



HAL
open science

En quoi le jeu permet-il d'apprendre ? Quelle place est donné aux activités ludiques dans les processus d'apprentissage durant l'antiquité romaine et aujourd'hui ?

Clara Sandretti

► To cite this version:

Clara Sandretti. En quoi le jeu permet-il d'apprendre ? Quelle place est donné aux activités ludiques dans les processus d'apprentissage durant l'antiquité romaine et aujourd'hui ?. Education. 2022. dumas-03863457

HAL Id: dumas-03863457

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03863457>

Submitted on 1 Jun 2023

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.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

UBFC

UNIVERSITÉ
BOURGOGNE FRANCHE-COMTÉ



INSPÉ Institut national
supérieur
du professorat
et de l'éducation

MEMOIRE – M1 MEEF 1er DEGRE – VESOUL – 2020/2021

En quoi le jeu permet-il d'apprendre ? Quelle place est donnée aux activités ludiques dans les processus d'apprentissage durant l'antiquité romaine et aujourd'hui ?

SANDRETTI Clara

SOMMAIRE

Introduction.....p. 6 et 7

CADRAGE THEORIQUE :

1. L'éducation dans l'antiquité

1.1 L'ancienne éducation Romaine.....p. 8 et 9

1.2 L'éducation romaine sous l'influence de la culture hellénique.....p. 9 à 11

2. Pédagogue et pédagogie dans le monde romain : le jeu

2.1 Un pédagogue important : Quintilien.....p. 11 et 12

2.2 Les méthodes d'apprentissages par le jeu.....p. 13 et 14

3. L'héritage de l'éducation romaine et le jeu dans les apprentissages aujourd'hui

3.1 Héritage.....p. 15

3.2 Le jeu dans les apprentissages aujourd'hui.....p. 15 à 17

3.3. La motivation grâce au jeu dans les apprentissages.....p. 17

3.4 Les autres bienfaits du jeu dans les apprentissages.....p. 18

3.5 Conclusion du cadrage théorique.....p. 19

EXPLORATION DE TERRAIN

4. Problématisation et méthodologie d'exploration de terrain.....p. 19

4.1 Questionnaire aux élèves de cycle 1 sur le jeu dans les apprentissages.....p. 20 à 25

4.2 Questionnaire aux élèves de cycle 3 sur le jeu dans les apprentissages.....p. 25 à 31

4.3. Questionnaire aux enseignants.....p. 31 à 34

5. Temps d'observation.....p. 34

5.1 Observation d'une matinée dans une classe de :

Moyenne section et Grande section.....p. 35 et 36

5.2 Observation d'une matinée dans une classe de CE1 et CE2.....p. 36 et 37

5.3 Observation d'une matinée dans une classe de CE2, CM1 et CM2.....p. 37 à 39

5.4 Conclusion d'exploration de terrain.....p. 39 et 40

Conclusion.....p. 40 et 41

Bibliographie/ Sitographie.....p. 42 et 43

Annexe 1.....p. 44

Annexe 2.....p. 45

Résumé.....p. 46

Par Etienne Vellas, Docteur en sciences de l'éducation

« On a de tout temps éduqué les enfants. Et parions que de tout temps il y a eu des pédagogues, c'est à dire, des personnes élaborant une pensée de l'éducation à partir de leur propre pratique d'éducateur. Des praticiens-théoriciens de l'action éducative, comme nous les définissons aujourd'hui. Faute d'écriture, leurs traces ayant été perdues avant l'Antiquité ».

Remerciements

Je tiens à remercier Monsieur Gonzales, pour sa patience et ses conseils, l'ensemble du personnel des écoles maternelles et élémentaires. Et je remercie particulièrement les enseignants qui ont répondu au questionnaire et souhaitaient rester anonymes. Je remercie les élèves de cycle 1 et cycle 3 qui ont également répondu au questionnaire. Et je remercie enfin les écoles, les enseignants et les élèves qui m'ont accueilli dans leurs classes et ont répondu à mes interrogations durant les matinées d'observations.

INTRODUCTION

Dans ce mémoire il est question de l'histoire de l'éducation et la pédagogie à Rome durant la période Antique. Pour traiter ce sujet, il est d'abord nécessaire de définir les termes d'éducation et de pédagogie.

Dans la civilisation Grecque, l'éducation est liée à l'enfant. Éduquer signifie chez les Grecs « donner volontairement à un enfant le secours dont il a besoin en tant qu'enfant pour passer à l'âge d'homme ou de femme ». Éduquer est donc élever et instruire l'enfant. Chez les Grecs recevoir une éducation, une « *paideia* », signifiait avoir étudié la lecture, l'écriture, la rhétorique, les mathématiques mais également la musique, les arts, la philosophie et la gymnastique. Posséder ses savoirs permettait d'appartenir à une élite qui partageait des valeurs et des connaissances communes. Ainsi les hommes cultivés pouvaient participer à la vie de la cité et la gouverner. La « *paideia* » durait de l'enfance à au-delà de l'âge adulte, il fallait constamment améliorer ses connaissances et s'élever culturellement. Dans la civilisation latine, les termes d'éducation et d'enfance ne sont pas liés. Le verbe éduquer, « *educare* » en latin, signifie simplement l'action d'élever et nourrir pour s'adresser aussi bien à un animal, qu'à un homme ou encore même à une plante. Le terme « *educere* » est le fait mettre au monde, diriger, conduire, élever. Ces deux termes englobent donc l'idée d'élever au sens de prendre soin et nourrir afin de grandir mais également d'élever intellectuellement afin de grandir en développant son physique, son intellect et son sens morale.

La pédagogie définie comme l'art d'éduquer provient également du grec et signifie l'action de « conduire les enfants ». L'adaptation latine du terme possède la même signification. Le pédagogue dans la société antique était un esclave qui possédait des méthodes ainsi que toutes les qualités nécessaires pour transmettre des savoirs. Le rôle du pédagogue était d'aider l'enfant de ses maîtres en portant son bagage par exemple mais également de le protéger contre les dangers physiques et moraux. Le pédagogue dans la civilisation romaine est présent au-delà de l'école, il intervient à la maison en plus de l'éducation donné à l'enfant par ses parents. C'est au pédagogue que revient la tâche d'éduquer l'enfant sur le plan moral.

Maintenant que ces termes sont définis il est important de comprendre pourquoi l'intérêt pour l'histoire de la pédagogie et de l'éducation est nécessaire.

Pour les enseignants aujourd'hui comme hier, l'histoire de l'éducation est fondamentale. La pédagogie actuelle est le fruit de nombreuses évolutions qui ont eu lieu au cours des différents siècles. Chaque siècle a permis de faire évoluer la pédagogie, en apportant de nouvelles méthodes et en les perfectionnant. Les progrès de l'enseignement sont aussi marqués par les événements historiques des différents siècles qui ont influencés la fondation et le développement des écoles. Les différentes doctrines pédagogiques de ces différents siècles sont toutes en lien avec une philosophie de vie, une société particulière et ses idéaux de l'époque correspondante. Ainsi, étudier l'histoire de l'éducation et de la pédagogie représente pour un enseignant, un intérêt scientifique et culturel.

Dans ce mémoire le questionnement se fait plus précisément sur l'apprentissage par le jeu. Il faut donc définir le jeu mais cela est très complexe, le terme de jeu est polysémique. Gilles Brougère, professeur de sciences de l'éducation à l'université de Paris XIII est un spécialiste du domaine du jeu. Il définit le jeu dans son livre *Jouer/Apprendre*, publié en 2005, comme objet, comme ensemble de règles ou encore comme activité à laquelle se livre le joueur. Pour en revenir à l'époque romaine il faut relever que l'école s'appelle « *ludus* » ce qui signifie à la fois le jeu et l'amusement et le lieu où l'on apprend.

Le lien entre jeu et éducation interpelle depuis l'Antiquité. L'objectif de ce mémoire est de comprendre ces rapports entre jeu et apprentissage en France dans notre système éducatif aujourd'hui et à l'Antiquité dans la civilisation romaine.

En quoi le jeu permet-il d'apprendre ? Quelle place est donné aux activités ludiques dans les processus d'apprentissage durant l'antiquité romaine et aujourd'hui ?

Pour mener à bien cette recherche, il convient d'envisager dans un premier temps, de retracer brièvement l'évolution de manière générale de l'éducation romaine et de déterminer la place du jeu durant ces différentes périodes. Puis, de s'intéresser au pédagogue de l'antiquité et à la pédagogie ayant inscrit le jeu dans son système d'apprentissage, d'en comprendre les raisons, les méthodes employées et les impacts sur l'apprentissage. Enfin, la dernière partie portera sur l'héritage de l'éducation romaine dans notre système d'éducation actuel ainsi que la place du jeu dans les apprentissages de nos jours et ses bienfaits. Puis pour approfondir et concrétiser ses recherches, une exploration de terrain composée de questionnaires et d'observations permettra de tenter de donner une réponse à la problématique de la place du jeu dans les apprentissages.

CADRAGE THÉORIQUE

1. L'éducation dans l'antiquité

1.1 L'ancienne éducation Romaine

L'ancienne éducation Romaine portait une grande importance à la « vertu » c'est à dire à la morale. L'éducation avait pour but principal d'orienter les jeunes romains vers l'amour de leur patrie et le culte des dieux. L'éducation était une éducation paysanne, la morale et quelques principes pratiques étaient enseignés et les arts par exemple étaient ignorés. Elle se faisait uniquement au sein de la famille. L'enfant était sous l'autorité de sa famille, de la naissance jusqu'à au-delà de la majorité.

Dans la famille, lorsque l'enfant était jeune, c'était la mère qui éduquait les enfants. Son rôle était très important, c'est elle qui inculquait l'éducation morale, elle avait une grande influence sur les enfants et les éduquaient de manière sévère.

Lorsque l'enfant atteignait l'âge de sept ans c'était le père, paterfamilias, qui apprenait à lire, écrire, compter et faire des exercices physiques à ses enfants. Les exercices physiques réalisés par les jeunes romains étaient utilitaires, il s'agissait d'une formation militaire. Ils pratiquaient l'escrime, le lancer de javelot, l'épée, la voltige, le maniement d'armes, le combat avec les poings ou encore la nage dans une rivière froide.

Par la suite les familles les plus riches laisseront le rôle d'éducateur à des esclaves précepteurs ou des maîtres privé. C'est le début du développement des écoles. En revanche pour les filles, l'éducation se faisait uniquement au sein de la famille qui les initiaient aux travaux féminins tels que les travaux domestiques ou filer la laine.

A l'âge de seize ans, c'était la fin de l'éducation familiale pour les jeunes romains. Lors d'une cérémonie, l'adolescent déposait sa toge bordée de pourpre et tout ce qui représentait l'enfance pour la toge virile. Sa formation de citoyen et militaire n'était en revanche pas terminée. Il était alors confié à un ami de sa famille pour « l'apprentissage de la vie publique » *tirocinium fori*, durant toute une année. Après cette année de *tirocinium forci*, le jeune romain part pour l'armée et continue sa formation politique auprès de son père ou d'un autre homme important.

Cette éducation basée sur le patriotisme, le militarisme ainsi que l'agriculture et le commerce était une éducation sévère qui visait à former de bons citoyens dévoués à l'État. Mais cette éducation a négligé de nombreux aspects de l'éducation intellectuelle. En valorisant uniquement les apprentissages utilitaires et laissant de côté tout ce qui pouvait toucher à la réflexion moins concrète dans le sens de pratique, comme la littérature, la philosophie ou encore les arts. L'influence de la culture hellénique se manifesta par la suite sur l'éducation romaine.

Il est évident qu'à cette période de l'histoire, en vue de la philosophie de vie et des idéaux de cette époque, l'apprentissage par le jeu n'était pas envisagé. Mais l'idée se développera par la suite. Mais quelle était la place du jeu à cette époque ?

