



HAL
open science

Le jeu et les apprentissages : l'influence du jeu dans les apprentissages

Johanna Thibaut

► **To cite this version:**

Johanna Thibaut. Le jeu et les apprentissages : l'influence du jeu dans les apprentissages. Education. 2022. dumas-03924048

HAL Id: dumas-03924048

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03924048v1>

Submitted on 5 Jan 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.

Université de Nice Sophia-Antipolis
INSPE de l'académie de Nice

Le jeu et les apprentissages
L'influence du jeu dans les apprentissages

Mémoire présenté en vue de l'obtention du Master 2
« *Métier de l'Enseignement et de la Formation en 2021-2022* »
Novembre 2021 - Mars 2022

Soutenu publiquement par :
TIBAUT Johanna

En présence d'un jury composé de :
Tuteur INSPE : FALLER Christine et HEISER Laurent
Tuteur Éducation Nationale : LOTIGIE Karine

SOMMAIRE

1. INTRODUCTION.....	4
1.1 THEME DU MEMOIRE	4
<i>Présentation personnelle</i>	4
1.2 OBJET D'ETUDE	4
<i>Questionnement préalable à la recherche</i>	4
<i>Enjeux de cette recherche</i>	5
<i>Annonce de plan</i>	6
2. PREMIERE PARTIE : CADRE THEORIQUE OU CONCEPTUEL ET QUESTIONS DE RECHERCHE.....	8
2.1 CONCEPTS RETENUS	8
<i>Définitions du jeu</i>	8
<i>La notion de pédagogie par le jeu</i>	10
<i>Le lien entre le jeu et les apprentissages</i>	11
<i>Le rôle du jeu dans les apprentissages</i>	14
<i>Les bienfaits du jeu sur l'individu</i>	16
2.2 PROBLEMATIQUE ET QUESTIONS DE RECHERCHE	18
3. SECONDE PARTIE : L'ETUDE EMPIRIQUE REALISEE	19
3.1 METHODE.....	19
<i>Terrain de l'étude</i>	19
<i>Calendrier du recueil des matériaux</i>	20
<i>Mesure et outils de collecte</i>	22
<i>Traitement des matériaux</i>	22
3.2 PRESENTATION DE L'ETUDE EMPIRIQUE	24
<i>Résultats concernant l'hypothèse 1</i>	24
<i>Résultats concernant l'hypothèse 2</i>	27
4. DISCUSSION DES RESULTATS	32
DISCUSSION DES RESULTATS CONCERNANT L'HYPOTHESE 1	32
DISCUSSION DES RESULTATS CONCERNANT L'HYPOTHESE 2	34

5. CONCLUSION	36
6. REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES (NORMES APA)	38
QUATRIEME DE COUVERTURE	40
MOTS CLEFS	40
ANNEXES NUMERIQUE (DVD OU CD)	41
<i>Annexe 1 : Synthèse du constat DESCO (2006)</i>	<i>41</i>
<i>Annexe 2 : Questionnaire sur les méthodes de travail affectionnées par les élèves.....</i>	<i>42</i>
<i>Annexe 4 : Fiche de préparation – escape game</i>	<i>47</i>
<i>Annexe 5 : Storytelling – Contexte de l’escape-game</i>	<i>49</i>
<i>Annexe 6 : Fiche de rappel de connaissance</i>	<i>50</i>
<i>Annexe 7 : Fiche réponse pour l’enseignante.....</i>	<i>51</i>
<i>Annexe 8 : Grille d’observation durant l’escape game</i>	<i>53</i>
<i>Annexe 9 : Questionnaire de retour sur l’activité</i>	<i>54</i>
<i>Annexe 10 : Questionnaire période 3</i>	<i>55</i>

1. Introduction

1.1 Thème du mémoire

Présentation personnelle

Le jeu dans le milieu scolaire est source de débat dans la mesure où il apporte une plus value sans mesure aux apprentissages et à l'individu. Toutefois il est important de le mettre en place dans une classe de manière à ce qu'il serve les apprentissages et non qu'il soit une source uniquement de divertissement.

J'ai tenté de mettre l'apprentissage par le jeu en avant dans le milieu sportif avant de pouvoir m'y prêter dans le milieu scolaire. Avant d'entreprendre des études dans l'éducation j'ai été et je continue d'être coach de natation. J'ai pu m'apercevoir après plusieurs années que les exercices à répétitions n'étaient pas les plus stimulants pour les élèves. J'ai alors mis en place des jeux basés sur diverses compétences et j'ai pu apercevoir une volonté grandissante et persistante des enfants à tenter de nouvelles choses sans peur. J'en ai déduit que le jeu pouvait avoir un impact potentiellement positif sur les apprentissages en natation. C'est pour cela qu'à travers ces recherches et ces nouvelles expériences je souhaite vérifier si le jeu est favorable aux apprentissages à l'école.

1.2 Objet d'étude

Questionnement préalable à la recherche

Depuis plusieurs années je me pose donc la question de l'influence du jeu dans les apprentissages. Ce mémoire et ce stage ont été l'occasion de me pencher sur le sujet. Ils m'ont permis de faire des recherches et des expériences pratiques en classe, afin d'avoir des réponses sur l'influence du jeu dans le contexte scolaire. **Il serait intéressant de les présenter dans cette partie afin de pouvoir établir les contours de ma recherche, mais également afin de pouvoir apporter des éléments de réponses à ces réflexions.**

Avant d'entreprendre toute recherche je me demandais si le jeu avait sa place à l'école et dans ce cas quelle place pouvait-il occuper ? Egalement, comment un enseignant peut-il utiliser le jeu pour qu'il serve des apprentissages ?

La pédagogie par le jeu est-elle plus favorable à la mise en œuvre des apprentissages que des activités pédagogiques traditionnelles (par exemple des fiches d'exercices de manuel) ?

J'ai constaté que les jeux permettent aux élèves d'être actifs. Je me suis donc demandée si, en accord avec les théories de pédagogies actives, le jeu permet de construire des apprentissages durables dans le temps du fait que l'enfant est actif lors de ses apprentissages.

Après avoir émis ces questions sur la place du jeu à l'école au niveau des apprentissages, je me suis interrogée sur sa place pour l'élève. Autrement dit, est-il favorable aux apprentissages parce qu'il suscite une grande motivation de la part des élèves ?

À partir de cette réflexion je me suis questionnée sur les pairs. Les jeux peuvent susciter une coopération. Cette coopération dans le cadre d'une activité ludique permet-elle l'inclusion des élèves qui sont en difficulté ? En somme, le jeu permet-il d'intégrer et motiver les élèves en difficulté ?

Si le jeu peut être favorable, son utilisation dans le cadre de processus d'apprentissages laisse-t-il apparaître des limites ? Tous les jeux ne sont pas à but éducatif. Si l'enseignant décide de mettre en place un apprentissage par le jeu, alors le jeu doit apporter quelque chose aux élèves. S'il n'est pas choisi ou utilisé à l'intention d'un apprentissage, alors il ne représente qu'un divertissement. Il pourrait alors s'installer une confusion chez les élèves quand à leur rapport au jeu dans la classe. En considérant ces limites, il est possible de se demander si le jeu est pertinent et à quelle condition doit-il être utilisé en classe.

[Enjeux de cette recherche](#)

La pédagogie par le jeu n'est pas la plus répandue, toutefois le jeu a une grande influence sur les apprentissages des élèves.

Il est tout d'abord un facteur de motivation pour l'enfant car il présente un but concret dans lequel l'élève va s'impliquer. Le jeu permet également de rendre l'élève auteur de ses

apprentissages. Le jeu permet également à l'enfant de verbaliser sa pensée à travers des méthodes de travail différentes.

La notion de jeu est relativement large, tous ne sont pas nécessairement porteurs de connaissances. C'est pour cela que dans le cadre scolaire la mise en place du jeu dans les apprentissages est délicate. Il est intéressant de pratiquer le jeu mais il doit apporter quelque chose aux élèves. Il ne doit pas être une simple source de divertissement. C'est pourquoi il faut s'attacher avant tout à définir ce qu'est le jeu.

Au sein de l'institution dans laquelle je suis en stage cette année, j'ai pu m'apercevoir que les enseignant-es ne pratiquaient pas le jeu de manière fréquente avec leur classe. Mon étude a pour but de tester la pratique du jeu en classe.

L'objectif est de constater si sa pratique est réalisable. Avant tout il est nécessaire de s'intéresser à savoir si cette pratique du jeu en classe permet aux apprentissages de perdurer dans le temps. Pour cela dans un premier temps il est nécessaire d'effectuer des recherches afin de définir ce que représente et permet le jeu dans un contexte pédagogique.

[Annonce de plan](#)

Afin de recueillir du savoir scientifique sur cette notion de jeu dans les apprentissages, la première partie de ce mémoire sera un cadre théorique dédié aux différentes lectures que j'ai effectuées. Elles retracent l'évolution de mes questionnements au cours des lectures

Tout d'abord il sera intéressant de s'attacher à définir la notion de « Pédagogie du jeu ». Puis de constater le lien qu'il existe entre jeu et apprentissage. Ensuite il est nécessaire de comprendre le rôle du jeu dans les apprentissages. Enfin le jeu ne serait rien sans un joueur, c'est pour cela qu'il est indispensable de constater les bienfaits du jeu sur les apprenants.

Les recherches théoriques présentées dans la première partie me permettront de faire émerger dans un second temps une problématique de recherche. La définition de cette problématique éclairée par les recherches me permettra de mettre en avant deux hypothèses de recherche.

Dans un troisième temps je présenterai la méthodologie mise en oeuvre pour tester les hypothèses de recherche. Dans cette partie je mettrai en exergue et analyserai les résultats obtenus après cette étude empirique.

Enfin pour conclure ce mémoire je présenterai la réponse apportée à mes hypothèses de recherche éclairée par mes lectures scientifiques et mes expériences pratiques.

2. Première partie : Cadre théorique ou conceptuel et questions de recherche

2.1 Concepts retenus

Dans cette partie seront présentés les concepts retenus à travers les différentes lectures, en les liants aux questionnements préalables à la recherche. Pour cela cinq caractéristiques ont été retenues.

Dans un premier temps il est nécessaire de définir la notion de jeu qui sera traité tout au long de cette recherche. Ensuite dans un second temps il sera intéressant de caractériser ce que les auteurs retiennent de la notion de pédagogie du jeu. Puis, à travers cette pédagogie il est intéressant de constater le lien qu'il existe entre jeu et apprentissage. Enfin après avoir constaté le rôle du jeu dans les apprentissages, il est nécessaire de déterminer les bienfaits qu'il peut apporter à l'élève.

Définitions du jeu

Il existe de nombreuses formes et types de jeux. Par exemple : les jeux de rôles, les jeux vidéos, les serious game, les jeux sensoriels, les jeux d'activité physique...

