

JOUER APPRENDRE ENSEIGNER

L3

2024/2025

PLAN DE LA SÉANCE



- Jouer
- Le cadre, les notions
 - Pourquoi jouer ?
 - Comment jouer ?
- Jouer

JOUER

Mise en situation

- **Choisir un jeu** et, en groupe restreint (3 à 5 joueurs), **jouer une partie** (20')

Ceux qui ne veulent pas jouer peuvent être observateurs : observer les échanges, ce que le jeu demande au niveau cognitif, affectif, social...

- **Jeux proposés :**
 - Just one
 - RapidCroco
 - Cracklist

JOUER

Retour

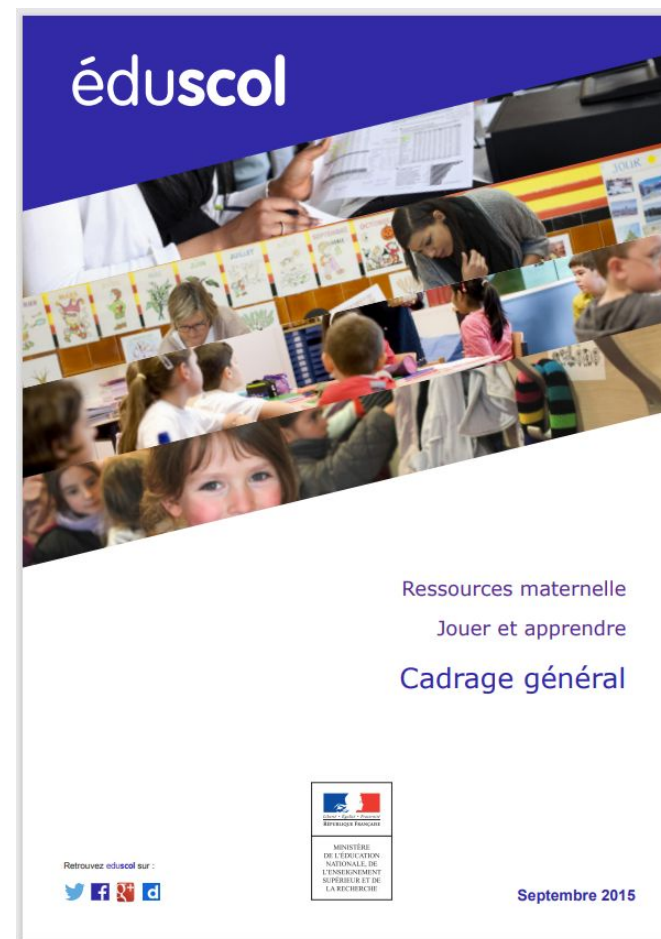
JOUER **et/ou/pour** APPRENDRE ?

À votre avis ?

Après la partie, **des questions** à se poser (10') :

- Quels objectifs pour les élèves, que pourraient-ils apprendre ?
- Comment le jeu peut permettre d'atteindre ces objectifs ?
- Quelle est la place de l'enseignant.e ?

LE CADRE institutionnel et théorique



Définition



G.BROUGÈRE

Le jeu serait alors une activité de second degré constituée d'une suite de décisions, dotées de règles, incertaine quant à sa fin et frivole car limitée dans ses conséquences.

Jouer / Apprendre. Economica Anthropos, 2005, p.39

Le jeu à l'école maternelle



eduscol.education.fr

L'enfant joue :

- s'il choisit de s'engager dans l'action, de lui-même ou suite à un processus d'adhésion ;
- s'il décide librement de ses modalités d'action, dans un cadre défini (règles sociales ou/et règles de jeu) ;
- si ses actes s'inscrivent dans une réalité qui est la sienne, sans conséquence sérieuse dans le monde réel ;
- si ses actes n'ont d'autre but que le plaisir lié au jeu lui-même, dans ses aspects individuels et/ou sociaux ;
- s'il retire de son action un plaisir immédiat ou qu'il agit dans la perspective d'un plaisir différé.

