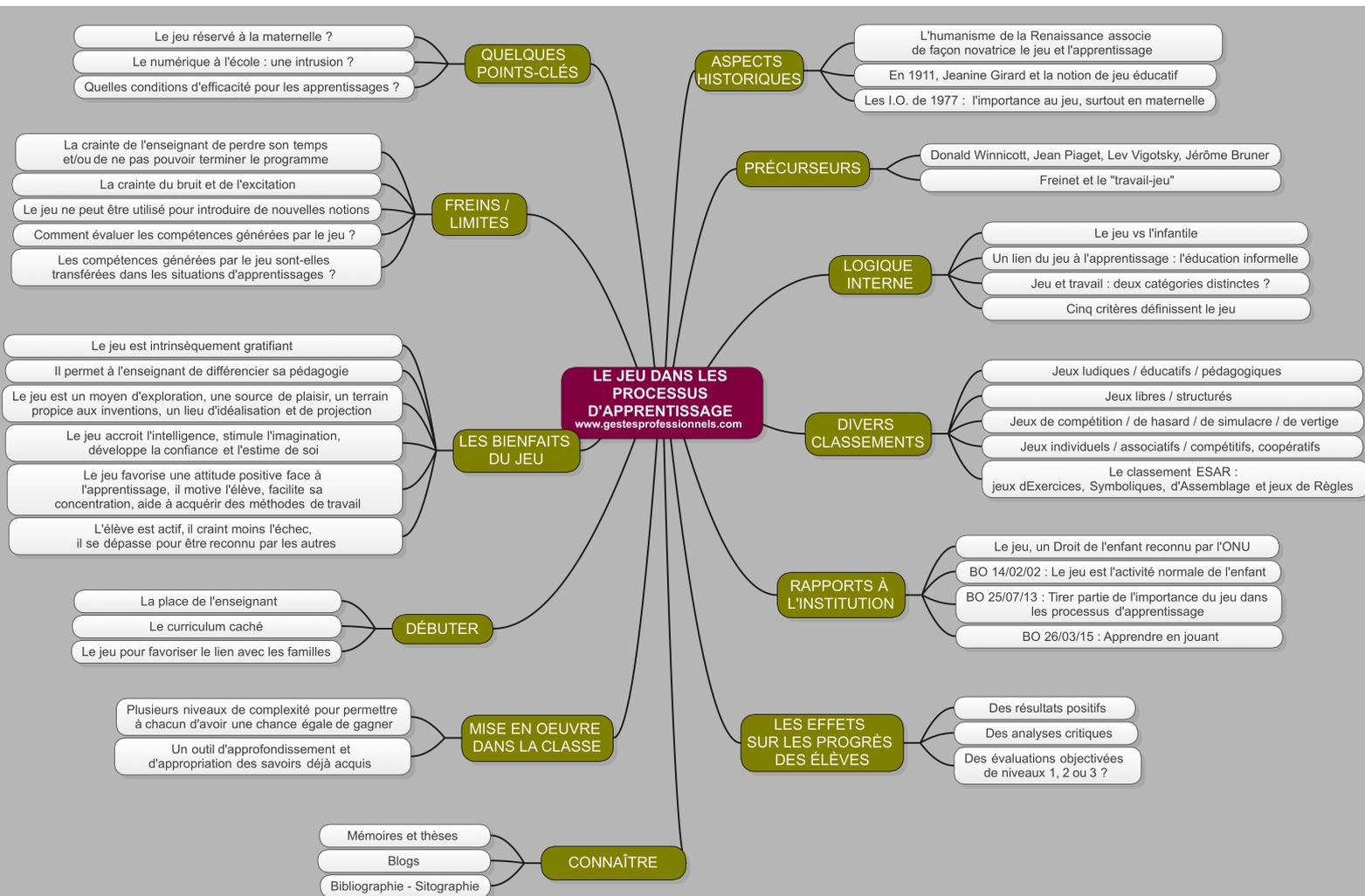


Le jeu dans les processus d'apprentissage

Janvier 2018



Quelques premières interrogations

Qu'est-ce qu'un jeu ?