Donner une définition précise est complexe et n'est pas représentatif car c'est une notion trop vaste. C'est pour cela que plusieurs théoriciens ont tenté de définir le jeu à travers plusieurs critères. J'ai retenu dans mes recherches les définitions de trois auteurs qui me semblaient pertinentes et complémentaires.

Tout d'abord, Roger Caillois (1958) sociologue et élu de l'Académie Française en 1971 donne une définition du jeu dans son œuvre « *Les jeux et les Hommes* » (1958). Selon lui un jeu doit contenir six caractéristiques : «

- **Libre** : L'activité doit être choisie pour conserver son caractère ludique séparé.
- **Circonscrite** : dans les limites d'espace et de temps
- **Incertaine** : l'issue n'est pas connue à l'avance
- **Improductive** : qui ne produit ni biens, ni richesses

- **Réglée** : Elle est soumise à des règles qui suspendent les lois ordinaires
- **Fictive** : Accompagnée d'une conscience fictive à la réalité seconde. » (Caillois, 1958, cité dans la pédagogie du jeu Duquesnoy et al... 2019, diapo. 4).

Ensuite Nicole de Grandmond (1995) a obtenu un Ph D en orthopédagogie. Elle est adepte de la pédagogie ludique et créa de nombreuses activités ludiques au service des élèves déficients.

Dans son livre « *Pédagogie du jeu – Jouer pour apprendre* » (1995), elle définit le jeu en utilisant cinq critères : «

- Un **acte total** faisant appel à tout l'être
- Une **action libre** qui ne peut être commandée
- Une **activité incertaine**, dépendante de la fantaisie du joueur
- **Une activité spontanée**, sans règles préétablies
- Une activité qui fait appel à la **motivation intrinsèque**. » (De Grandmont, 1995, cité dans la pédagogie du jeu Duquesnoy et al... 2019, diapo. 4).

Nicole de Grandmond (1995) et Roger Caillois (1958) se rejoignent sur la définition du jeu sur plusieurs critères. Ils estiment tous les deux que c'est un acte qui doit être libre et qui doit avoir une issue incertaine autrement dit qui dépend de l'action de l'être.

Enfin Gilles Brougère (2005) est professeur de sciences de l'éducation spécialisé dans la science du jeu. Sa définition du jeu dans son œuvre « *Jouer/Apprendre* » (2005) est intéressante car elle prend compte des deux définitions précédentes. De plus, elle prend en compte le joueur. Selon lui le jeu est composé de cinq critères :

- « La **fiction** « réelle » (le second degré), le jeu prend place dans un cadre spatio-temporel donné et implique une métacommunication. Le joueur s'y investit avec autant de sérieux que dans la réalité.
- La **décision** du joueur, il n'y a jeu que si le joueur le décide, ce qui renvoie à la fois à sa décision d'entrer dans le jeu et aux décisions qu'il prendra durant le jeu.
- La **règle**, elle structure le jeu et fait l'objet d'une acceptation collective par les joueurs.

- La **frivolité**, il n’y a aucune conséquence sur la réalité, il invite à de nouvelles expériences dans lesquelles on n’a pas besoin de mesurer les risques qui freinent. On est force de proportion, plus créatif ; on peut se surpasser.
- L’**incertitude**, c’est le moteur du jeu. Le jeu n’est jamais deux fois pareil. On ne sait jamais à l’avance comment il va se dérouler et finir ». (Brougère, 2005, cité dans la pédagogie du jeu Duquesnoy et al... 2019, diapo. 5).

En somme plusieurs critères notoires ressortent de ces définitions qui permettent de mieux appréhender ce que doit être le jeu. Il se déroule dans un temps fictif qui n’a pas de conséquence sur la réalité (Caillois 1958). Il doit disposer de règles concrètes et précises ainsi qu’une période bien déterminée dans le temps et l’espace (Brougère 2005). Enfin dans le jeu règne une incertitude qui est basée sur les choix et les motivations des joueurs (Brougère 2005).

[La notion de pédagogie par le jeu](#)

Avant de pouvoir constater s’il existe un lien entre le jeu et les apprentissages il faut s’attacher à définir ce en quoi consiste la pédagogie par le jeu.

La pédagogie par le jeu repose sur une simulation qui est possible par ce dernier. Cette simulation permet de développer des caractéristiques comme l’observation et la compréhension. C’est qu’affirme France Barbot en reprenant les travaux de Pauline Kergomard (Kergomard, 1910, cité dans Barbot 2016) ancienne inspectrice générale des écoles maternelles et qui rejoint John Dewey (1968) sur l’importance du jeu pédagogique. Elle écrit dans « *L’enfant et le jeu* » (Kergomard, 1910, cité dans Barbot 2016) que le jeu est le travail de l’enfant. Lorsqu’ils jouent à l’école maternelle ils s’initient à la vie.

« *En jouant ils développent leurs perceptions, leurs tendances à expérimenter, leurs intelligences, leurs instincts sociaux et la maîtrise de leur corps* ». (Kergomard, 1910, cité dans Barbot 2016, diapo. 5)

D’un autre côté, John Dewey philosophe américain spécialisé en psychologie et pédagogie. Initiateur du « Hands on learning » est convaincu que les élèves doivent interagir avec leur

environnement pour pouvoir développer leurs savoirs (Dewey, 1968, cité dans Blanquet, 2010). Ils doivent passer par l'expérimentation de la réalité. Marie Blanquet (2010) dans son article « *John Dewey, philosophe Américain de l'éducation* » (2010) explique qu'il est l'origine du mouvement « Progressive learning » souvent appelé « learning by doing ».

Ainsi Kergomard (Kergomard, 1910, cité dans Barbot 2016, diapo. 5) comme Dewey (Dewey, 1968, cité dans Blanquet, 2010) mettent en exergue l'importance de la simulation, de l'expérimentation et de l'activité de l'élève dans le processus d'apprentissage. Cette notion représente l'élément central de la pédagogie par le jeu.

Cette pédagogie est également caractérisée par le fait qu'elle soit indirecte est adaptable en fonction des besoins des élèves (Duquesnoy et al... 2019). Dans le dossier de veille « *Pédagogie du jeu* » (Duquesnoy et al... 2019), les auteurs définissent ce qu'est une pédagogie du jeu et mettent en avant différents exemples. Selon eux, deux axes doivent être présents pour être face à une pédagogie ludique : L'enseignant doit être voué à cette philosophie et cette pédagogie doit être indirecte avec un débriefing à la fin d'un temps de « jeu » (Duquesnoy et al... 2019).

Jouneau Sion (2009) met également en avant ce besoin de pause dans le jeu pour pouvoir permettre aux élèves d'analyser ce qu'ils viennent de réaliser. Elle met également en avant le fait que la pédagogie du jeu à la même vocation que la pédagogie classique. Elle permet de s'adapter aux besoins des élèves plus ou moins en difficulté (Jouneau-Sion, 2009).

[Le lien entre le jeu et les apprentissages](#)

Le constat DESCO (Foucteau et al..., 2006) « *Comment repositionner le jeu comme support d'apprentissage à l'école maternelle* » met en avant le lien qu'il existe entre jeux et apprentissages. D'après le sondage qu'ils ont effectué, les jeux présents dans une classe de maternelle sont utilisés 32% du temps comme support de situations d'apprentissages, 15% des enseignants utilisent le jeu comme activité libre et 4 à 6% utilisent le jeu pour mettre en œuvre une situation de communication. Il ressort de ce constat que la majorité des enseignants utilise le jeu pour le lier avec les apprentissages (Foucteau et al..., 2006).

Dans la continuité de leurs recherches ils ont posé la question suivante aux enseignants :

« Quel lien faites-vous entre les jeux et les apprentissages ? » (Foucteau et al..., 2006, page 6).

43% des enseignants établissent un lien d'objectif entre jeux et apprentissages, 22% établissent un lien de plaisir entre les deux éléments et 11% exposent un lien de support d'enseignement entre les jeux et les apprentissages. Toutefois 100% considèrent qu'il y a un lien entre les deux éléments (Foucteau et al..., 2006).

De cette étude et des témoignages qui y sont présentés il est possible de constater qu'il existe quatre liens principaux entre les jeux et les apprentissages : Support d'enseignement, plaisir, apprentissage et objectif. Ces liens sont exploités différemment par les enseignants, cependant une majorité des enseignants utilisent le jeu en classe (Foucteau et al..., 2006).

Le lien entre le jeu et les apprentissages est mis en avant à travers les différents programmes scolaires. Ces derniers conseillent à l'enseignant de solliciter les apprentissages à travers le jeu car il permet de se prolonger vers de nouvelles connaissances. Francine Dubreucq dans de son article retraçant l'œuvre d'Ovide Decroly (Decroly, 1908 cité dans Dubreucq 1993) explique qu'il considérait les jeux comme des situations qui permettent de préparer à une activité sérieuse. Ils ont un rôle de préparation et permettent de faire le lien entre des activités de la plus agréable (le jeu) à la moins agréable (la pédagogie plus traditionnelle) (Decroly, 1908 cité dans Dubreucq 1993).

Evelyne Vauthier dans « *Un mode d'apprentissage efficace* » (2006) met en avant cet argument en citant une partie du bulletin officiel du 14 février 2002 :

« Le jeu est l'activité normale de l'enfant, il conduit à une multiplicité d'expériences sensorielles, motrices, affectives, intellectuels, permet l'exploration des milieux de vie, la communication dans toutes ses dimensions verbales ou non verbales. Il est le point de départ de nombreuses situations didactiques proposées par l'enseignant. C'est par le jeu que l'enfant construit ses acquisitions fondamentales » (BO, 14 février 2002, page 17)

Finalement, le jeu a une place prépondérante, à l'école maternelle mais il a également sa place dans les programmes de cycle 2 et 3.

Dans le programme de 2021 (BO, 2021) les jeux tiennent toujours une place importante. Ils sont présents à tous les cycles et sont conseillés sur des compétences très diverses. Par exemple :

« Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art » (BO, 2021, page 52)

Ou encore :

« Identifier les constituants d'une phrase simple et se repérer dans une phrase complexe » (BO, 2021, page 10).

Cette présence notoire du jeu dans les programmes montre que le jeu est utile dans des situations d'apprentissages.

Les serious games sont un type de jeu qui se popularisent dans le système éducatif à travers l'escape game. A l'origine l'escape game est un jeu japonais créé en 2007. Il s'agissait d'incarner un chercheur qui devait inspecter des éléments précis pour mener une enquête. Ce concept est apparu en 2012 à Londres puis les premières salles d'escape games sont apparues en France en 2013. Cette expérience qu'est l'escape game s'est étendue à plusieurs secteurs puis les enseignants ont commencé à réinvestir ce concept dans le but de développer la créativité et les relations sociales de leurs élèves. Des études ont été menées et en 2019 apparaissent les premières ressources de l'éducation nationale traitant de l'escape game pédagogique. Par exemple le site canopé a produit ce guide « L'escape game » (2019). Depuis c'est une ressource qui est de plus en plus utilisée du cycle 1 au cycle 4.