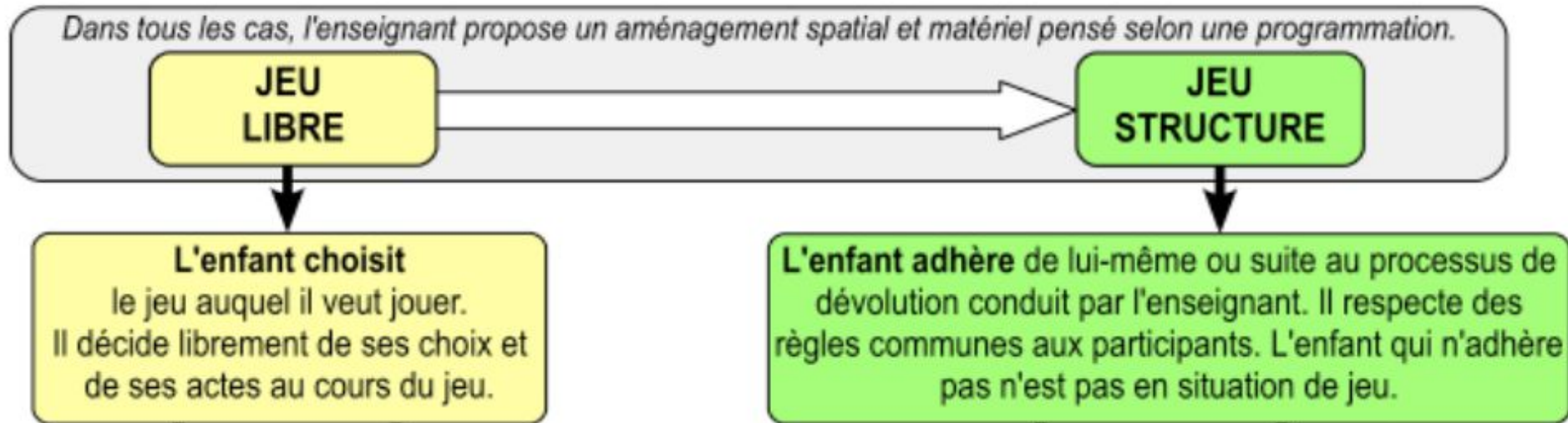
Quels attributs pour le jeu à l'école ?

Le jeu serait alors une activité de **second degré** constituée **d'une suite de décisions**, **dotées de règles**, **incertaine** quant à sa fin et **frivole** car **limitée dans ses conséquences**.

L'enfant joue (www.eduscol.education.fr) :

- s'il choisit de **s'engager dans l'action**, de lui-même ou suite à un processus d'adhésion ;
- s'il **décide librement de ses modalités d'action**, **dans un cadre défini** (règles sociales ou/et règles de jeu) ;
- si ses actes s'inscrivent dans **une réalité qui est la sienne**, **sans conséquence sérieuse** dans le monde réel ;
- si ses actes n'ont d'autre but que **le plaisir lié au jeu lui-même**, dans ses aspects individuels et/ou sociaux ;
- s'il **retire de son action un plaisir** immédiat ou qu'il agit dans la perspective d'un plaisir différé.

Quelle place pour le jeu à l'école ?



Vidéo : [Eduscol - jeux libres et symboliques](#)

Vidéo : [Eduscol - jeux structurés](#)

Ce qu'en pense Gilles BROUGÈRE :
[Le jeu et l'école maternelle française, une incompréhension récurrente](#)

