

LA PEDAGOGIE PAR LE JEU



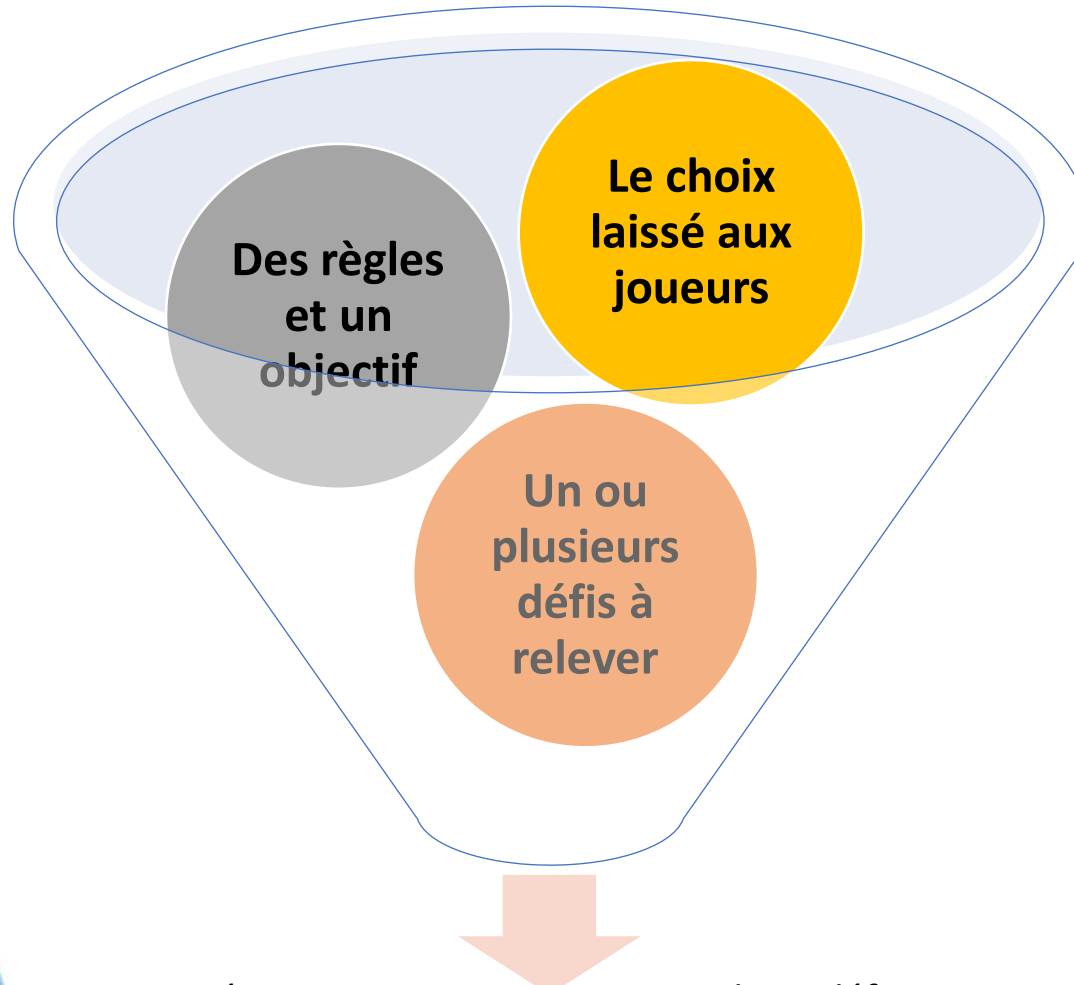
Le jeu en quelques dates

- **Vers 3000** ans av.-J.-C : premières toupies & **premiers jeux de sociétés**
 - 2300 ans av.-J.-C : premiers jeux d'argent enregistrés, en Chine
 - 500 ans av.-J.-C : jeu de la Marelle;
 - **600 ans ap J.-C : premiers joueurs d'échecs**
 - 813 : le Concile de Mayence décide de sanctionner les chrétiens qui s'adonnent aux jeux de hasard;
 - Du temps des croisades : précurseur du poker, variante du jeu iranien Asnas ;
 - 1638 : un des premiers casinos, à Venise
 - 1890 : le Bridge, issu du Whist mais avec la possibilité de choisir son atout ;
 - 1900 (vers) : Invention de jeu de Belotte par F. Belot.
 - **1930 : Premier Monopoly ;**
 - **1950 : Apparition du Scrabble ;**
 - 1954 : jeu des 1000 bornes ;
 - **1957 : précurseur des wargames et des jeux de simulation ;**
 - **1971 : précurseur des jeux de rôle, le jeu de guerre *Chainmail* qui introduit des créatures fantastiques ;**
 - **1974 : premiers jeu de rôles : *Donjons et Dragons* ;**
 - **1984 : premiers jeux de connaissance « prêts à jouer, sans apprentissages de règles, comme le *Trivial Pursuit***
- *2010 Timeline**



Le *senet* (Egypte, - 2650, ancêtre du backgammon)

Qu'est-ce qu'un jeu? Quelles en sont les caractéristiques?



