



HAL
open science

La place du jeu à l'école

Gaëlle Delsinne

► **To cite this version:**

| Gaëlle Delsinne. La place du jeu à l'école. Education. 2017. dumas-01537183

HAL Id: dumas-01537183

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01537183>

Submitted on 12 Jun 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Remerciements

J'adresse mes remerciements les plus sincères à toutes les personnes qui m'ont permis de rendre possible la réalisation de ce mémoire. Leur soutien et leur contribution ont été très appréciés.

Tout d'abord, je remercie Monsieur Christophe LUCZAK, professeur à l'ESPE de Gravelines pour son aide et sa disponibilité.

Je remercie également Madame Claire CARON et Monsieur Didier WITRANT pour leur aide dans mes recherches.

Je remercie aussi tous les professeurs de l'ESPE de Gravelines pour leurs apports théoriques et pratiques.

Je remercie pareillement mes collègues de l'école André Ammeux d'Esquelbecq pour leur soutien si précieux tout au long de l'année.

Enfin, je remercie ma famille pour leur patience, leur disponibilité et leur soutien tout au long de ces deux années.

Sommaire

Introduction	3
Protocole de recueil de données :	8
Matériel :	8
Règles du jeu :	9
Protocole :	9
Résultats attendus :	12
Les résultats :	13
Descriptions des résultats :	17
Discussions :	19
Conclusion	25
Bibliographie :	26
Résumé	27
Mots clés	27
Liste des tableaux	28
Annexe 1 : résultats de chaque dictée par élève.	29

Introduction

« Le jeu c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, sa vie », cette citation de Pauline Kergomard, qui est la fondatrice de l'école maternelle en France, est révélatrice de ce que fait un enfant. En effet, spontanément l'enfant va jouer et ce dès le plus jeune âge.

Ces propos sont renforcés par le principe 7 de La Déclaration des Droits de l'Enfant, car celui-ci dit : « L'enfant doit avoir toutes les possibilités de se livrer à des jeux et à des activités récréatives, qui doivent être orientés vers les fins visées par l'éducation; la société et les pouvoirs publics doivent s'efforcer de favoriser la jouissance de ce droit. »

Donner une définition du jeu ou de jouer n'est pas une chose aisée, car cela désigne beaucoup de chose, c'est même impossible selon certains auteurs comme Gilles Brougère qui dit que : « Vouloir isoler le jeu d'autres activités qui lui sont proches, et confier cette tâche à la définition est un exercice voué à l'échec. » Malgré tout nous pouvons en trouver quelques-unes notamment celle de Huizinga J. : « Le jeu est une activité volontaire accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension ou de joie et d'une conscience d'être autrement que dans la vie courante. », et celle de Château J. qui nous dit que le jeu est «une action libre, sentie comme fictive, située hors de la vie courante, dépourvue d'intérêt matériel et d'utilité, bien délimitée dans le temps et dans l'espace, se déroulant sous certaines règles et suscitant des relations de groupe qui accentuent leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel. ».

Le jeu a un rôle important dans le développement de l'enfant. Jean Piaget associe aux stades qu'il a mis en évidence des jeux, au stade sensori-moteur de 0 à 2 ans, il associe les jeux d'exercices, au stade préopératoire, il associe le jeu symbolique, au stade des opérations concrètes, les jeux de constructions et au stade des opérations formels, il associe les jeux de règles. De plus, dans le livre Jouer à l'école, les auteurs mettent en évidence plusieurs caractéristiques du jeu :

- « Une pratique ancrée dans l'éducation populaire » et en ce sens le jeu va « aider à la construction d'une pensée critique », « développer l'autonomie des personnes et les rendre actrices de leur propre vie », « développer une participation accrue des citoyens de la société ».

- « le jeu, besoin vital pour le développement affectif, psychologique et intellectuel de l'individu, permet de développer l'intelligence : il oblige à réfléchir, pousse à la logique, à la déduction, à choisir et à décider. Le jeu renforce les capacités de concentration et de maîtrise de soi sur le plan affectif. Le jeu développe la maîtrise de son corps (coordination, équilibre, contrôle tonique...) »
- « le jeu est un outil social » « Jouer c'est apprendre des règles, les respecter, c'est donc tenir compte de la réalité des autres. » « Le jeu stimule l'esprit de coopération »
- « le jeu est un objet de culture »

Cela va dans le même sens que le Socle commun de connaissances, de compétences et de culture qui dit :

« L'élève se projette dans le temps, anticipe, planifie ses tâches. Il gère les étapes d'une production, écrite ou non, mémorise ce qui doit l'être. », « Il comprend le sens des consignes », « Pour acquérir des connaissances et des compétences, il met en œuvre les capacités essentielles que sont l'attention, la mémorisation, la mobilisation de ressources, la concentration, l'aptitude à l'échange et au questionnement, le respect des consignes, la gestion de l'effort. », « Coopération et réalisation de projets », « L'École a une responsabilité particulière dans la formation de l'élève en tant que personne et futur citoyen », « L'apprentissage et l'expérience des principes qui garantissent la liberté de tous », « Des connaissances et à la compréhension du sens du droit et de la loi, des règles qui permettent la participation à la vie collective et démocratique et de la notion d'intérêt général »

Cela fait référence aux compétences et aux connaissances qu'un élève doit avoir acquis en sortant de l'école.

