

Par Céline Arqué et Paul-Henri Argiot
En collaboration avec Blue Orange



Jeu de société et apprentissage





Jeu de société et apprentissage

*Par Céline Arqué et Paul-Henri Argiot.
En collaboration avec Blue Orange.*

PRÉFACE

Tout le monde s'accorde à dire que l'on vient à l'école pour apprendre. Mais les questions fusent lorsqu'il s'agit de choisir et de proposer les chemins propices à emprunter pour conduire les élèves sur les voies de la réussite.

L'ouvrage de Céline ARQUÉ et de Paul-Henri ARGOT, enseignants spécialisés, propose une alternative qui mérite qu'on s'y intéresse.

L'école est une affaire sérieuse. Le titre, « Jeu de société et apprentissage », interpelle au premier abord, mais les auteurs, tout au long de leur réflexion, invitent le lecteur – enseignant, éducateur ou parent – à reconsidérer le regard porté sur le jeu de société.

Les auteurs s'attachent à envisager les liens et passerelles entre les finalités de l'école et le jeu de société. En quoi la pratique du jeu contribue-t-elle à l'évolution de l'enfant, favorise-t-elle l'acquisition de ses apprentissages et la construction de ses compétences ?

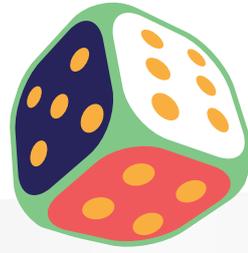
Après avoir identifié les enjeux du métier d'élève et caractérisé le jeu dans sa globalité, l'ouvrage invite l'enseignant à oser introduire le jeu de société dans sa pratique de classe. Les pistes et outils proposés illustrent le bien-fondé de ce choix tout en favorisant sa mise en œuvre et son exploitation.

L'originalité de cet ouvrage tient à la volonté de ses auteurs d'introduire une pratique singulière et ancestrale, à la fois divergente et motivante, pour l'enfant en devenir.

Alors, sans plus attendre... lancez-vous ! ... Faites vos jeux !

Christian BORRAT
Inspecteur de l'éducation nationale





Tout part de là...

Rémi, 6 ans vient à l'école le matin avec son cartable sur le dos mais ce qu'il tient fermement dans sa main, caché sous sa doudoune, c'est son paquet de cartes Pokémon. Les séances de lecture s'enchaînent et Rémi ne progresse toujours pas dans le déchiffrage des mots écrits au tableau. Si bien, que ses parents inquiets devant si peu d'évolution après 4 mois de CP, se mettent à douter des capacités de leur fils et demandent un rendez-vous à son enseignant.

Ce que ses parents ne voient pas, c'est que Rémi lit, mémorise, fait du sens avec ses cartes.

Rémi a des capacités, c'est certain.

Mais comment faire pour amener cet enfant à les utiliser dans les apprentissages ?

Faut-il le faire jouer en classe ?

Faut-il le punir, lui promettre une récompense ?

Beaucoup de questions suivront.

Tout part de là !

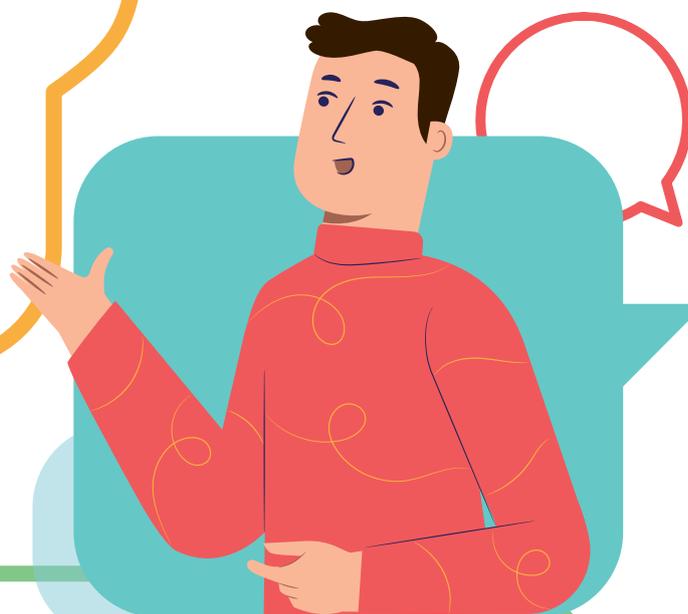
Et le partenariat avec Blue Orange, ça s'est fait comment ?

Paul et Timothée (CEO de Blue Orange) se rencontrent lors du Festival International des Jeux de Cannes de 2022. Un petit jogging matinal et très vite, ils se rendent compte qu'ils partagent la même passion pour la transmission du jeu.

La mission première de Blue Orange est de faire découvrir le jeu à un maximum de personnes, à travers des jeux faciles et accessibles. Une collaboration avec Paul et Céline sonne alors comme une évidence. Soutenir ce projet et cet ouvrage c'est aussi notre manière à nous de vous dire « Bienvenue dans le monde du jeu ».

Bonne lecture !

Je suis **Céline**, enseignante spécialisée, coordonnatrice d'une ULIS (Unité Localisée pour l'Inclusion Scolaire) école sur Perpignan. J'ai commencé à enseigner en primaire, essentiellement en CP. Après plusieurs années à pratiquer le jeu de société en classe et à m'interroger sur les besoins des enfants qui m'étaient confiés, je me suis documentée et j'ai démarré une formation sur l'accompagnement des élèves à besoins éducatifs particuliers. Cela m'a conduit à changer de poste et à m'occuper « des enfants du voyage ». J'ai ensuite passé la certification d'enseignant spécialisé en proposant un mémoire sur le jeu de société. Ce questionnement autour du jeu et des apprentissages n'a fait que grandir et aujourd'hui au contact des élèves que j'accompagne en ULIS école, il s'est transformé en conviction : le jeu de société a toute sa place dans l'apprentissage des enfants.



Holà, je suis **Paul-Henri**. Je coordonne actuellement une ULIS collège sur Perpignan. J'ai commencé dans l'Éducation Nationale avec une classe de CP. Ma première préoccupation a été d'installer un climat propice aux apprentissages. J'ai démarré une formation d'enseignant spécialisé et me suis penché sur les méthodes coactives et la mise en place d'une classe coopérative afin de proposer aux élèves des apprentissages personnalisés. La place du jeu dans la vie des élèves et la motivation qu'elle génère chez eux m'ont fait très vite me questionner sur les passerelles entre le monde du jeu et de l'école.

Sur les différents postes occupés, CP, SEGPA et aujourd'hui ULIS collège, j'ai toujours introduit dans ma pratique le jeu de société.

Ce cheminement m'a amené à occuper un poste de formateur au Centre de Formation Pédagogique de Montpellier, à intervenir lors des journées de ressources éducatives dans l'Aude et les Pyrénées-Orientales ainsi que dans le réseau CANOPÉ pour développer l'utilisation du jeu de société comme ressource pédagogique.



Chers lecteurs,

De nombreuses publications, ouvrages et sites abordent le lien entre jeu et apprentissages. Tout le monde s'accorde à dire que jouer est essentiel dans le développement de l'enfant mais qu'en est-il du jeu de société ?

Dans ce livre nous avons choisi de développer spécifiquement le rapport entre l'apprentissage et l'utilisation du jeu de société.

Le jeu de société occupe une place importante dans nos dispositifs pédagogiques. Nous avons longtemps cheminé sur la question de la place du jeu à l'école et notamment sur l'intérêt d'introduire le jeu de société dans nos pratiques.

En échangeant avec Blue Orange au dernier Festival International du Jeu de Cannes est née une collaboration visant à promouvoir l'utilisation du jeu de société à l'école. Pour cela nous avons réfléchi ensemble à la constitution et à la mise à disposition d'un kit pédagogique complet à destination des enseignants et éducateurs.

Vous trouverez dans ce kit :

- ce livre pour vous apporter des éléments théoriques et pratiques et vous conforter dans votre démarche. Vous y trouverez également des fiches techniques pour mettre en place les différentes façons d'aborder

le jeu de société.

- les jeux de Blue Orange correspondant au niveau des enfants.
- des fiches de préparation sous la forme de fiches projet pour les jeux sélectionnés.

Tout pour vous lancer !

Dans ce livre nous définirons dans un premier temps les deux univers dans lesquels évoluent les enfants : l'école et le jeu. Nous commencerons par définir les finalités de l'école puis nous aborderons le JEU sous ses différentes formes. Nous évoquerons ensuite les passerelles possibles entre ces deux mondes pour terminer sur une partie plus pratique où nous ferons le tour des entrées possibles pour l'utilisation du jeu de société en classe.

Nous avons voulu mettre dans cet ouvrage l'ensemble des éléments nécessaires pour vous permettre d'utiliser le jeu de société à l'école.

Chacun pourra y voir à sa convenance un partage d'expériences, des éléments théoriques, des anecdotes et des supports pratiques comme les fiches de préparation.

Sommaire

1 **Définition de deux mondes :
le JEU et l'ÉCOLE** 08

A. L'ÉCOLE 08

1. Le pôle SAVOIR 08

2. Le pôle ENSEIGNANT 10

3. Le pôle APPRENANT 11

 a. L'acte d'apprendre 11

 b. Les fonctions cognitives 14

 c. L'aspect émotionnel 16

B. LE JEU 17

1. Définition du JEU 17

2. Le jeu de société 18

1 **Les passerelles entre école et JEU :
Jeu éducatif et jeu de société** 20

**A. LE JEU ÉDUCATIF :
UNE PASSERELLE IDÉALE ?** 20

1. Apprendre en s'amusant
que demander de plus ? 21

2. Peut-on malgré tout y avoir recours ? 21

**B. LE JEU DE SOCIÉTÉ : UNE AUTRE
FAÇON DE PENSER L'ÉCOLE** 22

1. Jouer c'est apprendre 22

2. Jouer c'est prendre plaisir à apprendre 23

3. Le jeu de société :
pour des citoyens en devenir ! 25

1 **Comment jouer
en classe ?** 26

1. Avant : la préparation 26

2. Pendant : la séance 26

3. Après : le débriefing 27

Quiz 28

FICHES TECHNIQUES

Choisir des jeux 31

Faire jouer sa classe à un jeu 41

**Donner des jeux à jouer
dans sa classe** 43

Installer un coin jeu dans sa classe 44

Jouer avec 46

Organiser un tournoi de jeu de société 47

Conclusion 49

Références 51



Retrouvez toutes
les fiches projet en
scannant ce QR code !

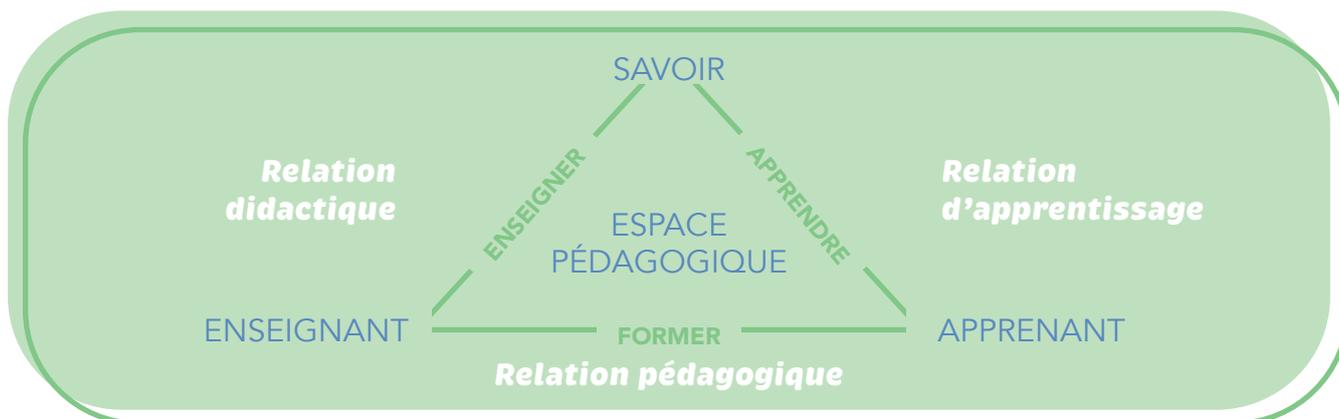
Les latins utilisent le même mot LUDUS pour définir JEU et ÉCOLE.

I Définition de deux mondes : le JEU et l'ÉCOLE

A L'ÉCOLE

L'enfant partage son temps entre la maison et l'école. Et c'est à l'école qu'il va apprendre à vivre en groupe, apprendre son métier d'écolier, apprendre à se connaître et créer son rapport à la société. L'enseignant va lui proposer différentes situations qui vont s'articuler entre les trois pôles définis par Jean Houssaye, professeur en Sciences de l'éducation : le SAVOIR, l'ENSEIGNANT et l'APPRENANT.

Le triangle pédagogique de Jean Houssaye



Nous vous proposons de nous pencher sur chacun de ces pôles pour mieux comprendre ce qu'il se joue dans cet espace pédagogique.

1 Le pôle SAVOIR

Chaque année l'Éducation Nationale reprecise les attendus de l'école dans la circulaire de rentrée. En 2022, le ministère réaffirme l'objectif de « *permettre à tout enfant, tout jeune, de déployer ses pleines potentialités, quelles que soient ses origines géographiques, familiales ou sociales. [...] L'école offre un temps et un espace communs à des enfants de tous horizons, pour apprendre, comprendre, agir et devenir des citoyens libres, éclairés, égaux et fraternels.* »

Les programmes sont conçus par cycle de 3 ans. Ils visent des apprentissages ciblés et sont accompagnés de repères annuels de progression, évalués avec des attendus de fin d'année élaborés par le ministère en français et en mathématiques du CP à la classe de 3^e.

Les programmes présentent les enjeux et les objectifs de formation de chaque cycle et mettent en évidence la contribution des différents champs disciplinaires dans l'acquisition de chacun des domaines de formation du socle commun. Ils assurent **l'acquisition des connaissances, des compétences, des valeurs et des attitudes répertoriées** dans le « **socle commun de connaissances, de compétences et de culture** », de manière progressive tout au long de la scolarité des élèves.



Celui-ci s'articule autour de cinq domaines :

Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture



Retrouvez toutes les informations sur www.education.gouv.fr

- La formation à ces savoirs est obligatoire de 3 à 16 ans. Pour répondre à ces attentes l'École est organisée en 3 entités : la maternelle, l'élémentaire et le collège.

- L'école maternelle accueille les enfants à partir de 3 ans, elle est « une étape essentielle du parcours des élèves pour garantir leur réussite scolaire. Sa mission principale est de **donner envie aux enfants d'aller à l'école pour apprendre, affirmer et épanouir leur personnalité.**

- C'est une école où les enfants vont **apprendre ensemble et vivre ensemble.** Ils y développent leur langage oral et commencent à découvrir les écrits, les nombres et d'autres domaines d'apprentissage. Ils apprennent en jouant, en réfléchissant et en résolvant des problèmes, en s'exerçant, en se remémorant et en mémorisant. »

L'école élémentaire accueille les enfants de 6 à 11 ans et comprend les classes du CP au CM2 réparties sur le cycle 2 et le cycle 3.