Jeu sérieux ou Serious Game

C'est le fait de combiner à la fois des aspects d'enseignement, d'apprentissage, de communication, ou d'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu. Une telle association a pour but de donner à un contenu didactique ou formateur (*Serious*), une forme ou des mises en scènes attrayantes (*Game*).

→ Mêler plaisir et travail, deux notions que notre culture ne rapproche pas facilement.

Ces caractéristiques permettent au jeu de se définir comme « *Une dépense d'activités physiques ou mentales qui n'a pas de but immédiatement utile, ni même de but défini. [...] La seule raison d'être, pour la conscience de celui qui s'y livre, est le plaisir même qu'il y trouve* ».

Une pédagogie qui n'est pas nouvelle

- L'utilisation du jeu à des fins pédagogiques a ponctué l'Histoire



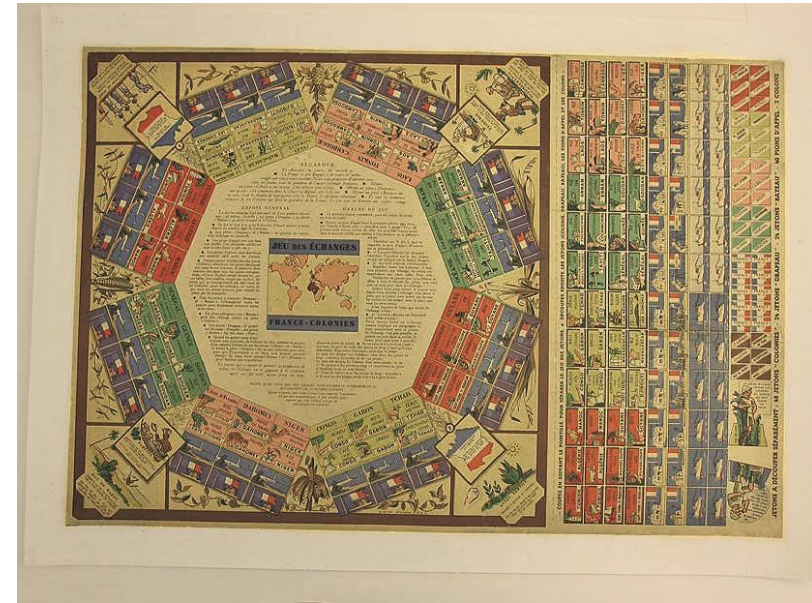
Enluminure du Libro de los juegos (traité sur les jeux commandés par le roi Alphonse X de Castille vers 1283) Madrid, Bibliothèque du Monastère de l'Escorial.

Des jeux inventés à des fins pédagogiques

(les échecs, *Kriegsspiel*, le mastermind, les puzzle...)

Des jeux de divertissement détournés en jeux pédagogiques

(jeu de 7 familles, jeu de l'oie, mots croisés..)



Le jeu des échanges France-Colonies, Office de publicité et d'impression, 1941, Lithographie sur lin, 58,1 x 81,9 cm
Getty Research Institute, Los Angeles, California, (970031), ACHAC collection, 1880-ca. 1975. Avec l'autorisation du Getty Research Institute.

Pour plus de détails:

