



ifen

INSTITUT DE FORMATION
DE L'ÉDUCATION NATIONALE

IFEN Inspire Podcast

S3 EP 02: table ronde

(DE Zusammenfassung,
EN summary, résumé en FR)



DEUTSCH – Zusammenfassung

In dieser Diskussion stellen Ben Schreiner, Joël Wealer und Kris Haas das Projekt einer **pädagogischen Ludothek** vor, das in Differdingen (Woiwer-Schule) in enger Zusammenarbeit zwischen Schule und Maison Relais entwickelt wurde. Ziel ist es, **Lernen durch Spielen** gezielt in den Schulalltag zu integrieren und Spiele als pädagogisches Medium zu nutzen.

Die Gesprächspartner erläutern, wie Lernspiele auf mehreren Ebenen eingesetzt werden können: vom freien Spielen im Klassenraum über das Erlernen von Spielkompetenzen bis hin zum gezielten Einsatz von Spielen zur Förderung fachlicher Inhalte (Sprachen, Mathematik, Coding) sowie zur Entwicklung eigener Spiele. Zentrale Aspekte sind dabei **intrinsische Motivation**, soziale Kompetenzen, Verantwortungsbewusstsein und Selbstwirksamkeit der Kinder.

Besonders hervorgehoben wird der Mehrwert der Ludothek für die Zusammenarbeit zwischen Schule und Maison Relais sowie für die Einbindung der Familien, da Kinder die Spiele auch zu Hause erklären und spielen. Das Projekt versteht sich als übertragbares Modell und lädt Lehrpersonen dazu ein, sich beim IFEN oder ihren i-CN zu melden, um spielerisches Lernen im eigenen Kontext umzusetzen.

ENGLISH – summary

In this discussion, Ben Schreiner, Joël Wealer, and Kris Haas present a project developed at the Woiwer school in Differdange: a **pedagogical games library (ludothèque)** created through close cooperation between the school and the Maison Relais. The aim is to use **play as a meaningful educational tool** and to integrate learning games systematically into everyday teaching.

The speakers explain different levels of play-based learning, ranging from allowing games in the classroom to teaching how to play together, using games to support specific learning objectives (languages, mathematics, coding), and even co-creating games with students. Play is described as a powerful driver of **intrinsic motivation**, helping children engage deeply with learning content while developing social skills, responsibility, and self-confidence.

A key strength of the project lies in the link between school, after-school care, and families, as children become “experts” who can explain and play the games at home. The project is presented as a transferable model, and educators are encouraged to contact IFEN or their i-CN to explore how pedagogical ludothèques can be implemented in their own schools.

FRANÇAIS – résumé

Cette discussion réunit Ben Schreiner, Joël Wealer et Kris Haas autour d'un projet mené à Differdange (école du Woiwer) : la création d'une **ludothèque pédagogique** en étroite collaboration entre l'école et la Maison Relais. L'objectif est d'intégrer le **jeu comme véritable outil pédagogique** au cœur des pratiques éducatives.

Les intervenants décrivent plusieurs niveaux d'utilisation du jeu : le jeu libre en classe, l'apprentissage des règles et du vivre-ensemble, l'utilisation ciblée des jeux pour travailler des contenus précis (langues, mathématiques, coding), ainsi que la création de jeux par les élèves eux-mêmes. Le jeu favorise l'**engagement**, la motivation intrinsèque, le développement des compétences sociales, le sens des responsabilités et la confiance en soi.

La ludothèque renforce également le lien entre l'école, la Maison Relais et les familles, les enfants devenant des **experts** capables d'expliquer les jeux à la maison. Le projet est présenté comme un modèle reproductible, et les enseignants sont invités à contacter l'IFEN ou leur i-CN afin d'adapter ce dispositif à leur propre contexte scolaire.