Le collège est l'établissement de niveau secondaire qui, à l'issue de l'école élémentaire, accueille tous les enfants scolarisés permettant aux élèves d'approfondir les apprentissages de la 6^e à la 3^e.

ÉCOLE PRIMAIRE								COLLÈGE			
École maternelle			École élémentaire					6 ^e	5 ^e	4 ^e	3 ^e
PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2				
Cycle 1 Cycle des apprentissages premiers			Cycle 2 Cycle des apprentissages fondamentaux			Cycle 3 Cycle de consolidation		Cycle 4 Cycle des approfondissements			

2 Le pôle ENSEIGNANT

Chaque enseignant, par sa liberté pédagogique, va pouvoir choisir comment il articule les trois sommets du triangle de Jean Houssaye.

Des différentes combinaisons possibles vont se dégager plusieurs méthodes pédagogiques.

Aujourd'hui, il y a un consensus pédagogique autour des méthodes actives selon lesquelles les élèves doivent apprendre à découvrir des principes, des concepts et des faits par eux-mêmes dans une interaction sociale.

L'enseignant se positionne alors comme un facilitateur qui encourage l'apprenant à parvenir à sa propre appropriation du contenu.

Les différents types de méthodes pédagogiques

	Expositive	Interrogative	Active	Co-Active	Inversée
Principe	Le formateur expose le contenu et l'apprenant écoute et mémorise. Ex. Exposé magistral, témoignage, démo*...	Le formateur interroge les apprenants qui répondent. Ex. Exposé interactif, Quiz, Puzzle pédagogique	Le formateur fixe le cadre et chaque apprenant résout un problème ou produit le savoir lui-même. Ex. Etude de cas, exercice d'application, analyse de pannes...	Le formateur fixe le cadre et les apprenants résolvent le problème ou produisent le savoir en groupe. Ex. Idem, mais en groupe	L'apprenant apprend la théorie seul avant la formation et le jour de la formation partage ce qu'il a appris avec le formateur et le groupe Ex. Classe inversée
Intérêts	Présentation d'un savoir structuré Rassurant pour les apprenants Efficace pour les débutants et experts Peu chronophage	Présentation relativement structurée Idéal pour les débutants et plutôt peu chronophage	Mémorisation forte Individualisation de la formation	Mémorisation très forte Innovation grâce à la richesse des groupes Homogénéisation des groupes	Mémorisation très forte Innovation grâce à la richesse des groupes Homogénéisation des groupes
Limites	Faible mémorisation Risque de décrochage Faible adaptation aux profils des participants	Peut paraître scolaire et manipulateur	Relativement chronophage Manque d'échange et de convivialité entre apprenants Très exigeante pour le formateur	Très chronophage Très peu structurée Très exigeante pour le formateur	Assez peu structurée Très exigeante pour le formateur Crée de l'hétérogénéité entre ceux qui ont travaillé avant et les autres

(*) La pédagogie démonstrative reste difficile à classer. Si le formateur ne fait que montrer le geste professionnel, elle est à classer dans la famille expositive. A l'inverse, s'il invite les apprenants à refaire après lui, elle peut-être classée dans les méthodes active ou co-active (cas où les apprenants travaillent en groupe).



Dans les pédagogies actives, on trouve la pédagogie de projet. Celle-ci a l'avantage de permettre à l'enfant d'être conscient de la finalité de la tâche. Elle prend en compte l'élève et son environnement afin de créer un projet commun à la classe. Cette pédagogie s'appuie sur la motivation des élèves et vise une réalisation concrète traduite en objectifs d'apprentissage (programmes des disciplines) et en compétences disciplinaires et transversales. L'élève est conscient de ce qu'il fait et pourquoi il le fait, il va opérer des choix, dans une tâche individuelle ou collective.

La démarche de projet assure une prise en compte globale, du contexte, des besoins, du socle et surtout de l'enfant. Dans ce sens les fiches de préparation que vous retrouverez dans le kit sont présentées sous la forme de projet. Vous retrouverez également les compétences et les habiletés mobilisées dans l'activité.

1. www.blog-formation-entreprise.fr/pedagogie-participative-active-co-active-inversee-quelles-differences

3 Le pôle APPRENANT

Intéressons-nous à présent à l'enfant et plus particulièrement à sa façon d'apprendre et à ses processus cognitifs.

Mais qu'est-ce qu'apprendre ? Il suffit d'interroger un enfant sur sa leçon pour voir que nous ne mettons pas tous la même chose derrière ce terme.

On sait bien par ailleurs que l'enfant n'est pas un vase vide que l'on remplit de savoirs. La seule personne qui peut amener un enfant à apprendre, c'est lui-même. Aussi nous devons le rendre acteur de ses apprentissages et aller chercher une implication de l'enfant. Parce que même en ayant la meilleure des pédagogies du monde, sans l'implication de l'enfant, l'apprentissage n'aura pas lieu.

a. L'acte d'apprendre

L'acte d'apprendre est un acte complexe. Nous nous appuyons sur les travaux de Sylvain Connac qui a balayé les recherches dans le domaine de la neuroéducation (les neurosciences, la psychologie cognitive et les sciences de l'éducation) afin d'identifier et comprendre le rôle des fonctionnements cérébraux.

Apprendre c'est à la fois se concentrer, comprendre, mémoriser et transférer.



C Comprendre/se concentrer

Mettre du sens. C'est l'étape où se créent des liaisons synaptiques. Pour cela il est nécessaire d'être concentré afin d'être attentif et sélectionner les informations. Leur traitement sera modulé par trois systèmes différents : l'alerte (pour réagir aux événements qui surgissent), l'orientation (pour sélectionner les stimuli les plus pertinents) et le contrôle (pour réguler l'attention en sélectionnant des processus mentaux). (Lachaux, 2013)

M Mémoriser

Développer une potentialisation à long terme des différentes formes de mémoires : la mémoire procédurale, la mémoire sémantique et la mémoire épisodique. (Cf. les fonctions cognitives)

Le processus de mémorisation suit trois types d'activités mnésiques selon Pascale Toscani, docteur en psychologie cognitive : l'encodage (appropriation des informations nouvelles en lien avec la compréhension), le stockage (la conservation des informations) et la récupération (la restitution des éléments stockés).

T Transférer

C'est être en mesure de réutiliser un acquis dans un autre contexte (lieu et moment différent) et ainsi de devenir compétent.

t Le temps

Apprendre nécessite du temps pour ancrer les savoirs dans la durée afin qu'ils ne soient pas immédiatement oubliés. Car si les apprentissages ne s'installent pas dans la mémoire à long terme, ils disparaissent, du moins en partie. De ce fait, ils vont nécessiter d'être répétés. C'est en étant utilisées que les connexions synaptiques vont se renforcer.

$$A = \frac{(C^2 + M + T)^t}{SxDxI}$$

Trois conditions vont favoriser la mise en œuvre de ce processus : la sécurité, la disponibilité et l'investissement.

S La sécurité : se sentir dans un espace sécurisé

Les émotions positives tendent à favoriser les fonctions cognitives. De fait, la crainte de l'échec et la peur d'apprendre, engendrent un stress qui va polluer l'acte d'apprendre. « C'est en ce sens que D. Favre (2015) invite à décontaminer l'erreur de la faute, pour que chaque élève se sente encouragé à essayer sans que se tromper soit perçu comme un risque relationnel. »

D Disponibilités : être disponible physiologiquement et cognitivement

Pour apprendre l'enfant ne doit pas être préoccupé par ses besoins primaires (boire, manger, aller aux toilettes), c'est en cela qu'il doit être disponible physiologiquement. Cognitivement, tous les apprentissages ne sont pas accessibles au même moment, ils dépendent de la maturité du système cérébral. « Si la spécificité des gestes intellectuels nécessaires pour développer un apprentissage précis ne coïncide pas avec l'état présent du développement des structures corticales qui y correspondent, les meilleures volontés ne permettront ni la compréhension, ni la mémorisation. » (Sylvain Connac)

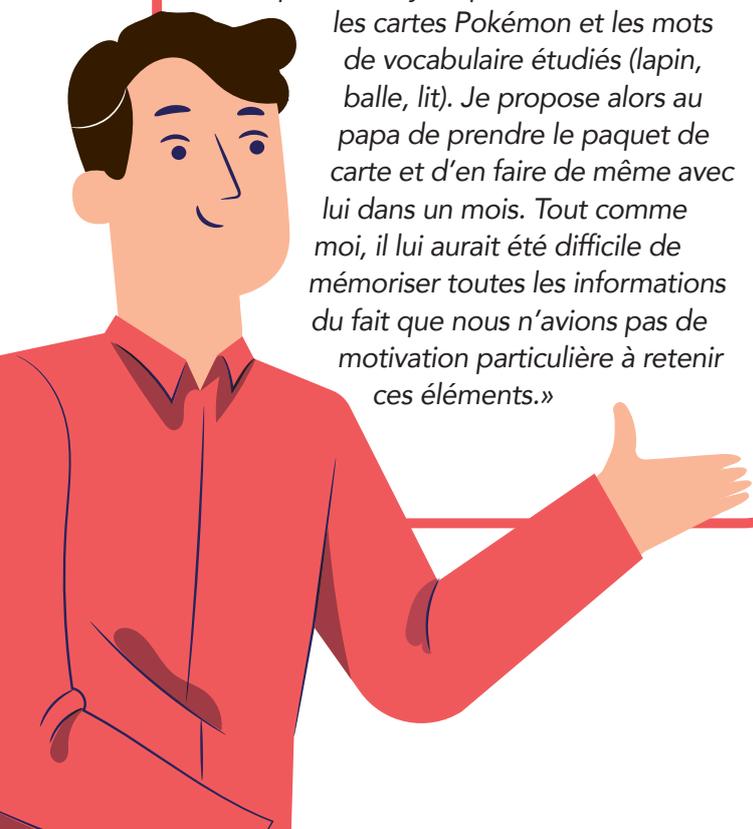
I Investissement ou motivation

La motivation correspond à l'élan dont dispose un enfant pour s'approprier les savoirs scolaires et influence les différentes fonctions cognitives. Elle peut être de deux sortes, **intrinsèque** c'est-à-dire liée au plaisir et à la satisfaction personnelle ou **extrinsèque** c'est-à-dire résultant d'un choix accepté (motivation autodéterminée) ou imposé (motivation non autodéterminée).

“ En CP des parents m’interpellent, soucieux des capacités de mémorisation de leur enfant. En effet les mots abordés en lecture ne sont pas photographiés. En accueillant les parents, je me rends compte combien cela est stressant pour eux.

J’invite alors leur enfant, Rémi, à nous rejoindre avec son paquet de cartes Pokémon glissé au fond de son cartable, puis demande au père de mélanger les cartes et d’en tirer une au hasard. Je la montre rapidement à Rémi et lui demande le nom de la carte, sa valeur en point de vie, son évolution, pour chaque attaque les énergies nécessaires et la puissance de celle-ci ainsi que les caractéristiques de bas de carte comme la faiblesse, la résistance, la retraite... ce à quoi Rémi répond sans difficulté. Le père ne voyant pas le lien direct avec les cartes Pokémon et les mots de vocabulaire étudiés (lapin, balle, lit). Je propose alors au papa de prendre le paquet de carte et d’en faire de même avec lui dans un mois. Tout comme moi, il lui aurait été difficile de mémoriser toutes les informations du fait que nous n’avions pas de motivation particulière à retenir ces éléments.»

” J’ai proposé à ma classe de jouer à Time’s up junior. J’ai pensé à ce jeu pour proposer une situation de langage concrète. Mon objectif était de les faire jouer et de les faire se confronter à l’obstacle de la langue. Les premières parties ont été compliquées malgré une élocution difficile, les élèves ont fait des efforts pour se faire comprendre. Les progrès ont été vraiment significatifs après une séquence de travail autour de la notion de "nom". Les élèves étaient de plus en plus à l’aise, car ils avaient les outils nécessaires pour profiter du jeu. Ils ont pu transférer les connaissances acquises en étude de la langue dans une situation de jeu. De même jouer à Time’s up leur a permis d’accroître leurs compétences langagières et de mieux se faire comprendre dans la vie de tous les jours.»



b. Les fonctions cognitives

Évoquées à plusieurs reprises dans l'acte d'apprendre, les fonctions cognitives sont les capacités de notre cerveau qui nous permettent d'être en interaction avec notre environnement et de mettre en œuvre les différents processus de l'acte d'apprendre.

Les **habiletés sociales** nous permettent de percevoir et de comprendre les messages communiqués par les autres, de choisir une réponse à ces messages et de l'émettre par des moyens verbaux et non verbaux, de façon appropriée à une situation sociale².

Les habiletés sociales ont un caractère très précoce, et leur acquisition est continue au cours du développement de l'enfant. Ce sont habituellement des compétences innées, qui se développent dans une interaction dynamique, constante et étroite avec l'environnement familial, social, et les expériences personnelles.

Pour communiquer de manière efficace et **créer un lien social** avec les personnes qui nous entourent, nous mettons en œuvre de nombreuses compétences à la fois **cognitives, affectives et comportementales** : la reconnaissance et la gestion des émotions, le langage, les gestes corporels, etc. Voici une synthèse des différentes fonctions cognitives qui servent la construction de la personne dans son environnement social et que vous retrouverez sur les fiches projet-jeu.



Les gnosies

Elles réfèrent à la capacité à percevoir un objet grâce à nos différents sens, puis à le reconnaître. On parle de gnosie visuelle (vision), de gnosie auditive (ouïe), de gnosie olfactive (odorat) et de gnosie tactile (toucher).



La vitesse de traitement de l'information

Elle correspond au rythme auquel nous déclenchons et exécutons les différentes opérations mentales.



La mémoire

La mémoire épisodique (rétrospective et prospective)

Elle correspond aux informations mémorisées avec leur contexte de temps et de lieu, et se forme selon 3 processus :

- **L'encodage** : l'information est enregistrée dans notre cerveau. Ce processus est influencé par l'utilisation de stratégies mnémotechniques, le niveau d'attention, et par certaines variables psychologiques (motivation, anxiété, dépression).
- **La consolidation** : l'information est stockée et entrée dans notre **mémoire à long terme**.
- **La récupération** : c'est l'accès à l'information enregistrée. La qualité des stratégies utilisées, certaines variables psychologiques et la qualité de l'enregistrement initial influencent cette récupération.

D'autres types de mémoire existent :

La mémoire sémantique : elle concerne les connaissances acquises (culture générale, vocabulaire) qui sont stockées sans référence à un contexte précis, donc sans référence à un événement particulier de la vie.

La mémoire procédurale : ce sont des « savoir-faire », des habiletés perceptives, motrices ou cognitives acquises par la pratique et qui **se sont graduellement automatisées**. C'est grâce à elle que nous apprenons à conduire ou à jouer d'un instrument.