Le jeu existait pourtant mais il n'avait pas sa place dans les écoles. Les enfants possédaient des jouets comme le hochet pour les très jeunes enfants puis plus tard la poupée, la toupie ou encore la balançoire ou les jeux d'osselets ou de cache-cache. Ce ne sont que quelques exemples de jeux mais on y reconnaît là des jeux que les enfants de nos jours pratiquent toujours. Ce sont des jeux libres, initiés par les enfants eux-mêmes, sans contraintes de l'adulte. Si le jeu existait déjà à cette époque il n'avait pas une réelle valeur éducative. Le jeu était considéré comme un simple passe-temps d'enfant. Les adultes également jouaient pour « se délasser l'esprit », le jeu ne pouvait donc pas être envisagé comme quelque chose permettant l'apprentissage et la réflexion comme il le sera plus tard lorsque les jeux entreront grâce à certains pédagogues dans les apprentissages.

Les jeux appelés les « *ludi* » existaient aussi à travers les courses équestres, la boxe ou encore les courses de char. Les combats de gladiateurs pouvaient également faire parti des *ludi*. Les *ludi* étaient également des jeux funéraires sacrés en l'honneur des défunts ou des rituels en faveur des dieux pour implorer des faveurs ou apaiser leur colère. Le jeu était avant tout un spectacle.

1.2 L'éducation romaine sous l'influence de la culture hellénique

La conquête de la Grèce par les Romains a profondément bouleversé l'éducation à Rome puis dans les autres pays qu'ils conquièrent ensuite. Les Romains dont la civilisation était encore assez élémentaire ont adopté les valeurs de l'éducation des Grecs dont la civilisation était à son apothéose.

La rencontre des deux civilisations apporta aux Romains l'art oratoire jusque-là laissé de côté dans le modèle d'éducation romain assez archaïque. Les Romains adoptèrent alors le modèle des institutions éducatives hellénistiques. Certains comme Caton le Censeur se battaient pour les traditions romaines et accusaient la culture grecque « de véhiculer des germes de mollesse et d'immortalité ». Caton interdisait même à son fils de fréquenter les médecins grecs et de fuir l'apprentissage du grec. Il changea finalement d'avis en fin de vie estimant alors l'étude du grec nécessaire. Les romains des grandes familles employèrent alors des esclaves des conquêtes comme précepteurs pour leurs fils, ils se rendaient même en Grèce afin de compléter leur culture en y étudiant avec les Grecs de naissance. La famille ne pouvait plus assurer l'éducation des enfants seule comme il se faisait dans la Rome ancienne.

Un enseignement public du grec fit également son apparition. Les écoles primaires, secondaires et supérieures apparurent alors. On y étudiait la grammaire et la littérature mais également la rhétorique et la philosophie. La musique, le chant, la danse et l'athlétisme de la civilisation grecque en revanche n'ont pas été réellement adopté par les Romains. Les écoles primaires apprenaient surtout aux élèves l'écriture notamment avec des tablettes d'ivoire et de la cire.

A l'école secondaire, l'école du « grammaticus » fréquentée par les élèves âgés de douze à dix-sept ans, est étudié la poésie. La langue grecque est étudiée. Les Romains ne possédaient pas de grands poètes c'est pourquoi les élèves ont étudié des œuvres et des écrivains Grecs. Plus tard, sous l'Empire romain la culture littéraire latine se développera et les élèves des écoles secondaires étudierons des textes d'auteurs latins comme Virgile.

Après 17 ans, les élèves fréquentaient les écoles supérieures, les écoles de rhétorique. La première école latine de rhétorique ouvrit en 93 après J.C. Cet enseignement était différent de celui des Grecs bien qu'il fût quand même influencé par la culture hellénique. Les écoles de rhétorique latines enseignaient de manière « moderne », les sujets traités étaient différents, plus actuels, plus proche de la pratique et de la vie courante menée par les Romains. Cet enseignement s'opposait à l'enseignement classique de la rhétorique qui se faisait en langue grecque et demandait plus d'années d'études. Alors les riches familles les plus conservatrices luttèrent contre cette nouvelle école de rhétorique qui était plus accessible aux jeunes Romains du peuple. Parmi les plus célèbre écrivain latin Cicéron et son œuvre philosophique était un défenseur de ces écoles supérieures latines et ses discours furent ensuite étudiés dans ces écoles.

Durant cette période de l'histoire l'éducation des Romains est profondément bouleversée. Les cultures grecque et romaine se sont mélangées et l'apprentissage se fait dans les deux langues. Les institutions scolaires se sont développées et la culture latine s'est également développée à cette période.

Quelle est la place du jeu dans les apprentissages à cette période de l'histoire de l'Antiquité romaine ? Est-elle la même qu'auparavant dans la Rome ancienne ou a-t-elle évolué ? La question du jeu dans les apprentissages était en tout cas un sujet de l'époque. Les grands philosophes Grecs comme Aristote, Platon ou encore Socrate s'étaient penché sur le sujet et avaient la conviction que le jeu avait son utilité dans l'éducation des enfants. Le philosophe Aristote recommandait par exemple, une formation par les jeux des enfants jusqu'à l'âge de cinq ans.

Au premier siècle, le pédagogue latin Quintilien avait affirmé que l'éducation se devait d'être un jeu pour ne pas que la motivation et le désir d'apprendre des enfants soit détruit. L'apprentissage doit être un plaisir. Dans cette seconde partie de mon cadrage théorique les idées principales de Quintilien au sujet du jeu dans les apprentissages seront exposées.

2. Pédagogue et pédagogie dans le monde romain : le jeu

L'une des figures qui transforma l'éducation romaine et inséra le jeu dans les apprentissages est Quintilien.

2.1 Un pédagogue important : Quintilien

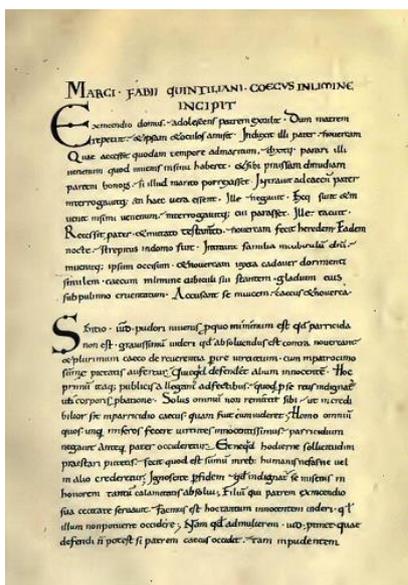
Quintilien de son nom complet Marcus Fabius Quintilianus est un rhéteur et pédagogue latin né au Ier siècle après J.C. Il a suivi des leçons avec de grands rhéteurs et devint un avocat très célèbre. Quintilien ouvrit une école de rhétorique où il y enseigna les principes de l'art oratoire. Son succès devint tel qu'il se fit nommer professeur public d'éloquence à Rome par l'empereur Vespasien (qui régna de 69 à 79). Il renonça à son métier d'avocat pour se consacrer totalement à son enseignement de rhétorique durant vingt ans. Il cessa ensuite d'enseigner et était devenu riche. Mais il finira sa vie seul car sa femme et ses deux enfants décédèrent. Quintilien mourut probablement en 96 mais la date exacte de sa mort n'est pas connue.



Le médaillon de Quintilien, de Houguenade en 1866.

Le médaillon se trouve sur une frise au Louvre, au-dessus du deuxième étage de l'Aile de Flore, Cour du Carrousel.

L'une des œuvres les plus importantes de Quintilien est : *De institutione oratoria* traduit par *Institution oratoire*. Il s'agit d'une œuvre comportant douze livres. Quintilien résume en quelque sorte ses cours de rhétorique durant vingt ans dans cet ouvrage qui permet de former totalement un orateur. La méthode de Quintilien consiste à éduquer le futur orateur presque dès la naissance et de le suivre à travers toutes les phases de son éducation. Il explique dans son ouvrage comment enseigner au jeune futur orateur la grammaire puis ensuite la rhétorique et dirige le jeune romain dans les choix de ses lectures. Avec son expérience d'avocat et d'enseignant, Quintilien connaissait ainsi très bien les enfants et l'époque dans laquelle ils vivaient. Il proposera donc des méthodes innovantes par rapport à ses prédécesseurs sur les manières d'enseigner aux élèves et en particulier aux plus jeunes.



Page d'un manuscrit des *Institutiones oratores* de Quintilien, daté du XII^e s

2.2 Les méthodes d'apprentissages par le jeu

A l'école primaire, le premier apprentissage est celui des lettres de l'alphabet. Pour faciliter cet apprentissage, les élèves apprennent tout d'abord uniquement oralement sous forme d'une phrase chanté (*canticum*) l'alphabet qu'ils mémorisent ainsi. Mais selon Quintilien cette méthode n'est pas adaptée, en effet il s'oppose aux méthodes d'apprentissage qui nécessite une part de travail trop abusif de la mémoire orale des jeunes enfants sans faire travailler la mémoire visuelle par la reconnaissance des formes et donc des lettres. Il estime que les jeunes enfants doivent apprendre à reconnaître simultanément les sons et les traces des lettres. Pourtant, dans les pratiques des écoles, c'est la première méthode qui est appliquée : les enfants doivent d'abord mémoriser le nom et l'ordre des lettres sous cette forme de phrase chanté avant de pouvoir voir un alphabet écrit.

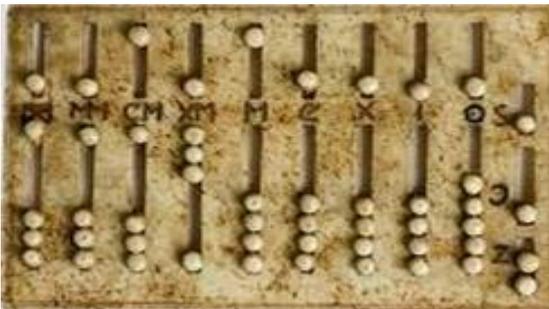
Par la suite vient donc l'introduction de l'écrit. Les élèves se voient présenté un alphabet avec les lettres écrites en capitales et disposées en plusieurs colonnes. Le but est que les enfants apprennent à reconnaître les lettres dans n'importe quel ordre. Les élèves peuvent lire l'alphabet dans l'ordre, dans le sens inverse, ou encore dans un sens complètement aléatoire. Ainsi, on peut observer l'intérêt que portent les Romains pour le jeu avec les lettres : « *L'alphabet à Rome se manipule. Et l'enfant lit ses lettres comme s'il faisait des gammes : il acquiert un savoir-faire, une virtuosité* » (E. Valette-Cagnac 1993 : 227, Anthropologie de la lecture dans la Rome antique).

Quintilien et de plus en plus de pédagogues penchent pour des méthodes d'apprentissages plus douces qu'auparavant en supprimant les méthodes brutales jugées trop archaïques. Pour stimuler les élèves et apprendre, ils manipulent des lettres d'ivoire ou de buis ou même encore des gâteaux en forme de lettres pour les récompenser pour leur travail et leurs progrès. Pour Quintilien il est important de passer par le sens du toucher pour les apprentissages des élèves : « *Je n'exclus pas le procédé connu, destiné à inciter les enfants à l'étude : le recours à un jeu de figurines d'ivoire, ainsi qu'à tout ce qu'on peut imaginer pour plaire à cet âge, qui aime manier, regarder, nommer [tractare, intueri, nominare].* » (Quintilien, Institution oratoire I.1.26). Ainsi les élèves étudient par la voix, le toucher et la vue pour l'apprentissage des lettres. Hérode Atticus qui est un pédagogue et un orateur a inventé, pour son fils, dans le même esprit du jeu des lettres mentionné juste avant, une méthode pour pallier à ses difficultés. Il fit venir vingt-quatre garçons du même âge qui portaient tous des panneaux de bois où les vingt-quatre lettres étaient gravées dessus.

Après avoir appris et lorsqu'ils maîtrisent l'alphabet les élèves commencent à assembler les lettres pour former des syllabes. Ici aussi les élèves, utilisent une méthode chanté progressive. Ils apprennent des combinaisons très simple pour débiter puis progressivement ils apprennent des

combinaisons plus complexes. Les élèves s'exercent simultanément en lecture et en écriture. Les élèves apprennent toutes les syllabes afin de maîtriser toutes les combinaisons possibles du langage. Ils apprennent d'abord toutes les syllabes de deux lettres puis de trois lettres et ainsi de suite.

