



## DEROULE DE LA RENCONTRE

### JOUONS !

*Présentation de quelques jeux par ateliers.*

### ECHANGEONS

*Échange de pratiques*

*Le jeu est-il compatible avec la pratique pédagogique ?*

*Quand, comment, pourquoi et à quoi jouer ?*

*Discussion autour de quelques exemples.*

### BILAN ET PERSPECTIVES

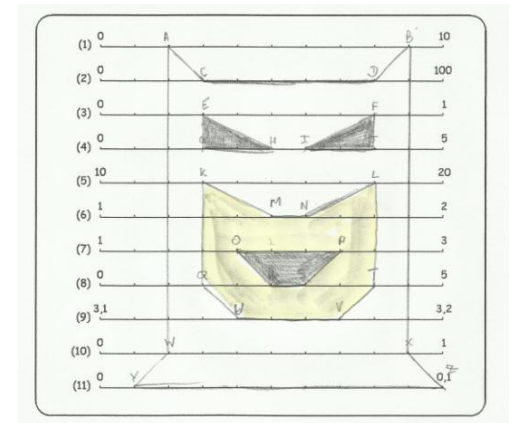
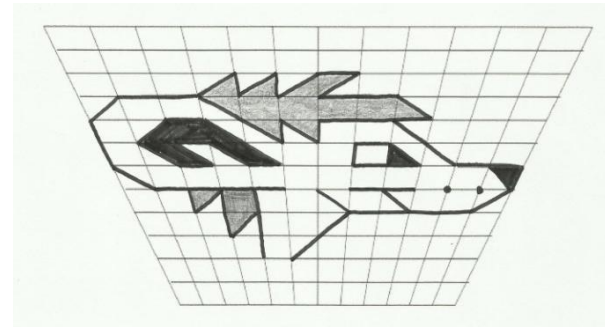
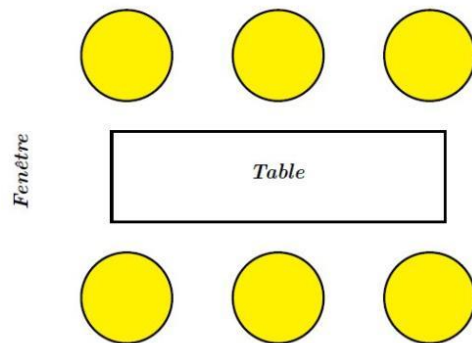
# ATELIER 1: « papier, crayon »

## Le festin de Babette

Lors d'un repas, trois couples se sont placés ainsi :

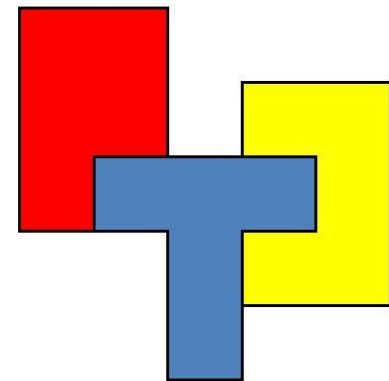
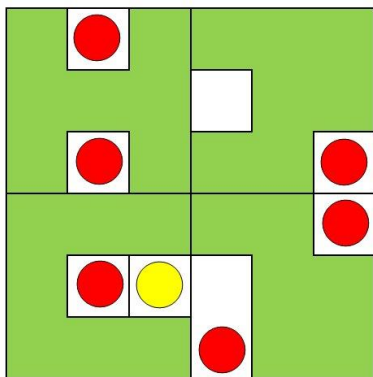
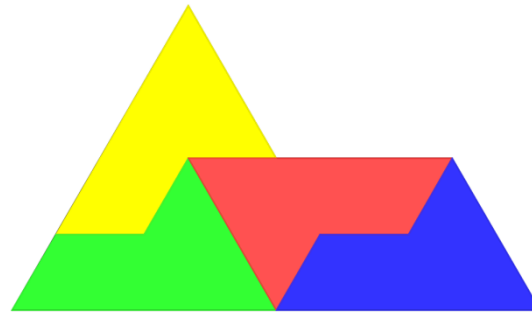
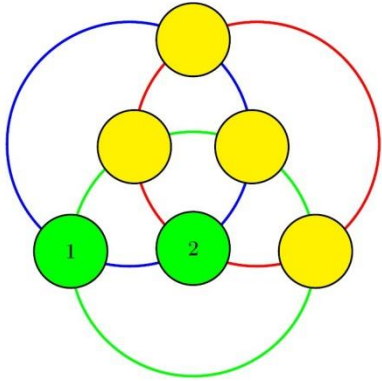
- aucun homme ne s'est assis à côté d'un autre homme ;
- aucun homme ne s'est assis à côté ou en face de sa femme ;
- M. Pitt n'est ni à côté ni en face de Mme Talle ;
- Mme Talle aime bien faire des confidences à Mme Euclé, à côté de qui elle est assise ;
- M. Euclé n'est pas à côté de la fenêtre.