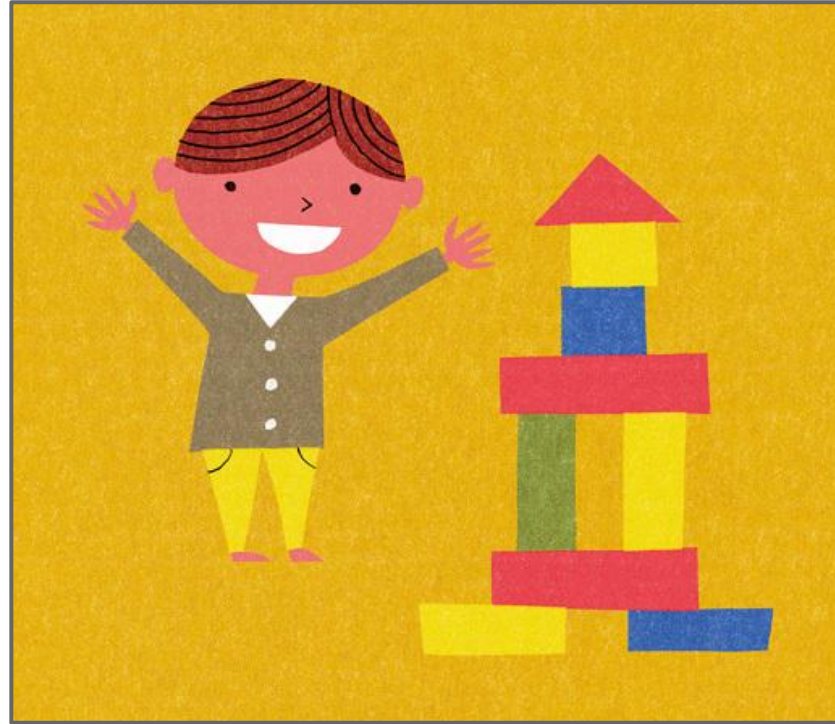


**Pourquoi
Brougère
n'introduit pas la
caractéristique
« ludique » à sa
définition ?**

« Le caractère ludique d'un acte ne provient pas de la nature de ce qui est fait mais de la manière dont c'est fait » (Reynolds citée par Bruner).

« Jouer ne relève pas de caractéristiques objectives de l'activité qui ne sont pas spécifiques, mais de la façon dont cette activité prend sens pour un individu ou dans la communication entre deux ou plusieurs individus (...). Ce qui est un jeu pour l'un peut ne pas l'être pour l'autre, les modalités d'interprétation de l'activité variant selon les individus ». (Brougère, *Jouer / Apprendre*, p.28)

POURQUOI jouer ?



Pourquoi jouer ?

La sociabilisation

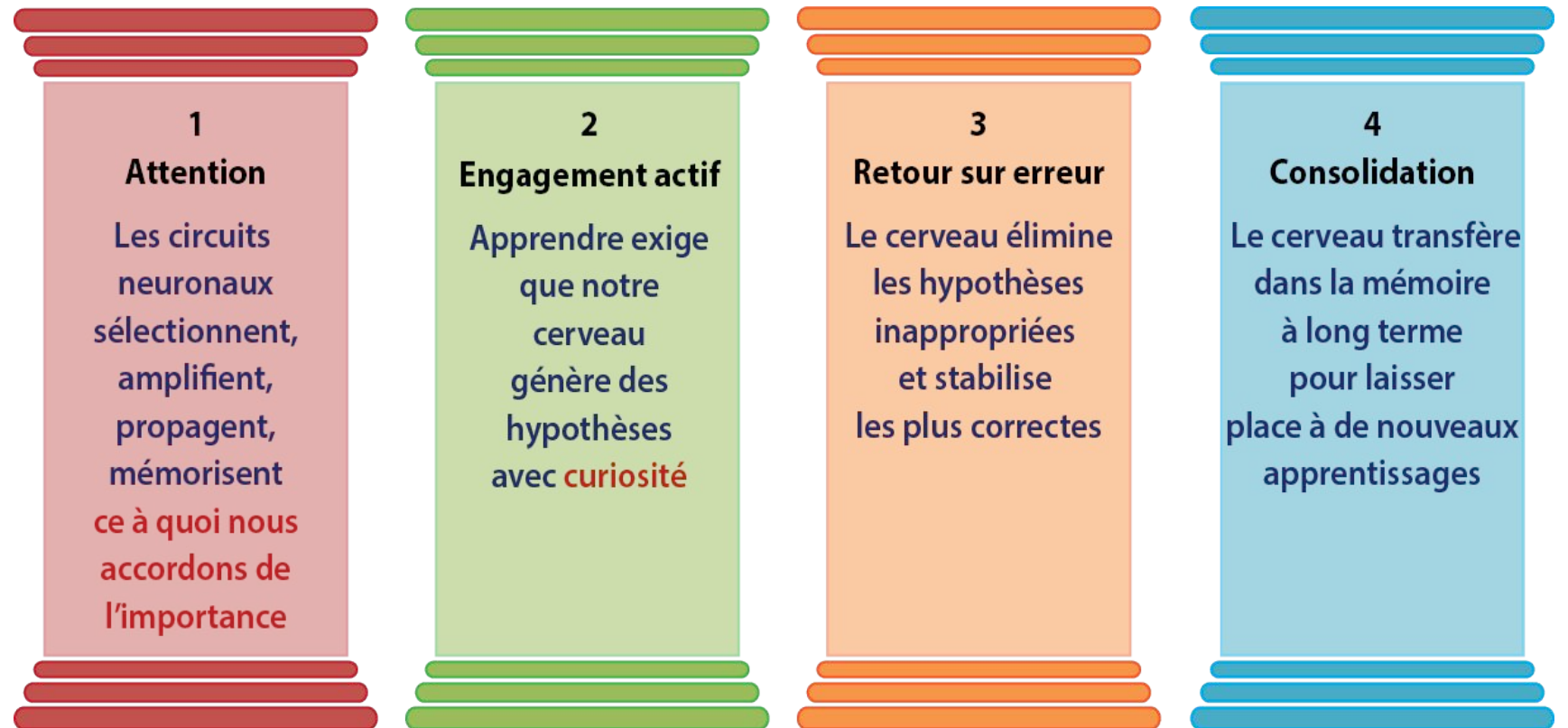
"Le jeu permet de créer des alliances, de construire une bande, de définir son (sa) meilleur(e) copain/copine. Il apparaît ici comme le passage miraculeux d'une sociabilité contrainte à une sociabilité choisie. (...) Le jeu apparaît comme une construction sociale qui s'appuie sur l'interaction, sur une sociabilité et une culture préexistante, mais transforme dans le même temps cette sociabilité et produit une nouvelle culture issue du partage de significations et de l'interaction".