Les praxies

Ces habiletés servent à **exécuter des mouvements** simples ou des séquences de mouvements de façon volontaire. Elles incluent la capacité à réaliser un dessin ou à construire un objet.



L'attention

L'attention est la capacité à **sélectionner une information et à la maintenir dans la conscience**. Elle comprend plusieurs degrés d'intensité (l'alerte, la vigilance et l'attention soutenue) et de sélectivité (l'attention « sélective » pour traiter une seule source d'information sans se laisser distraire et l'attention « divisée » pour répartir son attention entre plusieurs tâches).



Le langage

Les fonctions langagières regroupent : les habiletés réceptives (comprendre le langage parlé et écrit) et les habiletés expressives (parler et écrire).

Les **habiletés réceptives** correspondent au décodage des mots et à la compréhension de phrases (à l'oral et en lecture).

Les **habiletés expressives** correspondent à la dénomination, l'articulation, la fluence verbale, l'intonation, et la gestion de la syntaxe et de la grammaire (à l'oral et en écriture).



Les fonctions visuo-spatiales

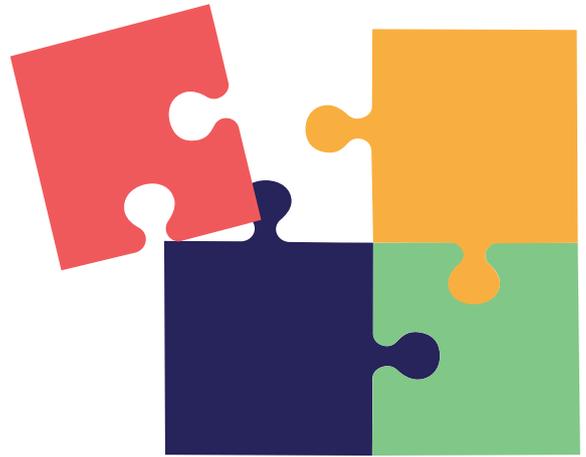
Les fonctions visuo-spatiales permettent de **s'orienter dans l'espace**, de **percevoir les objets** de notre environnement et de **les organiser** en une scène visuelle cohérente. Ces fonctions permettent aussi d'imaginer mentalement un objet absent et de le manipuler.



Les fonctions exécutives

Les fonctions exécutives sont des fonctions cognitives élaborées permettant la gestion de comportements volontaires et l'organisation. Elles interviennent lorsque le sujet se trouve face à une situation nouvelle ou non routinière et mettent en œuvre différents processus :

- **l'inhibition** : capacité à ignorer les impulsions ou informations secondaires dans l'exécution d'une tâche.
- **le raisonnement** : capacité à analyser la situation, de déterminer une stratégie, d'élaborer un plan d'action en prenant en compte les moyens à disposition et de sélectionner une réponse parmi plusieurs en compétition.
- **la planification** : capacité à élaborer des plans d'actions (séquences d'actions) et de choisir le plus adéquat en fonction de l'anticipation des conséquences.
- **la flexibilité** : capacité à adapter notre conduite et notre pensée à des situations nouvelles, changeantes et inattendues, à passer d'une tâche à une autre afin d'être plus efficace.
- **la prise de décisions** : capacité à décider d'une manière appropriée, après avoir évalué les différentes options disponibles (résultats et conséquences).
- **l'estimation temporelle** : capacité à se repérer dans le temps, à estimer le temps qui passe.
- **la double tâche** : capacité à effectuer deux tâches en même temps (les deux doivent être différentes) tout en conservant l'attention sur les deux tâches de manière constante.

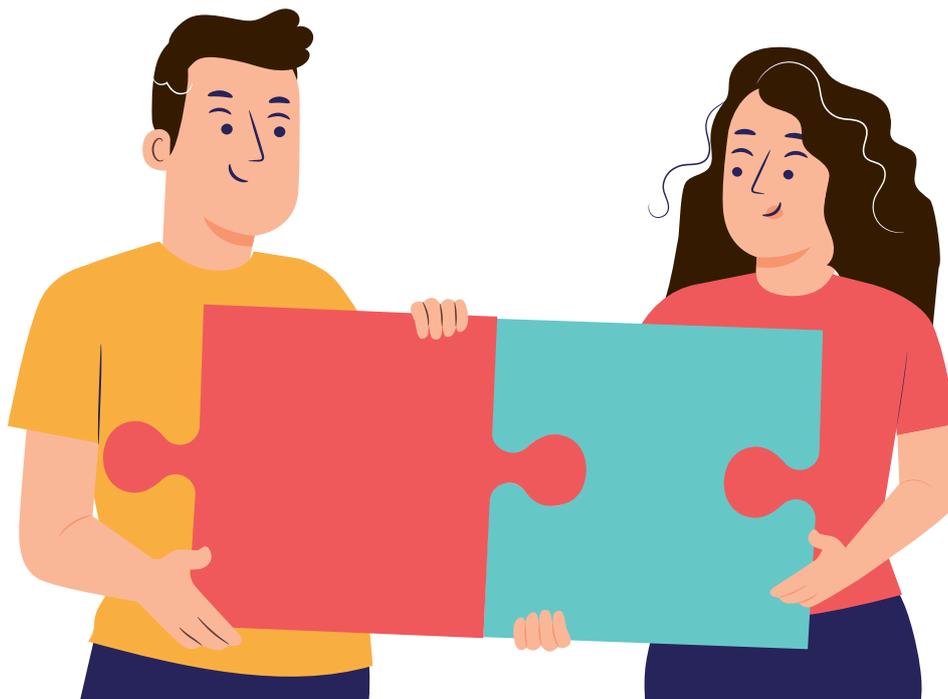


c. L'aspect émotionnel

Les émotions jouent un rôle important dans les apprentissages. Des émotions sont liées à la tâche à réaliser et d'autres au contexte. Nous avons tous eu en face de nous un enfant découragé devant un photocopié trop dense ou une évaluation. De même lorsque nous proposons un travail de groupe, le choix des camarades va être déterminant dans l'implication des élèves. En effet, l'appartenance au groupe est un élément essentiel dans le sentiment de bien-être, il est aussi directement lié à la motivation de l'enfant. « Une personne est intrinsèquement motivée lorsqu'elle effectue des activités volontairement et par intérêt pour l'activité elle-même sans attendre de récompense. [...] La curiosité, l'appartenance sociale, l'autodétermination, et le sentiment de compétence sont les quatre facteurs de développement de la motivation intrinsèque. Tout ce qui est ressenti comme pression, contrainte, contrôle la fait baisser. »³

De façon générale il sera important de proposer aux élèves des situations pleinement motivantes pour obtenir leur adhésion et leur implication afin qu'ils s'en approprient le contenu.

Dans cette partie nous avons évoqué le cadre et les attendus fixés par l'Éducation Nationale, et les latitudes dont disposent les enseignants pour amener les élèves à apprendre au mieux en développant leurs fonctions sociocognitives. Penchons-nous à présent sur le monde du jeu.



3. Savoir agir sur la motivation des élèves, Sylvain Connac, Documents de travail ingénierie, 2012.



B LE JEU

1 Définition du JEU

Le Robert définit le jeu comme « *une activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure* ». Gilles Brougère, spécialiste français des activités ludiques, vient compléter cette définition en précisant le concept de JEU. Dans son ouvrage *Jouer/Apprendre*⁴, (2005), il propose 5 critères pour délimiter les frontières du JEU et du non-jeu.

CRITÈRE 1 : le second degré

C'est ce que l'on pourrait appeler le caractère fictif, ou comme les enfants diraient « *C'est pour de faux !* » Par exemple dans le jeu *King of Tokyo* où les règles prévoient que l'on se mette des baffes en tant que monstre dans la ville de Tokyo, aucune violence n'est réellement envisagée autour de la table.

CRITÈRE 2 : la décision

C'est à la fois la décision de s'engager dans le jeu mais aussi toutes les prises de décisions qui vont amener le joueur à agir : privilégier une stratégie, choisir l'action à effectuer...

CRITÈRE 3 : la règle

La règle instaure un cadre commun à tous les joueurs. Elle doit être acceptée et va s'imposer à tous. Elle délimite le cadre de la décision dans le second degré.

CRITÈRE 4 : la frivolité

La frivolité du jeu correspond à l'idée de gratuité. C'est dans ce contexte sans répercussion sur sa vie réelle que le joueur va pouvoir expérimenter des façons d'être. Lors d'une partie de *Loup-Garou*, si une maman certifie à sa fille qu'elle n'est pas un Loup-Garou en la regardant droit dans les yeux (alors qu'elle en est un) cela ne signifie pas que cette personne pratique couramment le mensonge mais juste qu'elle joue le jeu.

CRITÈRE 5 : l'incertitude

C'est la notion d'aléa et de méconnaissance de l'issue qui caractérise ce dernier critère. Quand on démarre un jeu, on ne peut savoir à l'avance comment va se solder la partie.

Les caractéristiques du JEU, telles que définies par Gilles Brougère vont au-delà de la simple énumération. Ces critères sont les garants que la situation proposée aux élèves est véritablement un JEU. Ils définissent ainsi le contrat moral dans lequel nous nous engageons avec nos élèves dans une situation de JEU.

De fait si un de ces critères était absent, nous ne serions pas dans le JEU.

4. Gilles Brougère, *Jouer/Apprendre* (Paris : Économica, 2005).



2 Le jeu de société

Le jeu de société est « une activité de loisir soumise à des règles qui définissent les moyens, les contraintes et les objectifs à atteindre au cours de la partie. Le principe étant aussi de créer du divertissement en essayant d'atteindre un objectif final. Ici, la victoire. »⁵

Le concept de jeu de société : jeu qui se joue à plusieurs, trouve ses origines dans des temps antérieurs à l'Antiquité.

Aujourd'hui, on peut parler de jeu de société moderne, dont les mécanismes évolués sont « un savant mélange entre hasard, stratégie, placement et interaction ».⁶

Si l'on reprend les critères de G. Brougère, le jeu de société valide tous les aspects du JEU.

Il propose une activité **frivole** installée dans le **second degré**, encadrée par des **règles** écrites qui vont organiser les actions et interactions entre les joueurs faisant appel à des prises de **décision** dans un niveau **d'incertitude** plus ou moins important.

Cet aspect du jeu qui répond à des règles définies ne se destine pas à tous. On peut d'ailleurs se demander à partir de quel âge le proposer.

5. www.ludum.fr/blog/l-histoire-du-jeu-de-societe-n333

6. www.ludum.fr/blog/l-histoire-du-jeu-de-societe-n333

Jean Piaget, psychologue suisse a défini les différents stades de développement par lesquels la pensée d'un enfant va se construire et les types de jeux associés. Il décrit ainsi :

○ **LE STADE SENSORI-MOTEUR** (de la naissance à environ 2 ans)

Il correspond au développement et à la coordination des capacités sensorielles et motrices du bébé. C'est la période où l'enfant ne joue que lorsque l'objet est présent.

On parle de « **jeux d'exercices** ».

○ **LE STADE PRÉOPÉRATOIRE OU PÉRIODE REPRÉSENTATIVE** (de 2 à 7 ans)

À ce stade, l'enfant acquiert le langage et se représente l'objet. Il n'a donc plus besoin de lui pour jouer. L'objet peut être imaginé et l'enfant peut alors « faire semblant ». On est dans la pensée symbolique et la catégorie « **jeux de l'esprit** ».

○ **LE STADE OPÉRATOIRE CONCRET (7-12ANS) OU PÉRIODE SOCIALE**

À ce stade, l'enfant acquiert une mobilité de penser, il développe des « opérations mentales ». Ses raisonnements nécessitent toujours de faire appel à du concret. C'est la période des « **jeux à règles** ».

Ainsi, une vigilance toute particulière doit être apportée sur l'introduction des jeux de société à deux niveaux : veiller à la **maturité de l'enfant** et au **plaisir** qu'il a de jouer.

En effet, les élèves de maternelle ont besoin de se déguiser de jouer à la dînette, à la marchande, de s'inventer des situations sociales. C'est ainsi qu'ils pourront se construire dans un cadre où ils se sont eux-mêmes fixé des règles amenées à évoluer. Attention à ne pas introduire trop tôt des jeux à règles.

Par ailleurs, proposer un jeu potentiellement accessible à un enfant n'est pas forcément celui vers lequel il irait naturellement. Il est important de garder à l'esprit que même si un enfant a la capacité de jouer à certains types de jeux dont l'exigence lui est accessible, il préfère souvent se diriger vers des jeux correspondant à des stades inférieurs.

« Notre fille Louise, 11 ans, vient d'entrer au collège et se situe dans la période où elle est en capacité de s'approprier les règles de jeu comme Kingdomino, Akropolis ou Calico. Ces trois jeux proposent une mécanique de pose de tuiles et la construction d'un plateau personnel. Bien que Louise ait déjà gagné plusieurs parties dans ces jeux à règles, lorsque ses copines viennent à la maison, elles préféreront s'inventer des histoires autour des Lego et Playmobil. »

De par notre culture, le jeu est souvent placé en opposition au travail. Il faut d'abord travailler pour accéder au jeu. Le plaisir fait suite à une tâche obligatoire et contraignante.

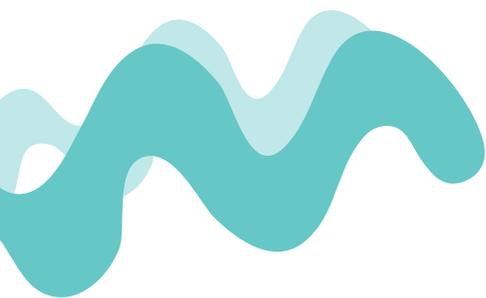
Cela soulève une question : n'y aurait-il pas un moyen pour associer travail et plaisir ?

II Les passerelles entre ÉCOLE et JEU : Jeu éducatif et jeu de société

Dans le plus jeune âge, l'enfant va pouvoir retrouver à l'école comme à la maison des jeux d'assemblage et d'imitation. Le jeu libre et les interactions entre élèves vont être valorisés à l'école dans l'intérêt de la construction de l'enfant. Alors qu'en maternelle, le passage par le jeu est une évidence, à son entrée au CP et dans les apprentissages fondamentaux, le jeu libre se cantonne aux récréations et à la maison, et les jeux à règles comme les jeux éducatifs et les jeux de société prennent petit à petit le pas sur les autres. Toutefois, construire une tour de *Kapla*, jouer à la dinette, élaborer des stratégies dans un jeu de société sont autant de situations où l'enfant active les modalités de l'acte d'apprendre et sollicite un grand nombre de fonctions cognitives.

Aussi, nous vous proposons de voir dans quelle mesure « le jeu éducatif » peut être un atout dans l'apprentissage des enfants et quelle est la pertinence d'introduire le jeu de société dans la classe.