Le jeu est lié aux apprentissages par le fait qu'il permet de faire la transition entre le savoir savant et son réinvestissement. Dans la pratique les enseignants distinguent quatre types de liens entre les jeux et les apprentissages : objectif, apprentissage, plaisir et support d'enseignement.

Le rôle du jeu dans les apprentissages

Le jeu dispose d'un rôle primordial dans le développement de l'enfant. Par ailleurs le jeu contient un potentiel éducatif qui permet d'ouvrir vers une nouvelle conception de l'apprentissage pour l'élève.

Le jeu est un facteur indispensable du développement de l'enfant. Pour se développer il doit être en quasi constante interaction avec un environnement stimulant. Rémi Bailly dans « *Le jeu dans l'oeuvre de D.W. Winnicott* » (2001) retrace les théories de Winnicott ancien pédiatre et psychanalyste. Selon Winnicott (Winnicott, 1975, cité dans Bailly, 2001) le jeu tient un rôle thérapeutique pour l'enfant. Jouer est un acte naturel et spontané. Lorsqu'un enfant joue il établit une attitude sociale positive envers ce jeu (Winnicott, 1975, cité dans Bailly, 2001).

Daniel Marcelli dans « *Les bienfaits du jeu* » (2013) met en exergue le même argument que Daniel Winnicott. Selon lui le jeu est un contenant, il peut désormais être utilisé comme « outil éducatif » car il y a eu une évolution de la considération du jeu qui avant le jeu était considéré avec légèreté (Marcelli 2013). Marcelli (2013) note que le jeu est maintenant considéré de la manière suivante :

« Le jeu est une activité aussi indispensable à l'enfant pour se construire, s'ouvrir, au monde et se socialiser, qu'à l'adulte pour partager avec ses semblables et de « divertir » ». (Marcelli, 2013, page 2).

En somme Winnicott (Winnicott, 1975, cité dans Bailly, 2001) et Marcelli (2013) mettent en avant le fait que l'enfant a besoin de jouer pour se développer car cela lui permet d'avoir une interaction sociale avec son environnement. Donc par le jeu, l'enfant s'ouvre aux apprentissages avec une attitude sociale positive.

Le jeu a un rôle stimulant dans les apprentissages, en d'autres termes il est motivant et engage les élèves plus facilement qu'une activité pédagogique classique. Rolland Viau (Viau, 1994, cité dans Ac-Grenoble, 2015) propose une définition de la motivation :

« Etat dynamique qui a ses origines dans les perceptions qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qui l'incite à choisir une activité, à s'y engager et à persévérer dans

son accomplissement afin d'atteindre un but » (Viau, 1994, cité dans Ac-Grenoble, 2015, diapo 1).

La motivation trouve sa source en partie dans l'environnement de l'enfant. Donc si l'environnement présente un intérêt pour l'enfant alors ce dernier sera plus aisément motivé à persévérer dans une activité.

C'est ce que Gilles Brougère explique dans ses livres « *Jeu et éducation* » (1995) et « *Jouer/Apprendre* » (2005). Pour lui le jeu doit être un outil pédagogique car il permet de déformaliser l'apprentissage scolaire. Cela permet un apprentissage informel qui est plus formateur qu'un apprentissage direct par transmission de savoir (Brougère 2005).

Toutefois Brougère (2005) ajoute à cela la nécessité d'une recherche de la part des élèves. Il traduit cela par le fait de faire une pause dans l'activité ludique pour pouvoir s'interroger sur ce que l'on a fait. C'est à ce moment là que le rôle de l'enseignant est indispensable (Brougère 2005).

Grâce au jeu l'enfant peut développer une « *expérience optimale* » (Brougère, 2005, cité dans Delory-Momberger, 2020, page 3).

Pour Brougère (2005) cette expérience est basée sur :

« *Une activité dans laquelle l'individu éprouve un sentiment de bien-être dynamique et d'assurance en lui même* » (Brougère, 2005, cité dans Delory-Momberger, 2020, page 3).

Si cette condition est remplie alors le jeu devient un espace de découverte offrant un potentiel éducatif.

Toutefois Brougère (Brougère, 2005, cité dans Delory-Momberger, 2020) fait apparaître une limite au jeu dans les apprentissages. Selon Brougère (2005) le jeu n'est pas accessible à tous. Apprendre par le jeu demande une préparation et une approche adaptées de l'enseignant. Il énonce également qu'il existe des liens conflictuels entre jeu et apprentissage. Il explique que l'enseignant, lorsqu'il tente de concilier ces deux notions se trouve dans une impasse qui est représentée par l'éducation formelle.

En somme, le jeu est nécessaire au développement de l'enfant. Il permet une expérience optimale qui ouvre vers,

« Une nouvelle conception de l'apprendre étendue à tous les espaces potentiels d'apprentissage » (Brougère, 2005, cité dans Delory-Momberger, 2020, page 3).

Les bienfaits du jeu sur l'individu

Après avoir constaté les interactions qui étaient présentes entre jeu et apprentissage, il est intéressant de se demander quels sont les bienfaits du jeu sur l'individu. Car bien que le jeu ait un rôle à jouer sur les apprentissages il est préférable que les jeux utilisés en classe soient bénéfiques intrinsèquement à l'élève.

Tous les auteurs présentés dans cette recherche sont en accord sur le fait que placer les élèves en situation de jeu dans un contexte d'apprentissage fait augmenter significativement la motivation de ces derniers.

Dans un premier temps le jeu est un facteur de motivation. Patricia Wastiau dans le « *Rapport sur les jeux électroniques* » (Wastiau et al..., 2009) a interrogé plusieurs enseignants qui ont utilisé le jeu dans leurs pratiques. Elle a constaté que la majorité confirment que la motivation des élèves a significativement augmentée depuis qu'ils utilisent les jeux électroniques comme supports d'activité pédagogique.

Il est possible d'émettre l'hypothèse que la croissance de la motivation est due à l'utilisation d'outils électroniques. Pour autant Michel Arnaud et Mehdi Serdidi (2006) dans « *Un rôle pédagogique pour les jeux de rôle* » mettent en exergue le fait que les jeux de rôle augmentent l'appétit d'apprendre des élèves. En incarnant un rôle, l'élève s'investit pleinement. Il est possible de penser que cet investissement est permis par une motivation accrue (Arnaud et Serdidi 2006).

Ce pic de motivation dû au jeu impliqué dans les apprentissages a également été observé par Brougère dans « *Les jeux du formel et de l'informel* » (Brougère 2007). Une analyse des écrits sur les impacts du jeu sur les apprentissages à été écrite par Sauvé, Renaud et Gauvin (2007). Ils ont observé, à travers les nombreux articles qu'ils reprennent, que lorsque le jeu est impliqué dans les apprentissages les élèves s'impliquent personnellement et émotionnellement dans la tâche (Sauvé et al..., 2007).

Ils résument l'effet de la motivation en une phrase :

« 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, paragraphe 4).

Si l'utilisation du jeu apporte de la motivation aux élèves, il procure également une sensation de plaisir et de bien-être. C'est important pour les élèves de pouvoir s'attacher à réaliser des activités pédagogiques en éprouvant du plaisir. Les études de Akköse (2008) et Kayhan (2007) ont confirmé cela. Ils ont effectué des comparaisons entre des groupes de classes qui utilisent le jeu et ceux qui ne l'utilisent pas. Il ressort de leurs études que les groupes de classes qui utilisent le jeu éprouvent une sensation de plaisir à effectuer les tâches auxquelles ils sont soumis et font état de meilleures connaissances scientifiques (Akköse 2008 et Kayhan 2007 cités dans Musset et Thibert, 2009).

Le jeu est un facteur de motivation, de bien-être mais il permet également l'intégration des élèves en difficulté. Dans le rapport sur les jeux vidéo (Wastiau et al...2009) il est mis en avant le fait que les jeux vidéo font partie du quotidien de l'enfant et que l'école peut s'en servir pour inclure des élèves qui sont « qualifiés de moins bons ». Cela est montré dans le rapport à travers le fait que les élèves, dans un jeu électronique, prennent confiance en eux même, font preuve d'une forte concentration et se sentent qualifiés pour effectuer cette tâche. En d'autres termes l'utilisation du jeu vidéo dans le contexte scolaire permet aux élèves de prendre confiance en eux.

Toutefois il faut noter une limite dans l'utilisation du jeu vidéo en classe. Il ne faut pas qu'il soit uniquement source de divertissement pour l'élève. Il est nécessaire que les jeux utilisés soient porteurs de connaissances.

2.2 Problématique et questions de recherche

Comme il a été mis en avant dans le rapport Wastiau et al... (2009) le jeu fait partie intégrante de la vie de l'enfant (Wastiau et al..., 2009). Marcelli (2013) et Winnicott (Winnicott 1975, cité dans Bailly, 2001) ont montré à travers leurs recherches que le jeu permet le développement au quotidien de l'enfant en lui permettant d'interagir avec son environnement. Le jeu a également sa place à l'école grâce aux programmes.

Au regard de ces différentes recherches il paraît intéressant de se demander de quelle manière le jeu peut-il être favorable aux apprentissages en histoire.

Afin de répondre à cette problématique il serait possible d'envisager deux hypothèses principales qu'il sera nécessaire de tester dans la pratique en classe.

La première hypothèse de cette recherche est de savoir si la pédagogie par le jeu favorise la motivation et l'implication des élèves dans leurs apprentissages, ce qui leur permettrait de faire perdurer ces apprentissages dans le temps. Ensuite la seconde hypothèse émise dans ce sujet porte à se demander si le jeu est un facteur d'inclusion sociale pour les élèves en difficulté.

3. Seconde partie : l'étude empirique réalisée

3.1 Méthode

Je vais dans cette partie expliciter la mise en œuvre du processus de collecte de données. Puis dans un second temps mettre les hypothèses formulées à l'épreuve à travers ces processus.

- Hypothèse 1 : La pédagogie par le jeu favorise la motivation et l'implication des élèves dans leurs apprentissages ce qui leurs permettrait de faire perdurer ces apprentissages dans le temps.
- Hypothèse 2 : Le jeu est un facteur d'inclusion sociale pour les élèves en difficulté.

Terrain de l'étude

Je suis dans une classe de CM1 composée de 25 élèves (9 garçons et 16 filles). Le niveau de la classe est dans la moyenne haute, cependant il est possible de noter une hétérogénéité en histoire, géographie et sciences. Cette classe présente une entente difficile depuis le début de l'année scolaire que j'ai pu constater dès mon arrivée.