« Selon Brougère, cinq critères, dont les deux premiers sont majeurs, définissent le jeu : le second degré [...] la présence d'une décision [...] la règle [...] la frivolité ou l'absence de conséquence de l'activité [...] l'incertitude [...] » ife.ens-lyon.fr

En quoi les vertus thérapeutiques du jeu peuvent intéresser un professionnel de la pédagogie ?

« Le cortex immature à la naissance se développe au cours de la vie post-natale. À la naissance les connexions qui ne sont pas établies ne le seront que par stimulation du milieu extérieur. La richesse des connexions va dépendre de celle des propositions. Puis ces connexions ne perdureront que si elles sont utilisées. On mesure toute la perte possible, si l'on réduit les processus offerts aux enfants. » sylvain.obholtz

Le jeu : un outil efficace pour l'école ?

« Le jeu motive l'élève, facilite sa concentration, son recours à la mémoire. Grâce au jeu, l'élève est actif [...] Le jeu change le rapport au savoir et introduit entre les élèves d'une même classe des relations plus saines ; la part de hasard, souvent présente, atténue la crainte de l'erreur, de l'échec, qui paralyse certains ; des qualités de communication, de respect mutuel, de prise en compte des règles, de savoir vivre ensemble se développent. Le jeu conduit à s'exprimer, à clarifier sa pensée, à justifier ses choix, à argumenter, il contribue à perfectionner son langage. Par le jeu, l'élève acquiert des méthodes de travail, le sens de l'ordre, de l'enchaînement logique, du raisonnement, du travail en groupe [...] Le jeu amène l'enfant à se dépasser ; poussé par ses partenaires, celui qui joue doit s'impliquer, se concentrer, réfléchir. Il ne le fait plus pour satisfaire l'adulte, parent ou enseignant, mais pour gagner, faire gagner son équipe, pour être reconnu par les autres, devenir un membre reconnu de la classe. » cahiers-pedagogiques.com

Qu'est-ce que le jeu sérieux ?

« Basé sur le jeu vidéo, il possède nécessairement une fonction utilitaire liée à la diffusion d'un message, à la pratique d'un exercice ou encore à la récolte de données.. » eduscol.education.fr

Qu'est-ce que le le curriculum caché ?

« Tout ce qui serait nécessaire pour réussir la tâche, mais qui reste implicite et n'est ainsi pas saisi par les élèves en difficulté, relève de ce que l'on appelle – justement pour expliciter son rôle occulte dans la production des inégalités – le curriculum caché [...] Les joueurs moins réflexifs vont non seulement perdre davantage de parties, mais aussi s'habituer à le faire, se convaincre qu'ils sont moins « doués » ou moins « intelligents », alors qu'ils ont en réalité besoin du savoir qui leur manque, donc d'un enseignement. Seul le guidage du maître peut briser cet enfermement [...] Sinon, apprendre en s'amusant est un privilège, réservé aux élèves pour qui l'école est un jeu d'enfant. » unige.ch

Jeu (et/ou ?) travail

« En premier lieu, ne pas opposer travail et jeu » ac-grenoble.fr « Le jeu est principalement une activité que choisit la personne pour elle-même plutôt qu'une prescription venant d'une autre personne. Il s'agit d'un processus et non un produit ou un résultat prévu. » wikipedia.org

Ça se passe ailleurs

Canada : le CMEC croit à la valeur et à l'importance intrinsèques du jeu et de son lien avec l'apprentissage.

