



Bonjour à toutes,  
Bonjour à tous,

Je vous souhaite tout d'abord le meilleur pour cette nouvelle année 2025. Qu'elle vous apporte réussite et bonheur, tant dans votre activité d'enseignant, si gratifiante, que dans votre vie personnelle.

La pédagogie, ou lorsque la transmission s'adresse à des adultes, « l'andragogie », est un domaine passionnant qui a fait l'objet de nombreuses découvertes ces dernières années.

Dans son livre *Apprendre !*, Stanislas DEHAENE, professeur au Collège de France et chercheur au laboratoire Neurospin, nous livre ses 4 piliers de l'apprentissage : les voici.

### **1. L'attention : capter et maintenir l'intérêt des élèves**

L'attention est la porte d'entrée de l'apprentissage. Sans elle, rien ne peut être mémorisé ou compris. Un problème intrigant, une anecdote liée à un tournoi, ou encore un appel à l'émotionnel et à l'humour sont autant d'outils efficaces pour maintenir l'attention des élèves.

### **2. L'engagement actif : apprendre en faisant**

Nous apprenons beaucoup mieux lorsque nous sommes actifs, lorsque nous faisons plutôt que nous écoutons. C'est la raison pour laquelle les cours magistraux sont à proscrire absolument, au bridge comme ailleurs. Pas plus de 30 minutes de présentation : faites faire des exercices, faites jouer des donnes, c'est la clé du succès !

### **3. Le retour sur erreur : progresser grâce aux remarques positives**

L'erreur n'est pas un échec, mais une étape essentielle de l'apprentissage. Un retour constructif sur les erreurs permet au cerveau de corriger et d'ajuster ses stratégies. En tant qu'enseignants, notre rôle est de guider les élèves après une enchère incorrecte ou un mauvais plan de jeu, en expliquant non seulement ce qui n'a pas fonctionné, mais surtout, d'expliquer pourquoi. N'hésitez pas à poser des questions à votre APR si vous manquez d'éléments sur un point précis, il saura vous répondre.

### **4. La consolidation par la répétition : ancrer durablement les savoirs**

Comprendre n'est pas suffisant pour apprendre, la répétition est essentielle pour transformer une connaissance en automatisme. Utilisez sans effort le numérique pour augmenter le volume de jeu de vos élèves : dans votre espace formation, des liens vers toutes les donnes pédagogiques de [Bridgez !](#), des [programmes jeunes](#) et de [PPT – série 1](#) permettent de faire jouer gratuitement contre des robots en-dehors des heures de cours. Utilisez aussi, si vous le pouvez, vos plateformes de jeu préférées ou proposez à



vos élèves de se retrouver au club pour jouer des donnes avec des jeux fléchés. Tous les moyens sont bons pour augmenter le temps de pratique !

Une série de masterclass en vidéo avec des spécialistes de l'apprentissage et de grands professeurs de bridge est en cours de conception à l'Université du Bridge. Ce matériel, qui sera unique dans le monde des sports cérébraux, vous permettra d'approfondir ces concepts passionnants et bien d'autres encore, pour mieux savoir comment mieux apprendre – et donc mieux enseigner.

En vous remerciant une fois de plus pour votre engagement,

A handwritten signature in black ink, reading 'Jean-Pierre Desmoulins'.

**Jean-Pierre DESMOULINS**

Vice-Président en charge du  
développement et de la formation