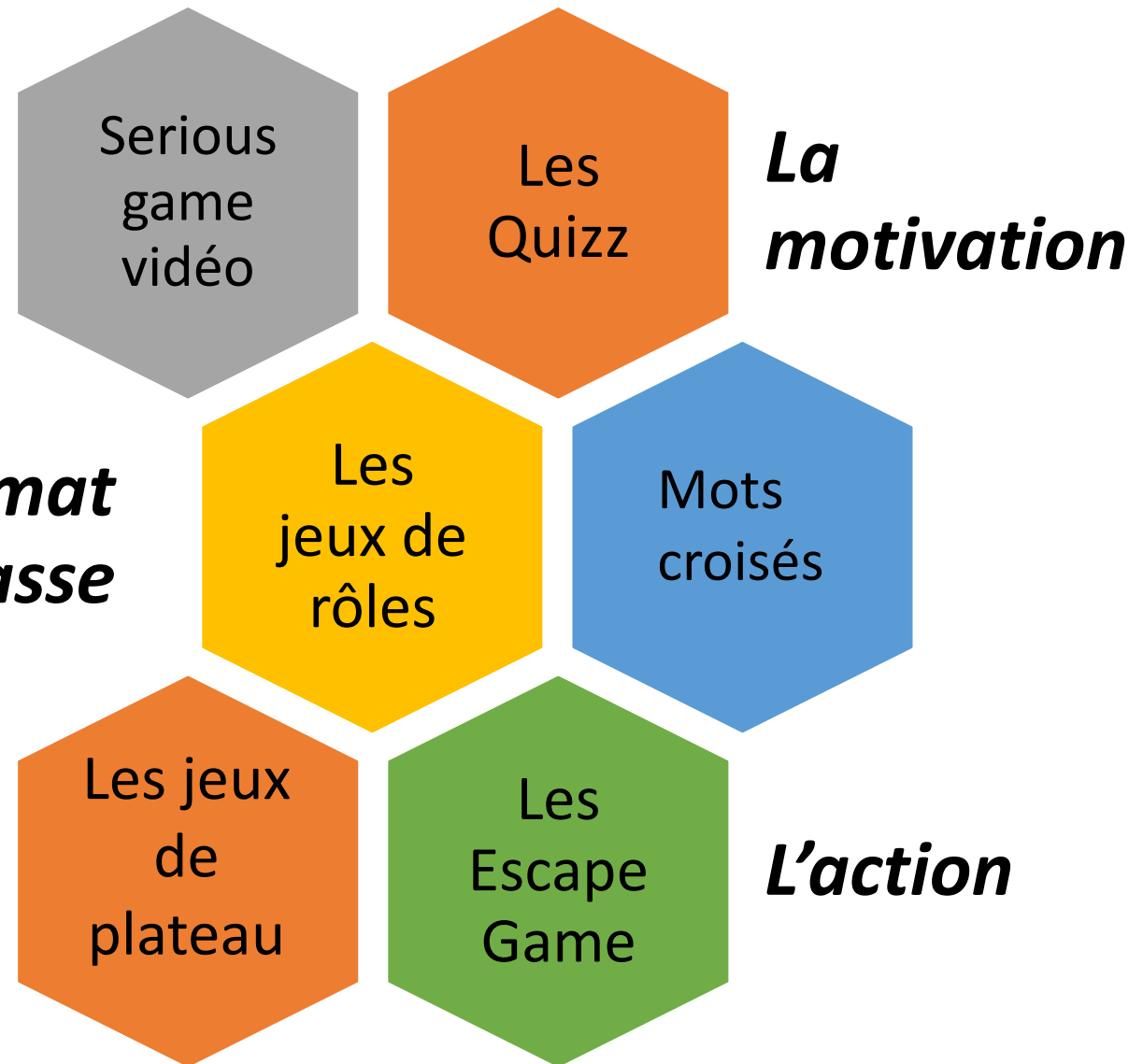
Elizabeth Heath, « Apprendre l'Empire, un jeu d'enfants ? », *Clio. Femmes, Genre, Histoire*, 40 | 2014, <http://journals.openedition.org/clio/12114>

Une pédagogie qui n'est pas nouvelle

- Une pédagogie plébiscitée dans le primaire et au collège

Une diversité de jeu...

Pour favoriser...



Comment le jeu façonne le cerveau

Les Neurosciences reconnaissent le rôle du jeu dans le développement cognitif et social de l'enfant

1 CAPACITÉS DE COOPÉRATION

Le jeu stimule les capacités d'entraide. Les enfants qui ne le font pas assez sont plus solitaires ou marginaux une fois devenus adultes.

2 LANGAGE

Jouer aux cubes accélère l'acquisition du langage chez les tout-petits.

3 RÉOLUTION DE PROBLÈMES

Les enfants qui jouent beaucoup développent plus facilement une pensée originale. Les activités créatives comme les jeux de construction ou les lego stimulent tout particulièrement cette capacité.

4 PENSÉE COUNTERFACTUELLE

Les jeux de rôle développent l'aptitude à réfléchir à des faits hypothétiques, qui ne se produisent pas forcément. (« Que se passerait-il si... »)

5 MAÎTRISE DE SOI

À travers les jeux de duel, les enfants apprennent à prendre conscience de leurs impulsions et de leurs émotions, et à mieux les réguler.