L'ensemble du socle commun et des programmes fixent des objectifs d'apprentissage très précis à atteindre. Aussi, le jeu à lui seul ne peut répondre aux finalités de l'école. Néanmoins « le jeu éducatif » par la précision des objectifs annoncés semble répondre à cette exigence.



A LE JEU ÉDUCATIF : UNE PASSERELLE IDÉALE ?

Le jeu éducatif vise l'appropriation de compétences et de connaissances. Il se présente donc comme le candidat idéal pour permettre aux enfants d'apprendre en s'amusant. Il permet par ailleurs aux enseignants de proposer aux élèves une pédagogie active dans laquelle l'enfant va construire son savoir et être acteur de ses apprentissages, en se retrouvant dans des situations où il va devoir prendre des décisions.

Il permet un certain confort pour l'adulte qui utilise un support ludique dont les attendus disciplinaires sont clairement identifiés. La finalité est souvent inscrite sur la boîte et dans son titre.

Prenons l'exemple du « jeu éducatif » *Cartatoto Multiplications* qui est décrit par son éditeur comme : « un jeu permettant d'apprendre et de réviser les multiplications en s'amusant. Ce procédé permet de jouer à différentes règles de jeux pour un apprentissage ludique par niveaux de difficulté : bataille, jeu de mémoire [...] »

Dans cet exemple comme pour l'ensemble des jeux éducatifs les élèves savent bien que la finalité est la maîtrise des tables de multiplication ou d'un autre contenu disciplinaire.

1 Apprendre en s'amusant que demander de plus ?

Comme le stipule G. Brougère dans l'article *Le jeu est-il éducatif*⁷ : « [...] le jeu est fragile au sens où l'investissement de l'éducateur risque de faire disparaître sa spécificité. Croyant prouver la valeur éducative d'un jeu il ne montre que celle d'un exercice qui peut avoir quelques ressemblances avec un jeu. [...] Ce que nous croyons appliquer au jeu, s'applique en fait à un autre type d'activité, quelque chose qui ressemble au jeu mais qui en a perdu la spécificité liée au fait que le jeu n'a pas de but extérieur à lui-même. »

Aussi, le reproche que nous pouvons faire au « jeu éducatif », **c'est de ne pas être un JEU**. En effet dans le « jeu éducatif », le critère de frivolité est toujours absent, de même que l'incertitude et la décision la plupart du temps. L'élève a parfaitement conscience que « le jeu éducatif » est une situation d'apprentissage, visant un contenu disciplinaire et non le divertissement. Il sait qu'au terme de l'activité une évaluation viendra attester de son niveau de maîtrise.

De fait « le jeu éducatif » n'est pas un JEU mais s'apparente à une « activité pédagogique ludique ». Les enfants ne sont pas dupes et bien qu'ils apprécient ce type d'activité leur permettant d'aborder les apprentissages d'une manière moins traditionnelle, aucun ne demandera à sortir en récréation avec un jeu éducatif.

2 Peut-on malgré tout y avoir recours ?

Oui bien évidemment.

Il est important de présenter l'activité comme un outil d'apprentissage et non comme un temps de JEU. On peut penser que l'on joue sur les mots. Pas du tout ! Nous jouons sur quelque chose de bien plus important : le contrat moral et la confiance engagés avec les enfants que nous avons en face de nous.

À nos débuts sur le niveau du CP, nous avons expérimenté une méthode traditionnelle en mathématiques avec fichier. Une page par jour, cela réduisait le temps pour manipuler. Au printemps, les élèves franchissaient tout juste la barre du 100. L'année qui suivit, nous adoptons une méthode différente, nous offrant plus de manipulations et proposant des situations ludiques : Apprentissages numériques et résolution de problèmes, CP ERMEL Éd. Hatier.

Après plusieurs activités : La corde à linge, les camions, les martiens, les tandems, les fourmillions [...] nos élèves étaient en capacité de lire des nombres jusqu'à 10 000. Ces activités ludiques qui s'apparentent à des "jeux éducatifs" demeurent des situations pédagogiques intéressantes qui permettent une bonne construction des concepts mathématiques ce qui en facilite grandement leur appropriation. » Céline et Paul-Henri, 2008

Dans ces situations pédagogiques, les élèves manipulent des éléments concrets leur permettant de se créer des images mentales et de passer plus facilement à l'abstraction.

7. *Le jeu est-il éducatif*, Journal des psychologues, janvier 1998, numéro 153, p.16.

Ces expériences ont un intérêt certain dans la construction des apprentissages des enfants. Sans renier les bienfaits que peuvent retirer les enfants de ces situations, il n'en demeure pas moins que le jeu éducatif n'est pas un JEU. Continuer à parler de JEU avec un « jeu éducatif » revient à cautionner cette ruse pédagogique comme le développe l'Association des Ludothécaires de France dans son communiqué « *Les jeux pour apprendre, une fausse bonne idée* »⁸. Pour nous, il n'y a pas de débat. Un jeu sur les divisions, l'orthographe, la conjugaison, ..., qui vise un contenu disciplinaire bien défini, un but autre que le JEU lui-même n'est pas un JEU.

Pour répondre à notre question de départ, le « jeu éducatif » n'est clairement pas une passerelle entre l'école et le jeu car il appartient exclusivement au monde de l'école.

Au risque de nous répéter, nous ne sommes pas contre l'utilisation du « jeu éducatif ». Nous l'utilisons d'ailleurs dans notre pratique à titre d'activité pédagogique ludique. Cependant n'étant pas un JEU, il ne peut faire la liaison entre le monde du JEU et celui de l'École.

À présent voyons ce qu'il en est du jeu de société.

B LE JEU DE SOCIÉTÉ : UNE AUTRE FAÇON DE PENSER L'ÉCOLE

$$A = \frac{(C+M+T)^t}{S+D+I}$$

Le jeu de société est bien un JEU (cf. définition du jeu de société), mais pour autant permet-il d'apprendre ? Que va retirer l'enfant de ces parties de jeu ? Quel intérêt pour l'enseignant d'envisager l'emploi du jeu de société en classe ?

1 Jouer c'est apprendre

Pour nous la véritable question est : **Peut-on jouer sans apprendre ?**

La réponse est clairement NON.

Toutes les composantes du JEU renforcent les processus de l'acte d'apprendre et sollicitent les fonctions sociocognitives de l'enfant.

En effet, la compréhension et la concentration vont être travaillées dans la lecture et l'application des règles. En jouant, les enfants vont forcément mémoriser des actions et des schèmes tactiques.

Au fur et à mesure des parties, la répétition va leur permettre de faire des liens entre les jeux, créant des situations de transfert. Celles-ci peuvent avoir lieu dans une même partie mais aussi entre différents jeux.

En voici un exemple : « En jouant à Kingdomino, les élèves ont pu s'approprier le scoring, qui multiplie au sein du territoire, le nombre de cases par le nombre de couronnes. Dans Akropolis⁹, les enfants vont retrouver cette mécanique avec des distinctions : les étoiles n'ont pas besoin d'être rattachées au territoire, et la hauteur de la case va modifier sa valeur. Ainsi, les enfants vont devoir reprendre des éléments acquis et les réemployer dans un nouveau contexte. »

8. www.kananas.com/associationdesludothequesfrancaises/, 2022.

9. *Akropolis*, Jules Messaud, Gigamic, 2022.



**Pour résumer,
jouer c'est apprendre.**

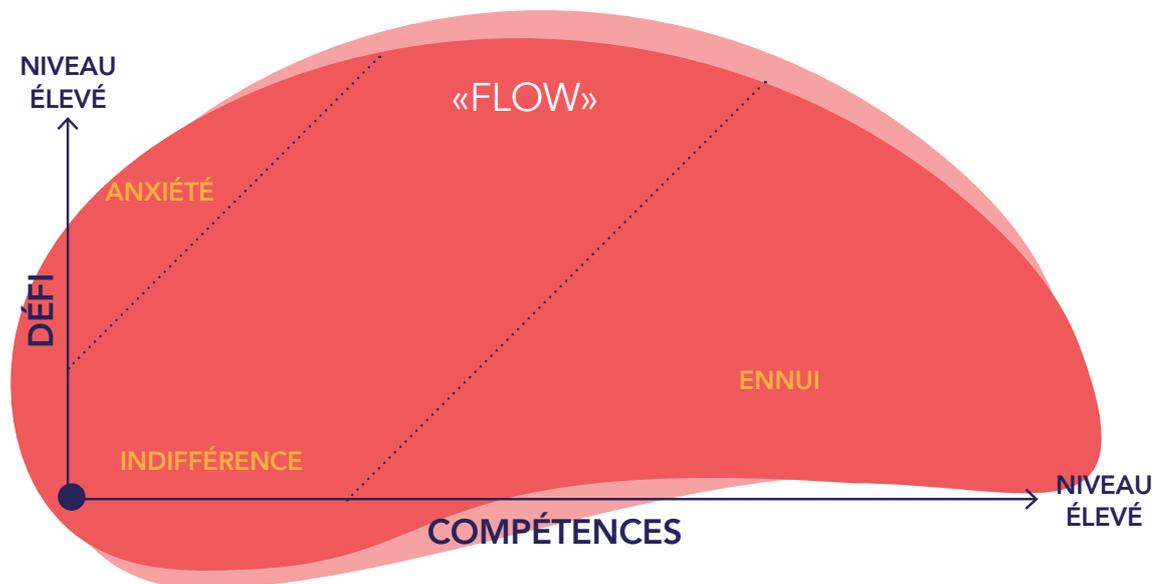
L'apprentissage va particulièrement être conditionné par le cadre émotionnel qui va impacter tout le processus d'apprentissage.

2 Jouer c'est prendre plaisir à apprendre

L'immersion que le jeu de société génère amène les élèves à se transcender. Cette immersion va fortement impacter leur niveau de concentration, d'implication et de motivation intrinsèque.

Gus and Co dans son article *Le Flow, ce bonheur à l'état pur. Comment les jeux nous saisissent*¹⁰, met en avant ce phénomène identifié par le psychologue Mihaly Csikszentmihalyi.

L'état de **flow** correspond à une **expérience optimale**. Il définit celui-ci comme un état psychique dans lequel se trouve un individu fortement engagé dans une activité pour l'intérêt intrinsèque qu'elle représente. L'implication dans une activité va dépendre de l'intérêt que l'on y porte. L'activité est une fin en soi.



Le Flow est **une source d'énergie mentale. Il concentre l'attention et motive l'action.**

Cet état va nous permettre d'être dans une situation d'efficacité maximale de nos capacités. La situation de Flow peut être générée par différentes activités comme la pratique d'activités artistiques, sportives ou le jeu de société. Physiologiquement, cela va se traduire par une sécrétion de dopamine qui va faire ressentir au joueur une sensation de bien-être, et d'efficacité maximale. Cet état de Flow génère un premier bénéfice dans les apprentissages au niveau émotionnel, il va aussi renforcer les mécanismes de l'acte d'apprendre.

10. *Le Flow, ce bonheur à l'état pur. Comment les jeux nous saisissent*, Gus and Co, 26 mars 2021.

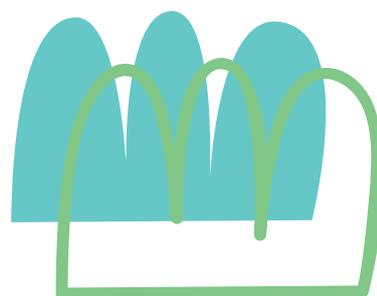


“ En ULIS collège j’ai proposé à des élèves qui cumulent plusieurs troubles : dyspraxie et Trouble déficitaire de l’attention, de tester le jeu de Cornhole de table¹¹. De par leur handicap, la pichenette a été remplacé par un glissé de palet. Les élèves ont enchaîné des parties pendant une heure sans relâcher leur concentration, en étant confronté sans cesse à leurs difficultés praxiques et au calcul de points qui demande d’effectuer un différentiel. En dépit de leurs handicaps, les élèves ont accepté de se confronter à quelque chose de difficile pour eux. Ils ont consenti à faire des efforts dans une situation où ils auraient pu arrêter à tout moment parce qu’ils étaient pleinement motivés par le JEU. »

Au niveau concentration, l’immersion complète de l’individu va le rendre pleinement disponible pour l’activité. L’enfant va aussi faire l’expérience de ressentir une vraie motivation propre (intrinsèque) dans une activité intellectuelle. Prendre plaisir à réfléchir et avoir envie de se dépasser peut amener les élèves à se transcender au-delà des difficultés qu’ils peuvent rencontrer.

En plus de placer les élèves en situation d’apprentissages et de leur permettre de vivre des situations émotionnelles fortes, le jeu de société invite l’élève à prendre sa place au sein d’un groupe.

11. Cornhole de table, Pitchgames edition, 2023.



3 Le jeu de société : pour des citoyens en devenir !

On ne peut résister au plaisir de vous partager la définition de Claude Anno publiée sur le site de Philippe Meirieu sur les finalités de l'école. « [...] à quoi sert l'école ? Et si on changeait le but à atteindre ? Si on lui fixait une autre mission que d'apprendre d'abord la discipline ? Si on ne limitait pas son rôle à emmagasiner des connaissances qui seront sans doute vite oubliées ? Si on profitait de cette occasion unique dans une vie humaine, ce moment de l'enfance où l'individu en formation se trouve dans cette extraordinaire société en miniature, si on en profitait pour changer l'homme ? En lui apprenant à vivre ensemble, à respecter les autres, à les écouter ; en lui apprenant à devenir un citoyen responsable bien intégré dans la société, un individu bien armé pour réussir sa vie ; en lui apprenant à s'ouvrir au monde et à s'enrichir de toutes les merveilles de la nature, de la civilisation, du monde des arts ; en lui donnant toutes les clés d'un bonheur possible pour une vie heureuse. »¹¹ S'intéresser au jeu de société c'est aussi s'intéresser à l'enfant dans sa globalité.

Même s'il nous paraît posséder un potentiel incroyable, le jeu de société n'en reste pas moins un objet. Ce support nécessite de réfléchir la mise en place de son utilisation pour en retirer tous les bienfaits. Au contraire, en voulant lui attribuer une intention qui n'est pas la sienne on peut perdre tout l'intérêt du jeu de société en classe.

La pratique du jeu de société, en mobilisant toutes les fonctions cognitives, en renforçant les processus de l'acte d'apprendre, en posant un cadre émotionnel positif, n'a pas à être justifiée par la visée d'objectifs spécifiques.

Comme nous l'avons vu précédemment la notion de JEU est fragile et selon l'utilisation que l'on en fait, elle peut être amenée à perdre sa spécificité.

Par exemple, utiliser *Skyjo*¹² pour travailler la notion d'alignement et de multiplication, reviendrait à lui attribuer une autre finalité que la sienne et à le détourner de sa véritable nature : cela peut s'apparenter à de l'instrumentalisation ou de la ruse pédagogique.