Cela montre que le jeu et l'école ne sont pas deux entités incompatibles en ce sens qu'elles ont des objectifs et des finalités communes. Cela est d'autant plus vrai lorsque l'on se réfère aux nouveaux programmes de l'école maternelle. « 2.1. Apprendre en jouant Le jeu favorise la richesse des expériences vécues par les enfants dans l'ensemble des classes de l'école maternelle et alimente tous les domaines d'apprentissages. Il permet aux enfants d'exercer leur autonomie, d'agir sur le réel, de construire des fictions et de développer leur imaginaire, d'exercer des conduites motrices, d'expérimenter des règles et des rôles sociaux variés. Il favorise la communication avec les autres et la construction de liens forts d'amitié. Il revêt diverses formes : jeux symboliques, jeux d'exploration, jeux de

construction et de manipulation, jeux collectifs et jeux de société, jeux fabriqués et inventés, etc. L'enseignant donne à tous les enfants un temps suffisant pour déployer leur activité de jeu. Il les observe dans leur jeu libre afin de mieux les connaître. Il propose aussi des jeux structurés visant explicitement des apprentissages spécifiques. »

Ce qui montre bien que le jeu a toute sa place dans les apprentissages, Sabine De Graeve ajoute : « Dans la vie d'un enfant, l'apprentissage et le jeu vont de pair. Apprendre c'est vivre, et, pour l'enfant, vivre c'est jouer. »

Cela prouve bien que l'on peut jouer à l'école mais dans quel but ? Sabine De Graeve montre trois finalités du jeu à l'école :

- La première est que le jeu favorise le développement relationnel et affectif des enfants. En effet, elle nous dit que : « Quand l'enfant joue, il cherche à résoudre des problèmes, à s'adapter à des situations nouvelles, il prend en charge sa « destinée », dans le jeu, il affirme son autonomie. » Cela lui permet de se distancer c'est-à-dire de distinguer le dedans et le dehors, ce qui est du jeu et de l'élève. Cela permet aussi à l'élève d'apprendre à être libre ce qui est très important dans la formation d'un futur citoyen.
- La deuxième est de « favoriser le développement cognitif de l'élève » « le jeu de règle favorise les mécanismes intellectuels, mais assez peu l'acquisition de connaissances sur le monde. Le jeu développe plus les stratégies que les contenus, plus les savoirs être que les connaissances, et agit essentiellement par renforcement positif : erreur possible, nouvel essai, prise de risque. Ainsi des apprentissages sièges dans le développement de capacités de raisonnement : déduction, tactique, stratégie ... ». Cela permet à l'enfant de raisonner en mettant en place des stratégies.
- La troisième et dernière : « favoriser l'accès à la culture » « comme pour toute approche socio-culturelle, trois domaines se révèlent être des lieux d'apprentissage :
 - o L'objet jeu en tant qu'objet de médiation entre les individus et entre la culture et le joueur ;
 - o Le joueur en tant qu'acteur lors de l'opération de médiation culturelle ;
 - o Les contenus sémantiques véhiculés par l'objet jeu, en tant que connaissances sur le monde.

Chacun de ces trois domaines constitue un champ d'apprentissage possible. » Cela inclus de « maîtriser les objets de jeu », « savoir jouer avec les autres », « savoir être joueur » et « acquérir des connaissances par le jeu ».

De plus, d'après Evelyne Vauthier, le jeu « motive l'élève, facilite sa concentration, son recours à la mémoire. » Pendant qu'il joue, « l'élève est actif ». Elle affirme que : « Le jeu change le rapport au savoir et introduit entre les élèves d'une même classe des relations plus saines ; la part de hasard, souvent présente, atténue la crainte de l'erreur, de l'échec, qui paralyse certain ; des qualités de communication, de respect mutuel, de prise en compte des règles, de savoir vivre ensemble se développent. » C'est ce qu'essaye d'inculquer chaque professeur dans le but de former le citoyen de demain : apprendre aux élèves à vivre ensemble, en respectant des règles et les autres. De plus, prendre l'erreur et en faire un moyen d'apprendre est l'un des objectifs à atteindre. De même, elle ajoute que le jeu aide l'élève à « s'exprimer, à clarifier sa pensée, à justifier ses choix, à argumenter, [...] l'élève acquiert des méthodes de travail, le sens de l'ordre, de l'enchaînement logique, du raisonnement, du travail de groupe. » Elle affirme que le jeu permet la différenciation pédagogique par les règles et les exigences qui peuvent varier. Tout cela est en accord avec l'école d'aujourd'hui qui se veut au plus proche de l'élève pour le faire avancer au maximum.

La question du jeu à l'école est accentuée avec l'arrivée du numérique dans les écoles qui est devenu un « enjeu majeur pour l'école et la réussite des élèves » (éduscol : « enseigner avec le numérique »). En effet, le numérique nous propose une autre façon de voir le jeu à l'école au travers des jeux vidéos. L'intérêt des jeux vidéos au travers des jeux sérieux (serious game) est à prendre en considération. Une étude menée par la FERAD nous montre que les jeux sérieux ont beaucoup d'avantages. En effet, on apprend dans ce rapport que les élèves d'aujourd'hui ont une forte capacité visuelle et spatiale, qu'ils préfèrent apprendre en expérimentant. Cela leur permet de développer deux capacités : « l'exploration systématique et l'élaboration de plan complexe ». Cela va dans le sens de l'enseignement des sciences puisque : « Explorer, tester des hypothèses, planifier une tâche, c'est aussi les fondements de la méthode scientifique. » De plus, les jeux agissent sur les émotions, et « les émotions entretiennent des liens importants avec les apprentissages, notamment ceux que l'on appelle les apprentissages profonds. » On apprend enfin dans ce rapport que les jeux sérieux aident les élèves à avoir une meilleure estime de soi ce qui aide les apprentissages.

Au vu de ce qui est développé ci-dessus, nous pouvons nous demander si le jeu a sa place à l'école, non pas comme unique façon d'apprendre, mais comme une pédagogie alternative qui permet de changer de temps à autre sa façon de faire et peut être de briser la routine de

l'école, ainsi que de s'adapter à certains élèves qui en ont besoin. Celui-ci est nettement encré dans les programmes de maternelle mais disparaît des programmes en cycle deux et cycle trois, sauf pour l'EPS, où on parle de jeux et sports collectifs par exemple.

Problématique : Le jeu fait parti des programmes de cycle 1, serait-il judicieux de le mettre au programme des cycles 2 et 3 ?

Hypothèses :

- Le jeu permet un meilleur apprentissage des notions.
- Cela est vrai à court et long termes.

Pour tester ces hypothèses, j'ai décidé de m'intéresser plus particulièrement à la dictée que je travail quasiment quotidiennement avec mes élèves.

Hypothèses de travail : l'utilisation/la manipulation de mots à apprendre dans un jeu permet d'avoir un plus grand nombre de mots retenus lors de la phase d'acquisition à court et long termes.