Les élèves étudient conjointement les nombres. Ils apprennent à compter avec leurs doigts, à l'aide de petits cailloux (*calculi*) et à l'aide d'un boulier appelé « *Abacus* ». A cette période les chiffres romains sont des lettres (I, V, X, L, C, D, M). Les élèves apprennent donc la combinatoire des lettres dans la fabrication de mots et de nombres. Les jeunes Romains s'entraînent à « nouer » et « dénouer » c'est à dire à écrire et lire.



Abacus romain, entre 2ème et 5ème siècle

Lorsque ces principes sont maîtrisés, il s'agit de l'étude de l'unité de sens : le mot. Ici aussi l'apprentissage est long et progressif, les élèves étudient d'abord les mots les plus courts puis de plus en plus long dans un principe de classement analytique et non pas dans un ordre sémantique de difficulté (Guéraud & Jouguet 1938 : 6-13). Les mots les plus rares et les plus difficiles à prononcer sont étudiés. Quintilien qualifie dans son ouvrage *Institution oratoire* ses enchaînements de syllabes de « rocailleuses ». L'étude de ses *xalinoi* en grec « freins » permet aux jeunes futurs orateurs d'éliminer dès le plus jeune âge les difficultés d'élocutions.

Après les mots les enfants étudient les phrases (*sententiae*) et de petits textes de littératures grecque et latine. Les élèves apprennent en déchiffrant d'abord par syllabes pour leur faciliter la tâche puis cette aide à la lecture disparaît peu à peu et l'écriture et la lecture se font alors de manière continue.

Les plus conservateurs critiquent et repoussent ces innovations pédagogiques. L'école romaine malgré ces innovations évolue peu et reste dans l'ensemble la même jusqu'à la fin de l'Antiquité.

3. L'héritage de l'éducation romaine et le jeu dans les apprentissages aujourd'hui

3.1 Héritage

Tout d'abord nous devons aux civilisations grecque et latine notre langue, le français. Notre langue provient essentiellement du latin. Les conquêtes de la Gaule par les Romains et la romanisation des peuples influent sur notre langage qui aujourd'hui encore tient ses origines des peuples latins de l'antiquité. Au Moyen- Age les textes officiels étaient en latin. Aujourd'hui encore la langue latine est utilisée dans différents domaines comme les domaines de la médecine, de la musique, le juridique ou encore le culinaire. Les conquêtes romaines de la Grèce et la rencontre des deux cultures et langues se voient encore de nos jours. Beaucoup de mots d'origine hellénique sont toujours utilisés notamment dans les domaines de la géométrie, l'économie, la politique, la géographie et la rhétorique.

Au sujet des écoles en elles-mêmes, on retrouve de nos jours ce principe de mixité qui existait déjà à l'Antiquité, bien qu'il ait été abandonné entre temps au cours de l'histoire de la France. La division du système éducatif romain en écoles primaires, secondaires et écoles supérieures est similaire à notre système éducatif actuel. Les manuels scolaires afin d'apprendre à lire et écrire comme les *Hermeneumata Pseudodositheana*, qui regroupent du vocabulaire et des textes bilingues existaient déjà à l'antiquité.

3.2 Le jeu dans les apprentissages aujourd'hui

De nos jours la place du jeu dans les apprentissages et la relation entre le jeu et l'enseignement scolaire est toujours un sujet de discussion et ce depuis l'Antiquité. C'est véritablement avec l'arrivée de l'école gratuite et obligatoire jusqu'à l'âge de quatorze ans que le jeu est devenu essentiel dans les apprentissages. La pédagogie par le jeu permettant en effet de remédier au manque d'intérêt et de plaisir que peuvent éprouver certains élèves qui ne sont pas passionnés par les études et tout ce qu'implique le milieu scolaire. Selon de nombreux pédagogues, le jeu à sa place dans l'enseignement il stimule les élèves et leur permet de tester les connaissances.

En maternelle, le jeu est essentiellement utilisé. Il permet à l'enfant de devenir élève. Le premier cycle est un cycle où les enfants doivent prendre plaisir à apprendre, à vivre ensemble et progresser

dans leurs apprentissages et dans leur vie sociale. Le jeu et le fait d'apprendre par le jeu est même inscrit dans les bulletins officiels de l'éducation nationale est donc reconnu comme nécessaire et utile :

Extrait du BOEN n° 31 du 30 juillet 2020

« 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 ».

Au cycle 2 et 3, le jeu n'occupe plus la même place dans les apprentissages. Le terme de « jeu » apparaît toujours mais n'est plus comme au cycle 1 exposé comme une nécessité dans les apprentissages. Pourtant, la pédagogie par le jeu reste toujours un moyen de stimuler, captiver et dynamiser les apprentissages. Il existe différents types de jeu :

J'ai pu personnellement observer et appliquer cette pédagogie d'apprentissage par le jeu lors de mes stages d'observation et de pratique. J'exposerai donc ici la classification du jeu en trois catégories de Nicole De Grandmont dans *Pédagogie du jeu* et je citerai pour chaque catégorie des exemples issus de mon expérience personnelle. Il existe de nombreuses autres classifications du jeu réalisées par d'autres auteurs mais nous retiendrons ici cette classification seulement.

- Le jeu ludique : c'est une activité gratuite et spontanée, source de plaisir, nécessaire au développement de tout individu. Les règles y évoluent en fonction du joueur. La créativité y est favorisée.

Exemple de jeu ludique : A l'école maternelle, le matin lorsque les élèves arrivaient dans la classe ils pouvaient durant un temps limité avant le début des rituels, choisir l'activité de leur choix (marchande, poupées, dessins, jeux numériques) et jouer avec qui ils voulaient sans objectif d'apprentissage précis et sans intervention de l'enseignante.

- Le jeu éducatif : il permet de développer des connaissances nouvelles. *« Premier pas vers le jeu structuré, prétexte agréable, il cache l'aspect éducatif au joueur car sans contrainte perceptible. Il permet l'observation des comportements d'apprentissages [...] Le jeu éducatif*

prépare à la conceptualisation des notions d'une façon indirecte par le biais de l'expérimentation. »

Exemple de jeu éducatif : Avec des élèves de cycle 2, j'ai pu réaliser à l'aide d'un jeu de rami sur le groupe nominal, une séance pour découvrir les notions d'articles, noms et adjectifs.

- Le jeu pédagogique : il permet de renforcer les acquis et de tester des connaissances. « *Le jeu pédagogique est davantage un jeu où le plaisir est presque absent ou, à tout le moins, rapidement orienté vers des formes de réussites qu'on peut nommer performances* ».

Exemple de jeu pédagogique : Avec des élèves de cycle 3, en mathématiques sur la notion de fraction, j'ai pu observer l'utilisation du jeu « l'Atelier des potions » pour tester les connaissances et renforcer les acquis sur les fractions des élèves.

3.3. La motivation grâce au jeu dans les apprentissages

L'utilisation du jeu favorise les apprentissages. Selon Sauvé, le jeu est source de motivation et par ce fait il favorise l'apprentissage car il demande un engagement personnel et suscite des émotions. La motivation crée « des conditions favorables à l'apprentissage et, en ayant un impact positif sur les apprentissages cognitif, affectif et psychomoteur [...], le jeu motive l'apprenant, structure et consolide les connaissances, favorise la résolution de problèmes et influence le changement des comportements et des attitudes des jeunes » (Sauvé et al., 2007).

Le jeu apporte quelque chose à l'enfant du point de vue socio-affectif en développant chez l'enfant les capacités de socialisation, de construction de soi et de découverte de l'autre. En effet à travers le jeu l'enfant apprend la coopération mais aussi l'opposition, il apprend également à perdre, à gagner, à partager, à respecter des règles, à connaître ses émotions et percevoir celles des autres. Tous ces apprentissages informels permettent de faciliter les apprentissages formels. Brougère (2007) précise que le jeu permet de « déformaliser l'apprentissage scolaire » : c'est-à-dire que la motivation est nécessaire pour favoriser les apprentissages. Le jeu est source de motivation et permet un apport d'éléments informels qui s'ajoutent aux éléments formels dans l'apprentissage, et cet apport d'éléments informels suscite l'intérêt des élèves dans l'apprentissage.

3.6 Les autres bienfaits du jeu dans les apprentissages

Louise Sauvé (Professeure TELUQ, Université du Québec à Montréal), Lise Renaud (Professeure, Université du Québec à Montréal) et Mathieu Gauvin (Auxiliaire de recherche TELUQ, Université du Québec à Montréal) sont trois chercheurs qui ont rédigé un article traitant des impacts du jeu, en tant que formule pédagogique, sur l'apprentissage. Cet article est la synthèse de nombreux écrits sur le sujet, et la conclusion de cette analyse est que le jeu impacte positivement les apprentissages et qu'il apporte donc différents bienfaits.

Les bienfaits exposés sont les capacités de « coopération, de communication et de relations humaines » favorisé par les besoins de communication, de négociation, de discussion, de collaboration ainsi que les liens et les émotions que peuvent procurer les jeux.

L'article remet en évidence le fait que le jeu favorise la motivation dans les apprentissages. En effet il « soutient positivement l'estime et la confiance en soi, l'engagement, le désir de persévérer et d'accomplir une tâche. Le plaisir de jouer, le défi, l'aspect compétitif, l'interaction entre les joueurs, l'effet d'entraînement et la possibilité de gagner des points, l'excitation et l'enthousiasme suscités par la participation au jeu sont d'autres facteurs de motivation ».

Le jeu semble également contribuer au développement des capacités de résolution de problème, de mise en place de stratégie, de prise de décision, de logique et l'utilisation des jeux numériques permet de travailler ces compétences et sont une grande source de motivation pour les élèves.

Le jeu à également un bienfait sur la structuration des connaissances et favorise « la construction et l'organisation de schémas et de représentations chez les apprenants ». Enfin, les capacités d'intégration de l'information des apprenants semblent être favorisées par le jeu. Il permettrait en effet de développer « la capacité à établir des liens, à transposer des connaissances acquises dans d'autres contextes, et ce, de manière intuitive ou non ».

Les bienfaits du jeu dans les processus d'apprentissage sont donc multiples et variés.

3.5 Conclusion du cadrage théorique

Cette partie de cadrage théorique avait pour objectif de permettre de comprendre le système éducatif antique romain et la place qu'il concédait au jeu dans les apprentissages. On constate que la place du jeu a évolué dans les apprentissages puisque grâce à l'influence de la culture hellénique et à de grands philosophes et pédagogues, le jeu est devenu un moyen d'éduquer les jeunes.

Il a été également mis en évidence des similitudes entre le système éducatif romain de l'antiquité et le système éducatif français actuel.

La présentation des différents types de jeux selon le classement de de Nicole De Grandmont dans *Pédagogie du jeu* a permis de démontrer la diversité des types de jeux. L'effet motivant et les autres bienfaits que procure le jeu a également été exposé ainsi donc que sa favorisation des apprentissages.

EXPLORATION DE TERRAIN

4. Problématisation et méthodologie d'exploration de terrain

Jusqu'ici il a été question de retracer brièvement l'évolution de l'éducation et la place du jeu dans les apprentissages à l'Antiquité romaine. Puis, de faire le parallèle entre le système éducatif de l'antiquité romaine et notre système éducatif actuel ainsi que de déterminer la place du jeu dans les apprentissages de nos jours.

Il est maintenant question de comprendre : quel est l'intérêt et la place du jeu dans les apprentissages du point de vue des enseignants et des élèves ?

Pour réaliser cette exploration de terrain des questionnaires ont été réalisés auprès d'enseignants et d'élèves de cycle 1 et de cycle 3.

Des temps d'observations ont également été mis en place.

Les questionnaires ont pour but d'apporter une réponse à la problématique en répondant aux questions suivantes :

- Le jeu motive-t-il les élèves dans les apprentissages ?
- Le jeu aide-t-il les élèves dans les apprentissages ?
- Les élèves ont-ils l'impression d'apprendre en jouant ?
- Le jeu aide-t-il les enseignants à mettre en place certains apprentissages ?

- Quels sont les bénéfices du jeu dans les apprentissages ?
- Quelles sont les limites et contraintes du jeu dans les apprentissages ?