Lors du tournoi *Kingdomino*¹³ / *Dragomino*¹⁴ organisé en fin d'année 2022, auquel ont participé nos élèves, 300 enfants ont véritablement joué. Au fil des parties, ils ont cherché à être le plus efficace possible dans leurs choix, ils ont appréhendé le concept de la multiplication, en ressentant la nécessité d'aller chercher des couronnes comme facteurs de multiplication tout en augmentant le nombre de leurs tuiles territoires. Le concept sous-jacent de la multiplication a conditionné leur prise de décision. On constate dans cette situation que les apprentissages sont au service du JEU. Il est tout à fait possible de jouer à *Kingdomino* sans maîtriser les multiplications, mais les travailler dans des séances décrochées ou les avoir à portée leur permettra de faire des choix plus efficaces.

Toutefois, s'il est certain que l'enfant peut apprendre en jouant, il ne suffit pas de poser une boîte de jeu sur la table pour que la magie opère. Le jeu de société reste un matériel inerte, avec certes un gros potentiel, mais on ne peut attendre des enfants qu'ils en découvrent tout l'intérêt. Introduire un jeu de société en classe en mode pilote automatique n'est pas envisageable. La place de l'enseignant ou de l'éducateur est primordiale avant, pendant et après le jeu. C'est lui qui va amener les enfants à se découvrir, à développer des capacités et à affirmer leur personnalité.

Voyons à présent comment la pratique du jeu peut être mise en place dans la classe.

11. www.meirieu.com/FORUM/a_quoi_sert_lecole_anno.pdf

12. *Skyjo*, Alexander Bernhardt, Magilano, 2015.

13. *Kingdomino*, Bruno Cathala, Blue Orange, 2016.

14. *Dragomino*, Bruno Cathala, Blue Orange, 2020.

Comment jouer en classe ?

Introduire le jeu dans ses pratiques nécessite de penser l'avant, le pendant et l'après.

Au sein de mon dispositif, j'accompagne des élèves avec des troubles du langage. Leurs difficultés à s'exprimer, font qu'ils ont parfois tendance à se replier sur eux-mêmes. Voici ma démarche.

Je cherche à créer des situations langagières dans un cadre rassurant et ludique, aussi je cherche un jeu répondant à ces exigences :

Besoins : Travailler le langage oral, la communication et la construction d'un discours cohérent.

Compétences : Se faire entendre, participer à un échange, enchaîner des phrases cohérentes.

Accessibilité : Pas de texte, enfants non lecteur.

Plaisir : Illustrations, démarche d'enquête, auto validation, thèmes abordés, mémorisation des bonnes réponses, répétition.

Mon choix s'est porté sur Bubble stories »

1 Avant : la préparation

Comme pour tout autre support pédagogique, le choix du jeu va s'opérer en fonction de la situation que l'on souhaite proposer à la classe et des compétences que l'on souhaite mobiliser. L'adulte va donc devoir à la fois penser à ce qu'il souhaite développer chez les élèves tout en s'assurant que les élèves ont les prérequis pour pratiquer ce jeu et qu'ils y trouvent un intérêt certain dans le plaisir de jeu.

Pas si simple !

2 Pendant : la séance

La posture de l'enseignant durant la séance de jeu va varier en fonction des situations proposées.



JEU LIBRE	FAIRE JOUER/DONNER À JOUER	JOUER AVEC
<ul style="list-style-type: none"> • Rester en retrait. • Permettre aux élèves d'éprouver une liberté d'action. • Se positionner en personne ressource. • Être un garant des règles du vivre ensemble. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il adopte une position d'animateur et d'observateur. • Il reste disponible pour répondre à certaines explications de règles, donner des conseils tactiques et ainsi favoriser une bonne appropriation des règles. • Il doit veiller à éviter des temps d'attente, par sa disponibilité et le choix des jeux proposés. (Éviter plusieurs nouveaux jeux en même temps) • Il est garant du bon fonctionnement et de la bonne ambiance. <ul style="list-style-type: none"> • Il est garant du temps et prévient de l'approche de la fin de la séance. • Il peut adopter une position magistrale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il incarne la règle et la posture de joueur. • Il commente la partie et les différentes actions et coups des adversaires pour faire ressortir des stratégies. • Il représente un modèle dans son attitude et le fair-play. • Il dynamise la partie.

Durant cette phase l'enseignant est aussi en phase d'observation et va pouvoir relever de nombreux indicateurs sur les compétences transversales et disciplinaires mobilisées. C'est dans la séance qu'il peut voir : si l'enfant a compris les règles, s'il respecte la parole et le tour de jeu des autres, s'il arrive à prendre des informations pertinentes et à les combiner pour élaborer une stratégie, à mettre des mots sur ses choix, à les justifier...

Le regard de l'enseignant lors des parties de jeu est une évaluation formative permanente. C'est pour cette raison que jouer avec les élèves peut parfois s'avérer compliqué pour rester à la fois concentré sur sa stratégie de joueur et garder le recul nécessaire pour observer et analyser le jeu des enfants.

Évaluation formative

Je porte mon regard sur trois indicateurs

COMPRÉHENSION ET RESPECT DE LA RÈGLE	NIVEAU DE MAÎTRISE DE L'OBJECTIF DE SÉANCE ET DES COMPÉTENCES CIBLÉES	ATTITUDE : MOTIVATION, IMPLICATION ET GESTION DES ÉMOTIONS
--------------------------------------	---	--

La fin de séance est une étape importante à anticiper, pour donner le temps nécessaire au rangement des boîtes de jeu, faire un retour au calme et débriefer sur la séance.

Nous vous conseillons de programmer une alarme 10 minutes avant la fin de séance.

3 Après : le débriefing

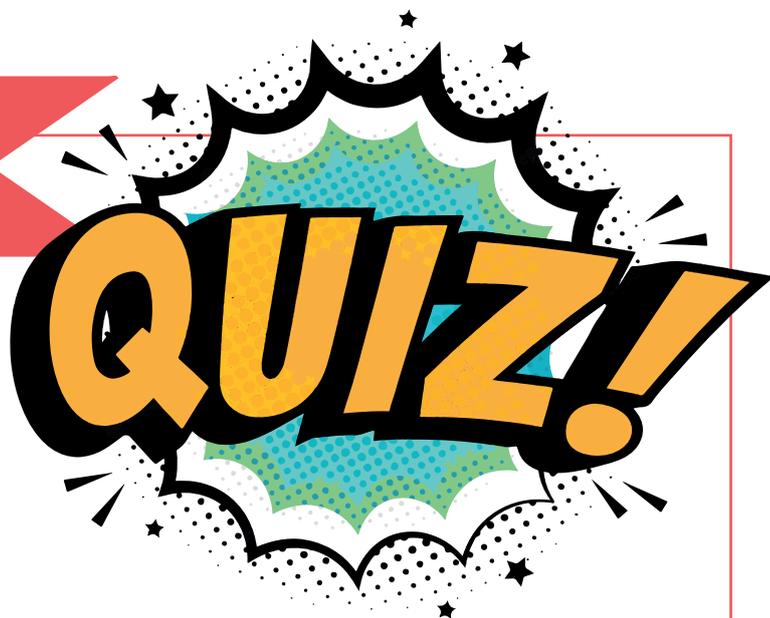
Cette dernière étape est essentielle dans le processus d'apprentissage. Cette phase de métacognition permet aux enfants de s'exprimer sur leur ressenti et de relativiser le fait d'avoir gagné ou perdu en mettant l'accent sur les stratégies mises en place lors de la partie. Avoir un retour réflexif sur sa pratique c'est :

- prendre de la distance pour pouvoir analyser.
- mettre en mots ce que l'on vient de vivre.
- se projeter sur les prochaines parties.

Cette mise en projet est essentielle pour construire des compétences dans le temps et les consolider au fil des parties. L'enseignant va profiter de ce temps pour conseiller, valoriser les élèves et fixer des objectifs à chacun pour la prochaine fois.

Se lancer dans la pratique du jeu de société dans sa classe, implique de se faire déstabiliser. Cela va faire ressortir des questions autour des compétences travaillées, de la discipline et du rapport au travail. Rentrer progressivement dans cette pratique peut permettre d'isoler les questions, de continuer à cheminer, d'évoluer dans sa pratique et de percevoir les bénéfices sur la durée.

Voici un petit quiz qui en fonction de votre score vous indiquera quelle activité mettre en place à l'aide des fiches techniques correspondantes.



UTILISEZ LE JEU DE SOCIÉTÉ EN CLASSE !

Entourez la réponse de votre choix et reportez-vous à la grille de résultats. Vous découvrirez alors comment vous situer dans l'approche du jeu de société en classe.

1. Vous êtes invité chez des amis, après le repas ils vous proposent une partie de jeux de société :

- A. Super, on va passer un bon moment !
- B. Ça tombe bien, vous êtes venus avec votre sac de jeux.
- C. Vous vous proposez de faire la vaisselle pour ne pas jouer.

2. Pour vous, un jeu c'est le moyen de :

- A. Faire grandir l'élève.
- B. Travailler des compétences de manière ludique.
- C. Varier les propositions pédagogiques.

3. Si on vous dit *Kingdomino*, *Bubble stories*, *Six qui prend*, *Time's up*, *Concept*, *Micro Macro* :

- A. Vous en connaissez quelques-uns.
- B. Vous en avez entendu parler.
- C. Ils n'ont aucun secret pour vous.

4. Un de vos élèves apporte en classe *Volto* qu'il vient d'avoir à Noël :

- A. Super, tu pourras faire jouer tes camarades à la prochaine séance de JEU
- B. Tu pourras, le présenter au prochain Quoi de neuf.
- C. C'est un beau cadeau, tu pourras y jouer à la récréation !

5. Vous proposez à vos élèves de jouer à un jeu de société :

- A. Une fois par semaine.
- B. Plusieurs fois par semaine.
- C. Une fois par période la veille des vacances.

6. Pour vous, que développe le plus jeu de société chez l'enfant :

- A. La concentration et la compréhension.
- B. Le transfert et la mémorisation.
- C. La sécurité et la motivation.

7. Pour vous, utiliser le jeu en classe c'est facile si :

- A. C'est un jeu éducatif.
- B. C'est un jeu de société !
- C. C'est un jeu proposé par le manuel que j'utilise avec les élèves.

8. Jouer à un jeu de société à l'école, cela vous paraît :

- A. Tout naturel.
- B. Déplacé, les enfants sont là pour travailler pas pour s'amuser.
- C. Pourquoi pas si cela se justifie.

9. Faire jouer librement les élèves en classe :

- A. C'est le bazar, difficile de surveiller tous les élèves.
- B. C'est une récompense si les élèves ont bien travaillé dans la semaine.
- C. C'est un créneau fixe dans la semaine.

10. Quand les enfants jouent :

- A. Vous restez disponible pour intervenir si besoin.
- B. Il vous arrive de jouer avec eux.
- C. Vous surveillez le bon déroulement de la partie.

	A	B	C
1	1	2	0
2	2	0	1
3	1	0	2
4	2	1	0
5	1	2	0
6	1	1	2
7	1	2	0
8	2	0	1
9	0	1	2
10	1	2	0

NIVEAU CURIEUX

Vous avez obtenu entre 0 et 10 points

L'envie est là! Il est temps de vous lancer. Nous vous conseillons de démarrer en douceur en choisissant quelques jeux accessibles à votre niveau de classe. Nous vous suggérons de démarrer par la présentation d'un seul jeu et de présenter les règles au groupe classe. Prenez votre temps et surtout laissez leur le temps de s'approprier les règles et les mécanismes de façon à les rendre autonomes dans l'installation et la maîtrise des stratégies. La pratique du jeu de société aura alors un véritable intérêt pédagogique.

NIVEAU INITIÉ

Vous avez obtenu entre 10 et 15 points

À l'aise avec le choix des jeux, la préparation et l'animation en classe, il est temps maintenant de proposer à la classe plusieurs tables de jeu avec différentes boîtes et peut être vous lancer dans l'organisation d'un tournoi au sein de votre classe. Vous pouvez commencer à réfléchir à l'installation d'un coin jeu dans votre classe. L'expérience du jeu libre vous tend les bras. Lancez-vous!

NIVEAU EXPERT

Vous avez obtenu entre 15 et 20 points

Habitué à faire jouer vos élèves dans la classe, il est temps d'ouvrir cette pratique au reste de l'école. En formant vos élèves à animer des jeux et en fédérant l'équipe éducative de votre établissement, vous pourrez aider vos collègues à se lancer et organiser un tournoi interclasse.



L'ACCESSIBILITÉ

Bien identifier les prérequis nécessaires à un jeu, c'est s'assurer de son accessibilité. C'est donc permettre aux enfants de déployer au mieux leurs capacités. Un jeu de société va solliciter chez les enfants des compétences qui doivent leur être accessibles. Lev Vygotsky, philosophe et psychologue russe a développé le concept de **Zone Proximale de Développement**. Cette zone représente la différence entre le niveau de résolution de problèmes avec l'aide d'un adulte ou d'un pair, et celui atteint seul. Il existe une évidente corrélation entre la ZPD et celle du Flow. La zone où l'enfant va le plus apprendre est également celle où il va prendre le plus de plaisir. Pour cela on ne pourra pas se fier uniquement à l'âge indiqué sur la boîte.

1 Le facteur temps

Le facteur temps est à surveiller sur différents niveaux :

- La durée globale du jeu
- La mise en place et le rangement
- La simultanéité dans le jeu

2 Le nombre de joueurs

Le nombre de joueurs indiqué sur la boîte, indique le nombre maximum de joueurs mais pas toujours le nombre idéal.

Exemple : Skyjo annonce 2 à 8 joueurs, alors que 6 nous semble être le maximum pour accéder à la pile de carte au centre de la table et conserver un temps d'attente raisonnable entre chaque tour.

3 Le niveau sonore du jeu

Le niveau sonore n'est pas indiqué sur la boîte mais la classification « jeu d'ambiance » peut alerter sur le bruit généré. Il faudra veiller à la compatibilité des jeux proposés en même temps par rapport à l'ambiance et donc au volume sonore généré.

*Exemple : Okya, Dr Eureka, Cubeez ✓
Taco Chat Bouc Cheeze Pizza, Gobblet ✗*

4 L'intérêt/ la situation proposée/l'univers d'action

En fonction des habiletés que vous souhaitez mobiliser et observer chez vos élèves, vous pourrez choisir des jeux proposant des situations de langage, de déduction, d'observation, de planifications...

Nous vous proposons notre sélection des « Indispensables » dans les différents cycles.