« À la lumière de ces faits, le CMEC croit à la valeur et à l'importance intrinsèques du jeu et de son lien avec l'apprentissage. Les éducatrices et éducateurs doivent planifier et mettre en place des occasions d'apprentissage stimulantes et dynamiques basées sur le jeu » cmecc.ca

Comparaisons internationales

Le jeu vidéo pose la question du plaisir à l'école

« Certains systèmes éducatifs sont moins fermés que d'autres à ces idées, notamment parce que le jeu, pas nécessairement numérique, fait partie intégrante de ces systèmes ou parce qu'ils n'ont pas de coupure forte entre premier et second degré [...] En France, lorsque l'on parle de jeu, nous sommes dans le premier degré et surtout dans l'école maternelle. Le jeu est noble dans les activités d'éveil et de développement du très jeune élève. A l'école élémentaire, il est moins présent » rslnmag.fr

Quelques premières aides

Pour avoir tous les atouts en main, voici quelques conseils

« Il est illusoire de croire que le seul fait de jouer, et même de réussir dans le jeu, crée chez le joueur les conditions d'une évolution. D'abord, si le jeu est bon, l'élève est impliqué et s'il sait qu'il a réussi, il n'a pas pris le temps d'analyser comment il s'y est pris ; ensuite, nombre de jeux fonctionnent sur le déplacement ou l'analogie. Il faut donc permettre au joueur d'effectuer un transfert entre la situation de jeu et la situation d'apprentissage, l'aider à imaginer comment il va pouvoir remettre en oeuvre les compétences dont il a fait preuve durant la partie. » cahiers-pedagogiques.com

Qu'est-ce qu'un bon « jeu sérieux » en éducation ?

« Tout est question d'équilibre. Si le contenu « sérieux » est omniprésent, on n'est plus dans un « vrai » jeu sérieux, les joueurs décryptent l'intention pédagogique, s'ennuient vite et finissent par abandonner. Le meilleur des contenus devient alors inutile. Si, au contraire, la mécanique du jeu est parfaite au point d'occulter le contenu, le joueur apprend à jouer, mais il ne saisit plus les messages que l'on veut lui faire passer. Peu de jeux sérieux parviennent réellement, au final, à être à la fois des vrais beaux jeux attractifs, et des porteurs de contenus stimulants. » lemonde.fr

Les limites du jeu dans l'enseignement

« Ce point est particulièrement important à souligner : le jeu constitue un précieux outil pédagogique d'approfondissement et d'appropriation. On ne peut espérer l'utiliser pour introduire de nouvelles notions car il manquerait un temps dans le déroulement du processus, celui de la clarification de la compréhension, et de l'assimilation à travers plusieurs contextes. » ac-nice.fr « Certaines études montrent des situations dans lesquelles ils ne s'avèrent pas forcément plus efficaces que d'autres approches pédagogiques. **Ils sont même parfois contre-productifs.** Ces situations peuvent être liées à plusieurs facteurs : utilisation de jeux sérieux non pertinents / absence d'intégration du jeu sérieux au travail de l'enseignant / contraintes matérielles et logistiques » sup-numerique.gouv.fr

À l'école, il me semble important de distinguer les temps de jeu des temps de travail

« Dans le jeu, le « résultat » n'est pas important, ce n'est pas « pour de vrai »... Dans le travail, au contraire, le « résultat » est ce qui compte, ce qui, d'une manière ou d'une autre, sera évalué, ce qui permettra de franchir une étape décisive, etc. Alors, qu'on puisse jouer pour s'entraîner à travailler, c'est une évidence, mais que tout travail soit un jeu et réciproquement, je trouve cela dangereux. Encore une fois, le jeu n'est possible et intéressant que parce qu'il y a des moments où « l'on ne joue plus ! » [...] Pédagogiquement et très concrètement, pas de jeu en classe – même avec des tout-petits – sans un minimum de ce que nous nommons la métacognition. C'est ainsi que, sans « scolariser » le jeu abusivement, l'École pourra faire du jeu un de ses enjeux... » meirieu.com

Du jeu libre au jeu structuré : quelle place pour l'enseignant ?