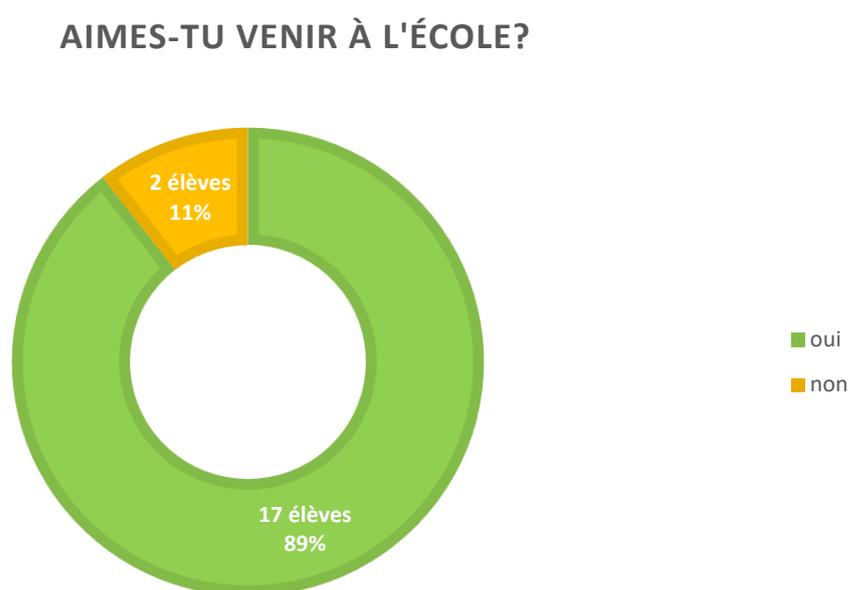
Le questionnaire posé aux élèves de cycle 1 est le même que celui posé aux élèves de cycle 2. Celui-ci se trouve en annexe 1. En revanche le questionnaire a été posé oralement aux élèves de cycle 1 et leurs réponses ont été retranscrites par écrit au plus proches de leurs réponses orales. Certaines tournures peuvent ne pas être exactes car pour recueillir les réponses j'écrivais au fur et à mesure qu'ils me parlaient.

Pour les élèves de cycle 3 le questionnaire à été distribué en version papier et ils y ont répondu à l'écrit, les réponses ont ensuite été retranscrites et l'orthographe corrigé sur ordinateur sans modifier le sens des réponses données par les élèves. Il leur avait simplement été donné oralement un début de phrase de réponse possible pour les questions qui demandaient une justification ce qui explique qu'elles soient similaires.

4.1 Questionnaire aux élèves de cycle 1 sur le jeu dans les apprentissages

Le questionnaire a été réalisé auprès d'une classe de 19 élèves dont 11 grandes sections et 8 moyennes sections. L'âge des élèves varie entre 4 et 6 ans. Certains élèves ont probablement répondu afin de me faire plaisir et d'autres ont probablement été honnêtes. Les questions ont été posé aux élèves séparément afin d'éviter que tous ne répètent comme leurs camarades de classe.

Question numéro 1 :



Si oui pour quelles raisons ?

Parce qu'il y a mes copains. (Cette réponse est revenue 6 fois)
Parce que j'aime bien la maîtresse et aussi beaucoup Léonie (l'ATSEM).
Parce que j'ai appris à écrire, je sais bien écrire maintenant.
Parce qu'on fait pleins de choses.
Parce que à la maison je m'ennuie j'aime mieux l'école avec mes copains.
Parce que j'aime jouer à la récréation.
Parce qu'on fait pleins d'activités trop bien comme la peinture et aussi la motricité j'aime bien et les histoires aussi j'en connais pleins.
Parce qu'on apprend des trucs.
Parce qu'on va faire mon anniversaire à l'école.
Parce qu'on fait les ateliers et aussi la motricité.
Parce qu'avec l'école on va voir les spectacles.
Parce que c'est bien j'aime bien l'école.

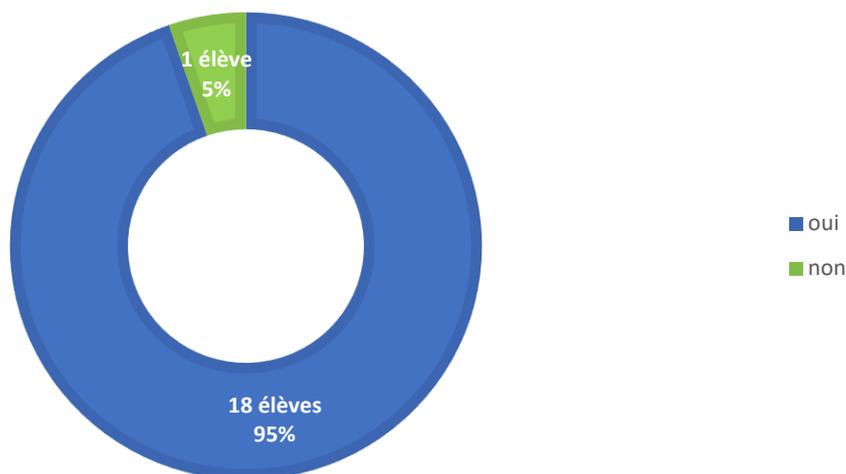
Si non pour quelles raisons ?

C'est trop nul j'aime pas les chansons ni les histoires et j'ai pas envie de faire la sieste.
Parce qu'à l'école il faut tout le temps faire « des travaux ».

Aux vues des réponses des élèves à la question : Aimes-tu venir à l'école ? 89% soit 17 élèves ont répondu que oui et 11% soit 2 élèves ont répondu que non. Il est probable que certaines réponses des élèves ne soient pas sincères mais qu'ils aient répondu simplement pour me faire plaisir, les réponses sont variées. En revanche sur les réponses obtenues sur les raisons d'aimer l'école on peut constater que les deux raisons les plus citées sont de voir ses camarades et de faire des activités.

Question numéro 2 :

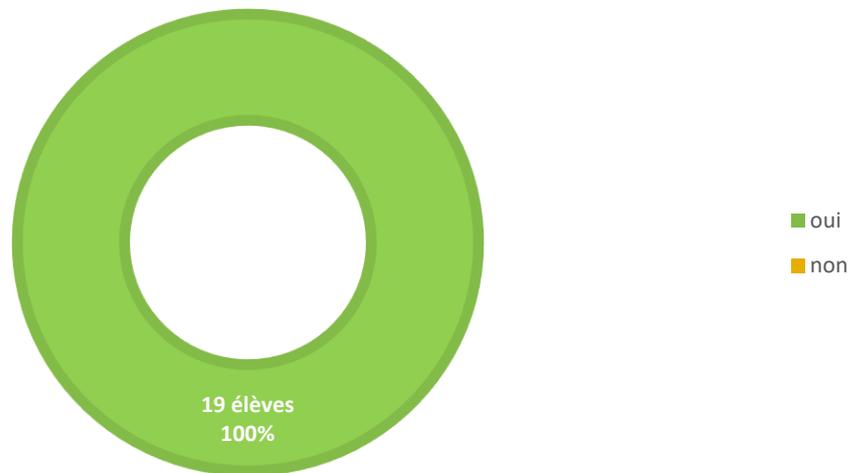
EST-CE QUE TU JOUES À LA RÉCRÉATION?



Après avoir obtenu les réponses des élèves j'ai décidé de les observer lors de la récréation afin de savoir si la réalité correspondait aux réponses et, effectivement un élève a passé la récréation assis sur le banc à côté de l'enseignante et il discutait avec elle. A la fin de la récréation je lui ai demandé pourquoi il ne jouait pas et s'il restait toujours vers la maîtresse durant les récréations et il m'a répondu que les autres ne jouaient pas beaucoup avec lui et qu'il préférerait être avec la maîtresse. En parlant ensuite avec l'enseignante j'ai appris que cet élève était très en avance pour son âge sur le plan scolaire mais également sur le plan de son développement personnel, et qu'il disait s'ennuyer avec les autres élèves. De plus c'est un enfant qui a de graves problèmes de vision sur un œil ce qui peut l'empêcher de jouer normalement avec les autres élèves par peur de tomber ou de se blesser du fait de sa mauvaise vision.

Question numéro 3 :

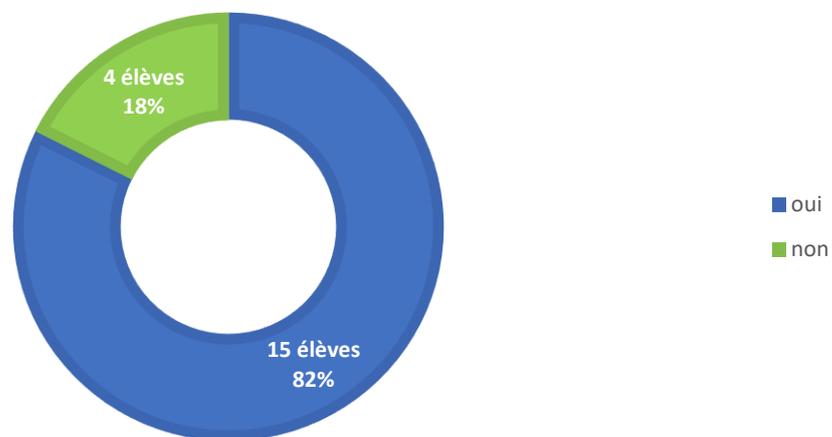
EST-CE QUE TU JOUES EN CLASSE ?



D'après les réponses des élèves, 100% des élèves affirment jouer en classe. Après leur avoir demandé de me donner un exemple d'un jeu qu'ils font en classe, une grande majorité me citait des jeux auxquels ils jouaient habituellement durant l'accueil le matin (tel que la cuisine, les poupées, mais aussi les lego et les puzzles). Très peu d'élèves m'ont cité des jeux qu'ils avaient réalisé lors d'ateliers comme en phonologie et en mathématiques.

Question numéro 4 :

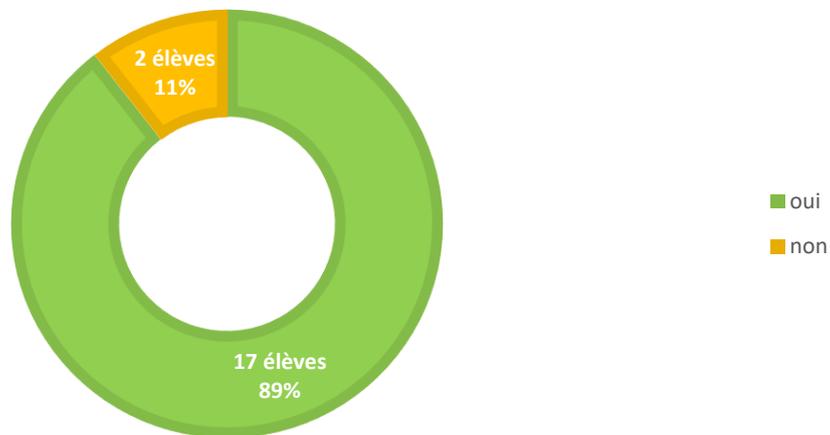
PENSES-TU QUE TU APPRENDS DES CHOSES QUAND TU JOUES ?



En observant les réponses à cette question on constate qu'une grande majorité des élèves a conscience d'apprendre et d'acquérir des connaissances et compétences en jouant. Mais on remarque également que 4 élèves ne perçoivent pas les apprentissages possibles à travers les jeux. On peut alors se demander ce qu'est le jeu pour ces élèves sachant qu'à la question « Est-ce que tu joues en classe ? » tous m'ont répondu que oui. Donc on peut penser que ces enfants ne considèrent pas certains jeux comme tel et qu'ils ne distinguent pas réellement les connaissances qu'ils acquièrent en jouant.

Question numéro 5 :

PENSES-TU QU'APPRENDRE EN JOUANT C'EST BIEN OU NON?



Si oui pour quelles raisons ?