Place les 6 personnes correctement.



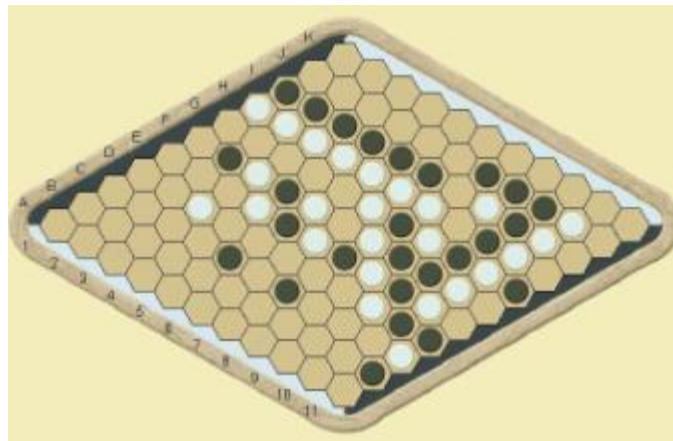
Liste des jeux et ressources : voir fichier joint

## ATELIER 2: « manipulons »



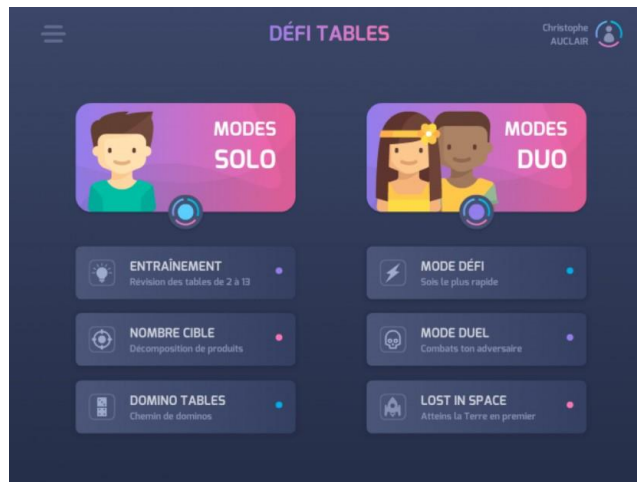
*Liste des jeux et ressources : voir fichier joint*

## ATELIER 3 : « à plusieurs »



*Liste des jeux et ressources : voir fichier joint*

# ATELIER 4 : « avec l'ordinateur »



Liste des jeux et ressources : voir fichier joint

## Retour sur ateliers

**Qu'avez-vous aimé ?**

**Qu'ont aimé les autres?**

**POURQUOI ?**

## Vos pratiques

**Avez-vous mis en œuvre  
des pratiques ludiques ?**

**A quelles occasions ?  
Dans quel(s) but(s) ?**

**Quel retour ?**



## CHERCHER L'INTRUS ...

PLAISIR

EMOTION

COURS

JEU

RECREATION

DELASSEMENT

FRIVOLITE

**JE JOUE**

**J'APPRENDS**

**ANTINOMIE ?**

**PARADOXE ?**

**INCOMPATIBILITE ?**

# JEU ET APPRENTISSAGE





Il est certain qu'on apprend en jouant ...