J'accompagne l'enseignante de la classe durant mes jours de décharge. Elle me guide et analyse ma pratique au cours des séances que je dirige en classe.

Mes hypothèses de recherche traitent de l'influence du jeu dans les apprentissages mais aussi de l'intégration des élèves en difficulté. J'ai pu observer dans la classe différents profils d'élèves en difficulté, présentés ci-dessous.

Élève 1 : Cet élève dispose d'un PPRE mis en place depuis le début de la période 2. L'enseignante avait remarqué depuis le début de l'année scolaire que cet élève avait des troubles d'apprentissage qui le limitaient dans sa progression scolaire. Elle l'a dans un premier temps placé dans un groupe de soutien scolaire mais il nécessite un soutien plus personnalisé. Il ne dispose pas de problème de comportement particulier.

Élève 2 : Elle ne présente pas de trouble d'apprentissage notable. Toutefois elle a du mal à trouver sa place au sein de la classe. C'est une élève très timide qui ne prend pas souvent la parole et cherche à s'isoler.

Élève 3 : Cette élève présente des problèmes importants de comportement et de résultats

scolaires. Depuis le début de la deuxième période elle dispose d'un plan particulier mis en place par nos soins sous forme de système de ceinture de comportement. Au niveau des apprentissages, Elle est en difficulté car elle a du mal à se concentrer durant les séances. Ce manque de concentration l'handicape dans l'apprentissage des leçons notamment.

Élève 4 : C'est une élève très discrète, qui est souvent déstabilisée lorsqu'elle est interpellée devant la classe. Cette élève dispose d'un geste graphique très lent ce qui demande une adaptation dans les activités et l'organisation en classe. Souvent elle est démotivée et subit une perte d'estime de soi car elle est souvent la dernière à terminer des activités (copie / exercice écrit / lecture).

Élève 5 : Il a été diagnostiqué Haut Potentiel Intellectuel. Il est très présent au sein de la classe par sa présence constante à l'oral. Ses résultats sont supérieurs à la moyenne de la classe. Toutefois lors des activités de groupe il n'arrive pas à se faire entendre et trouver sa place au sein du groupe.

Ces élèves sont ceux que j'ai particulièrement observés lors des activités que j'ai mis en place.

[Calendrier du recueil des matériaux](#)

Lors de mes recherches j'ai lu qu'Emma Botalla dans « *le guide pédagogique de l'escape game* » (2020) soutient le fait que la mémorisation active est très efficace et permet d'augmenter la rétention d'information. Je me suis appuyée sur cet argument pour établir le déroulement de mes séances.

Je souhaitais mettre en place à la fin de chaque séance, des activités ludiques de groupe (énigme / élaboration de jeu de mot / labyrinthe / jeux de rôle / simulation). L'objectif était de réactiver la mémoire des élèves de manière active à chaque séance. La finalité aurait été de constater lors de l'évaluation sommative une différence de résultats par rapport à l'autre de classe de CM1 sur la même leçon.

Etant arrivée en poste courant du mois de Novembre et à la fin de la séquence concernée, je n'ai pas pu mettre en pratique ces séances. Toutefois j'ai cherché à observer l'influence du jeu dans les apprentissages sous un autre angle. Je me suis demandée si la réactivation active

de la mémoire après la séquence permettait de faire perdurer les apprentissages dans la mémoire à long terme.

Pour cela j'ai effectué un escape game à la fin de la période 2, permettant la réactivation de la mémoire sous une forme de jeu de rôle (les élèves étant dans une position de chercheur). Puis j'ai cherché à constater en milieu de période 3 si ces apprentissages réactivés au cours de l'escape game avaient perdurés. La comparaison étant faite avec l'autre classe de CM1 qui n'a pas effectué de réactivation des connaissances. Pour que la recherche produise un résultat plus fiable je souhaitais mettre en place une séance de réactivation des connaissances avec l'autre classe de CM1 le jour où ma classe avait vécu l'escape game. Cette séance n'a pas pu se tenir dû à l'isolement de la classe concernée. C'est un élément qu'il faudra prendre en compte lors de l'analyse des résultats.

Voici les différentes étapes de mon protocole scientifique de recueil de matériaux :

Date	Activité contrôlée	Objectif
9/12/21 (10min)	Questionnaire (qualitative)	Observer les différents états d'esprit des élèves concernant les activités en classe. La finalité de ce questionnaire est de permettre de créer les groupes de l'escape game.
16/12/21 (1h)	Escape game (qualitatif) + Grille d'observation aux enseignantes.	<ul style="list-style-type: none"> • Observation de l'inclusion des élèves en difficulté. • Observation sur les stratégies de groupe choisies par les élèves. • Observation des réactions des groupes face à la difficulté.
16/12/21 (5min)	Questionnaire (quantitatif + qualitatif)	Faire un retour sur l'activité vécue. J'ai observé dans ce questionnaire la quantité de réponse à la question « Qu'est-ce-que vous pourriez améliorer la prochaine fois ? ».
13/01/22 (2 min)	Questionnaire (quantitatif)	Constater si les apprentissages réactivés de manière active à travers l'escape

	Questionnaire réalisé avec ma classe CM1 B et l'autre classe CM1 A.	game, avaient perdurés dans le temps.
--	---	---------------------------------------

Mesure et outils de collecte

L'étude menée en classe nécessite une composante de données quantitatives et qualitatives. C'est pour cela que j'ai choisi deux outils de collecte de données. Les questionnaires, me permettant de récolter des données quantitatives sur un événement précis, puis une observation avancée au cours d'une expérience (représentée par l'escape game).

L'échantillon de ma recherche est les 25 élèves de ma classe. Toutefois, au cours des derniers mois de cette crise sanitaire nous avons en classe environ 16% absentéisme par jour soit une moyenne de 4-5 enfants manquant par jour de classe. Cette donnée doit être prise en compte dans l'analyse des résultats de la recherche étant donné que tous les élèves n'étaient pas présents durant les activités.

Selon les expérimentations menées en classe j'ai cherché à observer différents éléments. Pour les différents questionnaires, j'ai demandé aux élèves d'être sincères car c'est l'élément fondamental de cette recherche. Ils ont pris cette consigne très au sérieux et j'ai pu remarquer leur honnêteté à plusieurs reprises dans les commentaires faits sur les questionnaires. Concernant l'expérimentation de l'escape game j'ai cherché à mesurer la motivation et l'implication des élèves. Pour cela je me suis inspirée de la définition de Rolland Viau (2015) dans son ouvrage « *La motivation en contexte scolaire* ». Dans cette définition Rolland Viau (2015) exprime la motivation à travers la réaction des élèves face à la difficulté. C'est ce que j'ai mesuré à l'aide d'une grille d'observation.

Traitement des matériaux

Après avoir défini ce que je cherchais à mesurer, je vais dès maintenant présenter la façon dont j'ai procédé pour passer de l'expérience à la synthèse des résultats. Je vais pour cela me fonder sur l'expérience menée en classe de « l'escape game pédagogique ». L'objectif de cette activité contrôlée était de mettre à l'épreuve mon hypothèse n°2 (l'intégration des élèves en difficulté).

J'avais fixé 1h de temps pour le déroulement de l'expérience, de 8h45 à 9h45. En classe 20

élèves étaient présents pour l'activité. Les bureaux sont habituellement placés de manière frontale, autrement dit tous les bureaux sont tournés vers le tableau. Pour cette activité, j'ai placé les bureaux en 5 ilots de 5 bureaux chacun car cela permettait de renforcer l'esprit d'équipe et de faciliter la coopération.

Au cours de mes recherches j'ai consulté différents articles dont celui de Sauv  et al... (2007) « *Une analyse des  crits sur les impacts du jeu sur l'apprentissage* » qui reprenaient la m me notion. Le jeu permet d'accro tre la motivation et l'implication de l' l ve car les enfants sont impliqu s  motionnellement (Sauv  et al..., 2007). J'ai cherch    impliquer les  l ves  motionnellement en positionnant ce temps d'escape game comme «   part » dans les apprentissages. Autrement dit ce n' tait pas un cours d'histoire mais une aventure   vivre. Pour cela je les ai accueillis diff remment, en posant le th me de l'escape game. Ensuite avant de commencer l'activit  je leur ai expliqu  sous forme d'histoire comment ils allaient devoir se d brouiller pour arriver au bout de cette aventure. Uniquement apr s cette mise en sc ne les  l ves  taient mis en activit . Je cherchais   observer un changement au niveau du comportement des  l ves qui traduiraient leur motivation.

Durant l'activit  ludique les donn es ont  t  r colt es   travers des observations avanc es bas es sur le comportement d' l ves cibl s ( l ves en difficult   nonc s dans la partie - Terrain de l' tude). Chaque adulte pr sent dans la classe avait une grille d'observation   compl ter durant l'exp rience. J'ai d cid  de donner une grille d'observation   ma tutrice et la professeure qui est venue me visiter ce jour l , car cela permettait de rendre les donn es r colt es plus fiables car elles se basaient sur trois observations et non une seule.

A travers l'escape game je souhaitais observer les comportements des  l ves face   la difficult  mais aussi les strat gies mises au point entre pairs (entraide /  coute / partage).   la suite de cette activit  j'ai compar  les r ponses not es pour valider ou invalider mes observations. S'il y avait une similarit  des r ponses not es alors cela validait ce qui s' tait pass  en classe. On passerait alors d'une observation   un fait constat . Ces faits constat s permettaient de valider ou invalider mon hypoth se n 2 (int gration des  l ves en difficult ).

3.2 Présentation de l'étude empirique

Après avoir émis deux hypothèses éclairées par des recherches, il sera intéressant dans cette partie de présenter les résultats obtenus au cours des activités contrôlées et de les analyser pour ensuite établir une discussion des résultats au regard des lectures vues précédemment.