Protocole de recueil de données :

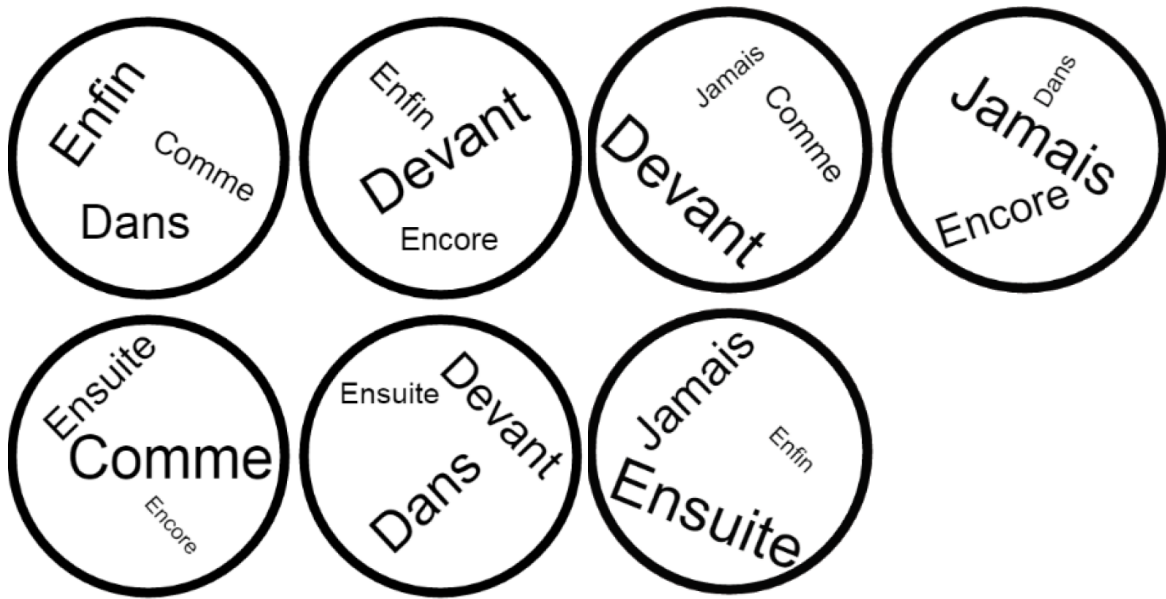
Matériel :

Chaque élève a toutes les semaines une liste de mots et une autodictée à apprendre. Les mots sont à revoir tous les jours de la semaine car ils sont utilisés dans des dictées toutes la semaine : le lundi : dictée flash qui utilise les mots dans des phrases (procédé La Martinière), le mardi : autodictée (sur le cahier du jour), le jeudi : dictée flash (procédé La Martinière) et le vendredi : dictée (sur le cahier du jour).

Exemple :

Jour	Semaine 2	Dictée flash
Lundi	Dictée de mots : le boulanger - la voiture - une femme - acheter - le pain - un camion le repas - repartir - vers - autre - la campagne	<i>La femme achète du pain à son camion.</i>
Mardi	Autodictée CE1: Une femme achète du pain que le boulanger vend dans son camion. Autodictée CE2: Comme il faisait froid ! La neige tombait et la nuit n'était pas loin ; c'était le dernier soir de l'année, la veille du jour de l'an.	
Jeudi		<i>Les enfants achètent du pain à son camion.</i>
Vendredi	Dictée : Le boulanger va de porte en porte avec sa voiture. Les femmes achètent du pain à son camion. Elles en achètent pour les repas de la journée et le boulanger repart vers d'autres maisons, d'autres fermes.	

Les mots de dictée que l'on doit travailler quotidiennement sont utilisés dans un jeu basé sur le jeu « double » créé grâce au site doble.gorfo.com et ce présente comme suit :



Règles du jeu :

- Nombre de joueurs : 3 pour les CE1 et 4 pour les CE2
- Temps : 5 minutes environ
- Comment joue-t-on ? : les cartes sont réparties entre tous les joueurs. La dernière est posée face visible au centre de la table. Au top, les joueurs piochent la première carte de leur paquet et doivent trouver le symbole commun (ici des mots) entre leur carte et celle du milieu. Dès qu'un joueur trouve, il le nomme et place sa carte sur celle du milieu, puis il pioche une nouvelle carte. Le but est de se débarrasser de toutes ses cartes le plus vite possible.

Protocole :

Dans une classe de 21 élèves de CE1/CE2, composées de 9 CE1 et 12 CE2, nous allons alterner les dictées dites « classiques » et les dictées travaillées à l'aide du jeu « double ».

Les élèves de la classe sont répartis en deux groupes : le premier groupe est constitué de 9 CE1 et le second de 12 CE2.

Chaque groupe fera chaque phase 3 fois.

Les élèves auront le mercredi 15 minutes de jeu pour les semaines impaires.

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
Semaine 1		Dictée flash (procédé La Martinière)	dobble	Dictée flash (procédé La Martinière)	Dictée bilan
Semaine 2	Dictée de mot (procédé La Martinière)	Dictée flash (procédé La Martinière)		Dictée flash (procédé La Martinière)	Dictée bilan
Semaine 3	Dictée de mot (procédé La Martinière)	Dictée flash (procédé La Martinière)	dobble	Dictée flash (procédé La Martinière)	Dictée bilan
Semaine 4	Dictée de mot (procédé La Martinière)	Dictée flash (procédé La Martinière)		Dictée flash (procédé La Martinière)	Dictée bilan
Semaine 5	Dictée de mot (procédé La Martinière)	Dictée flash (procédé La Martinière)	dobble	Dictée flash (procédé La Martinière)	Dictée bilan
Semaine 6	Dictée de mot (procédé La Martinière)	Dictée flash (procédé La Martinière)		Dictée flash (procédé La Martinière)	Dictée bilan

Je ne prendrais en compte pour mon recueil que la dictée bilan qui sera faite sur le cahier du jour et sera notée en pourcentage de mots correctement orthographiés sur l'ensemble de la dictée et uniquement les mots à apprendre.

Pourcentage de mots correctement orthographiés sur la dictée= $\frac{\text{le nombre de mots bien écrit}}{\text{Le nombre de mots présent dans la dictée}}$

Pourcentage de mots à apprendre correctement orthographiés
= $\frac{\text{le nombre de mots à apprendre bien écrit}}{\text{Le nombre de mots à apprendre présent dans la dictée}}$

Voici l'ensemble des mots utilisés pour la dictée (l'autodictée n'a pas été mentionnée puisqu'elle ne fait pas objet de notation). Ces mots sont à apprendre par les élèves.