CYCLE 1

 : Temps de jeu

 : Nombre de joueur

 : Indice sonore



BUBBLE STORIES

 20 min

 1 à 4 joueurs

 1

Langage • Prise de décision •
Coopération

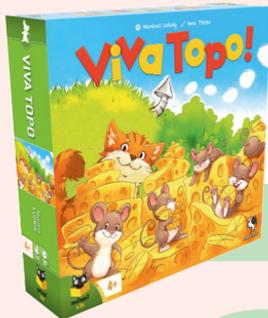
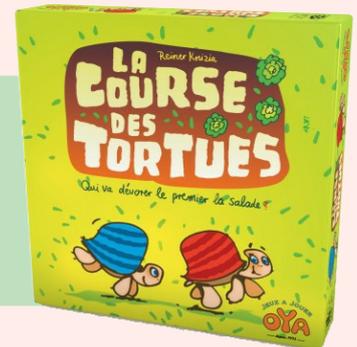
LA MAXI COURSE DES TORTUES

 25 min

 2 à 5 joueurs

 2

Planification •
Prise de décision •
Flexibilité • Bluff



VIVA TOPO

 20 min

 2 à 4 joueurs

 2

Planification • Prise de
décision • Flexibilité •
Inhibition

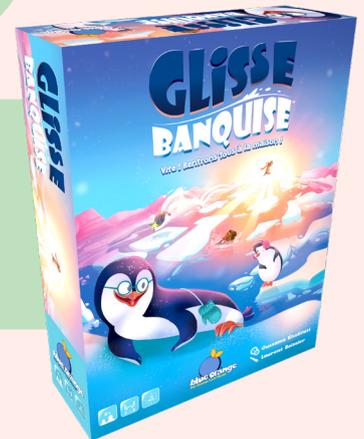
GLISSE BANQUISE

 15 min

 1 à 4 joueurs

 2

Motricité • Anticipation •
Coopération



MON PREMIER VERGER

 20 min

 1 à 4 joueurs

 2

Logico maths •
Correspondance
terme à terme •
Coopération

LA CHASSE AUX MONSTRES

 20 min

 1 à 5 joueurs

 1

Mémoire • Coopération



CYCLE 2



DRAGOMINO

⌚ 20 min
 👤 2 à 4 joueurs
 🔊 1
 Repérage espace
 • Planification



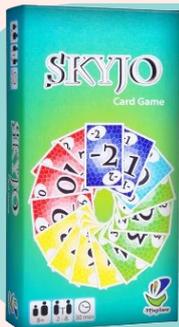
GOBBLET

⌚ 15 min
 👤 2 joueurs
 🔊 1
 Planification • Flexibilité



BUBBLE STORIES

⌚ 20 min
 👤 1 à 4 joueurs
 🔊 1
 Langage • Prise de décision
 • Coopération



SKYJO/ HILO

⌚ 30 min
 👤 2 à 6 joueurs
 🔊 1
 Prise de décision • Flexibilité
 • Organisation spatiale



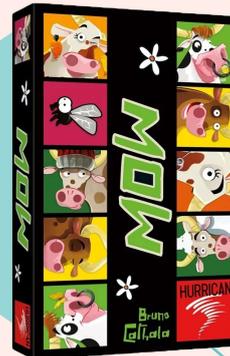
RHINO HERO

⌚ 20 min
 👤 2 à 5 joueurs
 🔊 3
 Habileté motrice
 • Attention



RUSH HOUR

⌚ 15 min
 👤 1 à 2 joueurs
 🔊 1
 Planification
 • Raisonnement



MOW

⌚ 25 min
 👤 2 à 6 joueurs
 🔊 1
 Planification • Flexibilité •
 Logico maths :
 les intervalles



MONZA

⌚ 20 min
 👤 2 à 6 joueurs
 🔊 1
 Planification



BAZAR BIZARRE

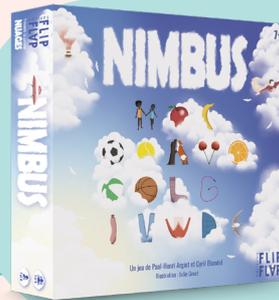
⌚ 20 min
 👤 2 à joueurs
 🔊 3
 Attention • Déduction
 • Vitesse de traitement
 • Observation



DOBBLE

🕒 15 min
👤 2 à 6 joueurs
🔊 3

Attention • Vitesse de traitement • Observation



NIMBUS

🕒 10 min
👤 1 ou 2 joueurs
🔊 1

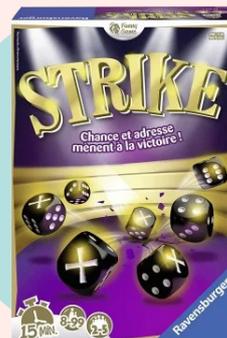
Association d'idées
• Déduction
• Représentation espace



TIME'S UP JUNIOR / FAMILY

🕒 30 min
👤 3 à 10 joueurs
🔊 3

Langage
• Prise d'initiative



STRIKE

🕒 10 min
👤 2 à 5 joueurs
🔊 2

Observation • Inhibition
• Motricité • Maths :
Constellation des dés



BANDIDO

🕒 20 min
👤 1 à 4 joueurs
🔊 1

Repérage espace
• Planification
• Coopération



PIQUE PLUME

🕒 20 min
👤 2 à 4 joueurs
🔊 1

Mémoire
• Attention



QUI PAIRE GAGNE

🕒 30 min
👤 3 à 8 joueurs
🔊 2

Langage • Association d'idées • Déduction



DÉTECTIVE CHARLIE

🕒 25 min
👤 1 à 4 joueurs
🔊 2

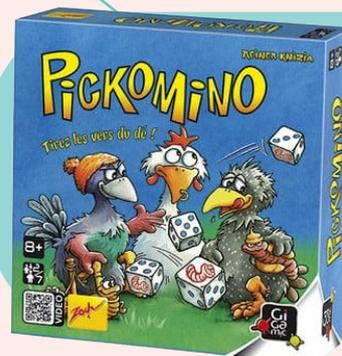
Lecture • Déduction
• Enquête
• Coopération



CONNECTO

🕒 20 min
👤 1 à 6 joueurs
🔊 2

Planification • Observation
• Vitesse de traitement
• Repérage espace

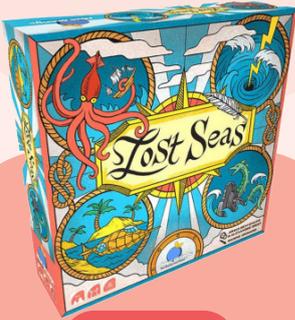


PICKOMINO

🕒 40 min
👤 1 à 4 joueurs
🔊 1

Logicomaths
• Calcul

CYCLE 3



LOST SEAS

🕒 30 min
👤 1 à 4 joueurs
🔊 1

Repérage espace • Dédution
• Raisonnement



VOLTO

🕒 15 min
👤 2 joueurs
🔊 1

Raisonnement • Planification
• Flexibilité • Double tâche



6 QUI PREND ?

🕒 25 min
👤 4 à 8 joueurs
🔊 2

Planification • Flexibilité
• Maths : connaissance des
nombres de 1 à 105



KINGDOMINO

🕒 30 min
👤 2 à 4 joueurs
🔊 1

Repérage espace • Planification •
Flexibilité • Raisonnement • Maths :
concept de la multiplication •
Pavage



TIME'S UP

🕒 30 min
👤 3 à 10 joueurs
🔊 3

Langage • Prise d'initiative



STRATUS

🕒 15 min
👤 1 à 2 joueurs
🔊 1

Langage • Vocabulaire •
Association d'idées •
Dédution • Repérage espace



QUARTO

🕒 10 min
👤 2 joueurs
🔊 1

Observation • Dédution
• Planification • Flexibilité
• Raisonnement • Maths :
Alignement • Catégorisation



CONCEPT

🕒 30 min
👤 2 à 8 joueurs
🔊 2

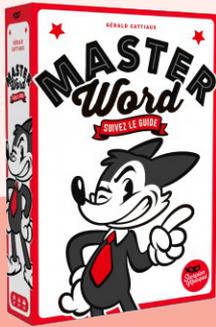
Langage Raisonnement
• Catégorisation • Vocabulaire
• Coopération



STELLA

🕒 35 min
👤 3 à 6 joueurs
🔊 1

Observation • Dédution



MASTER WORD

🕒 30 min

👤 3 à 10 joueurs

🔊 3

Langage • Vocabulaire
• Déduction • Catégorisation



CAN'T STOP

🕒 35 min

👤 2 à 4 joueurs

🔊 2

Prise de risque
• Calcul mental



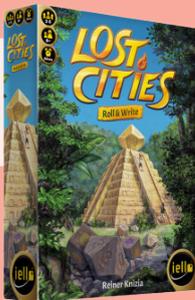
JUST ONE

🕒 30 min

👤 3 à 7 joueurs

🔊 2

Langage • Vocabulaire
• Déduction • Coopération



LOST CITIES/RW QWIXX

🕒 25 min

👤 2 à 4 joueurs

🔊 1

Planification • Inhibition
• Flexibilité



TREK 12

🕒 30 min

👤 1 à 5 joueurs

🔊 1

Planification • Flexibilité
• Calcul mental



LOVE LETTER

🕒 30 min

👤 2 à 6 joueurs

🔊 2

Mémoire • Déduction • Bluff



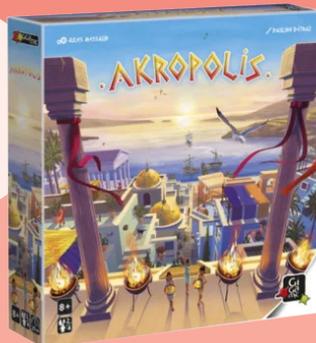
SUSHI GO

🕒 25 min

👤 2 à 5 joueurs

🔊 2

Mémorisation • Planification
• Raisonnement



AKROPOLIS

🕒 30 min

👤 2 à 4 joueurs

🔊 1

Repérage espace • Raisonnement
• Planification



BLACK STORIES

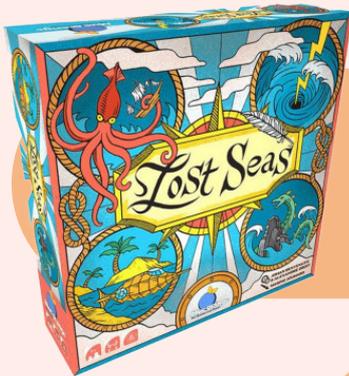
🕒 20 min

👤 3 à 6 joueurs

🔊 2

Langage • Déduction
• Mémoire

CYCLE 4



LOST SEAS

🕒 30 min
👤 1 à 4 joueurs
🔊 1

Repérage espace
• Déduction
• Raisonnement

VOLTO

🕒 15 min
👤 2 joueurs
🔊 1

Raisonnement
• Planification
• Flexibilité
• Double tâche



6 QUI PREND

🕒 25 min
👤 4 à 8 joueurs
🔊 2

Planification •
Flexibilité • Maths :
connaissance des
nombres de 1 à 105

KINGDOMINO

🕒 30 min
👤 2 à 4 joueurs
🔊 1

Repérage espace •
Planification • Flexibilité
• Raisonnement •
Maths : Concept de la
multiplication • Pavage



TIME'S UP

🕒 30 min
👤 3 à 10 joueurs
🔊 3

Langage • Prise
d'initiative

QUARTO

🕒 10 min
👤 2 joueurs
🔊 1

Observation • Déduction
• Planification • Flexibilité
• Raisonnement •
Maths : Alignement •
Catégorisation

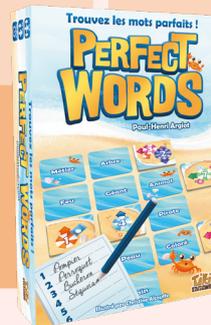




PERFECT WORDS

🕒 20 min
👤 2 à 6 joueurs
🔊 2

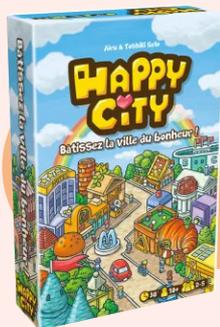
Langage
• Catégorisation
• Coopération •
Vocabulaire



CONCEPT

🕒 30 min
👤 2 à 8 joueurs
🔊 2

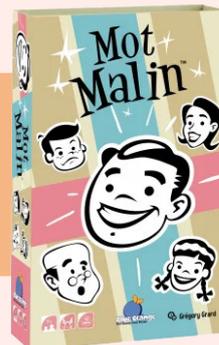
Langage Raisonement
• Catégorisation
Vocabulaire •
Coopération



MOT MALIN

🕒 25 min
👤 2 à 6 joueurs
🔊 2

Langage • Repérage
espace • Déduction •
Association d'idées •
Coopération



HAPPY CITY

🕒 35 min
👤 2 à 5 joueurs
🔊 1

JUST ONE

🕒 30 min
👤 3 à 7 joueurs
🔊 2

Vocabulaire • Déduction
• Association d'idées •
Coopération



LOVE LETTER

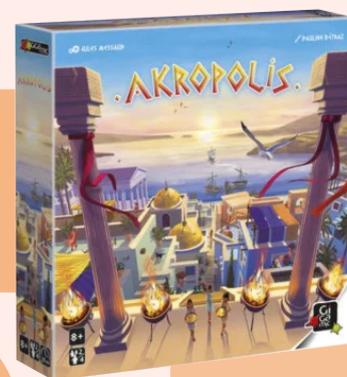
🕒 30 min
👤 2 à 4 joueurs
🔊 2

Mémoire •
Déduction • Bluff

AKROPOLIS

🕒 30 min
👤 2 à 4 joueurs
🔊 1

Repérage espace
• Raisonement •
Planification

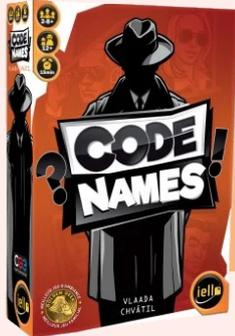


SO CLOVER

🕒 30 min
👤 2 à 6 joueurs
🔊 1

Langage • Vocabulaire
• Association d'idées •
Déduction





STRATUS

- 🕒 15 min
- 👤 1 à 2 joueurs
- 🔊 1

Langage • Vocabulaire
• Association d'idées •
Dédution • Repérage
espace



CODE NAME'S

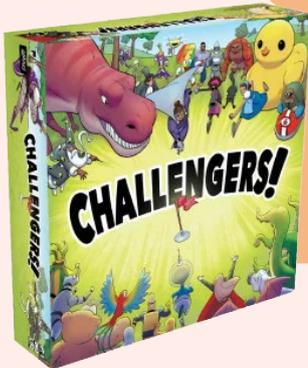
- 🕒 35 min
- 👤 2 à 8 joueurs
- 🔊 1

Langage • Vocabulaire
• Association d'idées •
Dédution • Repérage
espace

RICOCHET

- 🕒 20 min
- 👤 1 à 2 joueurs
- 🔊 1

Langage • Vocabulaire
• Association d'idées •
Dédution • Repérage
espace



CHALLENGERS

- 🕒 1h
- 👤 4 à 8 joueurs
- 🔊 3

Raisonnement •
Planification

TIME BOMB

- 🕒 30 min
- 👤 4 à 8 joueurs
- 🔊 2

Langage •
Argumentation • Bluff •
Dédution



HANABI

- 🕒 25 min
- 👤 2 à 5 joueurs
- 🔊 1

Observation •
Mémorisation •
Dédution

NEXT STATION LONDON

- 🕒 30 min
- 👤 2 à 4 joueurs
- 🔊 1

Planification • Raisonnement
• Repérage espace



TRÈS FUTÉ

- 🕒 30 min
- 👤 2 à 4 joueurs
- 🔊 1

Planification •
Raisonnement

LE SAVIEZ VOUS ?

