

# 100 dossiers documentaires pour l'école primaire

[gestesprofessionnels.com](http://gestesprofessionnels.com)

# 61-Le jeu dans les processus d'apprentissage

FÉVRIER 2021



Les auteurs des blogs que vous allez visiter consacrent bénévolement beaucoup de temps et d'énergie à mutualiser : ils en apprécieront d'autant plus les avis que vous laisserez sur leurs messageries.

<b>Quelques premières interrogations .....</b>	<b>3</b>
Qu'est-ce qu'un jeu ?	
Quelles formes peut-il revêtir ?	
Qu'est ce que la pédagogie par le jeu ?	
En quoi les vertus thérapeutiques du jeu peuvent intéresser un professionnel de la pédagogie ?	
Le jeu : un outil efficace pour l'école ?	
Qu'est-ce qu'un bon "jeu sérieux" en éducation ?	
<b>Ça se passe ailleurs .....</b>	<b>4</b>
Renforcer l'apprentissage par le jeu dans les programmes d'éducation de la petite enfance	
Canada : le CMEC croit à la valeur et à l'importance intrinsèques du jeu et de son lien avec l'apprentissage	
Être bon élève, un jeu d'enfant pour les Finlandais	
<b>Prescriptions institutionnelles .....</b>	<b>4</b>
L'école maternelle : un cycle unique, fondamental pour la réussite de tous BO n°31 du 30 juillet 2020	
Les spécificités du cycle des apprentissages fondamentaux (cycle 2) BO n°31 du 30 juillet 2020	
Programme d'enseignement du cycle de consolidation (cycle 3) BO n°31 du 30 juillet 2020	
Le référentiel de compétences professionnelles des métiers du professorat et de l'éducation 2013	
<b>Quelques premières aides .....</b>	<b>5</b>
Le rôle de l'enseignant dans les jeux	
Du jeu libre au jeu structuré : quelle place pour l'enseignant ?	
Vidéos : les caractéristiques du jeu, les idées fausses couramment associées au jeu en classe	
Le curriculum caché	
Le jeu n'est pas la réponse à tout	
Les limites du jeu dans l'enseignement	
<b>Ressources institutionnelles .....</b>	<b>6</b>
Mise en oeuvre d'une ludothèque d'école	
Sélection proposée par la mission maternelle 72	
La circulaire n° 2012-011 du 12-1-2012 : principes de la mise en oeuvre du jeu d'échec au sein des classes	
Le jeu dans la classe de langue	
Aide personnalisée : une approche par les jeux de société	
Jeux pour apprendre les lettres et la numération	
<b>Outils et matériels .....</b>	<b>6</b>
Sites et blogs	
Littérature de jeunesse : Max adore jouer	
Citations, proverbes	
<b>Formations .....</b>	<b>7</b>
M@gistères	
<b>Pratiques de classe .....</b>	<b>7</b>
Fiches - Séances - Séquences pour écrire les règles d'un jeu	
Aménager les coins-jeux	
Mes Escape Game pour terminer une période de manière ludique	
Jeu pour apprendre les tables d'addition en Ce1	
Ateliers autonomes: jeux à fabriquer au cycle 2	
<b>Événements .....</b>	<b>8</b>
<b>Expérimentations .....</b>	<b>8</b>
Innovathèque : le portail de l'innovation et de l'expérimentation pédagogiques	
<b>Contribution .....</b>	<b>8</b>
À l'école, il me semble important de distinguer les temps de jeu des temps de travail / P. Meirieu	
Jeu ludique vs Jeu éducatif vs Jeu pédagogique / N. De Grandmont,	
<b>Mémoires et thèses .....</b>	<b>8</b>
<b>Éléments de bibliographie .....</b>	<b>8</b>

## 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](#)

### *Quelles formes peut-il revêtir ?*

[Le jeu symbolique](#) apparaît entre 18 mois et 2 ans, lorsque l'enfant commence à faire semblant d'exécuter une action de sa vie, en dehors de son contexte[...] [Les jeux d'exploration](#) sont des jeux libres. Ils sont effectués hors de tout guidage direct de l'adulte et ne répondent à aucune règle particulière, à aucune fonction utilitaire. L'enfant joue pour le simple plaisir de jouer [...] [Le jeu de construction](#) consiste à organiser, réunir ou assembler différents éléments afin de réaliser un nouvel ensemble à plat ou en volume [...] [Les jeux à règles](#) activent chez les joueurs des habiletés sensori-motrices ou cognitives [...]