6 NEUROGENÈSE

Jouer fait pousser de nouvelles cellules nerveuses – en tout cas chez des souris de laboratoire. Ce phénomène bénéficie surtout à certaines régions du cerveau, impliquées dans le contrôle émotionnel et l'apprentissage social. Le cortex cérébral, l'hippocampe et l'amygdale produisent des protéines qui stimulent la croissance des neurones.

7 COMPÉTENCES SOCIALES

Dans des jeux de rôle, les enfants apprennent à gérer les conflits. Ce qui se révèle plus tard une aide précieuse pour résoudre les problèmes en société.

8 PALETTE D'EXPRESSIONS

Quand ils jouent entre eux, les enfants utilisent un langage bien différent de celui qu'ils emploient en présence des adultes.

9 RÉDUCTION DE L'ANGOISSE

Plus les jeux « risqués » aident à surmonter l'angoisse et à repérer ses propres sensations corporelles.

10 GESTION DES CONFLITS

Plus les enfants se chamaillent (sans excès) lorsqu'ils sont petits, mieux ils résolvent plus tard les conflits humains sans recourir à la violence.

11 PENSÉE MATHÉMATIQUE

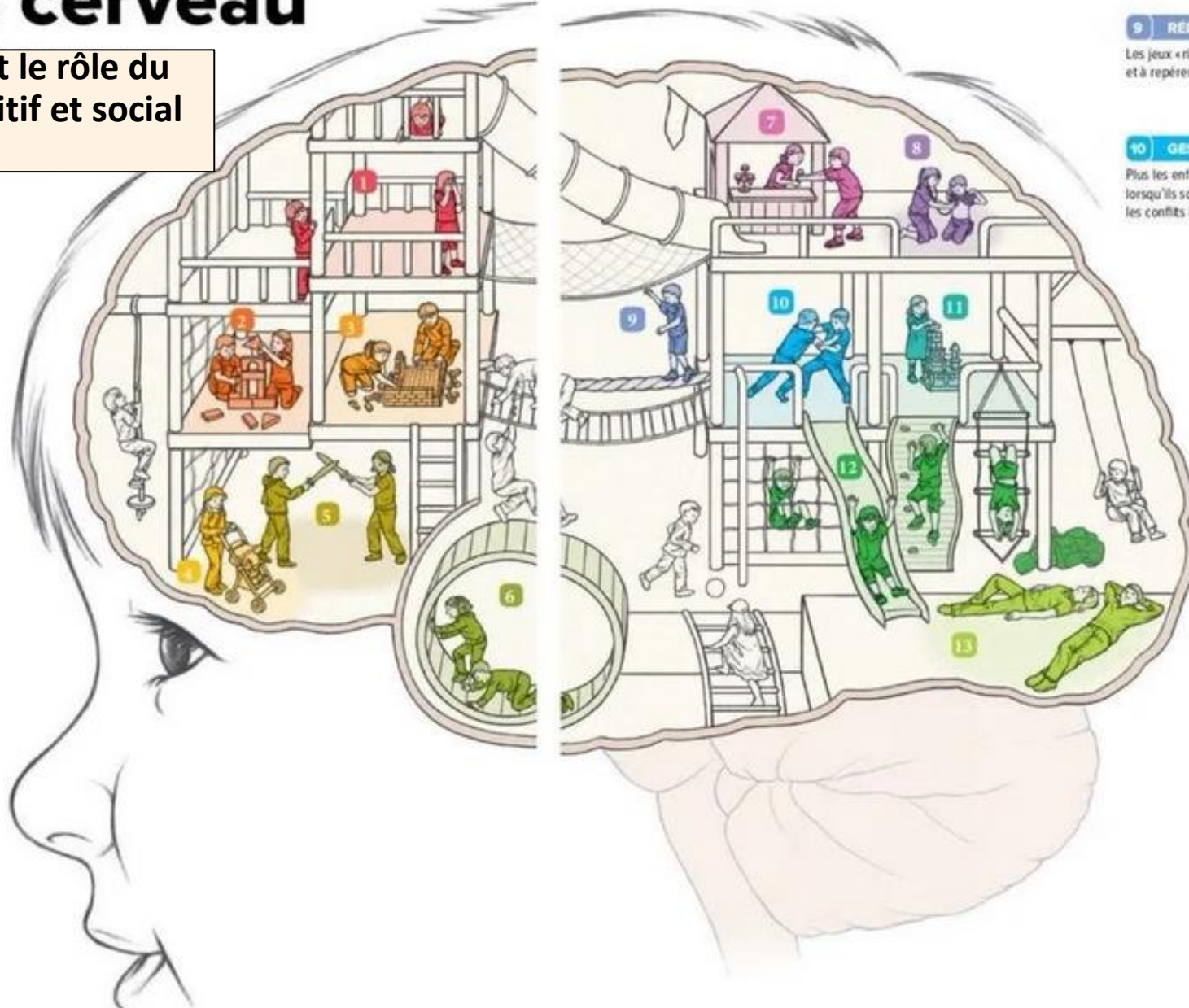
Des enfants de quatre ans qui réalisent des constructions complexes avec des cubes ne développent pas seulement leur langage, ils obtiennent aussi plus tard de meilleures notes en maths, indépendamment de leur QI.