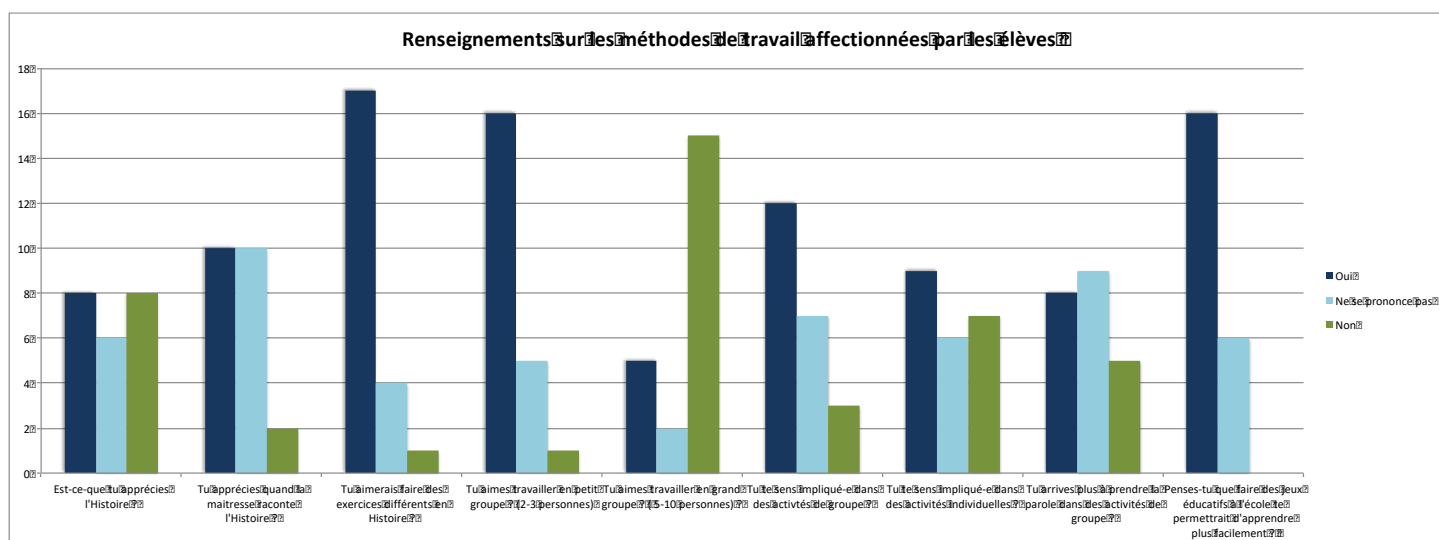
Résultats concernant l'hypothèse 1

Hypothèse 1 :

La pédagogie par le jeu favorise-t-elle la motivation et l'implication des élèves dans leurs apprentissages ce qui leur permettrait de faire perdurer ces apprentissages dans le temps ?

J'ai abordé cette hypothèse sous deux axes. Tout d'abord savoir si le jeu favorise l'implication et la motivation des élèves. J'ai cherché à savoir à travers un questionnaire très large (durée en classe : 10 min) les méthodes de travail appréciées par les élèves afin de cibler la méthode adaptée pour stimuler leur motivation.

Présentation des données recueillies



Élèves appréciant l'Histoire	Élèves préférant travailler en petit groupe	Élèves n'appréciant pas travailler en groupe élargi	Élèves se sentant impliqués dans les activités individuelles	Élèves se sentant impliqués dans les activités de groupe	Élèves prenant plus facilement la parole en activité de groupe
36 %	72 %	68 %	40 %	54 %	36 %

Tableau 1 : Résumé en pourcentage du questionnaire de renseignement sur les préférences scolaire des élèves

Tu aimes travailler en petit groupe (2-3 personnes) ?	<i>Oui, parce qu'ons mieu formulé, notre réponse.</i>
	<i>Oui, car quand je travaille groupe je comprend plus.</i>
	<i>Oui, parce que j'adore et sa permé de réfléchir avec les autre.</i>
	<i>Oui mais chaque fois je me sens seul à un moment.</i>
	<i>Quand je suis en petit groupe c'est plus facile de travailler ensemble.</i>
Tu te sens impliqué-e dans les activités individuelles ?	<i>Non parse que je me sens seule.</i>
	<i>Non parce que je ne me sens pas écouté.</i>
Tu te sens impliqué-e dans les activités de groupe ?	<i>Oui parce que je me sens écouté et on maide et qu'on fasse des choses tous ensemble</i>
	<i>Oui parce que je suis plus sur de moi.</i>
Tu arrives plus à parler quand tu fais des activités de groupe ?	<i>Beaucoup plus. Je suis avec des amis et c'est vraiment bien car ils écoutent mes idées.</i>

Tableau 2 : Extraits des commentaires faits par les élèves

Analyse des résultats

Il est possible de noter tout d'abord que 72 % des élèves préfèrent travailler en groupe. Dans les commentaires, les élèves ont justifié leur choix en considérant qu'en groupe, l'entraide est possible et facilite la compréhension. En comparaison 68 % des élèves n'apprécient pas travailler en groupe élargi (5-10 personnes). La réponse des élèves sur ces questions est plutôt homogène et leurs justifications également.

Il était ensuite intéressant de s'attacher à analyser les résultats des questions sur les types d'activités. Lorsque les élèves sont placés en activité individuelle, 40 % se sentent impliqués dans la tâche et 31 % ne se sentent pas impliqués. Ces résultats sont assez proches. Cela permet de constater que les activités individuelles permettent aux élèves d'être impliqués dans la tâche. Toutefois ces activités présentent une limite au niveau émotionnel. Dans les tâches individuelles les élèves sont détachés émotionnellement (« *Non parse que je me sens seule* » / « *Non parce que je ne me sens pas écouté.* ») ce qui peut réduire leur implication.

Concernant les activités de groupe, il est possible d'observer que les réponses sont plus hétérogènes. Une majorité de 54% des élèves se sent impliqué dans ce type d'activité contre 13 % des élèves ne se sentant pas impliqués. En observant les commentaires inscrits il est

possible de faire une relation avec la composante émotionnelle. Les élèves préfèrent les activités de groupe car leur confiance en soi est augmentée et c'est un moment de partage.

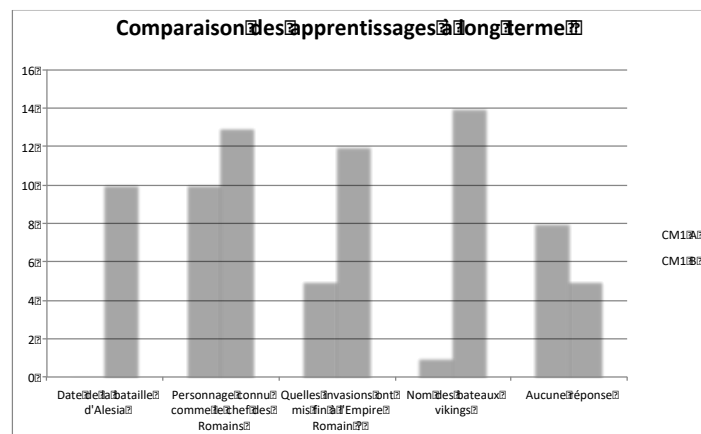
Une dernière donnée est remarquable. 36 % des élèves prennent plus facilement la parole en groupe. Cette donnée met en avant le fait que bien que les élèves travaillent en groupe la parole n'est pas plus facilement accessible.

Résumé :

En somme, les activités de groupe favorisent l'implication émotionnelle des élèves ce qui peut favoriser l'apprentissage au regard des recherches de Sauv  et al... (2007). La premi re partie de l'hypoth se 1 est valid e. Il faut s'attacher maintenant   d terminer si l'implication  motionnelle et l'activit  de groupe permettent de faire perdurer les apprentissages dans le temps.

Pr sentation des donn es recueillies lors du questionnaire r alis  en d but de p riode 3

Ce questionnaire reprend les apprentissages vus durant les s ances par les deux classes et r activ s activement   travers l'escape game par ma classe de CM1 (CM1 B). Ce questionnaire a  t  r alis  1 mois apr s l'escape game.



Avant d'analyser ces r sultats il faut prendre en consid ration le fait qu'un grand nombre d'absents  tait pr sent durant cette semaine de classe. Ce questionnaire pr sentait un  chantillon de 18  l ves. Les donn es qui vont  tre analys es limitent la port e de cette recherche.

Analyse des résultats

De prime abord il est possible de noter que la classe des CM1 B (bâtons rouges) à répondu juste à un plus grand nombre de questions que la classe de CM1 A (bâtons bleus). Pour la classe de CM1 A n'ayant pas vécu une réactivation active de la mémoire, 44 % des élèves ont inscrit « je ne sais pas » aux quatre questions, ce qui correspond à 8 élèves sur 18. Concernant la classe ayant vécu l'escape game, uniquement 3 élèves sur 18 n'ont inscrit aucune réponse.

Les résultats présentés sur ce diagramme sont significatifs. Il y a une différence notable concernant toutes les natures de réponse (date, personnage, évènement).

Résumé :

Les élèves qui ont vécu une réactivation active des apprentissages (à travers l'escape game) présentent un taux de réponse supérieur à l'autre classe de CM1 n'ayant pas vécu cette réactivation. Ces données permettent de noter que les apprentissages des élèves sont inscrits dans la mémoire à long terme.

La deuxième partie de l'hypothèse 1 semble être validé.

En somme, à travers mon hypothèse 1 je cherchais à déterminer si le jeu permettait d'inscrire les apprentissages dans la mémoire à long terme. Les différentes données recueillies permettent de valider cette hypothèse. Nous savons désormais que les élèves, à travers les activités de groupe et le jeu, sont impliqués émotionnellement. Cette implication se traduit par une croissance de la motivation et une persistance face à la difficulté. La réactivation des connaissances par le jeu a favorisé l'inscription des apprentissages dans la mémoire à long terme des élèves.

Résultats concernant l'hypothèse 2

Hypothèse 2 :

Le jeu est-t-il un facteur d'inclusion sociale pour les élèves en difficulté ?

Pour mettre à l'épreuve cette hypothèse j'ai construit une grille d'observation mise en place durant l'escape game. Après cette aventure les élèves, individuellement, avaient 5 minutes

pour remplir un questionnaire qui permettait de faire un retour sur l'activité. J'ai décidé de réaliser ce questionnaire immédiatement après l'escape game car lors de mes recherches plusieurs articles dont celui de Wastiau et al... (2009) montraient l'importance pour un élève d'avoir un retour sur son activité. Dans ce rapport (Wastiau et al... 2009) il est démontré que le « feedback » est formateur pour les élèves car cela leur permet de comprendre leur propre manière d'apprendre.