Brougère, Jouer / Apprendre, p.72, 73

Pourquoi jouer ?

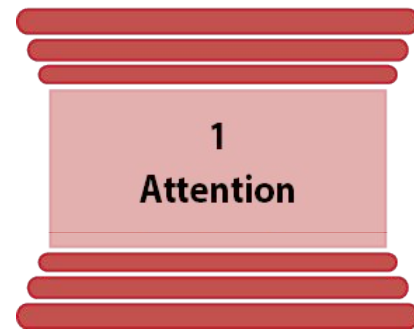
être dans de bonnes
conditions pour
apprendre

Les 4 piliers des apprentissages (Dehaene)



Pourquoi jouer ?

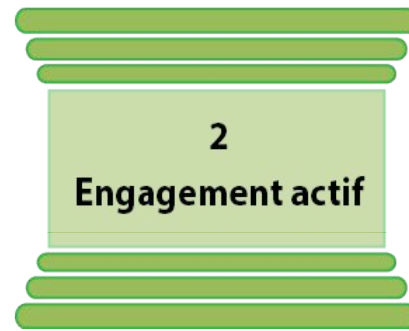
être dans de bonnes conditions pour apprendre



Aspects ludiques et attractifs du jeu.

"Les jeux fournissent une occasion de maintenir son attention sur une séquence ordonnée d'événements".

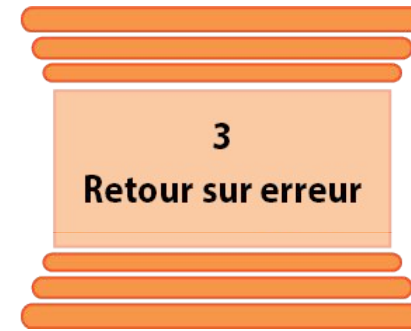
Jerome BRUNER, Comment les enfants apprennent à parler, Retz, 2012, p.41



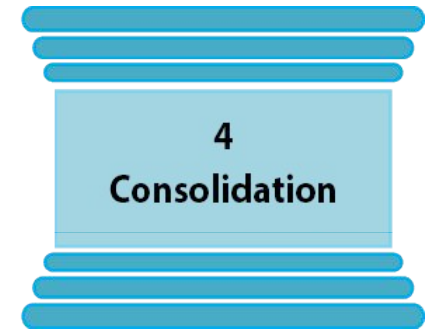
Intérêt à progresser, plaisir à s'entraîner, curiosité, surprise, conflit sociocognitif...

"C'est là toute la force du jeu : un moyen de prendre en compte l'enfant, de lui conférer pouvoir et décision".

Brougère, Jouer / Apprendre, p.48



Analyser la partie (quand ?), en garder la mémoire, analyser les erreurs, les compétences en jeu... être conscient d'apprendre.



La mémorisation est dépendante de l'état émotionnel lors de la situation d'apprentissage.