	CE1	CE2
Semaine 1	Le village – la bordure – l'artiste – vendre – un meuble – beau – forêt	Le village – la bordure – l'artiste – vendre – un meuble – beau – découper – une planche – l'odeur – la colle – sec
Semaine 2	Le boulanger – la voiture – une femme – acheter – le pain – un camion	Le boulanger – acheter – le pain – une femme – le repas – repartir – vers – autre – la campagne
Semaine 3	Blanc – une étoile – briller – à cause – le soleil – le paysage – la terre – fort – le froid	Blanc – fort – le froid – briller – à cause – le soleil – le paysage – l'hiver – une année – une feuille – tomber
Semaine 4	Belle – la branche – une fête – le matin – pour – le foin – une montagne	Belle – une fête – le matin – le foin – une montagne – après-midi – le spectacle – imaginé – par – le maître
Semaine 5	Le nez – deux – miauler – ronronner – aussi – le chat	Le nez – miauler – ronronner – aussi – quand – se coucher – le panier – attendant – l'heure – la fatigue
Semaine 6	Un immeuble – la cage – une fenêtre – le voisin – la journée	Un immeuble – la cage – une fenêtre – le voisin – la journée – parfois – lui – une visite – libre – le ciel

Pour pouvoir tester le long terme, les mots seront à nouveau testés dans une dictée après les vacances de février, nous l'appellerons la dictée bilan.

Résultats attendus :

- Le pourcentage de réussite pour les mots travaillés par le jeu sera nettement plus élevé que le pourcentage de réussite des mots non travaillés en classe et ce pour les CE1 comme pour les CE2 quelque soit leur niveau (bons, moyens ou en difficultés). Cela est vrai si nous prenons en compte uniquement les mots à apprendre mais aussi pour les dictées complètes.
- Le pourcentage de réussite sera plus élevé si nous prenons en compte uniquement les mots que les élèves ont à apprendre que si nous prenons l'ensemble de la dictée.
- Le pourcentage de réussite sera plus élevé pour les dictées hebdomadaires que pour les dictées bilans. La différence de pourcentage sera plus élevée pour les mots non travaillés en classe que pour ceux travaillés par le jeu.

Les résultats :

Les résultats de deux élèves, un en CE1 et un en CE2, n'étant pas exploitable par le manque de données, j'ai pris la décision de ne pas les retenir. Les résultats seront donc basés sur 8 CE1 et 11 CE2

Légende :

	dictée complète
	uniquement les mots à apprendre
	dictée bilan
orange	mots qui ont été travaillés par le jeu
noir	mots non travaillés

	Moyenne des moyennes	
	CE1	CE2
dictée 1, 3,5	66,6	72,7
dictée 2, 4,6	66,7	77,7
mots 1, 3,5	86,1	85,8
mots 2, 4,6	85,1	85,3
bilan	90,7	88,0
bilan	89,0	94,7

Tableau n°1 : Pourcentages de réussite de l'ensemble des élèves aux différentes dictées en fonction des mots travaillés par le jeu ou non.

	CE1	CE1	CE1	CE1	CE1	CE1	CE1	CE1
	1	2	3	4	5	6	7	8
dictée 1, 3,5	48,7	74,7	55,0	85,0	77,7	66,0	49,0	76,7
dictée 2, 4,6	52,7	80,0	66,7	83,7	84,7	41,0	45,3	79,5
mots 1, 3,5	75,7	91,0	73,3	100,0	100,0	93,0	60,7	95,3
mots 2, 4,6	78,0	100,0	89,0	100,0	100,0	51,3	74,7	87,5

Tableau n°2 : Moyennes des pourcentages de réussite aux dictées des élèves de CE1 en fonction des dictées utilisant des mots travaillés par le jeu ou non.

	CE2	CE2	CE2	CE2	CE2	CE2	CE2	CE2	CE2	CE2	CE2
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
dictée 1, 3,5	49,5	79,3	83,7	54,0	50,3	91,0	90,3	78,0	87,7	62,3	73,7
dictée 2, 4,6	65,3	78,7	77,7	77,0	58,7	91,3	92,0	83,0	81,0	76,3	73,7
mots 1, 3,5	60,0	100,0	93,7	67,3	57,3	100,0	100,0	93,0	100,0	74,0	98,0
mots 2, 4,6	79,7	86,0	93,0	85,7	56,0	95,3	100,0	78,3	89,3	82,0	92,7

Tableau n°3 : Moyennes des pourcentages de réussite aux dictées des élèves de CE2 en fonction des dictées utilisant des mots travaillés par le jeu ou non.

	CE1	CE1	CE1	CE1	CE1	CE1	CE1	CE1
	1	2	3	4	5	6	7	8
bilan	67	78	78	100	100		100	100
bilan	67	89	100	100	100		79	100

Tableau n°4 : Pourcentages de réussite des élèves de CE1 à la dictée bilan en fonction des mots travaillés par le jeu ou non.

	CE2	CE2	CE2	CE2	CE2	CE2	CE2	CE2	CE2	CE2	CE2
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
bilan	92	100	92	100	83	100	100	75	100	100	100
bilan	83	92	100	92	75	92	100	75	92	75	92

Tableau n°5 : Pourcentages de réussite des élèves de CE2 à la dictée bilan en fonction des mots travaillés par le jeu ou non.

	CE1 en difficultés	CE1 bons	CE1 moyens	CE2 en difficultés	CE2 bons	CE2 moyens
dictée 1,3,5	48,8	81,3	68,1	61,2	87,2	70,9
dictée 2,4,6	49,0	84,2	66,8	71,4	83,6	77,9
mots 1, 3,5	68,2	100,0	88,2	74,9	97,9	85,0
mots 2, 4,6	76,3	100,0	82,0	75,9	94,1	85,6
bilan	73,0	100,0	96,3	86,3	97,3	83,4
bilan	83,5	100,0	85,3	94,3	97,3	93,4

Tableau n°6 : Moyenne des moyennes des pourcentages de réussite de l'ensemble des élèves de CE1 et de CE2 aux différentes dictées avec des mots travaillés par le jeu ou non en fonction du niveau des élèves en français.