### *Qu'est ce que la pédagogie par le jeu ?*

« La pédagogie par le jeu est une approche qui favorise le recours à des activités ludiques pour stimuler l'apprentissage de l'enfant. Le jeu libre et le jeu dirigé sont deux formes d'apprentissage par le jeu. D'une part, le premier est autodirigé et dicté par la propre motivation de l'enfant. D'autre part, le second est encouragé par les adultes et vise à établir un objectif d'apprentissage spécifique. » [bienenseigner](#)

### *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 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. » [cahiers-pedagogiques](#)

### *Qu'est-ce qu'un bon "jeu sérieux" en éducation ?*

« 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](#)

## Ça se passe ailleurs

*Renforcer l'apprentissage par le jeu dans les programmes d'éducation de la petite enfance*

« Compte tenu du contexte propre à chaque pays, les stratégies présentées offrent des idées de départ pouvant être adaptées aux situations locales. » [unicef](#)

*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](#)

*Être bon élève, un jeu d'enfant pour les Finlandais*

« Souvent bien classé par Pisa, le pays nordique mise sur l'autonomie des professeurs et un enseignement ludique. » [liberation](#)

## Prescriptions institutionnelles

*L'école maternelle : un cycle unique, fondamental pour la réussite de tous* [BO n°31 du 30 juillet 2020](#)

**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. »

*Les spécificités du cycle des apprentissages fondamentaux (cycle 2)* [BO n°31 du 30 juillet 2020](#)

**Dire pour être entendu et compris, en situation d'adresse à un auditoire ou de présentation de textes** « Jeux sur le volume de la voix, la tonalité, le débit, l'articulation, notamment pour préparer la mise en voix de textes (expression des émotions en particulier) / - Jeux sur la posture, le regard et la gestuelle. » **Écrire des textes en commençant à s'approprier une démarche** « Recherche collective des caractéristiques attendues du texte à écrire : règles de jeu (textes injonctifs), etc. » **Croisements entre enseignements** « Dans toutes les disciplines et notamment en éducation physique et sportive, la langue cible peut être utilisée par exemple, pour donner les consignes de jeu ou de travail. » **Chanter** « - Jeux vocaux mobilisant les diverses possibilités de la voix / - Jeu avec la voix » **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel** « Jeux traditionnels simples, jeux collectifs avec ou sans ballon, jeux pré-sportifs, jeux de lutte, jeux de raquettes. » **Réaliser quelques objets et circuits électriques simples** « Réaliser un jeu d'adresse électrique. » **Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul** « Résoudre des problèmes issus de situations de la vie quotidienne ou adaptés de jeux. »

*Programme d'enseignement du cycle de consolidation (cycle 3)* [BO n°31 du 30 juillet 2020](#)

**Écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu** « Pratique de jeux d'écoute » **Identifier les constituants d'une phrase simple** **Se repérer dans la phrase complexe** « Rituels de jeux grammaticaux » **Chanter et interpréter** « Jeux d'interprétation d'une phrase mélodique, jeux vocaux » **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel** « Jeux traditionnels plus complexes, jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs, jeux de combats, jeux de raquettes. » **Croisements entre enseignements** « Une langue vivante étrangère ou régionale peut être utilisée par exemple, pour donner les consignes de jeu » **Espace et géométrie** « Un jeu sur les contraintes de la situation, sur les supports et les instruments mis à disposition des élèves, permet une évolution des procédures de traitement des problèmes et un enrichissement des connaissances. »

*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](#)

## Quelques premières aides

### *Le rôle de l'enseignant dans les jeux*

« Le tableau suivant suggère certaines actions qui peuvent être posées par l'enseignant de maternelle qui offre de l'appui ou de l'étayage différencié aux enfants lorsqu'il participe à leur jeu. Le modèle [...] L'accompagnateur [...] Le conseiller [...] Le mentor [...] » [edu.gov.mb.ca](http://edu.gov.mb.ca) p.47

### *Du jeu libre au jeu structuré : quelle place pour 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](http://eduscol.education) p.13