« Les stades L1, L2, S1, S2, font apparaître une progressivité dans l'implication de l'enseignant. En L1, il peut observer les enfants dans leurs jeux libres, apprendre à les connaître et évaluer leurs acquis et leurs besoins. En L2, tout en observant les enfants, il opère des actions ponctuelles d'accompagnement tout en respectant leurs initiatives et leurs choix. En S1, l'enseignant prend l'initiative du jeu et invite un ou plusieurs enfants à jouer dans la perspective de leur faire acquérir des apprentissages spécifiques. En S2, il s'appuie sur les acquis effectués par les enfants en L1, L2 ou S1, pour les conduire à des apprentissages explicites. Le jeu est intégré à la séance d'enseignement. » eduscol.education.fr

Prescriptions institutionnelles

Le BO spécial n° 2 du 26 mars 2015

« 2.1. Apprendre en jouant. Le jeu favorise la richesse des expériences vécues par les enfants dans l'ensemble des classes de l'école maternelle et alimente tous les domaines d'apprentissages. Il permet aux enfants d'exercer leur autonomie, d'agir sur le réel, de construire des fictions et de développer leur imaginaire, d'exercer des conduites motrices, d'expérimenter des règles et des rôles sociaux variés. Il favorise la communication avec les autres et la construction de liens forts d'amitié. Il revêt diverses formes : jeux symboliques, jeux d'exploration, jeux de construction et de manipulation, jeux collectifs et jeux de société, jeux fabriqués et inventés, etc. L'enseignant donne à tous les enfants un temps suffisant pour déployer leur activité de jeu. Il les observe dans leur jeu libre afin de mieux les connaître. Il propose aussi des jeux structurés visant explicitement des apprentissages spécifiques. » education.gouv.fr

Le BO Hors Série n°1 du 14 fév 2002

« Le jeu est l'activité normale de l'enfant. Il conduit à une multiplicité d'expériences sensorielles, motrices, affectives, intellectuelles... Il permet l'exploration des milieux de vie, l'action dans ou sur le monde proche, l'imitation d'autrui, l'invention de gestes nouveaux, la communication dans toutes ses dimensions, verbales ou non verbales, le repli sur soi favorable à l'observation et à la réflexion, la découverte des richesses des univers imaginaires... Il est le point de départ de nombreuses situations didactiques proposées par l'enseignant. Il se prolonge vers des apprentissages qui, pour être plus structurés, n'en demeurent pas moins ludiques. » education.gouv.fr

Le référentiel de compétences professionnelles des métiers du professorat et de l'éducation 2013

« Construire, mettre en œuvre et animer des situations d'enseignement et d'apprentissage prenant en compte la diversité des élèves : En particulier, à l'école, tirer parti de l'importance du jeu dans le processus d'apprentissage. » education.gouv.fr

Ressources institutionnelles

Jouer et apprendre

« Les ressources se proposent de montrer en quoi l'école maternelle est un temps durant lequel il est nécessaire de pratiquer quotidiennement des jeux d'exploration, symboliques, de construction et à règles, pour le bon développement physiologique, neurologique, psycho-socio-affectif et cognitif de l'enfant. » eduscol.education.fr

Introduction du jeu d'échecs à l'Ecole

« La circulaire n° 2012-011 du 12-1-2012 pose quelques principes de la mise en œuvre du jeu d'échec au sein des classes pendant le temps scolaire, mais aussi dans le cadre périscolaire. » eduscol.education.fr

Les jeux sérieux en classe

« Depuis quelques années notre blog visait à proposer une veille sur les usages de jeux sérieux en classe. Nous avons moins de temps à y consacrer ces derniers temps mais un portail national vient d'être lancé. Piloté par la direction numérique pour l'éducation (Dne) » ac-creteil.fr »

Un portail national thématique : Apprendre avec le jeu numérique

« Les contributions éditoriales d'enseignants/formateurs des réseaux académiques, experts dans le domaine du jeu numérique, enrichissent les contenus proposés par des apports en prise directe avec les contextes d'enseignement. Une base de pistes d'usages pédagogiques indexées et associées à des fiches techniques de jeux numériques complète cette offre. » eduscol.education.fr »