Descriptions des résultats :

Nous pouvons observer dans le tableau n°1 plusieurs choses :

- 1) Tout d'abord, que les pourcentages de réussite sont plus élevés lorsque nous prenons uniquement les mots à apprendre par rapport aux dictées complètes (entre 66.6% et 77.7% pour les dictées complètes et entre 85.1% et 86.1% lorsque nous évaluons uniquement les mots à apprendre).
- 2) Les dictées sont mieux réussies dans l'ensemble lorsque les mots ne sont pas travaillés en classe, surtout chez les CE2 (77.7% pour les dictées sans mots travaillés par le jeu contre 72.7% pour les dictées avec des mots travaillés par le jeu).
- 3) Lorsque nous nous intéressons uniquement aux mots à apprendre, le pourcentage de réussite est plus élevé pour les mots qui ont été travaillés par le jeu, surtout chez les CE1 (86.1% pour les mots travaillés par le jeu et 85.1% pour les mots non travaillés).
- 4) Lors de la dictée bilan, nous observons que les résultats sont meilleurs pour les mots travaillés par le jeu chez les CE1 (90.7% pour les mots travaillés par le jeu et 89.0% pour les mots non travaillés). Mais nous observons l'inverse pour les CE2 (88.0% pour les mots travaillés par le jeu et 94.7% pour les mots non travaillés).
- 5) Les pourcentages sont plus élevés pour les dictées bilans (entre 88.0% et 94.7%) que pour les dictées hebdomadaires (entre 85.1% et 86.1%).

Dans le tableau n°2, nous pouvons voir que :

- 6) deux des CE1 sont à 100% pour les deux types de mots (4 et 5),
- 7) deux CE1 ont de meilleurs résultats sur les mots travaillés par le jeu (6 et 8),
- 8) les autres ont de meilleurs résultats sur les mots non travaillés en classe (1, 2, 3 et 7).

Dans le tableau n°3, nous pouvons constater que :

- 9) un CE2 est à 100% pour les deux types de mots (7),
- 10) sept CE2 ont de meilleurs résultats sur les mots travaillés par le jeu (2, 3, 5, 6, 8, 9 et 11),
- 11) seulement trois élèves ont des résultats meilleurs sur les mots non travaillés en classe (1, 4 et 10).

Dans le tableau n°4, nous remarquons que :

- 12) trois élèves sont à 100% quelque soit le type de mots pour la dictée bilan (4, 5 et 8),
- 13) deux élèves ont de meilleurs résultats sur les mots travaillés par le jeu pour la dictée bilan (2 et 3),
- 14) un élève a les mêmes résultats aux deux types de mots : 67% pour la dictée bilan (1),
- 15) un élève a mieux réussi sur les mots non travaillés en classe pour la dictée bilan (7),
- 16) nous n'avons pas d'information pour la dictée bilan du dernier élève (6).

Dans le tableau n°5, nous constatons que :

- 17) un élève a 100% aux deux types de mots pour la dictée bilan (7),
- 18) un élève a mieux réussi aux mots travaillés par le jeu pour la dictée bilan (3),
- 19) un élève a aussi bien réussi quelque soit le type de mots : 75% pour la dictée bilan (8),
- 20) et le reste des CE2 ont moins bien réussi pour les mots travaillés par le jeu que pour les mots non travaillés pour la dictée bilan.

Dans le tableau n°6, nous observons que :

- 21) les bons CE1 ont 100% quelque soit le types de mots et aussi bien sur les dictées hebdomadaires que sur la dictée bilan,
- 22) les CE1 moyens ont de meilleurs résultats pour les mots travaillés par le jeu et cela sur l'ensemble des dictées (hebdomadaires et bilan).
- 23) C'est l'inverse pour les CE1 en difficultés qui réussissent mieux pour les mots non travaillés en classe et cela sur l'ensemble des dictées (hebdomadaire et bilan).
- 24) Les bons CE2 ont de meilleurs résultats pour les mots travaillés par le jeu pour les dictées hebdomadaires et les mêmes résultats quelque soit le type de mots pour le bilan.
- 25) Les autres CE2, ceux en difficultés et ceux dans la moyenne, ont de meilleurs résultats sur les mots non travaillés en classe et cela sur l'ensemble des dictées (hebdomadaire et bilan).

Discussions :

Nous voulions montrer que le jeu est une aide pour les apprentissages. Notamment, lorsque nous évaluons une dictée, les mots qui ont été travaillés par le jeu devraient être mieux retenus que ceux qui non pas été travaillés en classe.

Le résultat 1) est en accord avec ce que nous attendions le pourcentage de réussite est bien plus élevé lorsque nous évaluons uniquement les mots travaillés que l'ensemble de la dictée.

Les résultats 2) et 3) font écho au premier résultat que nous attendions qui est : « Le pourcentage de réussite pour les mots travaillés par le jeu sera nettement plus élevé que le pourcentage de réussite des mots non travaillés en classe et ce pour les CE1 comme pour les CE2 quelque soit leur niveau (bons, moyens ou en difficultés). Cela est vrai si nous prenons en compte uniquement les mots à apprendre mais aussi pour les dictées complètes. » Lorsque nous regardons les résultats nous pourrions affirmer que le pourcentage de réussite pour les mots travaillés par le jeu est effectivement supérieur au pourcentage de réussite des mots non travaillés en classe puisqu'il y a une différence de 1% pour les CE1 et 0.5% pour les CE2 en faveur des mots travaillés par le jeu. Or, si nous regardons de plus près, le pourcentage n'est pas nettement plus élevé puisque 1% ou 0.5% dans cette étude ne représente même pas un mot en plus de retenu. La différence est trop peu importante pour que l'on puisse valider cette partie de l'hypothèse. De plus, lorsque nous regardons les résultats pour les dictées complètes, nous observons que c'est l'inverse qui se passe et que les dictées les mieux réussies par l'ensemble des élèves sont celles ne comprenant pas de mots travaillés par le jeu. Nous nous attendions à l'inverse pensant que le nombre de mots connus était corrélé avec la réussite de la dictée.