Parce que j'adore/ j'aime jouer. (Cette réponse est revenue 11 fois).
Oui parce que c'est plus rigolo.
C'est mieux d'apprendre en jouant parce que j'aime pas trop le travail.
Parce que j'arrive mieux quand on joue.
Parce ce que comme ça j'apprends en jouant avec mes copains.
C'est plus facile.

Si non pour quelles raisons ?

C'est pas très bien pour quand on va aller au CP parce que les grands ils apprennent pas en jouant comme nous à la maternelle, mon grand frère il fait des exercices tout le temps.

Parce ce que on n'apprend pas.

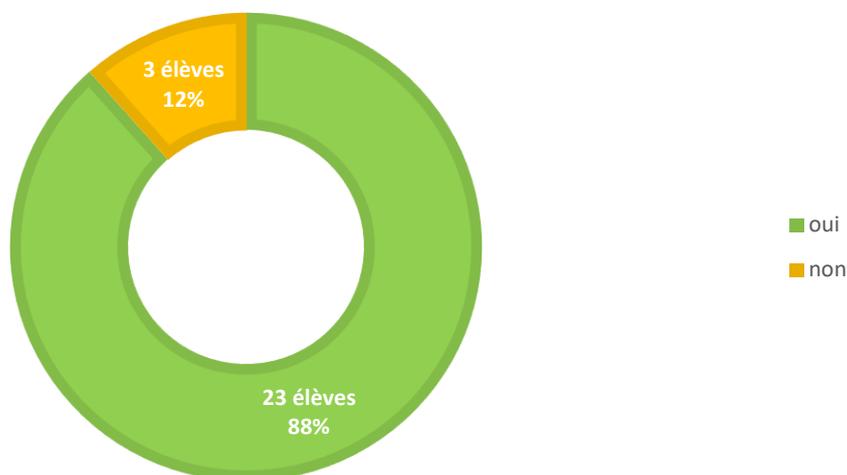
Les élèves pensent pour la plupart qu'apprendre en jouant est bien. On observe que la réponse « parce que j'adore/ j'aime jouer » est apparue 11 fois sur une classe de 19 élèves. Mais on peut aussi voir à travers les réponses que le jeu semble être une source de motivation dans les apprentissages et qu'il les facilite pour certains élèves. On peut également observer que deux élèves ont répondu non à la question. Il semblerait que le jeu ne soit pas adapté selon ces élèves à de bons apprentissages voir pas d'apprentissage du tout. De plus le fait d'avoir recours à des jeux dans les apprentissages semble pour un élève être réservé aux élèves de l'école maternelle c'est-à-dire aux petits puisque le passage au CP marque pour lui l'arrêt de l'utilisation du jeu. On peut penser qu'on a dit à cette élève qu'au CP il ne jouerait plus comme en classe de maternelle et il a alors compris que les apprentissages ne se feraient plus du tout par le jeu. De plus les apprentissages réalisés par son grand frère en classe de CP peuvent actuellement lui sembler très difficiles et très sérieux et donc non compatibles avec sa vision du jeu.

4.2 Questionnaire aux élèves de cycle 3 sur le jeu dans les apprentissages

Le questionnaire a été réalisé auprès d'une classe de 26 élèves dont 11 CM1 et 15 CM2. L'âge des élèves varient entre 9 et 11 ans. Le questionnaire a été distribué par écrit et il a été demandé aux élèves de répondre individuellement et honnêtement. Certains élèves ont probablement répondu afin de me faire plaisir et d'autres ont probablement été honnêtes. Les élèves n'étaient pas obligés de mettre leurs prénoms et pouvaient répondre au questionnaire anonymement.

Question numéro 1 :

AIMES-TU VENIR À L'ÉCOLE?



Si oui pour quelles raisons ?

J'aime bien l'école parce que j'adore l'histoire.
J'aime bien l'école parce qu'il y a toutes mes copines/copains. (Cette réponse est revenue 2 fois)
J'aime bien l'école parce qu'on apprend des choses. (Cette réponse est revenue 2 fois)
J'aime bien l'école parce que j'aime bien jouer à la balle au prisonnier à la récré.
J'aime bien l'école car plus tard je veux être maîtresse.
J'aime bien l'école parce que je travaille bien et j'ai des bonnes notes.
J'aime bien l'école parce qu'on fait de l'anglais et de l'allemand.
J'aime bien l'école parce qu'on fait la chorale et on va faire un spectacle en fin d'année.
J'aime bien l'école parce qu'à l'école on a un lapin et j'aime bien m'en occuper.
J'aime bien l'école quand on fait des jeux et un peu aussi les maths.
J'aime bien l'école parce que j'aime jouer à la récréation avec mes copains. (Cette réponse est revenue 3 fois).
J'aime bien l'école parce qu'on apprend un tas de choses pour quand on va aller au collège.
J'aime bien l'école parce que c'est bien d'apprendre.
J'aime bien l'école parce que ça me rend intelligent.
J'aime bien l'école parce que mes parents ils disent que je travaille bien.

Si non pour quelles raisons ?

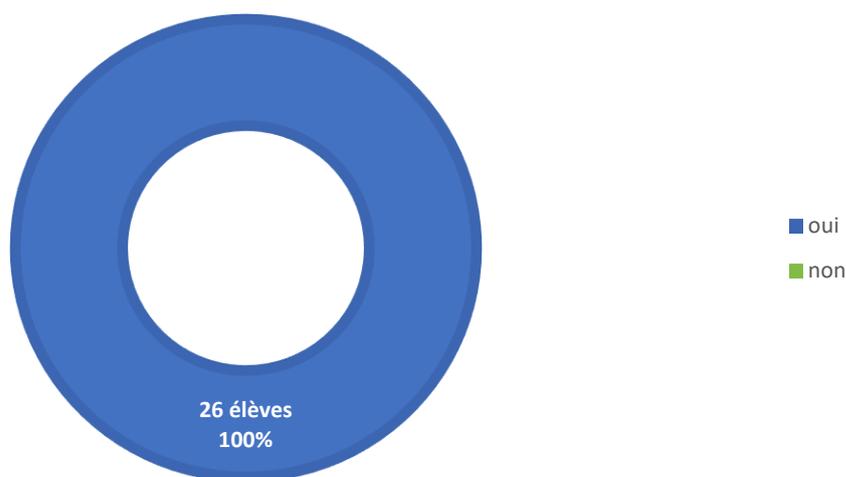
J'aime bien l'école parce que je suis trop fort en sport.
J'aime bien l'école parce que j'ai pleins de copains et la maîtresse est gentille.
J'aime bien l'école parce que j'adore apprendre.
J'aime bien l'école parce que plus tard je veux être infirmier comme maman et il faut travailler à l'école.

Je n'aime pas l'école parce que je déteste.
Je n'aime pas l'école parce que j'aime pas écrire.
Je n'aime pas l'école parce qu'on fait des évaluations.

Aux vues des réponses des élèves à la question : Aimes-tu venir à l'école ? 88% soit 23 élèves ont répondu que oui et 12% soit 3 élèves ont répondu que non ils n'aimaient pas venir à l'école. Il est probable que certaines réponses des élèves ne soient pas sincères mais qu'ils aient répondu simplement pour me faire plaisir, mais nous allons suggérer qu'au cycle 3 les élèves sont en grandes partie sincères. Les réponses sont plutôt variées, on peut observer que les élèves qui affirment aimer venir à l'école mentionnent le plus souvent le fait d'apprécier d'apprendre différentes disciplines et également le fait d'aimer jouer.

Question numéro 2 :

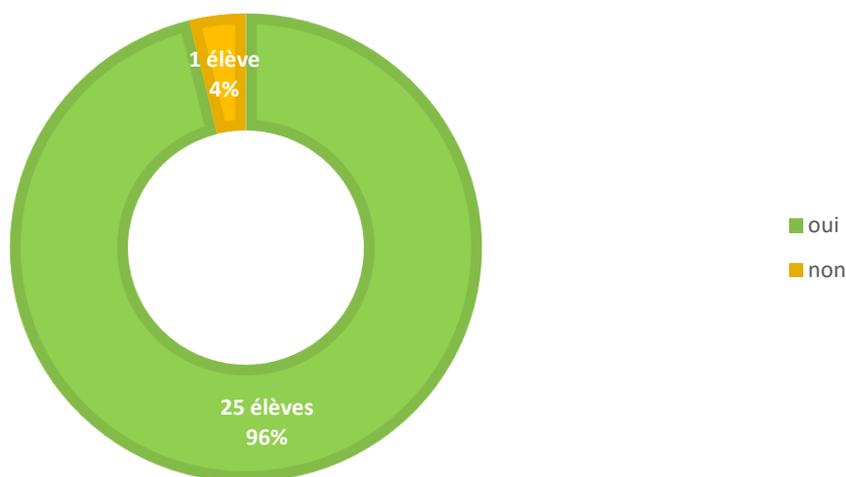
EST-CE QUE TU JOUES À LA RÉCRÉATION?



Tous les élèves ont répondu qu'ils jouaient à la récréation. Les élèves de cette classe m'ont fait part de la bonne ambiance qui règne dans la classe et de la bonne entente entre les différents élèves. Etant dans une école de village à une seule classe les élèves jouent donc uniquement entre eux et se connaissent pour la plupart depuis la maternelle. Ils jouent alors tous ensemble à la récréation ou forme de petits groupes qui jouent ensemble et en ayant observé une récréation les réponses obtenues avec le questionnaire se confirment.

Question numéro 3 :

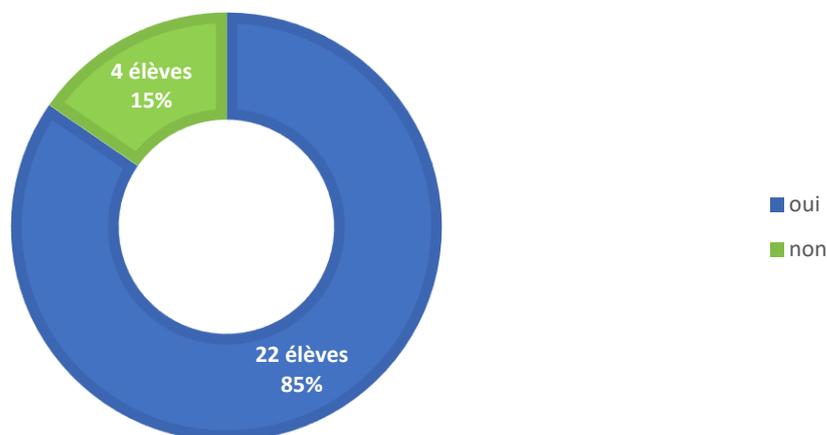
EST-CE QUE TU JOUES EN CLASSE ?



Sur une classe de 26 élèves de cycle 3, 25 élèves affirment jouer en classe. En leur demandant ensuite les jeux qu'ils font en classe, ils ont mentionné des jeux en numération et en sciences ainsi que des activités de jeux lors de temps libre lorsque le travail demandé est terminé (type coloriage magique, accès à jeux de logique sur tablettes, jeux mathématiques en libre accès, dessins libres considérés comme un temps de jeu). 1 élève a répondu ne pas jouer en classe, selon lui le seul moment où il joue est en récréation car il n'aime pas les jeux proposés en classe. Cet élève dit ne pas aimer les mathématiques donc on peut penser que tous les jeux qui touchent aux mathématiques ne l'intéressent pas mais qu'il a tout de même conscience qu'il s'agit de jeux. Il n'apprécie pas non plus le dessin. Il souhaiterait qu'il y ait plus de jeux en français dans sa classe car il aime bien la littérature et le français en général.

Question numéro 4 :

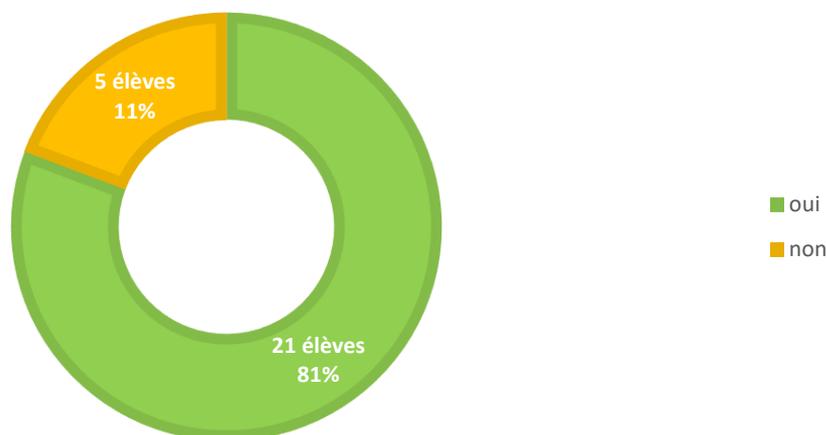
PENSES-TU QUE TU APPRENDS DES CHOSES QUAND TU JOUES?