Données recueillies lors de l'escape game

	Oui	Non
Les enfants entrent-ils dans une stratégie de coopération ?	X	
Les élèves sont-ils investis dans la recherche ?	X	
Les enfants du groupe s'écoutent-ils ?		X
Les petits parleurs ont-ils pris la parole ?	X	X
<u>Réaction face à la difficulté :</u> Abandon		X
<u>Réaction face à la difficulté :</u> Persistance	X	
<u>Réaction face à la difficulté :</u> Evitement		X

Grille d'observation – Escape game

- **Enseignante : L’heure est passée, l’aventure touche à sa fin. Vous avez réussi à vous échapper du parc avant que les portes ne se ferment ! Bravo !**
- *Elève 1 : Mais maitresse ! On n’a pas terminé !*
- **Enseignante : Ce n’est pas grave vous avez réussi avec succès les deux premiers posters.**
- *Groupe de l’élève 1: Mais on veut encore essayer de trouver le mot de passe.*
- **Enseignante : C’est l’heure de la récréation vous avez le choix. Ou vous allez en récréation ou vous restez en classe avec moi et je vous laisse terminer les énigmes. Mais vous n’aurez pas de pause ce matin.**
- *Groupe élève 1 : On reste on veut trouver le mot de passe.*
- **Enseignante : Je peux vous donner un indice si vous le souhaitez**
- *Groupe élève 1 : Non on veut le faire tout seul, merci maitresse.*

Transcription d’un dialogue avec un groupe d’élève à la fin de l’escape game

Analyse des données recueillies

Il résulte de ces observations que les élèves ont tous adopté des stratégies de coopération lors de l’activité. Les petits parleurs qui étaient ciblés ont souvent pris la parole. Toutefois j’ai pu noter que les élèves ne s’écoulaient pas. Les personnalités de certains élèves prenaient trop de place ne laissant pas d’autres élèves participer. Les élèves qui n’ont pas été entendus n’étaient pas uniquement les petits parleurs mais également des élèves qui ne présentaient pas de difficulté particulière.

J’ai également pu observer qu’après 40 minutes d’aventure 5 élèves ne présentaient plus d’attrait pour l’activité et participaient moins intensément par rapport au début de l’activité.

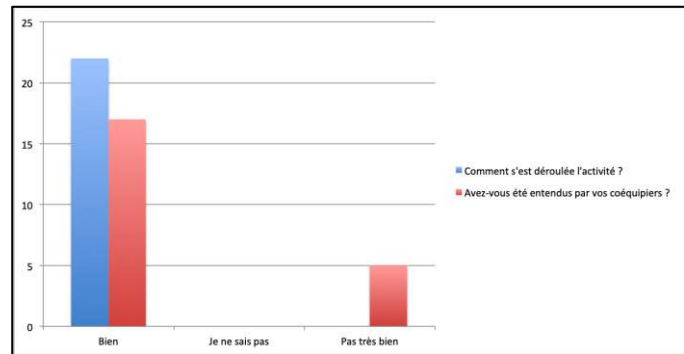
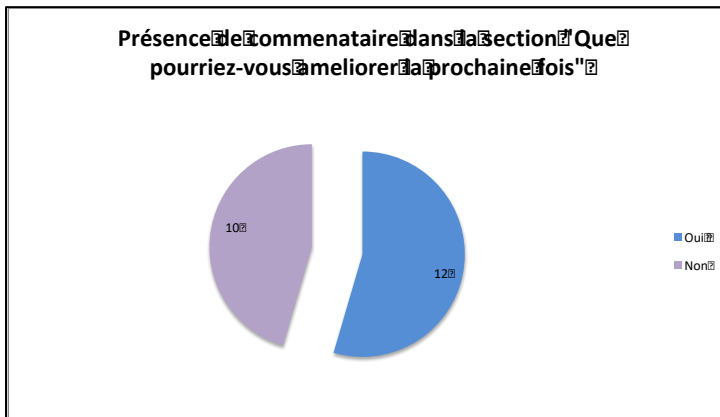
Concernant la réaction face à la difficulté, tous les groupes ont eu la même réaction. Bien que la réponse ne soit pas évidente, les élèves partageaient leurs idées et effectuaient des essais successifs jusqu’au décryptage du mot de passe. J’avais mis à disposition de chaque équipe dans une enveloppe une aide à la résolution. Aucune équipe n’a souhaité ouvrir son enveloppe. Cette persistance est constatable à travers la transcription présentée ci-dessus. Les élèves bien qu’en difficulté souhaitaient résoudre les énigmes sans aide et souhaitaient aller au bout de leur aventure.

Résumé :

Lors de l'activité ludique les élèves sont persistants face à la difficulté et adhèrent pour 100 % des cas à une stratégie de groupe.

Toutefois au sein du groupe l'entente n'est pas réalisée. Les élèves en difficulté ne sont pas toujours inclus et entendus.

Données recueillies lors du « feedback »



Graphique résumant le retour des élèves sur l'escape game

Une chose que vous auriez pu améliorer ?	On pourrait pu être plus concentré
	La participation d'une petite fille qui et dans notre équipe.
	Il faut que pas un seul personne le sais mais tout le monde.
	Plus écouté élève 5.
	Le bruit
	M'écouter
	On aurait pu écouter les autres.

Tableau 3 : Extraits de commentaires d'élèves lors du retour sur l'escape game

L'activité s'est bien déroulée pour 100 % des élèves. Toutefois 5 élèves sur les 22 présents, soit 23% des élèves, n'ont pas réussi à se faire entendre par leur équipe. Parmi ces 5 élèves 2 faisaient partie des élèves ciblés comme étant en difficulté.

Lors du retour sur l'activité 50 % des commentaires notés par les élèves concernaient l'écoute. Il ressort de ces données que les élèves en difficulté, tout comme les élèves ne présentant aucune difficulté particulière sont souvent peu entendus lors des activités ludiques comme l'escape game.

Résumé :

Les activités ludiques permettent de créer une entente de groupe. Toutefois les élèves en difficulté ne sont pas toujours inclus dans ces stratégies de groupe.

En somme, à travers mon hypothèse 2 je cherchais à observer si les élèves en difficulté placés dans un jeu de rôle arrivaient plus aisément à être inclus dans un groupe. Grâce aux données récoltées lors des activités contrôlées mises en place, j'ai pu constater que les activités de groupe ont permis d'augmenter la motivation de tous les élèves. Toutefois cette stimulation peut limiter la communication de certains élèves qui présentent ou non des difficultés.

4. Discussion des résultats

Dans cette partie il sera intéressant de confronter les résultats obtenus avec la pratique des activités en classe. Cette discussion des résultats me permettra de valider ou non les hypothèses émises en amont de cette recherche.

Discussion des résultats concernant l'hypothèse 1

J'ai cherché dans un premier temps à savoir si le jeu, favorisant la motivation, permettait de faire perdurer les apprentissages dans le temps (hypothèse 1).

Pour cela je me suis fondée sur l'affirmation de Viau (2015) reprenant les idées de Freud, Piaget, Vygotski et Brunner. Viau (2015) a constaté que le jeu est un support d'apprentissage privilégié car il permet de motiver et impliquer les enfants dans la tâche. J'ai pu constater ce fait à travers l'escape game. Tous les élèves sont entrés dans la tâche immédiatement avec un objectif clairement défini.

Après avoir constaté ce fait je me suis attardée à savoir si les apprentissages vus lors de l'escape game étaient présents dans la mémoire à long terme des élèves.

Pour cela j'ai pris en compte les recherches de Brougère (2005). Cet auteur mettait en exergue le fait que durant l'activité ludique les élèves doivent pouvoir faire une pause pour s'interroger sur ce qu'ils sont en train de réaliser. Cette pause est possible grâce à l'enseignant qui place les élèves dans une position de développement optimale.

Pour appliquer cela j'ai décidé de fournir les posters à réaliser 1 par 1 aux équipes, plutôt que de les donner tous en même temps. Cela me permettait de suivre l'avancement de chaque groupe et permettait aux groupes de faire une pause au sens où l'entendait Brougère (2005). Toutefois en pratique je me suis aperçue que ce moment de pause agitait et perdait les élèves au niveau de leur attention. Ce moment de pause n'a pas été bénéfique à tous les élèves et a peut-être causé le retrait d'élèves en difficulté. J'ai retenu et lié cet élément lors de l'analyse des connaissances retenues par les élèves.

Après la récolte et l'analyse des résultats des différents questionnaires je me suis aperçue que dans ma classe les élèves avaient retenu de nombreux apprentissages présents dans l'escape game (bien que la portée de ces résultats reste limitée dans la mesure où l'autre classe n'a pas vécu de réactivation des apprentissages). Toutefois la pause présente dans l'escape game bien que positionnée au mauvais moment avait peut être permis à certains élèves de revenir sur leur expérience comme l'a montré Brougère (2005). Cette pause a permis aux apprentissages de perdurer au même titre que l'activité ludique qui a impliqué les élèves.

J'ai également remarqué que les élèves de ma classe avaient une orthographe des mots plus juste que les élèves de l'autre classe de CM1. Il serait également possible de constater que la réactivation de la mémoire de manière active a permis de faire perdurer les apprentissages en histoire mais également de mémoriser l'orthographe de mots difficiles.

CM1 B

Questions	Réponse	Je ne sais pas
Date de la bataille d'Alesia	-51	
Personnage connu, chef des Romains	Caesar Jules César	
Quelles invasions ont mis fin à l'Empire Romain ? (nom des peuples)	Invasions des Huns	
Nom des bateaux vikings	Drakkar	

Questions	Réponse	Je ne sais pas
Date de la bataille d'Alesia	51a JC	
Personnage connu, chef des Romains	Jules César	
Quelles invasions ont mis fin à l'Empire Romain ? (nom des peuples)	les Barbares	
Nom des bateaux vikings	Drakkar	

Questions	Réponse	Je ne sais pas
Date de la bataille d'Alesia	-52	
Personnage connu, chef des Romains	Jules César	
Quelles invasions ont mis fin à l'Empire Romain ? (nom des peuples)	les Barbares	
Nom des bateaux vikings	Drakkar	


CM1 A

Questions	Réponse	Je ne sais pas
Date de la bataille d'Alesia		X
Personnage connu, chef des Romains	SEZARE	
Quelles invasions ont mis fin à l'Empire Romain ? (nom des peuples)	Barbares	
Nom des bateaux vikings		X

Questions	Réponse	Je ne sais pas
Date de la bataille d'Alesia		X
Personnage connu, chef des Romains	Jules César	
Quelles invasions ont mis fin à l'Empire Romain ? (nom des peuples)		X
Nom des bateaux vikings	Drakkar	

Questions	Réponse	Je ne sais pas
Date de la bataille d'Alesia		X
Personnage connu, chef des Romains	Jules César	
Quelles invasions ont mis fin à l'Empire Romain ? (nom des peuples)		X
Nom des bateaux vikings		X

Questionnaire comparatif entre CM1 A et CM1 B



En prenant en compte les conditions de réalisation de ces expériences, il est possible désormais de valider la première hypothèse de cette recherche. Le jeu permet de faire perdurer les apprentissages dans le temps.

Discussion des résultats concernant l'hypothèse 2




Daniel Marcelli dans « *Les bienfaits du jeu* » (2013) considère que le jeu est indispensable au développement de l'enfant comme pour l'adulte car cela lui permet de s'ouvrir et partager avec ses pairs (Marcelli 2013). Je me suis appuyée sur cette affirmation pour poser ma deuxième hypothèse, savoir si le jeu permettait aux élèves en difficulté d'être inclus dans un groupe.