12 ATTENTION

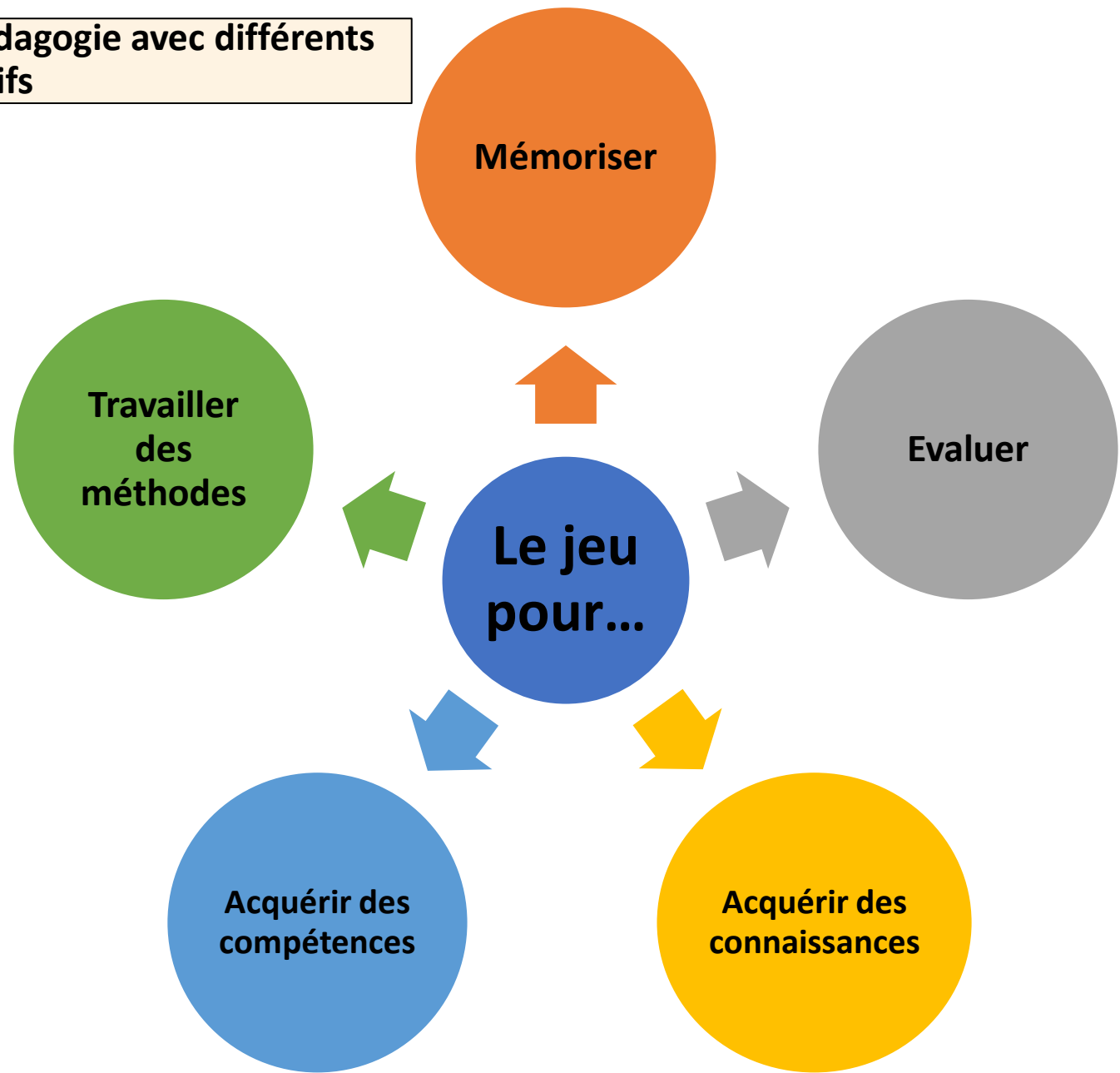
Les élèves sont plus attentifs en classe s'ils ont pu jouer entre-temps, sans instructions de la part d'un adulte. Une pause de dix à vingt minutes est suffisante pour produire cet effet. Les cours de sport ne peuvent pas remplacer cette récréation.