On peut observer à travers les réponses obtenues à cette question que 85% des élèves pensent apprendre en jouant soit 22 élèves contre 15% soit 4 élèves qui affirment ne pas apprendre en jouant. Au cycle 3 avec des élèves qui ont entre 9 et 11 ans on peut penser qu'ils ont en majorité conscience d'apprendre en jouant mais peut-être pas encore tous ou alors que le jeu et les apprentissages ne sont pas compatibles pour eux, la question suivante va permettre de le vérifier.

Question numéro 5 :

PENSES-TU QU'APPRENDRE EN JOUANT C'EST BIEN OU NON?



Si oui pour quelles raisons ?

Parce ce que ça change des exercices normaux.
J'aime mieux apprendre en jouant c'est plus motivant surtout en maths car je suis très moyen.
Je pense que c'est bien d'apprendre en jouant parce que on s'en rend moins compte qu'on travaille.
Je pense que c'est bien parce que on travaille en groupe.
Je pense que c'est bien parce que je gagne les jeux des fois.
Je pense que c'est bien parce que c'est plus marrant.
Parce que j'adore les jeux/ j'aime jouer. (Cette réponse est revenue 3 fois)
Je pense que c'est bien parce qu'on apprend pleins de trucs pendant les jeux.
Je pense que c'est bien parce que je joue avec mes copains comme ça.
Parce ce que jouer c'est bien.
Je pense que c'est bien parce qu'après au collègue on pourra plus.
Je pense que c'est bien car c'est plus facile.
Je pense que c'est bien car le temps il passe plus vite.
Je pense que c'est bien parce que je m'amuse et je réfléchis en même temps.
Je pense que c'est bien car on fait des compétitions avec mes copains.
Je pense que c'est bien parce que au moins on peut rigoler.
Je pense que c'est bien car tout le monde joue ensemble.
Je pense que c'est bien car on apprend vite.
Je pense que c'est plus intéressant pour nous.

Si non pour quelles raisons ?

Je pense que ce n'est pas bien car ce n'est pas très sérieux.
Je pense que c'est pas bien car c'est pas du vrai travail.
Je pense que c'est pas bien car j'arrive pas à me concentrer.
Je pense que c'est pas bien car c'est pour les petits.
Parce que on n'apprend pas.

Les élèves pensent pour la plupart qu'apprendre en jouant est bien et les raisons sont variées. On remarque que des raisons de motivation dues aux jeux apparaissent dans les réponses. On observe également que 5 élèves ont répondu qu'ils ne pensent pas qu'il est bien d'apprendre en jouant. Il

semblerait que l'idée principale qui ressort du questionnaire est que le jeu n'est pas quelque chose de « sérieux » qui permette réellement d'apprendre selon ces élèves.

4.3. Questionnaire aux enseignants

Pour répondre à la problématique des enseignants ont répondu à un questionnaire également, celui-ci se trouve en Annexe 2. Le questionnaire a été envoyé à 5 personnes qui s'étaient portées volontaires pour y répondre et seulement trois ont finalement répondu. Ces enseignants enseignent dans le premier degré. Les trois enseignants qui y ont répondu enseignent actuellement respectivement en cycle 1, 2 et 3. Cela impacte possiblement les réponses du questionnaire si elles n'ont pas été élargies à l'enseignement du premier degré en général mais sont centrées par le professeur des école sur son cycle d'enseignement actuel.

Synthèse des réponses des enseignants à la question numéro 1 :

Le jeu est-il selon vous nécessaire dans les apprentissages ?

Deux enseignants exerçant dans deux cycles différents actuellement, le premier en cycle 1 et le deuxième en cycle 3 ont répondu que le jeu était nécessaire dans les apprentissages.

Les raisons évoquées sont le respect du mode d'apprentissage naturel des enfants. Le fait que les jeux rendent les élèves acteurs de leurs apprentissages et que de plus ils provoquent l'intérêt des élèves. Pour ces enseignants le jeu est toujours présent en maternelle et les jeux éducatifs sont également très importants en CP, ils le sont aussi en CE1/CE2 mais sur un temps moins important mais tous les jours quand même. Pour l'enseignant de cycle 1, les jeux symboliques (d'imitation) sont essentiels pour la socialisation et l'évolution du langage oral. Ils permettent aux enfants de transférer des situations vécues et grâce à l'interaction avec ses pairs, de les analyser et les comprendre. Les jeux d'assemblage (de construction) favorisent la structuration dans l'espace bien sûr mais aussi l'imagination et la coopération.

Enfin le troisième enseignant qui exerce en cycle 2 a répondu que le jeu n'était pas nécessaire dans les apprentissages mais complémentaire.

On peut donc penser que le jeu et les apprentissages sont liés pour les professeurs des écoles. La présence du jeu dans les apprentissages est plus ou moins importante selon les enseignants mais elle n'est jamais totalement absente.

Synthèse des réponses des enseignants à la question numéro 2 :

Les élèves semblent-ils plus motivés et impliqués dans le travail lorsqu'il s'agit de jeu ?

La réponse est unanime pour les trois enseignants sur la motivation des élèves. En revanche un enseignant pense que les élèves ne sont pas forcément impliqués car le fait de jouer avec des camarades peut distraire et limiter la concentration des élèves. Mais pour les autres enseignants les élèves s'engagent totalement dans l'activité lorsqu'il s'agit de jeu. En effet, les élèves sont très actifs lors de ces ateliers et apprendre par le jeu permet aussi de transmettre entre pairs ce qui est très valorisant pour les élèves. Et selon l'enseignant de cycle 3 l'envie de gagner des élèves augmente considérablement leur implication dans les activités.

Aux vues des réponses obtenues par les enseignants, le jeu est une source de motivation pour les élèves, cela rend l'activité plus attractive. En revanche l'implication des élèves peut être perturbée par le jeu qui peut distraire les élèves et les détourner de l'objectif premier de l'activité. Mais le jeu peut également au contraire permettre une implication totale des élèves et une valorisation. Cela dépend donc des élèves le jeu peut ne pas toujours convenir à tous les élèves d'après les enseignants interrogés.

Synthèse des réponses des enseignants à la question numéro 3 :

Le jeu est-il selon vous une aide aux apprentissages pour les élèves ?

Pour cette question on peut observer un consensus des enseignants qui affirment tous que le jeu est une aide aux apprentissages pour les élèves. La raison évoquée unanimement au recours au jeu dans les apprentissages est la différenciation. Autant pour les élèves les plus en difficultés que pour les élèves les plus en avance.

Le jeu permet donc d'aider les élèves dans leurs apprentissages en travaillant différemment des notions non comprises, en réinvestissant différemment des notions apprises ou afin d'approfondir encore plus certains apprentissages.

Synthèse des réponses des enseignants à la question numéro 4 :

Le jeu peut-il être une aide pour vous dans la mise en place de certains apprentissages ? Si oui, dans quels apprentissages utilisez-vous le jeu ?

Les trois enseignants interrogés ont affirmé que le jeu était une aide à la mise en place de certains apprentissages. Pour l'enseignant de cycle 2, le jeu lui permet de faciliter la découverte d'une notion notamment en numération et calcul. Pour l'enseignant de cycle 3 l'utilisation du jeu est une aide précieuse dans l'enseignement des matières fondamentales et plus particulièrement les mathématiques. Le jeu permet des manipulations, de rendre des situations plus concrètes et d'aider les élèves à raisonner en donnant du sens aux activités et aux notions travaillées. Enfin pour l'enseignant de cycle 1 le jeu permet de manipuler des notions sous différents angles, sans mettre de pression scolaire ou de résultat sur les élèves en permettant les essais/erreurs. Le jeu est associé à la notion de plaisir et les enfants ont envie de jouer. En maternelle, il est utilisé dans tous les apprentissages., que ce soit avec les mots ou encore la logique, tous les apprentissages passent par le jeu.

On observe à travers les réponses des enseignants que le jeu est une aide pour eux dans la mise en place des apprentissages. Le cycle 1 est entièrement pensé par le jeu donc il aide la mise en place de tous les apprentissages. Dans les autres cycles ce sont surtout les mathématiques qui sont cités comme nécessitant l'aide du jeu pour les enseignants. En effet le passage par le jeu permet de concrétiser des situations et des notions mathématiques et de faciliter l'enseignement pour le professeur et la compréhension pour les élèves.

Synthèse des réponses des enseignants à la question numéro 5 :

Quels sont les bénéfices du jeu dans les apprentissages selon vous ?

Les bénéfices du jeu cités par les enseignants sont similaires : le jeu permet de rendre les élèves actifs, les élèves sont plus motivés et prennent du plaisir en jouant. Le jeu permet une stimulation des apprentissages et un développement cognitif mais également émotionnel (apprendre à perdre et à gagner). Le jeu permet les activités en petits groupes ce qui permet selon les enseignants à tous les élèves de trouver leur place pour s'exprimer et notamment les plus petits parleurs. Le jeu permet la différenciation, il permet d'entrer plus facilement dans la découverte d'une nouvelle notion et rend le réinvestissement plus agréable et motivant pour les élèves.

Le jeu a donc selon les enseignants de nombreux avantages dans les apprentissages et les raisons de l'utilisation bénéfique du jeu sont nombreuses.

Synthèse des réponses des enseignants à la question numéro 6 :

Quelles sont les limites et les contraintes du jeu selon vous ?

Les contraintes et limites évoquées unanimement par les trois enseignants interrogés sont le niveau sonore élevé que peuvent avoir ces activités de jeu. Ainsi que le nombre d'élèves qui parfois peut être trop important pour pratiquer des jeux (pas assez de matériel) et cela est une contrainte importante pour les enseignants. Il a été évoqué également par plusieurs enseignants l'investissement important en temps que demande la mise en place d'un jeu, si celui-ci est à fabriquer il ajoute alors une charge supplémentaire de travail aux enseignants. Le coût élevé des jeux a été mentionné également. Une limite évoquée par l'enseignant de cycle 2 est le fait que certaines notions ne s'adaptent pas selon lui à l'utilisation de jeux. La gestion de conflit entre pairs est décrite par les trois enseignants. Il est difficile d'apprendre aux élèves à perdre, à jouer ensemble et à travailler. L'enseignant a besoin de temps et de disponibilité pour faire évoluer les comportements et cela peut entraîner une perte de temps dans la séquence d'apprentissage.

Si un grand nombre de bénéfices à l'utilisation du jeu ont été cités à la question précédente on observe que les contraintes et les limites à l'utilisation du jeu sont aussi multiples pour les enseignants.

5. Temps d'observation

J'ai observé lors de mes différents stages l'utilisation du jeu dans les apprentissages dans différents cycles. En tant qu'enseignante contractuelle alternante au cycle 1 j'utilise moi-même le jeu dans ma classe avec mes élèves mais j'ai préféré ne pas aborder ma propre journée de classe dans ce mémoire afin d'avoir un regard extérieur sur la classe que j'observe et afin d'observer une matinée avec un ou une enseignant(e) expérimentée. Les observations suivantes se sont déroulées sur trois demi-journées dans chacun des cycles de l'école primaire.

J'ai demandé au fur et à mesure de la matinée aux élèves s'ils considéraient certaines activités comme du jeu ou non. Le nombre d'élèves interrogés était variable d'une activité à l'autre en fonction du temps qui me permettait d'interroger les élèves sans perturber le déroulement normal de la matinée de classe.

5.1 Observation d'une matinée dans une classe de Moyenne section et Grande section

Cette observation a eu lieu dans une classe de 20 élèves dont 12 grandes sections et 8 moyennes sections. L'école est située en milieu urbain.