### *Vidéos : les caractéristiques du jeu, les idées fausses couramment associées au jeu en classe*

1- [Qu'est-ce que le jeu?](#) / 2- [Le jeu en classe par petites étapes](#) / 3- [Un milieu adapté au jeu en classe](#) / 4- [Évaluation dans le jeu en classe](#) / 5- [Stratégies pédagogiques pour le jeu en classe](#)

### *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](http://unige.ch)

### *Le jeu n'est pas la réponse à tout*

« Tout d'abord, il semblerait que l'apprentissage par le jeu soit mieux reçu par les enfants provenant des classes aisées que par ceux issus des milieux défavorisés, laissant ceux-ci plutôt en retrait [...] Enfin, si le jeu offre de nombreux avantages dans l'éducation, il n'est pas à utiliser tout le temps. Outil bénéfique, il doit, néanmoins, se pratiquer à des moments précis et préserver un certain niveau d'exigence, sans quoi son efficacité sera moindre. » [lasalledesmaitres](http://lasalledesmaitres)

### *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-grenoble](http://ac-grenoble) « 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 » [sup-numerique.gouv](http://sup-numerique.gouv)

## Ressources institutionnelles

### *Mise en oeuvre d'une ludothèque d'école*

« Si la finalité d'un tel projet est de créer au sein de l'école une culture du jeu, vecteur de vie sociale, c'est également le moyen de construire au sein de l'équipe des progressions de jeux en fonction de compétences ciblées. » [eduscol.education](http://eduscol.education)

### *Sélection proposée par la mission maternelle 72*

[Toutes les fiches de présentation](#) [Quels jeux pour quelle compétence ?](#)

### *La circulaire n° 2012-011 du 12-1-2012 : principes de la mise en oeuvre du jeu d'échec au sein des classes*

« L'introduction du jeu d'échecs à l'École vise à sensibiliser un grand nombre d'enseignants aux bienfaits pour les élèves, de la pratique de ce jeu qui mobilise logique, stratégie, rigueur et capacité d'abstraction, tout en facilitant l'apprentissage de la citoyenneté par le respect des règles et d'autrui. » [eduscol.education](http://eduscol.education)

### *Le jeu dans la classe de langue*

« 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. » [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. » [Groupe difficulté scolaire 31](#)

### *Jeux pour apprendre les lettres et la numération*

« Le groupe de travail départemental Mission maternelle a constitué un inventaire de jeux "sans écran" permettant d'apprendre les lettres et la numération. » [ac-poitiers](#)

## Outils et matériels

### *Sites et blogs*

« Les jeux et les outils que vous trouverez sur le site sont le fruit de mon travail. je les mets gratuitement à disposition. » [lire-ecrire-compter](#) « Apprendre en jouant, apprendre en coopérant, apprendre autrement ! » [jeuxdecole](#) « Un logiciel de jeu amusant qui vous fait jongler avec les nombres, et enseigne les concepts fondamentaux de l'arithmétique » [lacourseauxnombres](#) « En moyenne section, l'atelier-jeux démarre en classe dès le milieu de la première période. » [lesjeuxdeugenie](#) « Mon cerveau à l'école » , [Le site de Stanislas Dehaenepour les enseignants](#) « Tous les jeux ont été conçus par un enseignant spécialisé et formateur TUIIC » [logicieleducatif](#) « Chaque mois sont publiées de nouvelles fiches sur des jeux que nous utilisons dans nos classes. » [icionjoue](#) « Pour réaliser ce site, il a fallu s'y mettre à plusieurs. » [ludikecole](#)

*Littérature de jeunesse : Max adore jouer*

« 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](#) [QCM](#) [Booktube](#) [Questionnaire](#)

*Citations, proverbes*

« Le jeu est la forme la plus élevée de la recherche » [Einstein](#) “La recherche doit avant tout être un jeu et un plaisir.” [Joliot](#) “On peut en savoir plus sur quelqu'un en une heure de jeu qu'en une année de conversation.” [Platon](#) “La maturité de l'homme, c'est d'avoir retrouvé le sérieux qu'on avait au jeu quand on était enfant.” [Nietzsche](#) « Le jeu, c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, c'est sa vie » [Kergomard](#)  
« Le jeu devrait être considéré comme l'activité la plus sérieuse des enfants » [Montaigne](#)