*Il y a un espace : l'espace transitionnel qui permet potentiellement de quitter nos illusions pour intégrer progressivement le réel (qui ne sera alors pas vécu de façon persécutrice)*

D.W.Winnicott - "Jeu et réalité »

... mais qu'est-ce qui est appris ...

... et comment se produit cet apprentissage ?

## Qu'est-ce que jouer ?

Plutôt qu'une définition difficile tant la nature des jeux est variée, quelques caractéristiques :

(D'après *Gilles Brougère*, professeur en sciences de l'éducation à Paris 13)

**Le « second degré »** : faire semblant

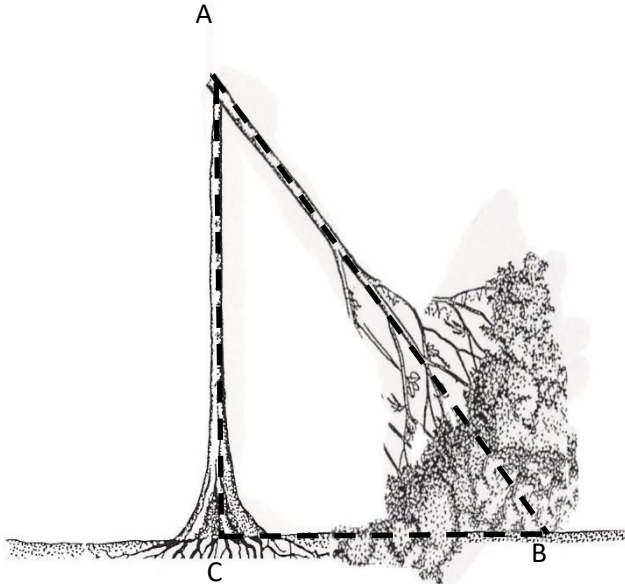
**La décision** : on décide de jouer ou de ne pas jouer, les règles ne sont pas des lois, elles peuvent être adaptées, on y adhère ou non.

**La frivolité** : la minimisation des conséquences

**L'incertitude** : on ne sait pas comment ça va se terminer, ce n'est pas un rituel.

Une situation pédagogique est-elle compatible avec le jeu ?

Le « second degré » : « faire semblant »



Après une tempête un arbre s'est brisé.  
Quelle était la hauteur de l'arbre avant qu'il  
ne se brise ?

Données :

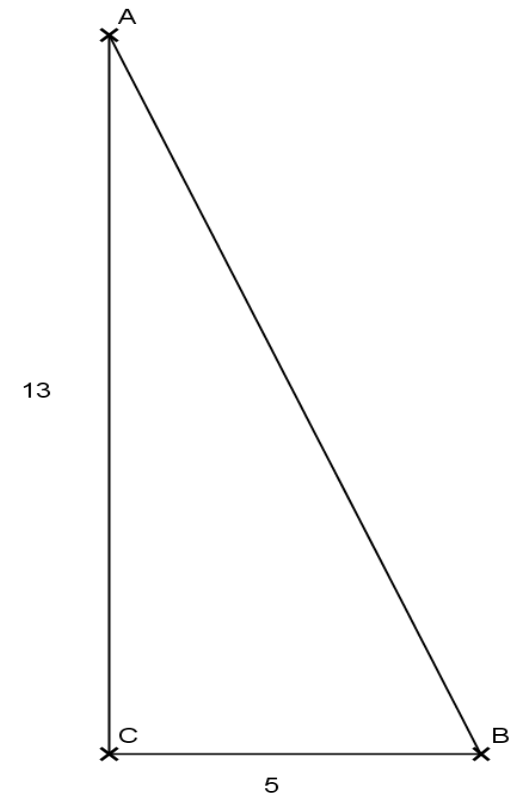
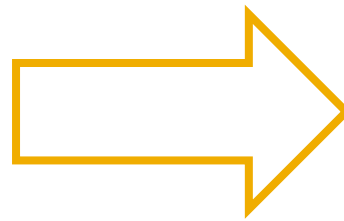
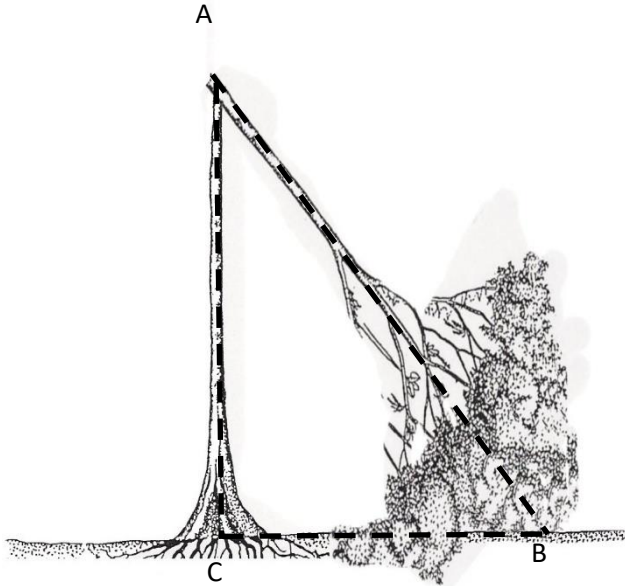
On considérera [AC] perpendiculaire à [CB].