En cycle 1, le jeu est au cœur des apprentissages et dès le temps d'accueil des élèves des jeux sont mis à leurs disposition. On y trouve des puzzles, des jeux de constructions, un coin jeux d'imitation avec une cuisine et un autre avec un bébé et le matériel de soin du bébé ainsi que des instruments de médecin et une table de dessin. Lors du temps d'accueil les élèves choisissent eux-mêmes l'activité qu'ils souhaitent faire et peuvent en changer librement durant le temps d'accueil. Durant ce temps de jeux libres, les enfants ont unanimement conscience de jouer.

Ensuite les élèves rangent les jeux et se retrouvent tous au coin regroupement sur les bancs. Les rituels des présents, de la date sont faits, puis l'enseignante lit une histoire et ensuite les élèves chantent une comptine. Je n'ai pas pu demander aux élèves s'ils considéraient ce temps de classe comme un jeu ou non.

Ensuite l'enseignante explique aux élèves les activités qu'ils vont devoir réaliser dans les différents ateliers. Les moyennes sections doivent réaliser deux ateliers : un atelier de peinture et un atelier d'écriture en lettres capitales. Après avoir interrogé des élèves, tous considèrent ces deux activités comme un « travail » et non un jeu. Les grandes sections eux doivent réaliser un atelier d'écriture en lettres cursives et un atelier de coloriage, découpage et assemblage. Là aussi tous considèrent ces activités comme un travail. Pourtant une fois les ateliers terminés pour les élèves en avance, ceux-ci peuvent réaliser des coloriages, des dessins, faire du découpage sur leurs dessins et là l'activité de coloriage et de découpage est considérée par les élèves comme un jeu.

A la fin de ces ateliers les élèves rangent le matériel et se retrouvent là encore au coin regroupement pour boire un verre d'eau et passer aux toilettes avant d'aller en motricité.

En motricité la séance est une séance de lancer. Différents ateliers sont disposés et les élèves tournent sur les différents ateliers tout au long de la séance. Après avoir interrogé des élèves, tous considèrent que les activités sont des jeux, un élève m'a dit : « en motricité on fait des jeux trop bien ».

Après la séance de motricité les élèves terminent la matinée en récréation et jouent avec des vélos, des cerceaux et une installation de jeux avec des toboggans. Les élèves ont conscience de jouer et considèrent la récréation comme un temps de jeux.

Durant cette matinée d'observation en classe de cycle 1, on peut remarquer que les élèves considèrent les activités proposées à l'accueil du matin comme du jeu. En revanche il semblerait que dès lors que les activités sont présentées en ateliers celle-ci soient considérées comme du travail. En effet une activité de coloriage en atelier est considérée comme un travail par les élèves alors qu'une activité de coloriage hors temps d'ateliers est considérée comme un jeu. La différence qui pourrait être à l'origine de cela est le fait que le coloriage en atelier soit imposé tandis que le coloriage libre ne l'est pas et surtout que l'élève n'est pas obligé de le terminer comme en atelier où il devient alors un véritable « travail ».

La motricité est considérée entièrement comme un jeu, les élèves sont en mouvement, ils se défoulent et sont hors de la salle de classe. De plus les élèves âgés de 4 à 6 ans ne perçoivent pas forcément les apprentissages à travers les ateliers de lancer, ils sont simplement en train de jouer. La récréation est le lieu de jeu de l'école par excellence où les élèves ont pleinement conscience de jouer.

5.2 Observation d'une matinée dans une classe de CE1 et CE2

Cette observation a eu lieu dans une classe de 26 élèves dont 7 CE1 et 19 CE2. L'école est située en milieu rural.

En cycle 2 le temps d'accueil est plus court qu'en cycle 1 et ne constitue plus un temps de jeux libres. L'enseignante attend que tous les élèves soient debout derrière leurs chaises et tous ensemble avec l'enseignante disent bonjour puis s'installent. Ensuite vient un petit rituel d'anecdotes sur le week-end ou la soirée de la veille des élèves volontaires qui lèvent la main pour prendre la parole (l'enseignante interroge entre 5 et 7 élèves). Viennent ensuite les rituels de la date et les apprentissages commencent.

Il s'agit d'une dictée de mots réalisée d'abord avec les CE2 pendant que les CE1 sont en autonomie sur une activité d'écriture. Ensuite une fois la dictée et la correction par les élèves de la dictée terminée, l'enseignante recommence la dictée avec les CE1 pendant que les CE2 sont en autonomie sur l'activité d'écriture. Lorsqu'un élève avait terminé en avance son travail d'écriture il pouvait aller chercher ou continuer un coloriage magique (les coloriages magiques proposés permettaient de travailler les multiplications ou des notions de grammaires comme les accords des groupes nominaux en genre et en nombre). Les élèves interrogés perçoivent tous le coloriage magique comme un jeu mais ont conscience de travailler les tables multiplications.

La suite de cette première moitié de la matinée se poursuit avec une relecture de la leçon de grammaire et des exercices de grammaires sur le féminin et le masculin et le pluriel et le singulier. La leçon et

les exercices sont communs au CE1 et aux CE2. J'ai redemandé aux mêmes élèves interrogés auparavant qui réalisaient le coloriage magique de grammaire s'ils considéraient les exercices qu'ils étaient en train de faire comme un jeu et ils m'ont unanimement répondu que non. Pourtant le coloriage magique portait exactement sur les mêmes notions, on peut donc penser que c'est uniquement l'activité de coloriage en elle-même qui constitue l'activité de « jeu » pour les élèves.

A la fin de la séance de grammaire les élèves sont partis en récréation, et tous considèrent la récréation comme un temps de jeu.

Après la récréation, une séance d'anglais commence. Elle porte sur les vêtements et les couleurs. Le début de la séance est très ritualisé, la date est faite en anglais cette fois-ci, les élèves et l'enseignante chantent ensuite une chanson qui annonce le début de la séance d'anglais. La première partie de la séance est une écoute d'un enregistrement audio qui donne la description de la tenue d'un personnage à retrouver (à la manière d'une petite enquête policière pour retrouver un suspect). Les élèves avaient chacun une feuille avec différents personnages, ce travail était individuel. Après une correction collective. Les élèves en binôme devaient décrire la tenue de leur camarade. Enfin, en fin de séance l'enseignante demanda à tous les élèves de se mettre debout derrière leurs chaises et elle demandait à ceux qui portaient le vêtement avec la couleur qu'elle annonçait de lever la main.

Une majorité d'élèves interrogés considéraient les activités réalisées en langue vivante comme un jeu et avaient conscience d'apprendre durant ce « jeu ».

La dernière partie de matinée est consacrée à des exercices d'entraînement en mathématiques.

Voici donc mes remarques sur cette matinée d'observation en classe de cycle 2 en ayant interrogé les élèves afin de savoir s'ils considéraient certaines activités comme du jeu. Les élèves considèrent une activité comme du jeu lorsque intervient le coloriage. L'apprentissage d'une langue vivante est également considéré en majorité comme du jeu sauf pour certains élèves qui disent « je n'aime pas l'anglais ». En effet contrairement aux apprentissages comme les mathématiques ou la grammaire qui sont enseignés durant cette matinée de façon moins attractive (leçon/exercice sur feuille), l'anglais est enseigné avec plus d'interactions entre pairs, des activités plus ludiques comme ici la mini enquête pour retrouver un personnage ou encore les rituels chantés. Les élèves ont conscience d'apprendre des choses lorsqu'ils réalisent des activités qu'ils considèrent comme jeu.

5.3 Observation d'une matinée dans une classe de CE2, CM1 et CM2

Cette observation a eu lieu dans une classe de 32 élèves dont 6 CE2, 12 CM1 et 14 CM2. L'école est située en milieu rural.

A l'arrivée dans la salle de classe et grâce à un tableau des élèves de services chaque élève se voit attribuer une tâche à accomplir (le tableau est valable une semaine puis les rôles de chacun sont échangés). Des élèves ouvrent les volets, d'autres distribuent des cahiers, un élève va écrire la date au tableau puis un autre vient l'écrire mais en anglais cette fois-ci. Une fois la salle de classe et les élèves prêts à commencer la journée l'enseignant propose un rituel mathématique ici le Mathador, un jeu de calcul mental. Le but du jeu est d'atteindre le plus rapidement possible un nombre cible (obtenu en lançant deux dés par l'enseignant et compris entre 0 et 99) et en utilisant 5 nombres (obtenu par lancé de dés aussi). Pour y parvenir les élèves peuvent réaliser les opérations qu'ils souhaitent mais l'enseignant peut aussi imposer un type de calcul (par exemple l'enseignant peut imposer la présence d'une soustraction dans l'opération). Après avoir interrogés des élèves afin de savoir s'ils considéraient cette activité comme un jeu, les réponses étaient contradictoires. Pour certains élèves l'activité est un jeu, un petit rituel qu'ils apprécient parce qu'ils « gagnent » tandis que pour d'autres cette activité les met en position d'échec car ils sont selon leurs mots : « nuls en calcul mental donc ce jeu n'est pas drôle, ce n'est pas un jeu ».

À la suite de cette activité de calcul mental une séance sur les priorités opératoires débute, tout d'abord l'enseignant expose le cours puis les élèves s'entraînent avec des exercices puis applique la leçon avec un exercice au cahier du jour. J'ai interrogé les élèves qui considéraient le jeu du Mathador comme un jeu afin de savoir si les exercices sur la leçon du jour étaient également considérés comme un jeu et tous m'ont répondu que non. Lorsque les élèves ont terminé les exercices en attendant les autres plusieurs possibilités s'offrent à eux : les élèves peuvent réaliser des coloriages magiques, ils peuvent en groupe réaliser des affichages pour des exposés sur le thème de leur choix, ou encore accéder à toutes sortes de jeux de société à la condition d'avoir obtenu un certain nombre de « bon points ». Les élèves considèrent toutes ces activités comme des jeux. Le coloriage magique est une activité ludique considérée comme un jeu. Les affichages des exposés sont également perçus comme des jeux car les élèves sont en groupe et cherchent des informations comme des chercheurs et ont de plus le droit d'utiliser les peintures pour leurs affiches et de réaliser des dessins. Cela est considéré comme un jeu par les élèves.

Les élèves partent ensuite en récréation, un temps considéré comme un temps de jeu pour tous.

Après la récréation a lieu une séance d'EPS, il s'agit d'une séance de jeux collectif. Après avoir interrogé des élèves afin de savoir s'ils considéraient la séance d'EPS comme du jeu, une grande majorité m'a répondu que oui et quelques élèves m'ont répondu que non et m'ont précisé « je n'aime pas le sport », ou encore « de toute façon c'est toujours les mêmes qui gagnent ».

Les élèves de cette classe de cycle 3 considéraient certaines activités comme du jeu mais n'étaient pas toujours du même avis. On peut penser que les élèves considèrent une activité comme du jeu en mathématiques lorsqu'ils sont dans la réussite car pour les élèves les plus en difficultés le fait de ne pas réussir, de ne pas être assez rapide et donc en plus de perdre le jeu, accentue leurs sentiments d'échec et le jeu ne leur semble pas en être un et ne les aide pas dans leurs apprentissages. Les activités où interviennent le coloriage ou la peinture sont considérées comme du jeu. La création d'un exposé est aussi considérée comme un jeu car les élèves le réalisent en groupe et choisissent leurs thèmes librement. Les jeux de sociétés sont pour ces élèves le « meilleur » jeu que l'on peut faire en classe. Tout d'abord car pour y avoir accès il est nécessaire d'avoir un certain nombre de points, l'accès aux jeux de sociétés et donc considéré comme une récompense pour les élèves. Et deuxièmement car les élèves n'ont pas conscience de travailler des compétences (comme la compétence de mémorisation, d'écoute, de respect de règles et de vivre ensemble) lorsqu'ils jouent à ces jeux ils ont simplement l'impression de se distraire.