Les résultats 4) et 5) ne sont pas non plus totalement en accord avec ce que nous attendions. En effet, nous nous attendions à ce que le pourcentage de réussite soit moins élevé pour les dictées bilans que pour les mots travaillés des dictées hebdomadaires. Mais c'est l'inverse qui se passe. De plus, nous nous attendions à ce que les mots travaillés par le jeu soient mieux retenus sur le long terme, pourtant chez les CE2 c'est l'inverse que nous observons et chez les CE1 la différence étant de 1.7%, ce n'est pas suffisant pour en conclure que cela est nettement supérieur. Les résultats étant l'inverse de ce que nous pensions, nous n'analyserons pas la différence entre les mots et les bilans.

Au vu des résultats analysés ci-dessus, nous ne pouvons pas valider l'hypothèse de travail qui est : « : l'utilisation/la manipulation de mots à apprendre dans un jeu permet d'avoir un plus grand nombre de mots retenus lors de la phase d'acquisition à court, moyen et long termes. »

Mais devons-nous invalider cette hypothèse pour tous les élèves ?

Les résultats 6), 7), 8), 9), 10) et 11) nous montre que sur le cours terme trois élèves (4 et 5 chez les CE1 et 7 chez les CE2) savent apprendre leurs mots efficacement sans avoir recours à des méthodes spécifiques. De plus, la méthode a aidé neuf élèves à avoir de meilleurs résultats (2 CE1 et 7 CE2). Mais cela montre aussi, que la méthode a été inefficace sur sept élèves qui n'ont pas vu leur score s'améliorer.

Les résultats 12), 13), 14), 15), 16), 17), 18), 19) et 20), nous affirme que la méthode a aussi été efficace sur le long terme pour trois élèves et a été inefficace pour douze élèves qui ont des scores inverses à ce que nous attendions ou identiques pour les deux types de mots. Les autres ayant 100% à tout, leurs résultats ne peuvent pas être analysés.

Le reste des résultats nous a permis de voir si la méthode a été bénéfique sur un profil d'élèves. Pour voir cela, nous avons séparé les résultats des bons élèves, des élèves dans la moyenne et des élèves en difficultés en français. Les résultats 21), 22), 23), 24) et 25), nous ont permis de constater que la méthode a été efficace pour les CE1 qui sont dans la moyennes et pour les bons CE2. Pour les autres, soit nous ne pouvons pas savoir puisque les élèves ont très bien réussi toutes les dictées, c'est le cas des bons CE1, soit c'est l'inverse qui c'est produit, c'est le cas des élèves en difficultés quelque soit leur niveau et des CE2 dans la moyenne.

Ces résultats ne coïncident pas avec les résultats que nous attendions étant donné que la meilleur réussite pour les mots travaillés par le jeu devait être la même pour tous les élèves et toutes les dictées.

Comment expliquer de tels résultats ?

Le fait que le pourcentage de mots à apprendre correctement orthographiés soit plus élevé que la dictée globale, nous montre l'intérêt de faire apprendre et travailler des mots aux élèves puisque cela sont mieux orthographiés que les autres. Mais ça ne suffit pas, il faut

aussi travailler sur des problèmes orthographiques afin que les élèves arrivent à se poser les bonnes questions lorsqu'ils sont confrontés à un mot qu'ils ne connaissent pas.

Tout d'abord, le fait que les dictées bilans sont mieux réussies que les autres peut s'expliquer de deux façons différentes. Dans un premier temps, les dictées bilans ont été faites sous la forme de dictées de mots contrairement aux mots travaillés pour la dictée qui ont été inclus dans des phrases. Le fait que les mots à apprendre soient immergés dans la dictée semble poser problème aux élèves, il faut continuer de leur proposer ces mots dans des contextes différents pour qu'ils puissent les connaître vraiment. Dans un second temps, les élèves ont eu comme consigne de revoir les mots pendant les vacances. Le résultat obtenu semble être le fruit de leur travail pendant les vacances plus qu'un simple souvenir du travail fait en classe.

Pour le reste des résultats, plusieurs choses ont pu les influencer dans le mauvais sens. Premièrement, le jeu en lui-même. En effet, si nous regardons attentivement les cartes nous nous rendons compte que les mots sont de tailles différentes et qu'ils sont écrits dans tous les sens. Cela a très bien pu gêner les élèves qui ont plus de difficultés en lecture. Voici comment je procéderai si je devais le refaire :

encore enfin comme	encore dans devant	jamais enfin devant	jamais dans comme	ensuite enfin dans
ensuite comme devant	ensuite encore jamais			

Même si les attendus de fin de cycle nous disent que les élèves doivent « identifier des mots rapidement » cela doit se faire sur le long terme et non pas en 3 séances. Cela fait écho au temps de jeu pendant lequel les élèves ont pu manipuler les mots qu'ils avaient à apprendre. Effectivement, les élèves disposaient, chaque mercredi des semaines impaires, de 15 minutes de jeu. Cela est peut-être trop court, éventuellement le travailler de façon répété tout au long de la semaine.

Le nombre de joueur peut également avoir eu un impact négatif sur l'expérimentation. Le fait d'avoir deux ou trois adversaires, fait qu'il faut être plus rapide que deux ou trois personnes, cela est beaucoup surtout pour des élèves qui ne maîtrisent pas totalement la lecture. Si c'était à refaire, le jeu par deux serait une meilleure idée. Le fait de n'avoir qu'un seul adversaire permet de jouer plus facilement et par conséquent de voir plus souvent les mots.

De plus, les groupes de jeu étaient créés par proximité, par conséquent des élèves avec des niveaux différents en lecture se confrontés. Cela aurait été judicieux de faire des groupes de niveau équivalent pour leur permettre d'avoir suffisamment de temps pour décoder le mot avant de jouer.

Deuxième point qui peut avoir faussé les résultats est le travail de mon binôme. Nous travaillons toutes les deux les mêmes dictées, elle commence le lundi et le mardi, je prends la relève pour la fin de la semaine. Or, mon binôme a souvent été absente. Par conséquent, certaines dictées n'ont pas été travaillées en début de semaine car soit le remplaçant ne l'a pas faite, soit nous n'avions pas de remplaçant. De plus, lorsqu'elle était présente, elle ne travaillait peut-être pas toutes les dictées de la même façon, avec la même rigueur ou la même intensité.