Le jeu dans la classe de langue

« En fait, le jeu représente à la fois une source de motivation et de plaisir (fonction d'appel) et le moyen d'exercer des compétences linguistiques dans des situations vivantes où l'enfant est impliqué en tant qu'acteur (association du dire et du faire). La langue est mise en action et utilisée dans un contexte fonctionnel de communication. Le jeu permet de mémoriser par la pratique orale fondée sur la répétition des structures. Les types de jeux auxquels on a recours dans l'enseignement des langues étrangères à l'école primaire sont les jeux à règle, les jeux d'imitation, les jeux de réflexion et de logique. On peut aussi mettre en œuvre des jeux d'action et des jeux de rôle. » eusebiooo2010 »

Aide personnalisée : Une approche par les jeux de société

« Un tableau récapitulatif présente l'ensemble de ces fiches selon un classement par le domaine disciplinaire de référence et le principal enjeu d'apprentissage d'une part, par le cycle concerné d'autre part. Sur chaque fiche sont présentés : une analyse du jeu dans sa version originale (but du jeu et déroulement) / la proposition de transposition du jeu à l'école (enjeux d'apprentissage et points de vigilance) / l'aménagement du jeu en fonction des enjeux d'apprentissages visés. » ac-toulouse.fr »

Événements

La fête du jeu 27 mai 2017

« L'objectif de cette journée mondiale est de faire reconnaître le jeu comme : activité essentielle pour le développement de l'enfant / outil d'apprentissage, de transmission de savoirs et d'éducation pour tous / expression culturelle favorisant les rencontres interculturelles et intergénérationnelles / créateur de lien social et de communication / occupation de loisir et source de plaisir. » gestasso.com »

Les 24 heures de la maternelle

« Toutes les écoles du département seront sollicitées pour développer des actions autour du jeu dans toutes ses dimensions et dans tous les domaines d'activités. 1ère édition : « Jouer ? Est-ce bien raisonnable ? » 2ème édition : « Jouer ensemble pour parler grand » 3ème édition : « Jouer, on en fait tout un monde ! » 4ème édition « Jeux de rôles, jeux drôles ! » ac-nantes.fr »

Expérimentations

Jouer à la maison pour mieux apprendre à l'école

« Faisant l'hypothèse que si les parents jouaient davantage avec leurs enfants à la maison, cela contribuerait à l'amélioration des résultats scolaires, nous avons organisé des ateliers de jeux de société en lien avec les apprentissages scolaires, sur le temps de classe, sollicitant la participation des parents d'élèves. Ces temps d'ateliers sont complétés par le prêt des jeux utilisés. » eduscol.education.fr »

Le jeu d'échecs, un rempart contre l'échec

« Des élèves de Grande Section, de CP et de 6ème découvrent ou poursuivent leur découverte (pour les plus grands) du jeu d'échecs de façon hebdomadaire avec leurs enseignants. Cela s'enrichit avec des rencontres régulières inter-cycles qui leur permettent de s'affronter amicalement, d'apprendre de nouvelles choses et de noter leurs progrès. » eduscol.education.fr

Contributions

Pour une écologie de l'enfance

« Or, on ne sait pas ce qui adviendrait d'un enfant si on le laissait jouer toujours. On ne fait pas confiance à ses dispositions spontanées. On croit qu'il virerait analphabète et antisocial. » Or, d'après ses recherches avec le neuropsychologue *Gérald Hüther*, pour l'enfant, jouer et apprendre sont « parfaitement synonymes » [...] La suite logique de cette philosophie, c'est évidemment de ne pas envoyer son enfant à l'école et de le laisser faire ses apprentissages, par lui-même, en jouant, à son rythme et selon ses curiosités » lapresse.ca

L'école numérique, c'est se livrer aux géants de l'informatique

« On entend souvent dire que le fait d'utiliser des outils numériques favorise la motivation des élèves... Mais par quoi un élève est-il motivé quand il utilise une tablette en classe ? Ce qu'il va apprendre dessus, ou l'usage de l'objet ? Ce n'est pas parce qu'il est motivé par l'usage de l'objet qu'il va bien apprendre. Des études montrent qu'il n'y a pas de corrélation systématique entre la motivation pour quelque chose et l'efficacité dans l'apprentissage.» vousnousils.fr

Les jeux vidéo dits sérieux (serious games) pour se soigner

« Créés à l'origine par l'armée américaine pour entraîner leurs soldats, ils ont, depuis quelques années, envahi le domaine de la santé. Ils sont le fruit d'une collaboration étroite entre médecins et ingénieurs qui développent ainsi un nouveau type de soins à visée thérapeutique ludique et stimulant » mmmieux.fr

Blogs

ici, on joue ! Jouer pour apprendre ...