13 CALME

Selon des études sur des animaux, le fait de jouer jeune de façon tranquille prédispose à une humeur égale et posée à l'âge adulte.



Dans le secondaire, une pédagogie avec différents objectifs

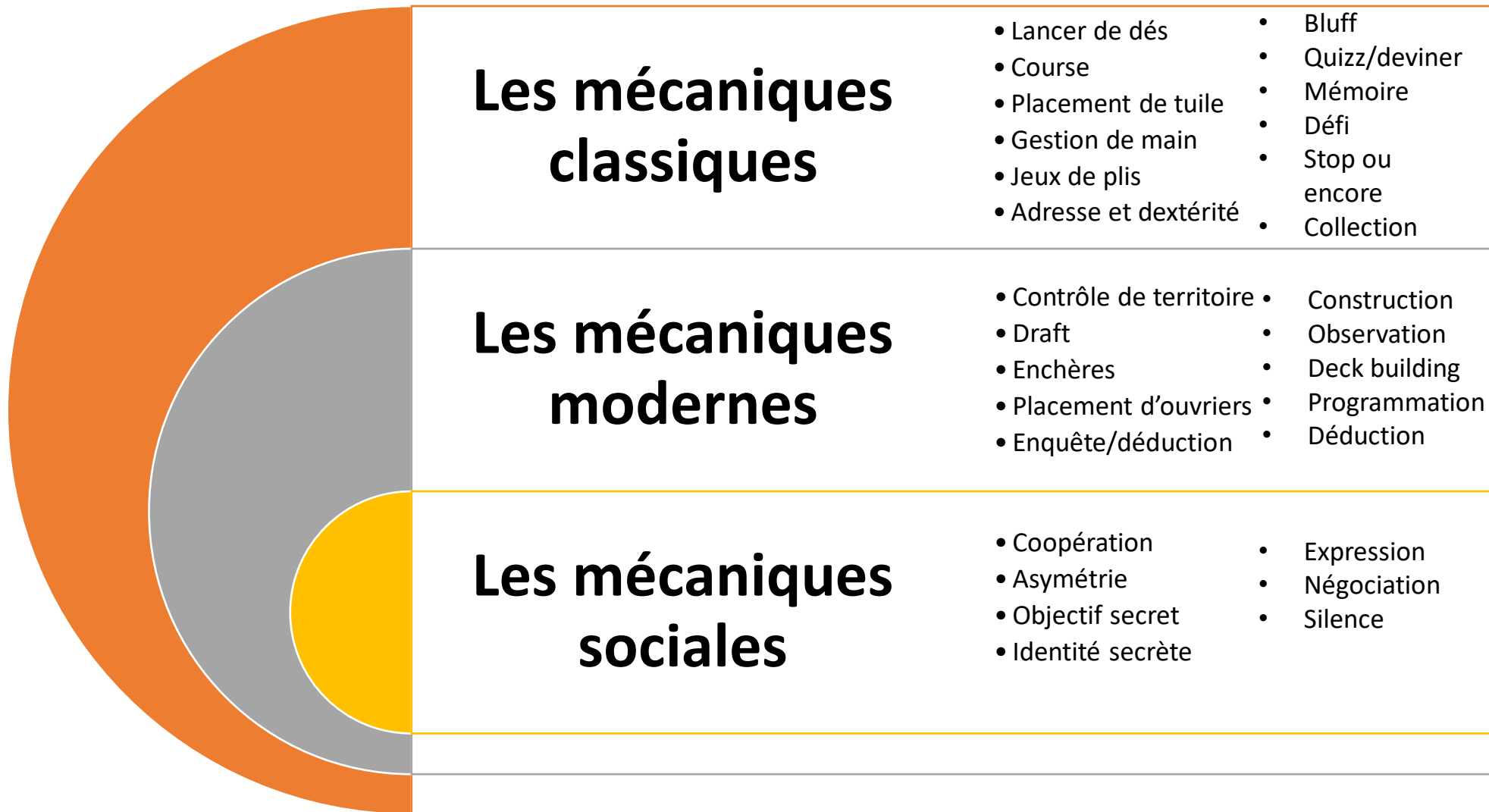


Différentes mécaniques pour différentes situations

« La mécanique d'un jeu en sera le cœur, le moteur. Comme son nom l'indique, c'est elle qui fera tourner le jeu, qui lui donnera son rythme.

