais pour créer une dynamique de groupes, pour générer de la motivation et progresser, mon hypothèse de départ semble donc être vérifiée.

○ 3-6- Les limites de cette recherche-action.

Toutes ces données recueillies ne sont qu'indicatives car le panel est très restreint et les réponses au test ne sont que déclaratives. De plus ce qui est vrai un jour ne l'est pas le lendemain, un élève peut avoir un ressenti positif sur une activité et avoir une autre impression quelques mois plus tard. L'humain par nature est imprévisible. En outre, même si le questionnaire reste anonyme l'élève qui y répond peut garder en tête que son professeur aura accès à ses réponses, ce qui peut l'influencer.

Un autre écueil est l'incohérence de certaines réponses relevées dans quelques questionnaires. A titre d'exemple, dans un cas, la récompense la plus motivante pour un élève était la note, mais c'était également la récompense la moins motivante. Tout ceci est difficile à interpréter et rend les données difficilement exploitables.

Conclusion

Avant de réaliser cette recherche-action, je partais du principe que l'envie de gagner à travers 'la compétition' favorisait la participation des élèves, dynamisait le groupe et permettait aux élèves de progresser. Je remarque en effet une appétence pour le jeu en groupes qui provoque pour la majorité des sentiments de plaisir, qui nous l'avons vu suscite de la motivation. Concernant les progrès ressentis en anglais, la grande majorité ont indiqué 'oui plutôt' et 'oui tout à fait', surtout dans les compétences langagières orales de production et de réception.

En revanche je supposais qu'une récompense de type compétitif, à valeur extrinsèque, allait être plébiscitée par une majorité d'élèves, je constate qu'il n'en est rien et que les élèves favorisent une récompense intrinsèque à savoir un travail bien fait. Mon hypothèse de départ n'est qu'à moitié vérifiée. Cette recherche-action va me permettre de faire évaluer mes pratiques en arrêtant notamment d'avoir recours aux applaudissements lors des activités de compétition ludique par équipes.

BIBLIOGRAPHIE

Boudreault, M.-A., (2017). « *La Compétition à l'école* », RIRE, rire.ctreq.qc.ca/2017/07/competition-a-lecole/.

Conseil de l'Europe, (2016), CECRL : Apprendre, enseigner, évaluer. Volume avec de nouveaux descripteurs., <https://rm.coe.int/cecr-volumen-complémentaire-avec-de-nouveaux-descripteurs/16807875d5>

Connac, S., (2017). *Enseigner sans exclure, la pédagogie du colibri.*, Paris : ESF Editeur.

Delattre, L., (2015). *L'influence de la collaboration et de la compétition dans le jeu mathématique sur la motivation.*, Master 2 MEEF, HAL, archives ouvertes : <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01168267>.

Gagnebien, J., Leroy, J., (2007), « La compétition pour les champions...Et pour les autres ? », *Les cahiers EPS*, n°35, p.40

Humbeeck, B., Prot, B., (2020, 8 avril). Comment motiver ses enfants pour étudier en temps de confinement ? [Radio Broadcast]. Dans A. Rebeihi (producteur). *Grand bien vous fasse !* Paris, France : France Inter.

Johnson, D. *et al.* (1981). Effects of cooperative, competitive, and individualistic goal structures on achievement : a meta-analysis. *Psychological Bulletin*, vol.89, n°1, p. 47-62.

Le Briquer, Y., (2014). *Influence de la compétition et de la coopération sur les acquisitions pour des élèves de collège au sein d'une situation complexe en natation de vitesse.*, HAL, archives ouvertes : <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00975376>.

Loriers, B., (2010). *Compétition ou Coopération dans les apprentissages ?* UFAPEC, <http://www.ufapec.be/files/analyses/2010/06-competition.pdf>.

Reverdy, C., (2016)., *La Coopération entre élèves : des recherches aux pratiques*. Dossier de veille de l'IFE, n°114, décembre. Lyon : ENS de Lyon, p. 1-32
<https://ife.enslyon.fr/vst/DA/detailsDossier.php?parent=accueil&dossier=114&lang=fr>

Sarrazin, P., Tessier, D., Trouilloud, D., (2006), « *Climat motivationnel instauré par l'enseignant et implication des élèves en classe : l'état des recherches* », Revue française de Pédagogie, n°157, p. 147-177.

Viau, R. (1997) *La motivation en contexte scolaire*. Bruxelles : De Boeck