L'EPS est en grande majorité considérée comme du jeu par les élèves. Pour plusieurs raisons : car ils sont à l'extérieur donc hors de la salle de classe, car cela leur permet de se défouler. Mais également car ils jouent ensemble, car l'enjeu est de gagner et cela les motive. Enfin ils n'ont pas forcément conscience là aussi d'être en train d'apprendre et de développer certaines compétences. Pour les élèves qui ne considèrent pas l'EPS comme du jeu, on peut penser que cela est dû au fait que les mêmes élèves gagnent tout le temps ce qui peut agacer certains enfants. Il y a peut-être un travail à faire sur les constitutions d'équipes, de plus certains élèves n'apprécient simplement pas cette discipline.

5.4 Conclusion d'exploration de terrain

Cette exploration de terrain avait pour objectif de permettre de répondre à la problématique suivante : Quel est l'intérêt et la place du jeu dans les apprentissages du point de vue des enseignants et des élèves ?

On constate à travers les questionnaires aux élèves et aux enseignants ainsi que grâce aux observations que le jeu a une place importante dans l'enseignement du premier degré. Il est très présent et semble indispensable à l'enseignement en général en maternelle comme en élémentaire. En revanche il n'est pas toujours adapté aux apprentissages et doit être utilisé lorsque cela est pertinent. Le jeu aide les enseignants à mettre en place des apprentissages notamment en mathématiques et possède de nombreux avantages comme le fait de rendre les élèves actifs et de favoriser les échanges entre pairs et donc la valorisation des élèves. Il aide également une grande majorité des élèves grâce à son aspect attractif, il est source de motivation pour les élèves. Il permet également de mettre en place des aides

et de la différenciation pour les élèves en difficultés comme pour les élèves en avance. Les élèves en grande majorité sont favorables à l'utilisation de jeux qui leur permet d'apprendre de façon plus ludique. Et certains élèves ne se rendent pas toujours compte qu'ils sont en train d'apprendre lorsqu'ils jouent, cela peut faire partie des avantages à l'utilisation du jeu. Mais l'utilisation du jeu dans les apprentissages possède également certaines contraintes et limites comme le niveau sonore, l'investissement en temps que demande la mise en place des jeux ou encore la gestion de conflits.

Le jeu ne peut pas toujours convenir à tout le monde et les résultats de l'exploration de terrain l'on montré. Mais le jeu a une place importante dans les apprentissages et a de nombreux intérêts évoqués précédemment.

CONCLUSION GENERALE

A travers ce mémoire il était question de comprendre les rapports entre jeu et apprentissage en France dans notre système éducatif aujourd'hui et durant l'Antiquité dans la civilisation romaine. En répondant à la problématique suivante : En quoi le jeu permet-il d'apprendre ? Quelle place est donné aux activités ludiques dans les processus d'apprentissage durant l'antiquité romaine et aujourd'hui ?

Pour cela il était nécessaire de comprendre d'abord l'évolution de l'éducation de la Rome antique et son rapport au jeu. L'éducation ancienne romaine ne laissait pas la place à la question du jeu dans les apprentissages. Ceux-ci étaient essentiellement à visé patriotique, militariste et agricole, autrement dit il s'agissait d'une éducation utilitaire. En revanche le jeu existait déjà à cette époque mais n'avait aucun lien avec l'éducation.

Ce n'est que plus tard avec l'influence de la culture hellénique que la question du jeu et des apprentissages se posa. Le système éducatif de l'époque était proche de notre système actuel, des écoles primaires, secondaires et supérieures étaient instaurées. De grands philosophes Grecs comme Aristote, Platon ou encore Socrate débattaient déjà de la place du jeu dans les apprentissages. Le pédagogue Quintilien innova l'éducation et l'apprentissage de l'art oratoire avec son ouvrage *De institutione oratoria* qui proposait des méthodes nouvelles par rapport à ses prédécesseurs sur les manières d'enseigner aux élèves et en particulier aux plus jeunes. Les pédagogues de l'époque proposaient des apprentissages introduisant le jeu pour l'apprentissage des lettres avec des figurines

en ivoire ou encore des gâteaux. Mais également pour apprendre les nombres à l'aide de petits cailloux ou d'Abacus.

De cette éducation romaine, nous avons vu que nous avons de nombreux héritages. Tout d'abord notre langue, la langue française. Certains grands principes de notre système éducatif actuel également, tel que la mixité et la division du système éducatif en plusieurs écoles (primaires, secondaires et supérieures) qui proviennent du système éducatif romain. Et cette question de la place du jeu dans les apprentissages qui existait déjà dans la Rome Antique est toujours d'actualité. Et nous avons ensuite chercher à comprendre quelle est la place du jeu dans les apprentissages de nos jours.

En premier lieu il était question de comprendre théoriquement l'intérêt et la place du jeu dans les apprentissages, à travers les programmes officiels et la classification du jeu en trois catégories de Nicole De Grandmont dans *Pédagogie du jeu*. Nous avons vu que pour certains pédagogues favorables à l'utilisation du jeu dans les apprentissages, le jeu est une véritable source de motivation pour les élèves qui leur permet de s'engager plus facilement dans les apprentissages. Et nous avons également vu les autres bienfaits du jeu pour les apprentissages qui convergent vers l'idée que le jeu favorise les apprentissages.

Alors après avoir cherché des réponses théoriques à la question, une exploration de terrain a permis d'apporter des réponses supplémentaires. Grâce à des questionnaires proposés aux élèves d'une classe de cycle 1 et de cycle 3 ainsi qu'à des enseignants et des matinées d'observations dans chacun des cycles qui constituent le premier degré.

Cette exploration de terrain permet de conclure que le jeu ne peut pas être ignoré dans les apprentissages. Il a trouvé sa place dans les apprentissages en cycle 1 et il est présent encore mais de façon moins essentielle aux cycle 2 et 3. Le jeu est un véritable moyen de motivation pour une grande majorité des élèves et possède différents avantages. Si le jeu est devenu une évidence dans certains apprentissages de nos jours il n'en a pas toujours été le cas. L'histoire de la Rome Antique nous montre bien que le lien entre jeu et apprentissage n'a pas toujours existé et que l'on doit cela à de grands philosophes et pédagogues Grecs qui ont su percevoir les avantages de l'utilisation d'activités ludiques dans les processus d'apprentissages.

Bibliographie :

Catherine, W. C. (2015). *l'éducation dans le monde romain (PICARD HISTOIRE)*. PICARD.

Dasen, V. (2018). Histoire et archéologie de la culture ludique dans le monde gréco-romain. Questions méthodologiques. *Kentron*, 34, 23-50. <https://doi.org/10.4000/kentron.2460>

Delory-Momberger, C. (2006). G. Brougère. Jouer/Apprendre. *L'Orientation scolaire et professionnelle*, 35/3, 479-481. <https://doi.org/10.4000/osp.1033>

Henri-Irénée Marrou, H.-I. M. (1981). *Histoire de l'éducation dans l'Antiquité* (Editions du Seuil éd., Vol. 2). points Histoire.

L. Riboulet, L. R. (1941). *Histoire de la pédagogie*.

Louise Sauvé, Lise Renaud Et Mathieu Gauvin. (2007). Une analyse des écrits sur les impacts du jeu sur l'apprentissage. *Revue des sciences de l'éducation*, 33(1), 89-107.

<https://doi.org/10.7202/016190ar>

Nicole de Grandmont, N. D. G. (1997). *Pédagogie du jeu*. De Boeck.

Programme du cycle 1 (BOEN n° 31 du 30 juillet 2020). (2020, juillet). Eduscol. https://cache.media.eduscol.education.fr/file/A-Scolarité_obligatoire/24/3/Programme2020_cycle_1_comparatif_1313243.pdf

Valette-Cagnac, E. (2003). Etre enfant à Rome. *Terrain*, 40, 49-64. <https://doi.org/10.4000/terrain.1534>

Sitographie :

GABRIEL COMPAYRÉ, G. C. (2020, 13 septembre). *l'éducation selon Plutarque*. L'Agora une agora, une encyclopédie. http://agora.qc.ca/documents/Plutarque--Leducation_selon_Plutarque_par_Gabriel_Compayre

Gabriel Compayré, G. C. (2020, 13 septembre). *L'éducation selon Quintilien*. L'Agora une agora, une encyclopédie. <http://agora.qc.ca/documents/Quintilien-->

[Leducation_selon_Quintilien_par_Gabriel_Compayre](http://agora.qc.ca/documents/Quintilien--)

Hummel, C. (2012, 1 avril). *Aristote et l'éducation*. L'Agora une agora, une encyclopédie.

http://agora.qc.ca/documents/aristote_et_leducation

CELIARAMAIN. (2018, 14 septembre). *Histoire de l'Education : la Rome antique*. noobelearning.

<https://noobelearning.com/2018/09/14/histoire-de-leducation-la-rome-antique/>

Quintilien. (s. d.). silapedagogie.weebly. <https://silapedagogie.weebly.com/quintilien.html>

Marie Musset Et Rémi Thibert. (2009, octobre). *Quelles relations entre jeu et apprentissages à*

l'école ? Une question renouvelée. inrp. <http://veille-et-analyses.ens-lyon.fr/DA-Veille/48->

[octobre-2009.pdf](http://veille-et-analyses.ens-lyon.fr/DA-Veille/48-octobre-2009.pdf)

ANNEXE 1

Questionnaire pour élèves :

Problématique d'exploration de terrain : Quel est l'intérêt et la place du jeu dans les apprentissages du point de vue des enseignants et des élèves ?

Question 1 : Aimes tu venir à l'école ? (si oui pour quelles raisons/ si non pour quelles raisons)

Question 2 Est-ce que tu joues à la récréation ?

Question 3 : Est-ce que tu joues en classe ?

Question 4 : Est-ce que tu penses que tu apprends des choses quand tu joues ?

Question 5 : Penses-tu qu'apprendre en jouant c'est bien ou non ? (si oui pour quelles raisons/ si non pour quelles raisons)

ANNEXE 2

Questionnaire pour enseignant(es) :

Problématique d'exploration de terrain : Quel est l'intérêt et la place du jeu dans les apprentissages du point de vue des enseignants et des élèves ?

Question 1 : Le jeu est-il selon vous nécessaire dans les apprentissages ?

Question 2 : Les élèves semblent-ils plus motivés et impliqués dans le travail lorsqu'il s'agit de jeu ?

Question 3 : Le jeu est-il selon vous une aide aux apprentissages pour les élèves ?

Question 4 : Le jeu peut-il être une aide pour vous dans la mise en place de certains apprentissages ?

Si oui, dans quels apprentissages utilisez-vous le jeu ?

Question 5 : Quels sont les bénéfices du jeu dans les apprentissages selon vous ?

Question 6 : Quelles sont les limites et les contraintes du jeu selon vous ?

Résumé

Le jeu et les apprentissages peuvent sembler être deux termes que tout oppose au premier abord.

Mais le jeu ne peut-il pas servir les apprentissages ? Ne peut-il pas constituer en lui-même un apprentissage ? Que nous dit l'histoire de la Rome Antique au sujet de la place du jeu dans les apprentissages ? Et quelle est la place du jeu dans les apprentissages de nos jours ? Ce mémoire va tenter de répondre à ces questions, en essayant de comprendre les rapports entre jeu et apprentissage en France dans notre système éducatif actuel, et dans la civilisation romaine Antique, au travers de recherches, de lectures, d'observations et de recueil de données.

Ce mémoire ne prétend pas imposer une pédagogie par le jeu mais propose uniquement d'essayer de comprendre le rapport entre le jeu et les apprentissages.

Mots-clés : jeu, apprentissages scolaires, maternelle, élémentaire, France, Rome Antique, éducation.

Summary

Play and learning may seem to be two terms that everything opposes at first sight. But can't play serve learning? Can't it constitute in itself an apprenticeship? What does the history of Ancient Rome tell us about the place of play in learning? And what is the place of play in learning these days? This thesis will try to answer these questions, by trying to understand the relationship between play and learning in France in our current educational system, and in the Ancient Roman civilization, through research, readings, observations and collection of data.

This thesis does not pretend to impose a pedagogy through play but only proposes to try to understand the relationship between play and learning.

Keywords: game, school learning, kindergarten, elementary, France, Ancient Rome, education.