Le moment de l'année est aussi à prendre en compte et fera l'objet de mon troisième point. En effet, la période trois, bien que courte, a été très intense. Nous revenions de vacances de fin d'année qui ne sont pas très reposante avec toutes les fêtes et nous avons beaucoup de chose à faire. Peut-être que choisir une autre période aurait fait varier les résultats.

La dictée en elle-même peut aussi avoir influencé les résultats, nous le développerons dans ce quatrième point. Le fait que les mots soit dans des phrases a été un réel problème pour les élèves. Pour le bien de l'expérimentation, peut-être aurait-il était bien de faire uniquement des dictées de mots mais cela aurait fait contre sens avec l'intérêt d'écrire des mots puisque nous apprenons à écrire des mots pour pouvoir écrire des phrases et que pour donner du sens à l'activité, il faut que les mots soit dans des phrases.

De plus, la difficulté des mots dans les différentes dictées n'était pas équivalente. Certains mots étaient plus connus que d'autres par les élèves, plus fréquents. Certains s'écrivent de la même manière qu'ils se prononcent alors que d'autres non... De plus, c'est mot n'ont

pas forcément été choisis parmi les listes proposées dans certaines échelles comme l'échelle Dubois Buyse.

Ces mots, les élèves avaient à les apprendre chez eux, pas de travail en classe hormis le jeu « double ». Cela a forcément un impact sur la dictée effectuée en classe. En effet, les élèves en fonction du temps qu'ils accordent à apprendre les mots, ont plus ou moins bien appris telle ou telle dictée. S'ils avaient d'autres choses à faire la semaine 1 les mots ont forcément été moins bien appris que les semaines où ils n'avaient rien d'autre à faire. Leur motivation peut aussi être variable d'une semaine à l'autre. L'idéale aurait été de consacrer un temps pendant la classe pour l'apprentissage des mots afin de pouvoir contrôler cette variable.

Le dernier point qui pourrait avoir influencé le résultat de l'étude est le profil même des élèves. En effet, nous avons pu remarquer que le jeu n'a eu aucun effet sur les élèves en difficultés. Hormis tout ce qui a été exposé avant, nous pouvons nous demander si ce jeu était adapté à des élèves en difficultés, si les difficultés de décodage et d'enchaînement des actions n'étaient pas trop élevées.

L'expérimentation qui a été menée dans cette classe n'a pas été concluante mais devons nous rejeter l'hypothèse : « le jeu permet un meilleur apprentissage des notions. » pour autant ? Pour répondre à cette question, il faudrait voir ce qu'en disent d'autres études. Pendant mes recherches, je n'ai pas trouvé d'expérience qui démontrait que le jeu n'était pas bénéfique pour les apprentissages au contraire.

Notamment un bilan de l'académie d'Aix-Marseille sur l'utilisation des jeux sérieux au collège et au lycée. Cette expérimentation est basée sur huit jeux différents qui sont testés sur plusieurs établissements. Dans ce bilan, il est mis en évidence que parmi les participants enseignants 86% trouvent que l'utilisation des jeux « apporte une plus-value » à l'enseignement de leur propre discipline et 96% sur l'ensemble des disciplines. « Que ces dernières soient d'ordre didactique ou pédagogique, qu'elles soient imputables à l'ergonomie du jeu, à ses contenus ou aux modalités d'utilisation, elles sont représentatives du souci principal de tout enseignant : celui d'arriver à faire acquérir à ses élèves savoirs et compétences et de s'en assurer. » cela montre bien qu'il y a beaucoup d'avantages à utiliser le jeu pour les apprentissages. « Les activités autour des jeux sérieux semblent leur permettre de tenir plus souvent une posture d'accompagnateur. Ils apprécient l'arrivée d'une nouvelle ressource leur permettant de diversifier leur pédagogie. Cela paraît

extrêmement intéressant à l'heure où la posture de l'enseignant semble devoir dépasser un rôle strict de dispensateur du savoir. » C'est également ce que l'on demande aux professeurs des écoles comme le montre le référentiel de compétences professionnelles des métiers du professorat et de l'éducation qui nous dit que le professeur des écoles doit : « accompagner les élèves dans leur parcours de formation : participer à la construction des parcours des élèves sur les plans pédagogique et didactique. »

Du point de vue des élèves, « l'expérimentation a permis de confirmer sur le terrain que les usages de jeux sérieux génèrent une plus grande motivation et du plaisir d'aller à l'école. » cela fait écho à ce qu'y a été dit dans l'introduction. De plus, les enseignants ont trouvé que leurs élèves étaient « plus actifs, plus impliqués et désireux de se dépasser, de réussir ». Les professeurs ont reconnu que les jeux ont aidé les élèves au niveau des apprentissages, approfondissement de la réflexion et acquisition de connaissances. Les élèves pensent pour une majorité avoir appris quelque chose et affirment s'être moins ennuyé que dans un cours « normal ».

Conclusion

Dans mon expérimentation, j'ai voulu démontrer que le jeu est bénéfique pour l'apprentissage des élèves. Bien que mon jeu ait un intérêt puisqu'il sert à manipuler des mots afin de les identifier rapidement, ce qui fait écho aux nouveaux programmes de cycle 2 qui nous dit : « Identifier des mots de manière de plus en plus aisée », dans la partie « Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève » il est ajouté : « Manipulations et jeux permettant de travailler sur l'identification et la discrimination des phonèmes », cela n'a pas permis à mes élèves de s'améliorer en dictée. Plusieurs causes ont été évoquées. Notamment, le jeu en lui-même qui présente quelques imperfections, le fait que je ne maîtrisais pas toutes les variables partageant la dictée avec mon binôme, le moment de l'année peu propice, la façon de faire la dictée et le profile des élèves qui ne permettait peut-être pas de jouer à ce jeu. J'ai donc dû rejeter mon hypothèse de départ qui était : « L'utilisation/la manipulation de mots à apprendre dans un jeu permet d'avoir un plus grand nombre de mots retenus lors de la phase d'acquisition à court et long termes. »

Néanmoins, les différentes recherches que j'ai effectuées montrent un intérêt certain pour l'utilisation du jeu pour les apprentissages scolaires. En effet, le jeu augmente la motivation des élèves, l'élève est actif, il est plus concentré, il a moins peur de l'erreur puisqu'il peut recommencer...