« Chaque mois sont publiés de nouvelles fiches sur des jeux que nous utilisons dans nos classes. Si vous souhaitez suivre les actualités ici on joue !, cliquez j'aime et nous vous tiendrons averti à chaque nouvel article publié. Bonne visite et bons jeux ! » icionjoue.fr

Apprendre en jouant, apprendre en coopérant, apprendre autrement !

« Comme chaque année, les Educaflip sont un moment riche de belles découvertes ludiques... et pour vous faire découvrir à votre tour tous ces super jeux, voici le premier article de la saison ;-) ! Je vous présente pour commencer, "Après l'orage..." l'un des 3 jeux primés aux Educaflip 2017.» jeuxdecole.net

Outils et matériels

Littérature jeunesse : Max adore jouer

« Ce petit livre de Max et Lili sur le jeu montre qu'un enfant aime s'amuser, faire semblant, s'inventer un autre monde où il est fort, où tout est possible ! Ça ne le rend pas bête ! Au contraire, il fait travailler son esprit, il apprend des règles, il défoule son agressivité, il exprime ses sentiments, il oublie un moment ses obligations. Il en a besoin pour grandir ! » babelio.com

Un descriptif de jeux permettant d'aborder les notions liées à ... [jeuxsouslespommiers](#)

Écoles : jeux par niveau

« Didacto est une PME d'Ile-de-France spécialisée dans la vente de « jeux intelligents », notamment à destination du monde éducatif. Possibilité de consulter nos jeux et nos différentes rubriques sous la forme de catalogues PDF, feuilletables en ligne, ou téléchargeables. » [didacto.com](#)

Un catalogue de jeux pour les cycles 1, 2, 3 et 4 [crdp-toulouse](#)

Des pratiques imaginées / testées / recommandées

Une autre façon d'apprendre

« Ces jeux de société téléchargeables, depuis la boutique (gratuite) se présentent sous la forme d'un kit. Ils sont accompagnés d'un tutoriel décrivant la fabrication, le matériel nécessaire, la règle du jeu, les objectifs et les compétences visées ainsi que de quelques conseils et astuces. » [lire-ecrire-compter.com](#)

Coins jeux sérieux

« Le coin jeu sérieux reste un jeu : les enfants gardent l'initiative d'y aller ou pas, mais il comporte une dominante très scolaire et comporte parfois des règles précises, des défis à réaliser. Ce chapitre en présente brièvement deux exemples. [maternales.net](#)

Jeu pour apprendre les tables d'addition en Ce1

« Pourquoi ces couleurs ? Elles sont fonction de la difficulté d'apprentissage Variantes : Imposer de ne jouer que sur les cases rouges ou vertes pour travailler les doubles [...] » [la-classe-de-maloune](#)

Ateliers autonomes: Jeux à fabriquer au cycle 2

« Avant de me lancer dans la création de mes propres jeux, je fais un peu le tour de ce qui existe déjà: voici donc quelques jeux à réaliser avec peu de matériel ou de la récupération. » [jardinalysse.com](#)

Trois démarches pour écrire les règles d'un jeu

« Jouer / découverte de la règle écrite / proposition de présentation / présenter les règles d'un jeu / écrire la règle d'un jeu connu / inventer un jeu et en écrire les règles » [ekladata.com](#) « Mise en projet – premier jet / confrontation aux textes experts / séances décrochées / réécriture / test et correction de la règle du jeu / mise en forme du texte / évaluation » [laclasse-deluccia](#) « Vivre une expérience de jeu / Evocation du jeu hors situation, dans la classe / Ecrire la règle du jeu Premier jet / Découverte et lecture des règles de jeu / Réécriture du premier jet à partir de la fiche type » [ien-genevilliers](#)

[Parents, enseignants ensemble pour une coéducation réussie à l'école maternelle](#)

[Apprendre à jouer avec son enfant](#) [Des jeux à l'interclasse](#)

Quelques contributions d'experts

Peut-on apprendre en jouant aux jeux vidéo ?