$AB = 13 \text{ m}$

$BC = 5 \text{ m}$

Une situation pédagogique est-elle compatible avec le jeu ?

Le « second degré » : « faire semblant »



Une situation pédagogique est-elle compatible avec le jeu ?

La décision / entrée dans le jeu



L'élève entre-t-il plus facilement dans le jeu que dans l'activité mathématique ...

... ou refuse-t-il d'entrer aussi naturellement dans l'activité mathématique que dans le jeu ?





Une situation pédagogique est-elle compatible avec le jeu ?

### La décision / entrée dans le jeu

Le groupe de travail sur les « jeux sérieux » (Guyane 2013-2014) met en évidence l'attractivité éphémère des jeux testés auprès des élèves.

L'effet de surprise passé, les élèves se lassent tout aussi vite que devant une activité mathématique classique.

Une situation pédagogique est-elle compatible avec le jeu ?

La décision / entrée dans le jeu

Il est donc illusoire de penser que le jeu est une solution miracle pour mobiliser les élèves.

Le jeu, comme l'activité mathématique, doit être pensé en amont et choisi avec pertinence.

Une situation pédagogique est-elle compatible avec le jeu ?

## La décision / règles et initiatives

- peu compatible avec une pédagogie classique centrée autour d'exercices d'application. Primauté des connaissances.
- plus en accord avec les tâches à prise d'initiative. Connaissances et compétences. Procédures à mettre en œuvre, stratégies ...
- difficulté dans le jeu pédagogique de distinguer le mobile de l'objectif. La règle est aussi sinon plus importante que la finalité.

Une situation pédagogique est-elle compatible avec le jeu ?

## La frivolité et l'incertitude

De la difficulté d'accepter de l'informel dans le formalisme d'un cours.

Mais permet à l'élève :

- de faire des essais et des erreurs
- de (in)valider ou de faire (in)valider par les autres sa démarche
- de s'impliquer
- de se sociabiliser