L'arrivée et le développement du numérique a accentué l'envie des jeux à l'école. Les jeux sérieux ont fait leurs apparitions. Que ce soit le bilan de l'académie d'Aix-Marseille ou celui de la FERAD, cela nous montre que le jeu vidéo a sa place dans les apprentissages.

Malgré ma recherche qui n'est pas concluante, les autres recherches montrent bien que le jeu a un rôle à jouer dans les apprentissages s'il est utilisé de façon réfléchi et raisonnable.

Bibliographie :

- BROUGERE G., 2005, Jouer/Apprendre, Paris, Economica
- Cahiers pédagogiques n°448-Dossier « le jeu en classe », Un mode d'apprentissage efficace, VAUTHIER E.
- CHATEAU J., 1973, Le jeu chez l'enfant, introduction à la pédagogie, 6^e éditions, URIN
- Déclaration des droits de l'enfant, 20 novembre 1959
- Décret n°2015-372 du 31 mars 2015 relatif au socle commun de connaissances, de compétences et de culture
- DE GRAEVE S., 1996, Apprendre par les jeux, Bruxelles, De broeck
- Etude sur l'apport des jeux sérieux pour la formation à distance au Canada francophone, FERAD
- HUIZINGA J., 1988, Homo ludens : essais sur la fonction sociale du jeu, Trad. SERESIA C., Paris, Gallimard
- KERGOMARD P., 1986, L'éducation maternelle dans l'école, Paris, Librairie Hachette.
- Programmes d'enseignement du cycle des apprentissages fondamentaux (cycle 2), du cycle de consolidation (cycle 3) et du cycle des approfondissements (cycle 4) arrêté du 9 novembre 2015, Journal officiel du 24 novembre 2015
- Référentiel des compétences professionnelles des métiers du professorat et de l'éducation, arrêté du 1^{er} juillet 2013, Journal officiel du 18 juillet 2013.
- SAUTOT J.-P., Ed., 2006, Jouer à l'école, Grenoble, projet pour l'école
- WIX A., sous la direction de brigitte jauffret, conseillère tice du recteur, Jouer en classe, est-ce bien sérieux ?, Octobre 2012
- www.eduscol.education.fr

Résumé :

Le jeu est le propre de l'enfant. C'est un droit, il doit pouvoir en jouir à sa guise. Définir le jeu n'est pas simple mais les divers écrits s'accordent à dire que le jeu doit être volontaire avec des règles et des limites de temps entre autre. Le socle commun de connaissances, compétences et de culture ainsi que les nouveaux programmes de maternelles s'accorde sur l'utilité du jeu à l'école. Or, celui-ci est absent des programmes d'élémentaire. Dans mon expérimentation j'ai voulu montrer que le jeu avait sa place aussi dans l'élémentaire. Mon expérimentation est basé sur l'utilisation du jeu « dobble » adapté avec des mots de dictée qui sont travaillés quotidiennement. Les résultats sont à l'inverse de ce que j'attendais. Les raisons sont diverses. Entre autre, des problèmes au niveau du jeu lui-même, ainsi que le fait de partager le travail sur la dictée, le moment de l'année ou encore la façon d'amener les dictées, sont autant de variables qui peuvent expliquer de tels résultats. Malgré cela, d'autres études menées montrent quand à elle tous les bénéfices de l'apprentissage par le jeu quand il est utilisé à bon escient.

Mots clés :

Jeu, apprentissage, dictée, élémentaire.

Liste des tableaux

- 1) Pourcentages de réussite de l'ensemble des élèves aux différentes dictées en fonction des mots travaillés par le jeu ou non.
- 2) Moyennes des pourcentages de réussite aux dictées des élèves de CE1 en fonction des dictées utilisant des mots travaillés par le jeu ou non.
- 3) Moyennes des pourcentages de réussite aux dictées des élèves de CE2 en fonction des dictées utilisant des mots travaillés par le jeu ou non.
- 4) Pourcentages de réussite des élèves de CE1 à la dictée bilan en fonction des mots travaillés par le jeu ou non.
- 5) Pourcentages de réussite des élèves de CE2 à la dictée bilan en fonction des mots travaillés par le jeu ou non.
- 6) Moyenne des moyennes des pourcentages de réussite de l'ensemble des élèves de CE1 et de CE2 aux différentes dictées avec des mots travaillés par le jeu ou non en fonction du niveau des élèves en français.

Annexe 1 : résultats de chaque dictée par élève.

	ce1	ce1	ce1	ce1	ce1	ce1	ce1	ce1
	1	2	3	4	5	6	7	8
dictée 1	67	83	84	90	84	72	60	84
mots 1	100	100	93	100	100	86	71	100
dictée 2	61	94	83	83	89	56	50	78
mots 2	100	100	100	100	100	71	57	100
dictée 3	19	65	45	81	77		39	74
mots 3	27	73	56	100	100		40	100
dictée 4	50	73	70	88	92	54	46	81
mots 4	67	100	100	100	100	33	100	75
dictée 5	60	76	36	84	72	60	48	72
mots 5	100	100	71	100	100	100	71	86
dictée 6	47	73	47	80	73	13	40	
mots 6	67	100	67	100	100	50	67	

	ce2	ce2	ce2	ce2	ce2	ce2	ce2	ce2	ce2	ce2	ce2
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
dictée 1	54	90	80	54	61	98	90	76	88	54	88
mots 1	67	100	93	67	67	100	100	93	100	67	100
dictée 2	67	81	75	72	61	78	89	83	75	69	75
mots 2	86	80	79	93	71	86	100	93	93	93	100
dictée 3	45	72	83	47	36	85	83		85	72	62
mots 3	53	100	88	88	38	100	100		100	88	94
dictée 4	81	85	88	85	85	100	96	92	85	77	81
mots 4	75	100	100	75	75	100	100	75	75	75	100
dictée 5		76	88	61	54	90	98	80	90	61	71
mots 5		100	100	47	67	100	100	93	100	67	100
dictée 6	48	70	70	74	30	96	91	74	83	83	65
mots 6	78	78	100	89	22	100	100	67	100	78	78