Pour constater cela j'ai observé les comportements des élèves durant l'escape game. Préalablement j'avais formé les équipes en plaçant un élève moteur, un élève en difficulté et un ou deux amis de chacun dans chaque groupe. Durant l'escape game j'ai observé les élèves en difficulté plus particulièrement.

Je me suis aperçue comme cela a été montré avec la grille d'observation que les élèves en difficultés ne s'étaient pas tous fait entendre par les autres membres du groupe. J'ai constaté que lorsque deux caractères forts sont présents dans une équipe l'élève en difficulté a été mis de côté systématiquement. Lorsque j'ai demandé aux élèves de faire participer tout le monde. Certains m'ont répondu qu'ils étaient libres de prendre la parole s'ils en avaient envie. J'en ai conclu que lorsque l'activité est facteur de pression (chronomètre / achèvement de la tâche) le choix des élèves entre coopération totale et achèvement de tâche se porte sur l'achèvement de la tâche.

J'ai toutefois pu remarquer que certains élèves moteurs avaient choisi seuls l'organisation du groupe dès le début de la tâche. Pour autant, le choix de ces élèves a été de faire un tour de table avant de prendre une décision de groupe.


En somme cette expérience m'a montré que la composition des groupes et le nombre d'élèves présents dans chaque groupe est fondamental. Le rôle de l'enseignant est prépondérant dès cette étape car c'est cela qui va déterminer comment va se dérouler l'activité. Grâce à cette expérience je sais désormais comment former les groupes pour les prochains escapes games.

Elaine		Retour sur l'escape game	
Comment l'activité s'est-elle déroulée selon vous ?		Elle s'est bien passée.	
Que pourriez-vous améliorer pour la prochaine fois ?		Plus écouter cela parce qu'on n'est pas d'accord alors on écoute pas ce qu'on dit.	
Avez-vous tous été entendus par vos coéquipiers ?		Des fois non, mais parfois oui.	
Trois feux sont présentés, un vert, un orange et un rouge. Ecris un commentaire où tu veux			
 Ecris une chose où vous avez super bien réussi		On est allés plutôt vite	
 Ecris une chose qui s'est bien déroulée		A la fin on n'écouterait tous et on parlait un peu un	
 Ecris une chose que vous auriez pu améliorer / mieux faire.		Plus écouter cela.	

Retour sur l'escape game	
Comment l'activité s'est-elle déroulée selon vous ?	SUPER mega ripper bien!
Que pourriez-vous améliorer pour la prochaine fois ?	JE suis pas.
Avez-vous tous été entendus par vos coéquipiers ?	NON PAS DU TOUT! SERA!!
Trois feux sont présentés, un vert, un orange et un rouge. Ecris un commentaire où tu veux	
 Ecris une chose où vous avez super bien réussi	Qu'on a bien vite
 Ecris une chose qui s'est bien déroulée	On a bien réussi le 2
 Ecris une chose que vous auriez pu améliorer / mieux faire.	on écoute
Domenic 7/12	

Extraits des questionnaires de retour sur l'activité

En somme, les élèves en difficulté ciblés n'ont pas réussi à être inclus socialement au cours de ce jeu d'évasion. Toutefois, un élément positif à noter est le fait que les élèves qui n'ont pas été entendus s'en sont aperçus et ceux qui n'ont pas écouté les autres ont réussi à le percevoir également. Cet élément laisse apparaître une perspective d'évolution qui sera possible d'observer au cours du prochain escape game.

	Après analyse de ces résultats il est possible d'invalider cette deuxième hypothèse. Les élèves en difficultés ne sont pas nécessairement intégrés dans un groupe social à travers une activité ludique.
---	--

5. Conclusion

L'objectif de cette recherche était de constater une influence du jeu sur les apprentissages. Mes recherches m'ont portées à me demander de quelle manière le jeu peut-il être favorable aux apprentissages en histoire.

Pour répondre à cette question il a semblé nécessaire au regard des différentes lectures effectuées, de se demander dans un premier temps si le jeu permettait de faire perdurer les apprentissages dans le temps. Cette hypothèse a été validée au regard de mes recherches et des expériences menées en classe.

Ensuite, il a été intéressant de constater si les élèves en difficulté pouvaient bénéficier de ce support qu'est le jeu pour être intégrés dans un groupe. Cette intégration pourrait permettre aux élèves en difficulté d'être plus impliqués dans leurs apprentissages. Cette hypothèse ne s'est pas montrée concluante. Toutefois les élèves se sont aperçus de ce manque d'écoute, ce qui laisse penser qu'une évolution est possible. Cette piste serait exploitée dans de futures activités ludiques.

L'apprentissage par le jeu est de plus en plus utilisé par les enseignants. C'est une technique de pédagogie active qui rend les élèves auteurs de leurs apprentissages. C'est un support très varié et qui présente de nombreuses pistes d'exploitation. Toutefois, en pratique, l'utilisation du jeu demande un travail de recherche et de mise en place considérable à l'enseignant. Pour autant cette recherche porte ses fruits. C'est une méthode qui permet d'accroître significativement la motivation et l'implication des élèves en classe comme cela a été constaté au cours de cette recherche.

Dans la séance menée en classe le jeu s'est montré utile et efficace. Le jeu dans cette étude s'est montré utile en histoire dans la mesure où la première séquence vue par les élèves était chargée en apprentissages.

Les élèves ont désormais acquis un savoir qui est inscrit dans la mémoire à long terme sans nécessiter de relecture de la leçon. Cette pédagogie par le jeu est également utile parce que l'enseignant peut adapter les activités en fonction des besoins des élèves (Duquesnoy, Gilson, Lambert et Preat 2019). Par exemple lors de la préparation du jeu d'évasion chaque groupe a été formé par l'enseignant en fonction des besoins de chaque élève.

En somme, le jeu a une influence positive sur les apprentissages en histoire. Les activités ludiques permettent aux élèves d'être impliqués dans la tâche et cela fait perdurer les apprentissages dans le temps. Toutefois, la mise en place de ces activités ludiques doit être travaillée par l'enseignant pour être adaptée aux élèves en difficulté afin qu'ils puissent trouver leur place.

6. Références bibliographiques (Normes APA)

- Académie de Grenoble. « Motivation et engagement de l'élève ». Rectorat de Grenoble, s. d. <https://dane.web.ac-grenoble.fr/article/motivation-et-engagement-de-leleve>.
- Bailly, Rémi. « Le jeu dans l'oeuvre de D.W. Winnicott », *Enfances & Psy*, 2001/3, n° N°15 (2001). <https://www.cairn.info/revue-enfances-et-psy-2001-3-page-41.htm>.
- Barbot, France. « L'enfant et le jeu », mars 2015. <https://evreux3-circ.spip.ac-rouen.fr/IMG/pdf/enfant-jeu.pdf>.
- Blanquet, Marie-France. « John Dewey : philosophe américain de l'éducation ». Ressources professionnelles pour les enseignants-documentalistes. Savoirs CDI, septembre 2010. <https://www.reseau-canope.fr/savoirscdi/societe-de-linformation/le-monde-du-livre-et-de-la-presse/histoire-du-livre-et-de-la-documentation/biographies/john-dewey-philosophe-americain-de-leducation.html>.
- Botalla, Emma. *Escape game Histoire CM*. Nathan. Escape game, 2020.
- Brougère, Gilles. *Jeu et éducation*, 1995.
- Brougère, Giles. *Jouer/Apprendre*, 2005.
- Brougère, « Les jeux du formel et de l'informel ». *Revue Française de pédagogie*, <https://journals.openedition.org/rfp/582>, 2007, 5-12.
- Caillois, Roger. *Les jeux et les Hommes (le masque et le vertige)*. Gallimard., 1958. https://monoskop.org/images/4/41/Caillois_Roger_Les_jeux_et_les_hommes_1958.pdf.
- De Grandmont, Nicole. *Pédagogie du jeu : jouer pour apprendre*. De Boeck., 1995.
- Delory-Momberger, Christine. « G. Brougère. Jouer/apprendre ». *Journals open édition* (blog), 2006. <https://journals.openedition.org/osp/1033>.
- Dewey, John. « Expérience et éducation ». Paris : Armand Colin, 1968.
- Dubreucq, Francine. « Ovide Decroly », *Perspectives : revue trimestrielle d'éducation comparée* (Paris, UNESCO : Bureau international d'éducation), Volume: XXIII (N° -2 1993): 251-76.
- Duquesnoy, Maxime, Gaël Gilson, Jérémy Lambert, et Charlotte Preat. « La pédagogie du jeu », 2019. <http://portaleduc.net/website/wp-content/uploads/2019/05/La-pedagogie-du-jeu-V1.1.pdf>.
- Foucteau, Béatrice, Sylvie L'Heudé, et Annie Roger. « Comment repositionner le jeu comme support d'apprentissages à l'école maternelle ». INRP, 2006.

- Frans, Audrey. « Le jeu au service des apprentissages scolaires ». Mémoire. Lille, 2 novembre 2017.
- Jouneau-Sion, C. « Playing in the Classroom with a Virtual Globe for Geography Learning », 2009.
- Le Cain, Blandine. « L’escape game : un phénomène mondial qui séduit un public varié », 29 août 2015, Le Figaro édition. <https://www.lefigaro.fr/actualite-france/2015/08/29/01016-20150829ARTFIG00013-l-escape-game-un-phenomene-mondial-qui-seduit-un-public-varie.php>.
- Madiot, Pierre, Michel Arnaud, et Mehdi Seriddi. « Un rôle pédagogique pour les jeux de rôles ». *L’odyssée des réseaux*, n° N°396 (4 décembre 2006).
- Marcelli, Daniel. « Les Bienfaits du jeu », *L’école des parents*, n° 605 (2013): 3. <https://doi.org/10.3917>.
- Musset, Marie, et Rémi Thibert. « Quelles relations entre jeu et apprentissages à l’école ? Une question renouvelée », *Veille scientifique et technologique Institut national de recherche pédagogique*, octobre 2009. <http://www.inrp.fr/vst/>.
- Plaisance, E. « Pauline Kergomard et l’école maternelle ». *PUF Paris*, 1996.
- Réseau Canopé. « Introduire les jeux coopératifs en classe ». Réseau Canopé, 2019. <https://www.reseau-canope.fr/apprendre-par-le-jeu/utiliser-les-jeux-dans-sa-pratique-pedagogique/les-jeux-cooperatifs/utiliser-les-jeux-cooperatifs-en-classe/introduire-les-jeux-cooperatifs-en-classe.html>.
- Réseau Canopé. « L’escape game ». Ressources pédagogiques. *Réseau Canopé* (blog), 2019. <https://www.reseau-canope.fr/notice/lescape-game.html>.
- Sauvé, Louise, Lise Renaud, et Mathieu Gauvin. « Une analyse des écrits sur les impacts du jeu sur l’apprentissage ». *Revue des sciences de l’éducation* 33, n° 1 (2007): 2-264.
- Vauthier, Evelyne. « Un mode d’apprentissage efficace », 4 décembre 2006.
- Versele, Marie. « L’apprentissage par le jeu », *La ligue de l’Enseignement et de l’Education permanente asbl*, 2016. <https://ligue-enseignement.be/lapprentissage-par-le-jeu/>.
- Viau, Rolland. *La motivation en contexte scolaire*. 2e édition. De Boeck, 2015.
- Wastiau, Patricia, Caroline Kearney, et Wouter Van den Berghe. « Quels usages pour les jeux électroniques en classe ? » Rapport de synthèse, mai 2009.
- Winnicott, D.W. « Jeu et réalité », *l’espace potentiel*, Gallimard, 1975.