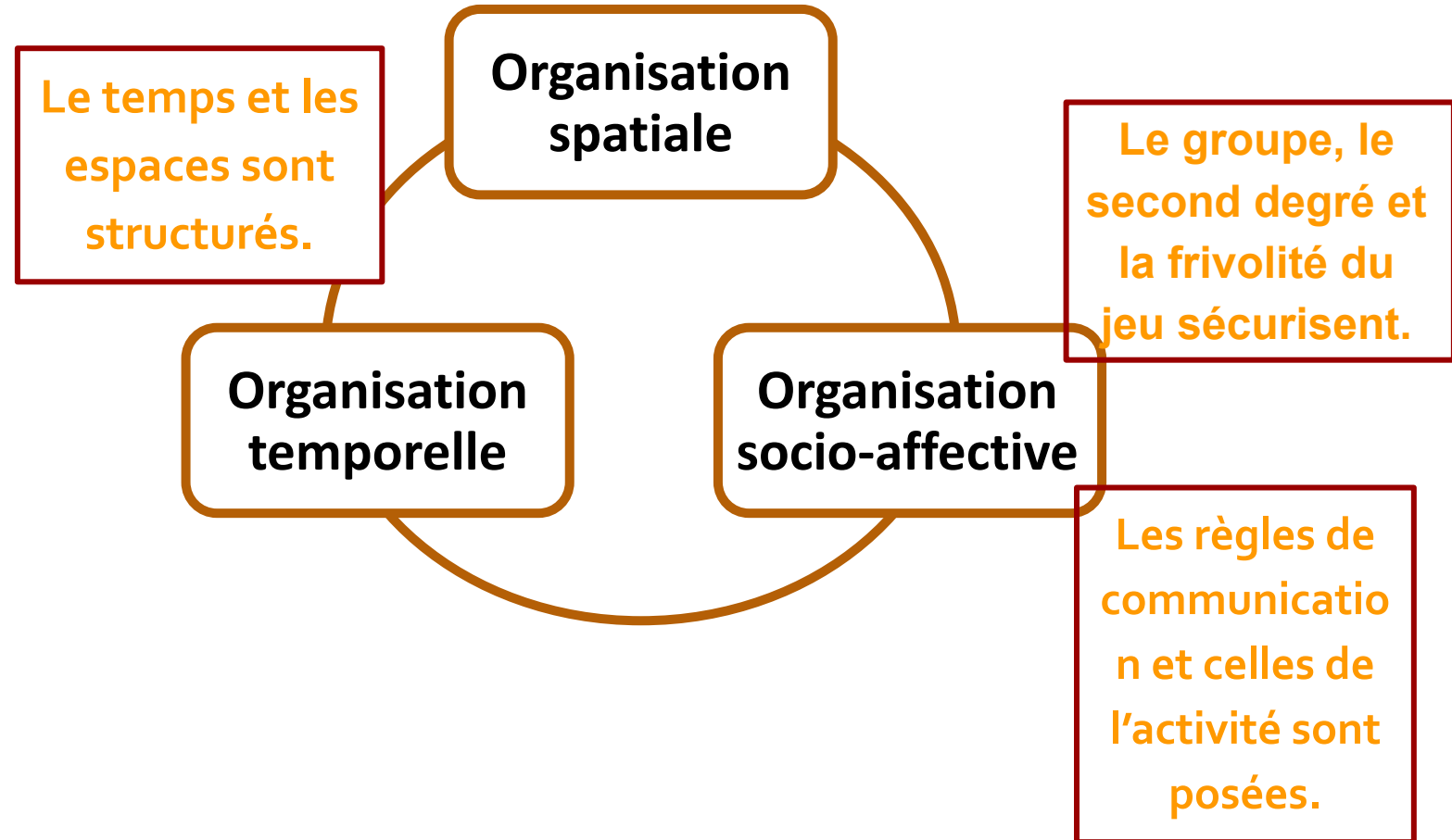
"On peut enfin n'y voir que le bien-être, le plaisir, condition d'un apprentissage également différé dans cette perspective".

Brougère, Jouer / Apprendre, p.48

Pourquoi jouer ?

être dans de bonnes conditions pour apprendre

un cadre sécurisant



Travailler les savoirs de l'école

JOUER / APPRENDRE ?

En plus de leur dimension **socio-affective**, les jeux seraient donc d'ordre à créer **des conditions propices aux apprentissages** (cf. les 4 piliers et le cadre sécurisant).