Le système ESAR Exercice, Symbolique, Assemblage et Règle, est utilisé pour catégoriser les jeux dans la plupart des ludothèques et par les professionnels de la santé et de l'éducation. Il a été élaboré par la docteure en psychopédagogie, Denise Garon, en collaboration avec les psychopédagogues Rolande Filion et Manon Doucet. Cette typologie propose 6 facettes dont la première, se base sur les travaux de J. Piaget.

Cette classification met en valeur la richesse et le potentiel du matériel d'un jeu. Elle permet de catégoriser et comprendre le jeu d'une part et respecter la liberté et les initiatives de son utilisateur d'autre part. Cependant étant donné sa complexité et le fait qu'elle ne s'attache pas aux fonctions déployées dans le jeu, son utilisation ne sera pas pertinente pour notre approche. En effet, nous nous attacherons davantage à l'observation des enfants et à leur fonctionnement qui peuvent modifier la classification du jeu qui aurait pu être faite sans voir les joueurs à l'œuvre.

Prenons l'exemple de *Bubble Stories*, jeu de Matthew Dunstan, As d'or enfant 2022.

“ On pourrait classer ce jeu dans la catégorie : jeu individuel à règles, d'énigmes sollicitant un raisonnement hypothéticodéductif. Alors que dans la pratique Céline avec ses expériences du jeu en classe peut envisager une tout autre codification du jeu.

Par exemple Inès (CM2) qui demande à jouer à *Bubble Stories* y joue avec Anaïs (CE2) de façon coopérative. Elles ont mémorisé une partie des réponses et prennent plaisir en verbalisant les enchaînements de l'histoire déjà connus. Dans ce type de configuration le jeu s'apparente à un jeu coopératif, d'habiletés langagières en production faisant appel à la mémoire.



Faire jouer sa classe à un jeu

Niveau curieux



INTÉRÊT :

- Progression collective.
- Appropriation et explication d'une seule règle.
- Possibilité de créer des séances décrochées pour améliorer les stratégies.

PROLONGEMENT :

- Permettre aux élèves d'animer le jeu dans d'autres classes.
- Pouvoir organiser un tournoi.

PRÉPARATION :

- Prendre un nombre suffisant de boîtes pour faire jouer tous les élèves.
- Réfléchir à l'espace de jeu : organisation des tables ou changement de lieu
- Explication collective des règles (proposer des exemples au tableau, puis passage dans les différents groupes).

POSTURE DE L'ENSEIGNANT :

L'introduction d'un jeu nouveau dans la classe peut amener l'enseignant à adopter une intervention magistrale.



Exemple : « Jouer à Kingdomino » - POUR UNE CLASSE DE 30 ÉLÈVES

Matériel :

- 8 boîtes de Kingdomino (6 tables à 4 joueurs et 2 tables à 3 joueurs).
- Fiches de score (à imprimer).

Temps :

- 7 séances de jeu : un créneau d'une heure par semaine sur une période.

Organisation :

- Une boîte de jeu par table.
- Des tables autour desquelles on peut circuler.
- Des tables suffisamment grandes pour accueillir le plateau de chaque joueur et la mise en place centrale.



Planification de séquence Kingdomino	Objectifs	Mise en place	Évaluation/ Débriefing
Séance 1	<p>Découvrir :</p> <ul style="list-style-type: none"> • le jeu ; • la règle ; • la mise en place ; • le scoring. 	<p>Présenter la boîte de jeu (auteur, illustrateur, éditeur).</p> <p>Lecture collective de la règle.</p> <p>Mise en place collective d'une partie.</p> <p>Analyse d'une fin de partie (4 photos de plateaux personnels) pour compter les points.</p>	
Séance 2	<ul style="list-style-type: none"> • Faire une partie. • Comprendre la construction de son plateau en 5X5. 	<p>Mettre les élèves en groupe de 3 et 4 avec une boîte par groupe.</p> <p>Faire rappeler oralement les règles et le scoring.</p> <p>Chaque table met en place la partie et peut démarrer après validation de l'enseignant.</p> <p>L'enseignant circule entre les tables pour vérifier :</p> <ul style="list-style-type: none"> • l'ordre croisant des dominos ; • l'ordre du tour de jeu (respect de l'initiative) ; • le respect des contraintes de pose : territoire au contact d'un territoire de même nature ou le château + construction dans un carré de 5X5 <p>Partager au groupe classe les observations faites en circulant entre les tables.</p>	
Séance 3 à 5	<ul style="list-style-type: none"> • Améliorer ses stratégies. • Comprendre et se référer au nombre de multiplicateurs. • Prendre conscience de l'importance de l'initiative. 	<p>Idem séance 2.</p> <p>Faire tourner les joueurs dans les différentes parties.</p> <p>Faire verbaliser les élèves sur leurs stratégies et performances.</p>	
Séance 6	<p>Organiser un tournoi dans la classe.</p>	<p>Constituer 8 tables de jeu.</p> <p>À l'issue de la partie on conserve les 8 gagnants pour la demi-finale.</p>	
Séance 7	<p>Demi-finale et finale.</p>	<p>Les 8 élèves sont répartis autour de 2 tables pour la demi-finale.</p> <p>À l'issue les deux meilleurs de chaque partie se rencontreront pour la finale.</p> <p>Pendant ce temps les autres élèves jouent et comptabilisent les scores de leurs différentes parties depuis la séance 6.</p> <p>Ce qui permettra d'avoir un deuxième gagnant au classement au point.</p>	

Donner des jeux à jouer dans sa classe



PRÉPARATION :

- Réfléchir à une sélection de jeux pour la classe.
- Prendre un nombre suffisant de boîte pour faire jouer tous les élèves.
- Réfléchir à l'espace de jeu : organisation des tables ou changement de lieu
- Penser le temps d'explication des règles : soit en faisant jouer toute la classe au tableau sur une même partie, soit en initiant un petit groupe dans une séance de jeu libre, soit en simulant une partie avec les élèves.

INTÉRÊT :

- Faire découvrir aux élèves différents jeux, différents mécanismes.
- Augmenter la capacité d'adaptation de l'enfant.
- Augmenter sa culture.
- Favoriser son esprit critique.

POSTURE DE L'ENSEIGNANT

- Il adopte une position d'animateur et d'observateur.
- Il reste disponible pour répondre à certaines explications de règles, donner des conseils tactiques et ainsi favoriser une bonne appropriation des règles.
- Il doit veiller à éviter des temps d'attente, par sa disponibilité et le choix des jeux proposés. (Éviter plusieurs nouveaux jeux en même temps).
- Il est garant du bon fonctionnement et de la bonne ambiance.
- Il est garant du temps et prévient de l'approche de la fin de la séance.

Déroulement

L'enseignant accueille les élèves et propose des jeux variés. Il donne les consignes d'occupation de l'espace et peut préciser certaines règles.

Il vérifie la constitution des groupes et présente les jeux.

Au cours de la séance, il vérifie le bon déroulement et annonce la fin de la séance.

À la fin de la séance il vérifie le rangement des boîtes, de l'espace et organise un petit débriefing.



Installer un coin jeu dans sa classe

OBJECTIFS :

- Jouer librement.
- Permettre des apprentissages sociaux et affectifs.
- Aider au développement de l'individu
- Prendre plaisir sur une activité intellectuelle.

IMPÉRATIFS :

- Jeux variés et accessibles au niveau des enfants.
- Pratique renouvelée et fréquente.
- Instaurer des règles de fonctionnement.
- Respecter le matériel (ouverture et rangement des boîtes).

POSTURE DE L'ENSEIGNANT :

- Rester en retrait.
- Permettre aux élèves d'éprouver une liberté d'action.
- Se positionner en personne ressource.
- Être un garant des règles du vivre ensemble.



Installer un coin jeu dans sa classe, c'est créer un cadre propice au « jeu libre ». C'est mettre à disposition des élèves du matériel ludique, accessible librement lors des temps de « jeu libre ». Il peut se matérialiser par un espace organisé si l'espace classe le permet. Mais cela va surtout passer par une posture de l'enseignant et nécessiter d'y accorder du temps et notamment de prévoir une plage horaire dans son emploi du temps dédié à cela, car « le rendement pédagogique du jeu libre n'est pas bon à court terme et interrompre la pratique du jeu libre trop tôt, c'est perdre le bénéfice visé. »¹⁵

En primaire, il est intéressant d'étendre la variété des jeux proposés aux jeux d'assemblage et aux jeux symboliques en plus des jeux à règles. Voici ce que l'on peut retrouver dans le coin jeu de la classe de Céline.

Jeux symboliques	Jeux d'assemblage	Jeux de société
Poupée, dinette, mallette du bricoleur	Kapla, Keenex	Strike, Skyjo, Dragomino, Gobblet, Kingdomino, Mow, Qui l'a vu ?, Dr Eureka, Bubble stories, L'arche de Noé, Rhino héros...

15. Jouer à l'école, Jean-Pierre Sautot, 2006, CRDP de l'académie de Grenoble, p.133.

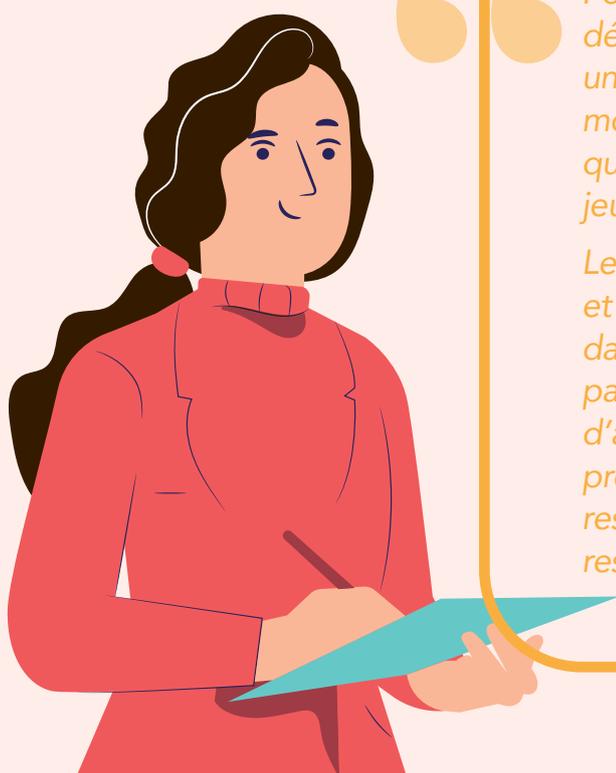
Dans nos classes :

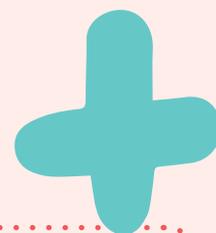
Deux fois par semaine, sur des créneaux fixes et préservés, les élèves ULIS de cycle 3 et 4 choisissent librement des jeux. Ce sont des moments de partage et de relâchement où je reste à leur disposition. Des jeux d'assemblage et de société sont disponibles sur des étagères et les élèves jouent sur les tables de classe.



Pour plus de confort pour les enfants, j'ai dégagé un angle de la classe où j'ai installé un paravent, derrière lequel j'ai disposé deux morceaux de gazon synthétique ras, soit 4m², quelques coussins et une étagère avec des jeux à disposition.

Les enfants y ont accès sur le temps méridien et un créneau d'une heure par semaine dans leur emploi du temps. Je conserve par ailleurs dans une armoire fermée à clé, d'autres jeux de société qu'ils peuvent prendre sur demande. Cela permet de les responsabiliser davantage sur la gestion et le respect du matériel.





INTÉRÊT :

- Augmenter la capacité d'adaptation de l'enfant.
- Améliorer ses stratégies et son comportement.
- S'approprier les règles et les lois par la symétrie de la situation.
- Renforcement de l'autorité de l'enseignant.

POSTURE DE L'ENSEIGNANT :

- Il incarne la règle et la posture de joueur.
- Il commente la partie et les différentes actions et coups des adversaires pour faire ressortir des stratégies.
- Il représente un modèle dans son attitude et le fair-play.
- Il dynamise la partie.

PRÉPARATION :

- Cette modalité de jeu est recommandée lorsque les élèves ont déjà gagné en autonomie dans l'installation et le fonctionnement du dispositif.
- L'enseignant doit bien connaître et maîtriser sa classe.

Le jeu ne va pas remettre en cause l'autorité mais la suspendre temporairement comme les différents statuts des participants. Toutefois même si l'élève va pouvoir s'amuser à défier l'adulte dans le jeu, il n'en reste pas moins que le jeune devra respecter les limites que le jeu définit. *« Il convient de ne pas oublier que le jeu est, d'un certain point de vue, une activité futile et que la domination symbolique qu'il peut générer est du même ordre. [...] Le rôle de l'enseignant est de renvoyer au principe de gratuité du jeu, sans lequel le contrat ludique s'interrompt. En jouant à un jeu de société avec ses élèves le professeur ou l'éducateur va renforcer son autorité.*

Accepter les règles du jeu au même titre que l'enfant en tant que joueur, c'est accepter un fonctionnement dans un cadre donné. En tant que joueur le professeur a les mêmes droits et obligations que tous les joueurs. Cette symétrie dans le cadre du jeu va permettre une fois la partie finie de mieux comprendre le changement de cadre et l'asymétrie dans la relation professeur/élève.

Cela permet de confirmer une autorité de compétence qui incombe à notre fonction.

Cette approche participe à une meilleure acceptation de l'autorité de par sa légitimité pour le bon fonctionnement de l'école.

En lui enlevant son caractère arbitraire, l'autorité ne peut en être que renforcée.»¹⁶



16. *Jouer à l'école*, Jean-Pierre Sautot, 2006, CRDP de l'académie de Grenoble, p.137.

Organiser un tournoi de jeu de société

PLACER L'ÉLÈVE EN SITUATION D'ANIMATEUR DU JEU

INTÉRÊT :

Permettre à l'élève de devenir animateur :

- Mémoriser des règles.
- Adopter une nouvelle posture.
- Permettre la transmission de la culture entre pairs.
- Acquérir de l'autonomie.
- Se positionner en personne ressource.
- Prendre la parole et animer des échanges.
- Incarner les règles.

PRÉPARATION :

- Proposer le projet à l'école et lister les participants.
- Établir un planning prévisionnel pour les interventions dans les classes.
- Préparer les fiches de scores.
- Les élèves doivent avoir déjà vécu une séquence autour du jeu ciblé.
- Les élèves doivent parfaitement maîtriser les règles du jeu et le vocabulaire.
- Les élèves doivent avoir une méthodologie de présentation :
 - présentation de la boîte ;
 - annonce du but du jeu, des règles, des actions, et de la fin de la partie ;
 - présentation du matériel et de la mise en place ;
 - proposer un exemple de tour de jeu.