« Le jeu ne nécessite ni ne suscite le recul réflexif que l'étude impose. Cela n'empêche pas les jeux vidéo de développer des compétences [...] Dans le jeu, le joueur, à la différence d'un ordinateur qui épuiserait toutes les solutions possibles pour élire la meilleure, ne recherche que la première solution satisfaisante, c'est-à-dire celle qui lui procure un avantage immédiat. » lemonde.fr

L'auteur : [Boris Solinski](#) est Docteur Info-Com l'université de Lorraine

Jeu et pratique scolaire : le cas d'un sujet enseignant à l'école élémentaire

« Si ces usages s'inscrivent au sein de contraintes sociales, institutionnelles, didactiques et, pourrait-on dire, ludiques, ils demeurent initiés par l'enseignant. Il nous semble alors pertinent d'identifier ces réseaux de contraintes à partir de l'enseignant, c'est-à-dire d'un sujet en position d'enseignant, organisé par une histoire de joueur singulière et des enjeux subjectifs déterminant son activité didactique en classe. » espe.unicaen.fr

Les auteurs [Vanessa Desvages-Vasselín](#), [Pablo Buznic-Bourgeacq](#) Université Caen-Normandie.

Proposition de progression du jeu en pédagogie

« Le jeu ludique / le jeu éducatif / le jeu pédagogique » ndegrandmont.webatu

L'auteure : [Nicole De Grandmont](#)

Mémoires et thèses

JAMES, Jericj .- [En quoi le jeu permet une meilleure assimilation des savoirs scolaires ?](#) .- Mémoire Master 2 MEEF Premier Degré, ESPE de la Guyane, 2016 « En effet, parmi les difficultés rencontrées en classe, celles qui reviennent le plus souvent après avoir échangé sur la question avec plusieurs collègues sont : La mémorisation [...] La concentration [...] La réflexion [...] La motivation [...] Le jeu peut-il enrayer ces difficultés? »

DENIS, Pascal .- [Des jeux de réflexion pour apprendre en CLIS](#) .- Mémoire CAPA SH Option D, 2008 « Jouer en Clis dans le temps de classe demande la plus grande vigilance. Car les élèves ont peu confiance en eux quand la tâche s'assimile à un travail scolaire. Les sollicitations à l'adulte sont très fréquentes, l'autonomie dans le travail défailante, l'inhibition liée au sentiment d'échec massive. Il y avait donc un danger potentiel à ce que le jeu fonctionne comme un refuge, un espace de refoulement d'une pression scolaire trop forte. Or il n'en a rien été. »

Éléments de bibliographie

- BOULE, François .- [Jeux et compétences mathématiques au quotidien](#) .- CNDP, 2012 .- 143 p. 17 €
- BROUGÈRE, Gilles .- [Jouer/apprendre](#) .- Anthropos, 2005 .- 176 p. 28 €
- CAILLOIS, Roge .- [Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige](#) .- Gallimard, 1992 .- 384 p. 8,80
- HOUCK, Véronique .- [Le jeu d'échecs au cycle 2](#) .- CRDP de Bretagne, 2007 .- 63 p. 15 €
- Le jeu en classe .- [Cahiers pédagogiques](#) .- n° 448, Décembre 2006
- MEIRIEU, Philippe .- [Le monde n'est pas un jouet](#) .- Desclée de Brouwer, 2004 .- 359 p. 22,40 €
- SAUTOT, Jean-Pierre .- [Jouer à l'école : socialisation, culture, apprentissages](#) .- CRDP Grenoble, 2006 .- 295 p.
- VALIANT, Catherine .- [Apprendre dans les coins-jeux](#) .- Ebla éditions, 2014 .- 96 p. 33 €