## Formations

*M@gistères*

[Jouer pour apprendre en maternelle](#) / [Des Jeux Sérieux pour toutes les disciplines](#) / [Jeux mathématiques en Maternelle : matériels et logiciels pour la construction du nombre](#)

## Pratiques de classe

*Fiches - Séances - Séquences pour écrire les règles d'un jeu*

« Jouer ; découverte de la règle écrite ; présenter les règles d'un jeu ; écrire la règle d'un jeu connu ; inventer un jeu et en écrire les règles » [ekladata](#) « Mise en projet ; confrontation aux textes experts ; séances décrochées ; réécriture ; test et correction ; mise en forme ; évaluation » [laclasseedeluccia](#) « Vivre une expérience de jeu ; évocation du jeu hors situation, dans la classe ; écrire 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](#)

*Aménager les coins-jeux*

« Dans notre classe, les coins jeux sont ouverts en même temps que les ateliers, pour que tous les enfants puissent y accéder et pas uniquement ceux qui ont terminé leur travail. » [maternales](#) « Les micro-zones : chacune d'elles peut accueillir des types de jeux différents. » [classe-de-demain](#)

*Mes Escape Game pour terminer une période de manière ludique*

« Outre les plateaux de jeu maths de de lecture que mes élèves peuvent utiliser régulièrement j'aime bien créer des jeux exceptionnels auxquels ils ne joueront qu'une seule fois dans l'année. » [profissime](#)

*Jeu pour apprendre les tables d'addition en Ce1*

« Pourquoi ces couleurs ? Elles sont fonction de la difficulté d'apprentissage » [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. » [jardinalyse](#)

## Événements

[Fête mondiale du Jeu](#) / [Les 24 heures de la maternelle](#) / [Festival Ludique International de Parthenay](#)

## Expérimentations

*Innovathèque : le portail de l'innovation et de l'expérimentation pédagogiques*

[La cantine](#) / [Création d'une ludothèque](#) / [Les jeux olympiques et paralympiques](#) / [La mixité dans la cour de récréation](#) / [Le jeu d'échecs](#) / [Jeu d'échec](#) / [Jouer à la maison](#) / [Vivre un Escape game puis en créer un](#)

## Contribution

*À l'école, il me semble important de distinguer les temps de jeu des temps de travail* / P. Meirieu

« 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 !" »

*Jeu ludique vs Jeu éducatif vs Jeu pédagogique* / N. De Grandmont,

Définitions [...] / Notions [...] / Synthèses des qualités [...] / En termes d'apprentissages [...]

## Mémoires et thèses

- ▶ Mémoire CAPA SH 2008. [Des jeux de réflexion pour apprendre en CLIS](#)
- ▶ Master 2 MEEF 2012. [En quoi le jeu facilite-t-il l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école primaire?](#)
- ▶ Master 2 MEEF 2016. [En quoi le jeu permet une meilleure assimilation des savoirs scolaires ?](#)
- ▶ Master 2 MEEF 2017. [Le jeu au service des apprentissages scolaires](#)
- ▶ Master 2 MEEF 2019. [L'apprentissage de l'anglais par le jeu au cycle 3 à l'ère du numérique](#)

## Éléments de bibliographie

Les liens donnent accès à des critiques, notes de lecture, articles, interviews ...

- ▶ BOULE François. [Jeux et compétences mathématiques au quotidien](#) (2012 / 143 p.)
- ▶ BROUGÈRE Gilles. [Jouer/apprendre](#) (2005 / 176 p.)
- ▶ Cahiers pédagogiques. [Le jeu en classe](#) (n° 448 / 2006)
- ▶ CAILLOIS Roge. [Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige](#) (1992 / 384 p.)
- ▶ FLAVIGNY Christian. [Apprendre est un jeu d'enfant](#) (2019 / 113 p.)
- ▶ HOUCK Véronique. [Le jeu d'échecs au cycle 2](#) (2007 / 63 p.)
- ▶ MEIRIEU Philippe. [Le monde n'est pas un jouet](#) (2004 / 359 p.)
- ▶ SAUTOT Jean-Pierre. [Jouer à l'école : socialisation, culture, apprentissages](#) (2006 / 295 p.)
- ▶ VALIANT Catherine. [Apprendre dans les coins-jeux](#) (2014 / 96 p.)
- ▶ Veille et analyses. [Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école ?](#) (n° 48 / 2009)