La mécanique façonne les interactions, avec le jeu et entre les **joueurs** »
(Sicart, 2008).

NB: Un jeu comporte toujours une mécanique principale même s'il peut mêler plusieurs mécaniques



CONCEVOIR UN JEU POUR LA CLASSE



Pas à pas pour concevoir son jeu

Déterminer la thématique

La thématique constitue le « **décor** », la « **mise en situation** » du jeu, « le monde » dans lequel le joueur sera plongé.

Elle correspond à une partie du programme plus ou moins large (thème, chapitre...)

Déterminer les objectifs

Il s'agit de déterminer les **compétences travaillées** en termes d'acquisition de **savoir** (notions, événements... définis selon la thématique choisie) ou de **capacités et de méthodes** (mémoriser, localiser, développer l'oral, l'autonomie, collaborer...)

Pas à pas pour concevoir son jeu

Déterminer la thématique

La thématique constitue le « **décor** », la « **mise en situation** » du jeu, « le monde » dans lequel le joueur sera plongé.

Elle correspond à une partie du programme plus ou moins large (thème, chapitre...)

Déterminer les objectifs

Il s'agit de déterminer les **compétences travaillées** en termes d'acquisition de **savoir** (notions, événements... définis selon la thématique choisie) ou de **capacités et de méthodes** (mémoriser, localiser, développer l'oral, l'autonomie, collaborer...)

Choisir la mécanique

La mécanique se réfère à **la manière dont les joueurs interagissent avec le jeu et entre eux**. Souvent les objectifs ou compétences à atteindre et la thématique induisent certaines mécaniques:
ex: Maîtriser et utiliser des repères chronologiques/mécanique du placement de matériel comme dans le jeu du Timeline.

Définir les questions « matérielles »

Il s'agit de déterminer

- **le support** du jeu (jeu numérique, jeu de plateau...)
- d'en définir **la durée**
- le **niveau, le nombre de joueurs**, individuels ou en équipe
- **le lieu** (salle de classe, CDI ou autre)

Pas à pas pour concevoir son jeu

Déterminer la thématique

La thématique constitue le « **décor** », la « **mise en situation** » du jeu, « le monde » dans lequel le joueur sera plongé.

Elle correspond à une partie du programme plus ou moins large (thème, chapitre...)

Déterminer les objectifs

Il s'agit de déterminer les **compétences travaillées** en termes d'acquisition de **savoir** (notions, événements... définis selon la thématique choisie) ou de **capacités et de méthodes** (mémoriser, localiser, développer l'oral, l'autonomie, collaborer...)

Choisir la mécanique

La mécanique se réfère à **la manière dont les joueurs interagissent avec le jeu et entre eux**. Souvent les objectifs ou compétences à atteindre et la thématique induisent certaines mécaniques:
ex: Maîtriser et utiliser des repères chronologiques/mécanique du placement de matériel comme dans le jeu du Timeline.

Définir les questions « matérielles »

Il s'agit de déterminer

- **le support** du jeu (jeu numérique, jeu de plateau...)
- d'en définir la **durée**
- le **niveau, le nombre de joueurs**, individuels ou en équipe
- **le lieu** (salle de classe, CDI ou autre)

Fixer les règles

Il s'agit de définir le **fonctionnement du jeu**: ses **objectifs**, les **moyens** d'y parvenir, le **rôle de chacun** (y compris du prof)

Fabrication du jeu

On peut **fabriquer** le matériel du jeu à l'aide de **logiciels gratuits** (Magic set Editor, Canva...)

Concevoir un jeu: associer thématique-Compétences (ou objectifs) et mécanique(s)

Le principe:

- Un set de cartes représentant chacune un événement est mélangé
- Un nombre identique de cartes est donné à chaque participantE.
- Une première carte est déposée.
- Il faut ensuite à tour de rôle tenter de se débarrasser de ses cartes en les posant à l'emplacement adéquat.

L'exemple du Time-Line de Frédéric Henry

Mécanique:

- Placement de matériel (cartes)
- Mémoire

Thématique
Histoire des Sciences et des explorations

Compétences:

- Identifier et maîtriser des grands repères chronologiques
- mémoriser

Conclusion: le jeu n'est pas une fin en soi

- Le jeu n'est qu'une démarche pédagogique parmi d'autres construite sur la base de compétences à acquérir.
- Il doit y avoir un avant-jeu et un après-jeu pour favoriser l'analyse réflexive. Par conséquent, loin de pouvoir se passer de l'enseignant, le jeu éducatif exige de ce dernier qu'il « joue son rôle », un rôle en partie redéfini par la configuration du jeu.