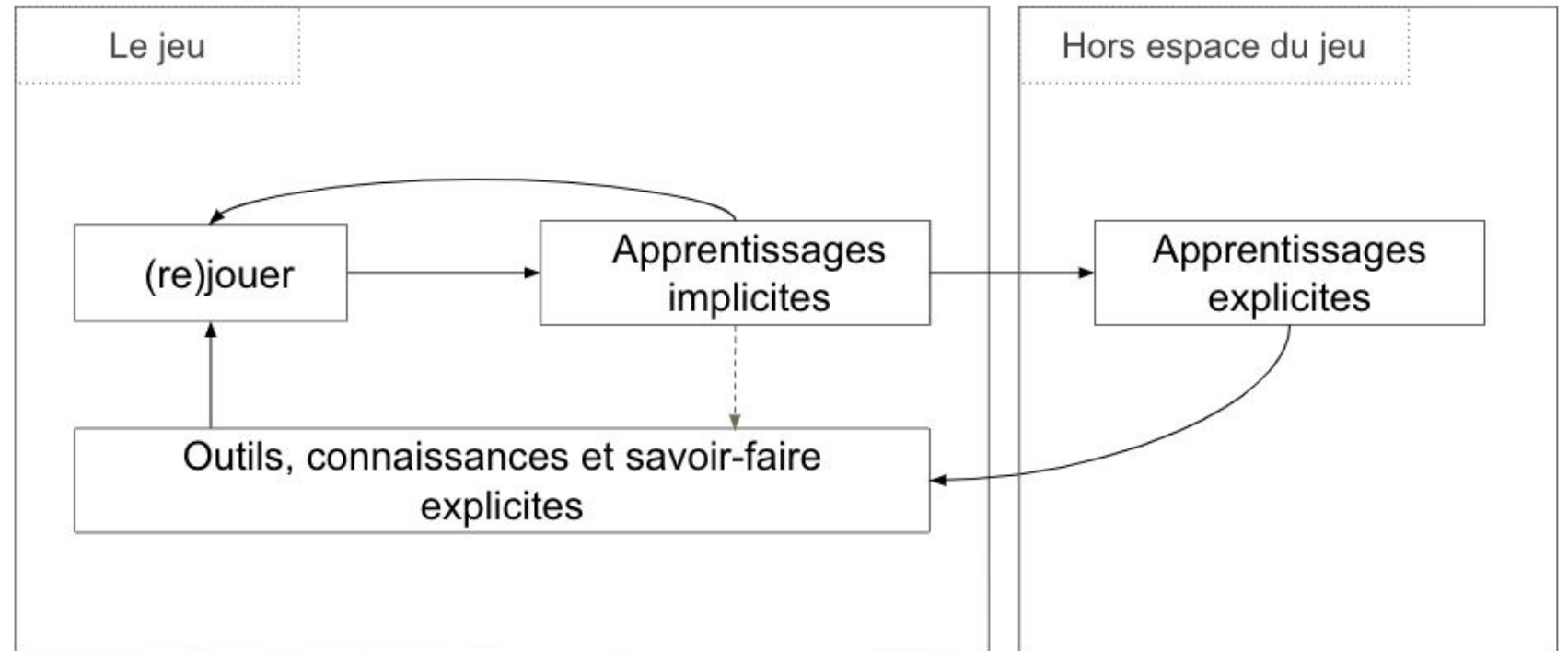
Cependant, cela ne suffit pas : à l'école, les savoirs ne peuvent pas rester implicites.

Il va falloir **formaliser les savoirs** travaillés grâce au jeu.