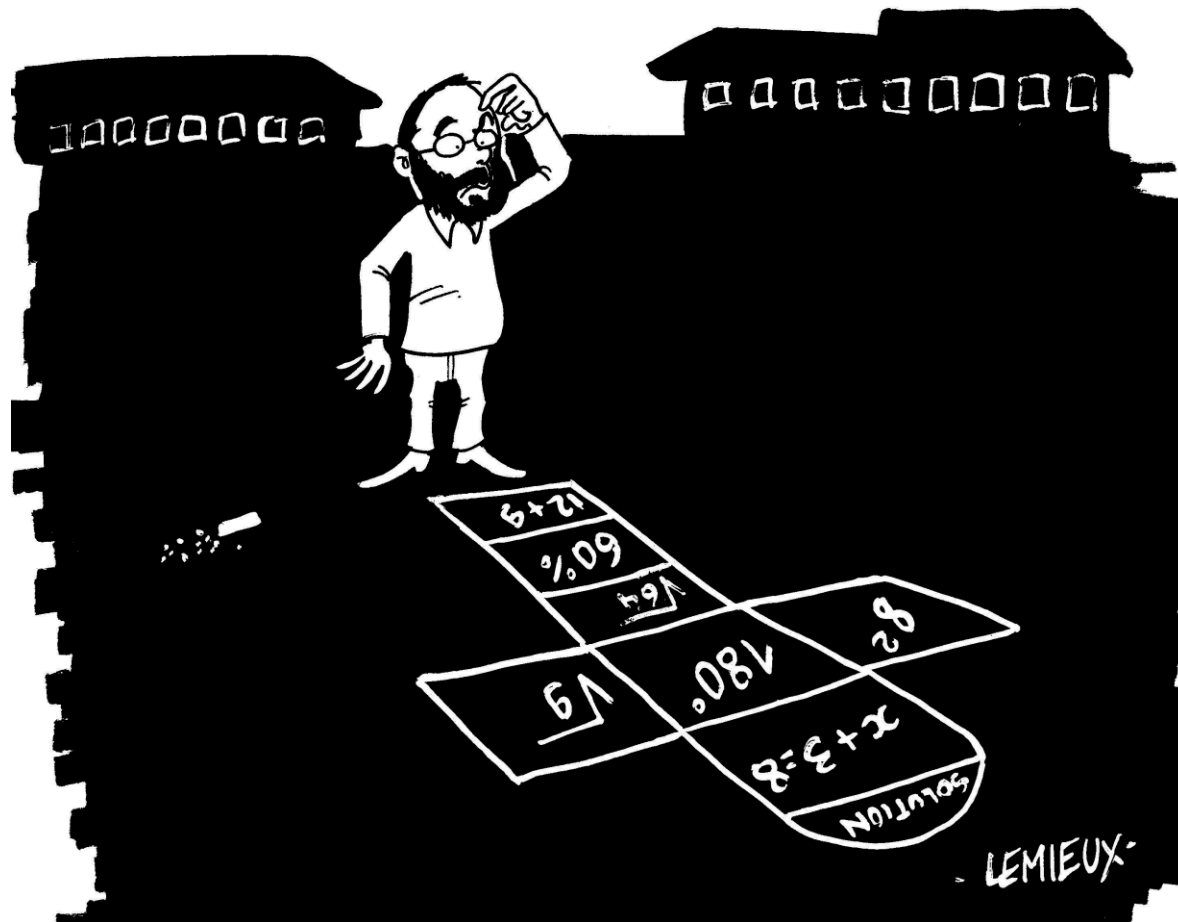
Une situation pédagogique est-elle compatible avec le jeu ?

### La frivolité et l'incertitude

Et permet à l'enseignant :

- d'observer les élèves et leurs démarches dans un cadre original
- de valoriser des élèves en difficulté
- de ne plus être le seul à valider
- de sortir de la routine

# Comment rendre compatible jeu et situation pédagogique ?



## Quelques questions à se poser :

Une analyse à priori.

- **quels objectifs je vise ?**
- **quelle place dans les programmes, dans ma progression ?**
- **quelle exploitation en faire ?**
- **quelle part accorder à l'évaluation ? quelles modalités ?**
- **quelles sont les attitudes possibles des élèves ?**
- **la règle favorise-t-elle l'hétérogénéité ? l'autonomie ?**

## Quelques questions à se poser :

Une mise en œuvre à prévoir.

- en classe entière ? en effectif réduit ?
- de quel matériel ai-je besoin ?
- en individuel ? en binôme ? en groupe ?
- combien de « parties » ? quelle durée par « partie » ?
- quelle disposition choisir pour ma salle ?



## La pratique ludique pour :

- mobiliser les élèves.
- familiariser ses élèves à une notion - entraînement.
- travailler (faire acquérir) des automatismes.
- faciliter une remédiation.

...

Jeux de plateau

cartes

logiciels

dominos

Jeux de  
construction