PROPOSITIONS PÉDAGOGIQUES



➤ Ressources générales sur le jeu dans la pédagogie

- <http://portaleduc.net/website/la-pedagogie-du-jeu-2/>, La pédagogie du jeu, [Maxime Duquesnoy](#), 8 mai 2019
- Les cahiers pédagogiques, [N°448 - Dossier "Le jeu en classe"](#), Le mariage de l'eau et du feu ? Jeu et éducation à travers l'histoire, Chantal Barthélémy-Ruiz, 20?

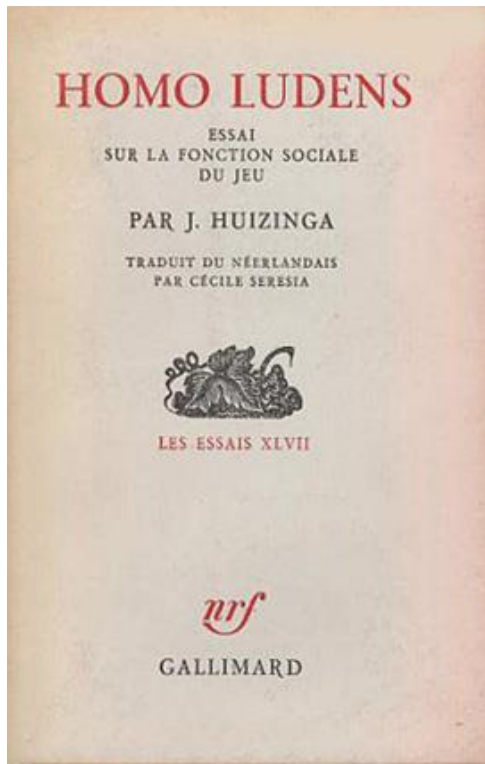
➤ Pas à pas pour créer un jeu

- https://ludilab.eu/IMG/pdf/ebook_adapter_et_cree_un_jeu_pour_la_classe_tacq.pdf?fbclid=IwAR2va_ejs_wTQBHrOBRW6GsK99efCS3hNkYu3-wSnJzMyPtT3qFMaorMm7Gs

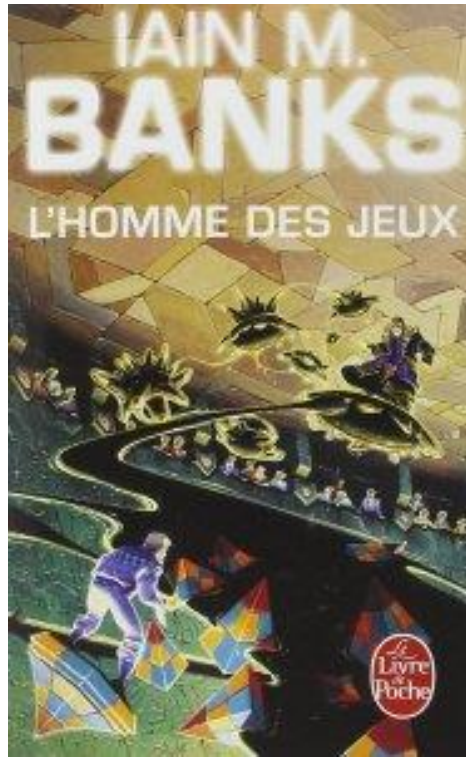
Vous pouvez également vous appuyer sur les mécanicartes:



Les Mécanicartes sont un outil permettant de personnaliser des jeux existants ou de créer de nouveaux jeux à partir d'un deck de 36 cartes qui décompose des jeux de société en caractéristiques simples : mécanismes, compétences et matériel.



1951



1988

<https://www.franceculture.fr/conferences/bibliotheque-publique-dinformation/les-serious-games-entre-jeu-et-non-jeu>

Un podcast de 2019

www.tric-trac.net/
18 000 jeux référencés,
20 ans d'existence...

Les jeux en chiffres

112 millions de jeux vendus en 2015
1 000 nouveaux jeux chaque année...
1 festival : Cannes et son As d'Or

TRIC TRAC

Rechercher

Déjà un compte ? Créer un compte

Tous les jeux Actualités Forum Vidéos Communauté

Noël en vidéo

Madame Kmylle

ECOS CONTINENT ORIGINEL

CONTINENT ORIGINEL : I bless the rains down in Africa

Dernières actualités

Joyeux Noël

Cannes 2020

RÉSEAUX SOCIAUX

Retrouvez-nous sur les différents réseaux sociaux.

LES SUJETS CHAUDS

Rejouabilité des jeux legacy