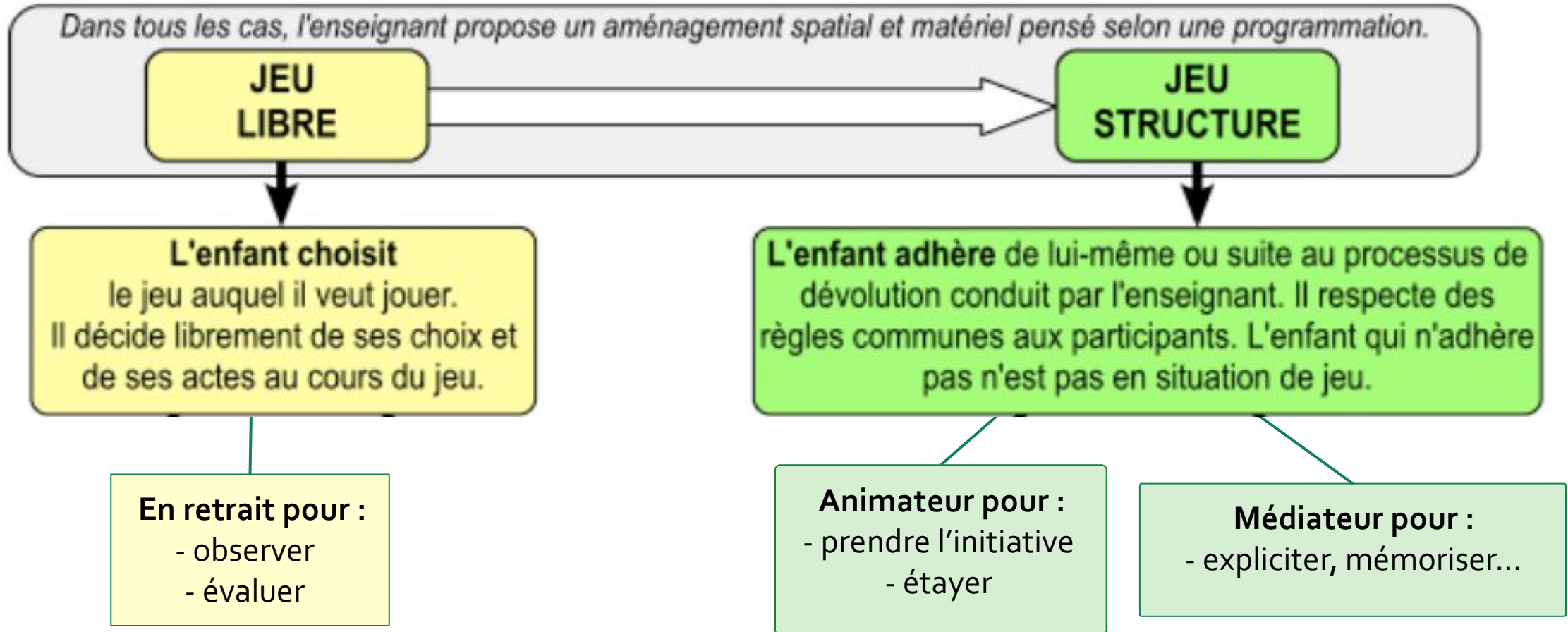
- en adoptant une démarche qui permette d'explicitier les apprentissages
- en trouvant sa place d'enseignant

Jouer/apprendre

Une démarche



La place de l'enseignant



JOUER #2 - ANALYSER

En groupe de 3 à 5 joueurs, avec le jeu de votre choix :

- Jouer (*avec la possibilité de nommer un observateur*)
- Faire une pause et se demander :
 - ❑ Comment préparer les élèves à jouer à ce jeu en particulier ?
 - ❑ Quels savoirs peuvent être travaillés ?
 - ❑ Quelle est la place de l'enseignant ?
 - ❑ Quand et comment formaliser les savoirs travaillés ?

QCM + Carnet de bord

Rappel

Quels sont les 4 piliers des apprentissages selon S. Dehaene (à quelles conditions apprend-on ?) :

- A - La concentration, l'appui sur des pédagogies actives, les dictées et le jeu
- B - L'étayage, le désétayage, le renforcement et la mémorisation
- C - La transmission, la modélisation, l'acculturation et le langage intérieur
- D - L'attention, l'engagement actif, le retour d'information et la consolidation

Rappel

L'apprentissage est un processus multidimensionnel mettant en jeu des dimensions :

- A - affective, cognitive et sociale
- B - cognitive, affective et mentale
- C - cognitive, intellectuelle et sociale

Pour qu'un apprentissage formel se fasse grâce au jeu, les savoirs doivent être explicités :

- A - vrai
- B - faux

En termes d'engagement, le jeu est un support intéressant car (2 réponses) :

- A - Le jeu est intrinsèquement ludique
- B - Le second degré et la frivolité du jeu donne une place particulière à l'erreur
- C - Le jeu génère de la curiosité et de l'étonnement