MÉMO :

Organiser un tournoi nécessite :

- de disposer de plusieurs exemplaires d'un même jeu ;
- d'avoir le temps d'organiser les diverses rencontres ;
- la mise en place d'un affichage régulièrement mis à jour pour informer les joueurs des personnes qu'ils vont rencontrer et sur quelle table ;
- prévoir un trophée.



Voici 2 types d'organisation de tournoi :

LE TOURNOI À RENCONTRES MULTIPLES :

Format particulièrement adapté pour les jeux à 2 joueurs.

Cette configuration permet de faire se rencontrer un maximum de joueurs.

- ⊕ Parties courtes, tout le monde se rencontre, tout le monde joue en même temps, pas d'élimination.
- ⊖ Grand nombre d'exemplaires de jeu, durée assez longue pour que tout le monde se croise.

LE TOURNOI À ÉLIMINATION DIRECTE :

Format adapté pour les jeux à partir de 3 joueurs.

Ce type de tournoi fait rapidement monter la pression et l'ambiance mais il peut aussi générer de la frustration du fait de l'élimination.

- ⊕ Rapidité du tournoi, ambiance.
- ⊖ Élimination directe (possibilité de faire un tournoi), tension.

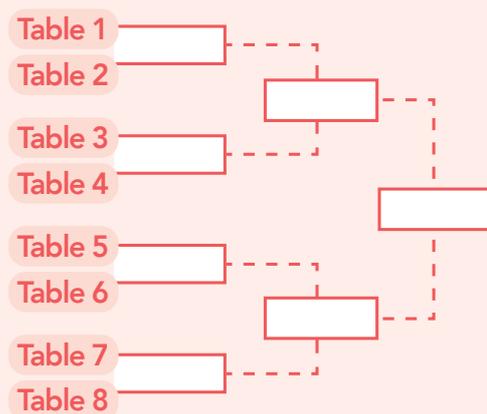
TOURNOI À RENCONTRES MULTIPLES

Exemple de jeux : Quarto, Gobblet, Volto, Challengers (avec sa propre grille de rencontres déjà fournie)...

	Joueur A	Joueur B	Joueur C	Joueur D
Joueur A	×	Gagné 1		
Joueur B	Perdu 0	×		
Joueur C			×	
Joueur D				×

TOURNOI À ÉLIMINATION DIRECTE

Exemple de jeux : Dragomino, Kingdomino, Sushi go, Akropolis...



En 2022 nous avons organisé un tournoi de *Kingdomino* pour les CM1 et CM2 et *Dragomino* pour les CP, CE1 et CE2 soit 300 élèves !

La mise en place de ce tournoi a connu 3 étapes : ① *Formation des élèves animateurs* : Nos élèves ont pris le temps de découvrir et maîtriser les 2 jeux. Ils ont présenté et expliqué le jeu dans chaque classe. ② *Un tournoi à rencontre multiple* a permis de déterminer les 8 champions de chaque classe.

③ *Se rencontrer tous les champions dans des parties à 4 joueurs sur 8 tables*. Sur chaque table les 2 vainqueurs ont accédé aux 1/4 de finale puis demi-finale jusqu'à la finale.

Les champions de *Kingdomino* et *Dragomino* 2022 sont revenus dans leur classe avec le trophée !

VIVE LE NUMÉRIQUE !

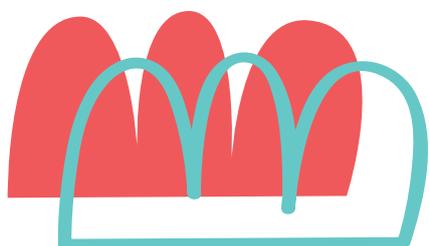
Avec des tablettes des élèves ont filmé les parties permettant ainsi à tous les élèves de suivre en direct leurs champions.

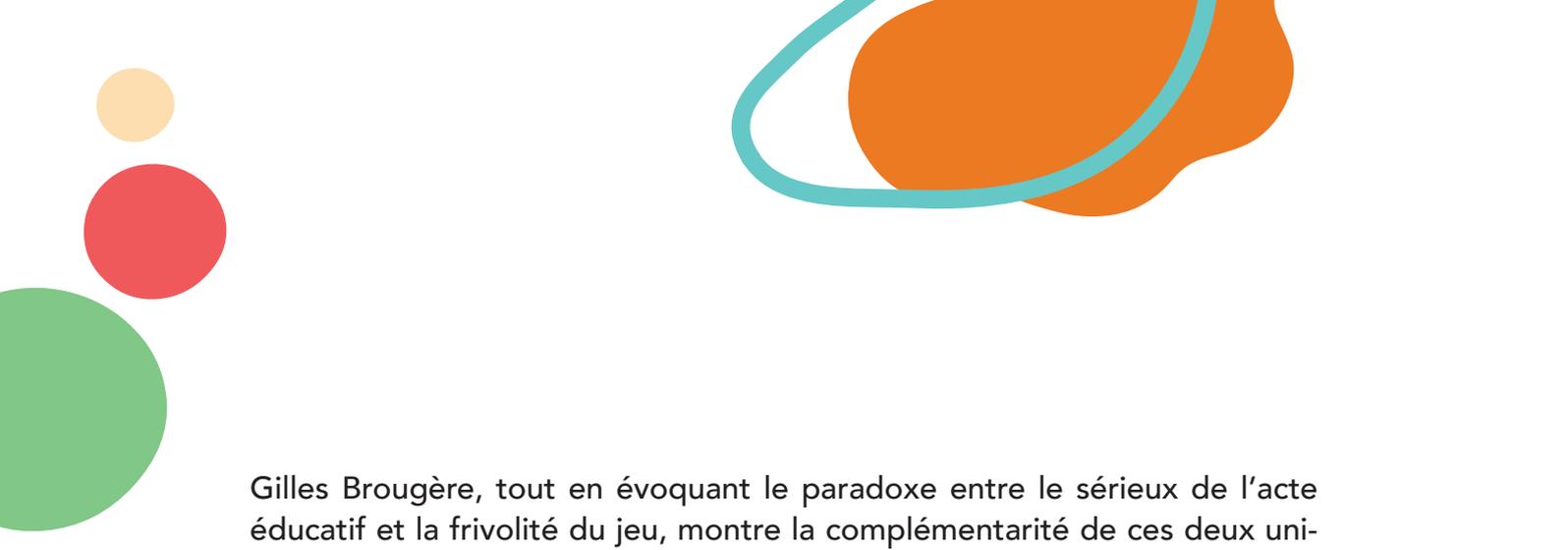


CONCLUSION

En 2023, le jeu fait partie intégrante du système éducatif, il apparaît dans les textes officiels et l'importance qu'il occupe dans la construction des élèves de maternelle est clairement mise en avant dans les programmes. Il est reconnu comme une activité sérieuse participant au bon développement de l'enfant.

Dès le cycle 2, le jeu de société peut avoir du mal à trouver sa place dans un système en recherche de compétences et d'objectifs précis. Du fait, les jeux éducatifs ne cessent de fleurir chez tous les éditeurs, affichant des objectifs clairs et la volonté d'intégrer le jeu dans les apprentissages. En renonçant à son côté frivole, le jeu éducatif se met au service des apprentissages et perd de fait son caractère de JEU, pour s'apparenter à un outil pédagogique ludique. Sans remettre en cause l'efficacité de ce type de pratique, le jeu de société offre une plus grande proposition d'apprentissage en prenant l'individu dans toute sa complexité. Le jeu de société offre un cadre d'expérimentation qui va bien au-delà des contenus notionnels, *« il nous place toujours dans des situations particulières de nécessité, de hasard et de liberté qu'il nous faut apprivoiser en échafaudant des projets et des plans d'action. Et même si le jeu lui-même constitue une situation fictive, les comportements qui s'y exercent sont bien réels et donnent lieu à des apprentissages féconds qui peuvent être transférés à d'autres secteurs de notre existence. »*





Gilles Brougère, tout en évoquant le paradoxe entre le sérieux de l'acte éducatif et la frivolité du jeu, montre la complémentarité de ces deux univers et réaffirme l'importance du jeu : *« le sérieux tue le jeu, mais la frivolité est ce qui permet au jeu de rejoindre dans ses effets une action éducative sérieuse, parce que l'absence de conséquences offre à l'enfant un espace spécifique d'expérience. »*

Le jeu de société au potentiel éducatif certain n'en reste pas moins qu'un objet inerte. Toute la réussite de cette pratique va dépendre de la capacité de l'enseignant et de l'éducateur à concilier au mieux le plaisir de jouer et d'apprendre.

À l'heure où le jeu de société se fait courtiser à des fins éducatives, nous espérons qu'il conservera son caractère et son authenticité pour continuer à le savourer et à le partager avec toujours autant de plaisir.

« On peut apprendre sans jouer, mais on ne peut jouer sans apprendre. »

Céline Arqué et Paul-Henri Argiot

*Nous tenons à remercier nos collègues, amis et proches avec qui les échanges nous ont permis de cheminer sur le sujet et plus particulièrement Landry, Fanny et Christian pour leur relecture avisée.
Merci aussi à Timothée et Lisa qui sont à l'origine de ce beau projet.*

BIBLIOGRAPHIE

- ASTOLFI, J.P. (2008). *La Saveur des Savoirs*. Paris : ESF.
- ASTOLFI, JP. *L'école pour apprendre*. Paris.
- BAGHDALI et BRISOT-DUBOIS, (2011) « *Entraînement aux habiletés sociales appliqué à l'autisme* », Guide pour les intervenants.
- BROUGERE Gilles. 2005. *Jouer/ Apprendre. Economica*.
- CAILLOIS Roger. 1967. *Les jeux et les hommes*. Gallimard.
- CHATEAU, J. 1954. *L'enfant et le jeu*, Scarabée.
- CONNAC Sylvain. 2022. *Apprendre avec les pédagogies coopératives*. ESF Edition
- CONNAC Sylvain. 2022. *La personnalisation des apprentissages*. ESF Édition.
- DE GRANDMONT, N. 1995. *Pédagogie du jeu. Jouer pour apprendre*. Paris– Bruxelles : De Boeck & Larcier.
- DUFLO, C. 1997, *Jouer et Philosopher*. Paris : PUF.
- HUIZINGUA, J. 1938/1988. *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard.
- PERINO Odile. 2014. *Des espaces pour jouer*. Erès.
- PIAGET, J. 1969 *Les Méthodes nouvelles. Leurs bases psychologiques in Encyclopédie Française, Psychologie et pédagogie*, Paris : Denoel.
- PIAGET, J. 1945. *La formation du symbole chez l'enfant. Imitation, jeu et rêve*. Neuchâtel : Delachaux et Niestlé.
- PINGAUD, F. 2002, *Le jeu-projet*, G.E.L.
- SAUTOT Jean-Pierre. 2006. *Jouer à l'école, socialisation, culture, apprentissage*. CRDP Grenoble.

TEXTES OFFICIELS

- Bulletin officiel spécial n°11 du 26 novembre 2015.
- Décret n 2015-372 du 31 mars 2015.
- Circulaire du 29-6-2022.

REVUES

- BROUGERE, G. (1997). *Jeu et objectifs pédagogiques : une approche comparative de l'éducation préscolaire*, Revue Française de Pédagogie, 1997, n° 119.
- DEVOLVE Nicole. 11 décembre 2006. *Métacognition et réussite des élèves, Cahiers pédagogiques. Chroniques d'un métier*.
- PIOT Thierry. 2002. *L'espace langagier métacognitif : un dispositif pédagogique de verbalisation au service de l'« apprendre »* SPIRALE - Revue de Recherches en Éducation N°30 (93-102).
- *Le jeu est-il éducatif*, Journal des psychologues, janvier 1998, numéro 153, p.16.

SITOGRAPHIE

- www.ludum.fr/blog/l-histoire-du-jeu-de-societe-n333
- www.kanas.com/associationdesludothequesfrancaises/
- www.meirieu.com/FORUM/a_quoi_sert_lecole_anno.pdf
- gusandco.net
- www.philibertnet.com/fr
- ludovox.fr
- unjeudansmaclasse.com
- www.trictrac.net
- www.youtube.com/c/UnMondedejeux?app=desktop

Jeu de société et apprentissage

Retrouvez le hit
numérique en
scannant ce QR code !



Jouer est essentiel dans la vie d'un enfant.

Mais qu'en est-il du jeu de société ?

A-t-il sa place à l'école ?

Permet-il vraiment d'apprendre ?

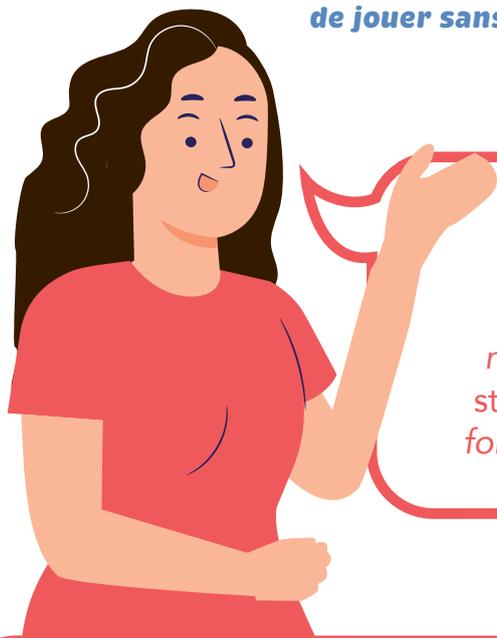
Comment l'introduire en classe ?

**Dans cet ouvrage, nous vous partageons plus de 15 ans
de pratique du jeu de société à l'école.**

**Après avoir défini le jeu et les attendus de l'école nous abordons les passerelles
entre ces deux mondes avec notamment l'utilisation du jeu de société en classe.**

**Dans une dernière partie nous vous proposons les outils nécessaires
pour vous permettre de vous lancer à votre tour.**

**« Il est possible d'apprendre sans jouer mais il est impossible
de jouer sans apprendre », Céline et Paul-Henri**



*Céline, enseignante spécialisée et coordinatrice
d'une ULIS école sur Perpignan. Mes élèves ont
toujours le même plaisir à découvrir de nouveaux jeux
même s'ils ont chacun leur chouchou. Strike, Bubble
stories, Skyjo, Dragomino, Kingdomino...
font définitivement partie de ma classe.*

*Paul-Henri, enseignant spécialisé et coordonnateur d'une ULIS
collège sur Perpignan. Que ce soit en CP, en SEGPA où maintenant
en ULIS j'ai toujours autant de plaisir à faire jouer mes élèves et
mobiliser leurs capacités dans un cadre ludique. Même si les élèves
du primaire m'appellent « Le Monsieur du Kingdomino » suite au
tournoi organisé l'année dernière, j'aime faire tester des jeux variés
aux collégiens de mon dispositif.*