Quatrième de couverture

La pédagogie active cherche à mettre les élèves en action lors de leurs apprentissages. La pédagogie du jeu permet de mettre les élèves en action à travers le jeu. Le jeu à l'école favorise la motivation des élèves lors de leur processus d'apprentissage dans la mesure où ils sont dans une position de chercheur.

Le jeu est une partie considérable de l'environnement de l'enfant. Par le jeu, l'enfant se développe et interagit avec ce qui l'entoure. Les activités ludiques mises en place en classe permettent aux enfants de fixer leurs connaissances dans la mémoire à long terme tout en coopérant avec des camarades.

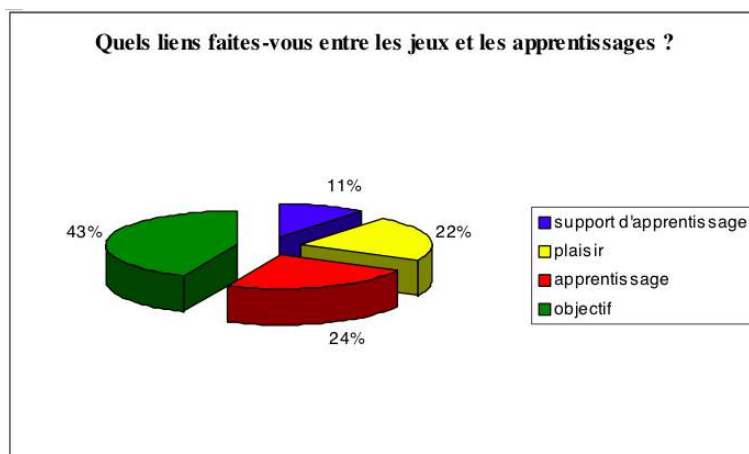
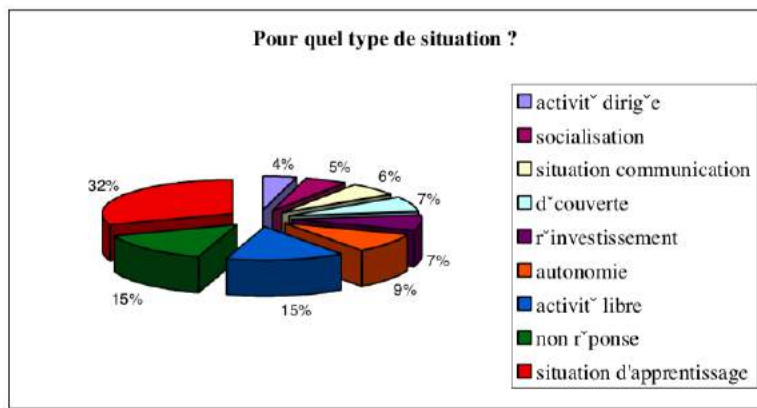
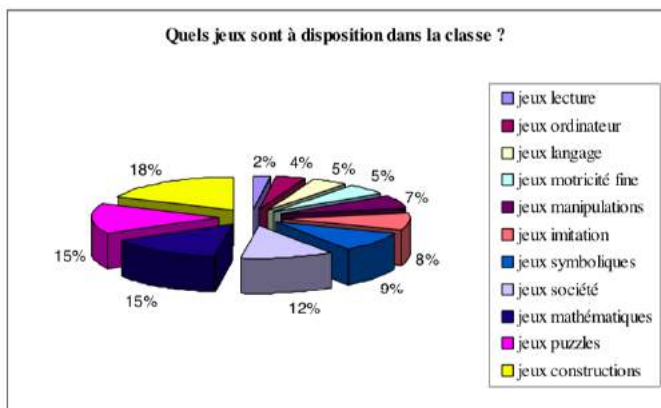
En somme, le jeu a un impact important sur les connaissances des élèves. Les situations ludiques en classe permettent aux élèves de se développer dans un contexte scolaire mais également humain.

Mots clefs

Mots clefs : *Enseignement – Jeu – Apprentissage – Motivation – Pédagogie active – Escape game.*

Annexes numérique (DVD ou CD)

Annexe 1 : Synthèse du constat DESCO (2006)



EXPÉRIENCE D'APPRENANT
EXPÉRIENCE DE PRATICIEN

APPRENANT⁴
JOUER

CONSTRUIRE LA METACOGNITION⁵

- anticiper le problème à résoudre
- définir le problème
- se faire une représentation mentale du problème
- sélectionner les données pertinentes
- utiliser les actions mentales pertinentes
- dégager sa méthode de travail
- produire méthodiquement la réponse
- vérifier sa réponse
- ...

PRATICIEN⁶
FAIRE JOUER

CONSTRUIRE LA RÉFLEXIVITÉ

- analyser l'efficacité de son action
- exprimer l'objectif de la tâche
- observer son fonctionnement en classe
- guider la métacognition chez l'élève
- identifier les modèles d'intervention
- repérer la progressivité des apprentissages
- identifier les obstacles
- réfléchir sur sa pratique
- apporter les régulations
- ...

Annexe 2 : Questionnaire sur les méthodes de travail affectonnées par les élèves

Elève A

L'histoire à l'école Prénom : Jenna Canestrelli

	Oui	Je ne sais pas	Ça ne me dérange pas	Non	Ecris ici si tu as des choses que tu voudrais dire.
Est-ce-que tu apprécies l'histoire ?	X				y aime l'histoire mais je suis nulle!
Tu apprécies quand la maitresse raconte l'histoire ?	X				
Tu aimes faire des activités sur les documents historiques ?	X				des trop cool
Tu aimerais faire des exercices différents (moins scolaire) en histoire ?	X				!!!! oui!!!!
Tu aimes travailler en petit groupe ? (2-3 personnes)	X				oui j'adore et la période de reflexion avec les autres
Tu aimes travailler en grand groupe ? (10 personnes)			X		
Tu te sens plus impliqué-e / intégré-e dans des activités de groupe plutôt que dans des activités individuelles ?	X				
Tu te sens mieux / intégré-e dans des activités de groupe ?		X		X	
Tu arrives plus à parler quand tu fais des activités de groupe ?	X				
Penses-tu que faire des jeux éducatifs à l'école te permettrait d'apprendre plus facilement ?	X				oui parce que il ya des enfants com moi que le jeux éducatif permet d'apprendre plus

Elève B

L'histoire à l'école Prénom : Katalie

	Oui	Je ne sais pas	Ça ne me dérange pas	Non	Ecris ici si tu as des choses que tu voudrais dire.
Est-ce-que tu apprécies l'histoire ?				X	
Tu apprécies quand la maitresse raconte l'histoire ?	X				
Tu aimes faire des activités sur les documents historiques ?		X			
Tu aimerais faire des exercices différents (moins scolaire) en histoire ?				X	
Tu aimes travailler en petit groupe ? (2-3 personnes)	X				mais chaque fois je me sent seul et à un moment
Tu aimes travailler en grand groupe ? (10 personnes)			X		mais je me sent seul
Tu te sens plus impliqué-e / intégré-e dans des activités de groupe plutôt que dans des activités individuelles ?	X				
Tu te sens mieux / intégré-e dans des activités de groupe ?				X	
Tu arrives plus à parler quand tu fais des activités de groupe ?	X				
Penses-tu que faire des jeux éducatifs à l'école te permettrait d'apprendre plus facilement ?	X				oh non non non mais fait des jeux et le trouve plus facile.

Elève C

L'histoire à l'école Prénom: Jana

	Oui	Je ne sais pas	Ça ne me dérange pas	Non	Ecris ici si tu as des choses que tu voudrais dire.
Est-ce que tu apprécies l'histoire ?				<input checked="" type="checkbox"/>	Car c'est très long et ça va vite passer sans que tu saches ce que tu fais.
Tu apprécies quand la maîtresse raconte l'histoire ?	<input checked="" type="checkbox"/>				Parce que j'aime bien mais c'est parfois ennuyeux.
Tu aimes faire des activités sur les documents historiques ?			<input checked="" type="checkbox"/>		Parce que c'est drôle parfois.
Tu aimerais faire des exercices différents (moins scolaire) en histoire ?	<input checked="" type="checkbox"/>				Oui comme ça ça nous change de l'habitude.
Tu aimes travailler en petit groupe ? (2-3 personnes)				<input checked="" type="checkbox"/>	C'est pas beaucoup et aussi on a moins d'idées.
Tu aimes travailler en grand groupe ? (10 personnes)	<input checked="" type="checkbox"/>				Parce que c'est comme on a plus d'idées.
Tu te sens plus impliquée / intégrée dans des activités de groupe plutôt que dans des activités individuelles ?	<input checked="" type="checkbox"/>				Oui parce que je me sens écoutée et que on écoute et que on parle et que on se comprend mieux.
Tu te sens mieux / intégrée dans des activités de groupe ?				<input checked="" type="checkbox"/>	C'est pas drôle et je me sens pas écoutée.
Tu arrives plus à parler quand tu fais des activités de groupe ?	<input checked="" type="checkbox"/>				Beaucoup plus ! Je parle avec mes amis et c'est plus facile et on se comprend mieux.
Penses-tu que faire des jeux éducatifs à l'école te permettrait d'apprendre plus facilement ?	<input checked="" type="checkbox"/>				Oui ça me ferait plaisir.

Elève D

L'histoire à l'école Prénom: Nia NOM: Pompeu

	Oui	Je ne sais pas	Ça ne me dérange pas	Non	Ecris ici si tu as des choses que tu voudrais dire.
Est-ce que tu apprécies l'histoire ?	<input checked="" type="checkbox"/>				J'aime bien mais les livres sont trop longs et on ne comprend pas tout.
Tu apprécies quand la maîtresse raconte l'histoire ?			<input checked="" type="checkbox"/>		Je trouve que ça va vite et on ne comprend pas tout.
Tu aimes faire des activités sur les documents historiques ?			<input checked="" type="checkbox"/>		C'est un peu ennuyeux mais ça apprend à lire.
Tu aimerais faire des exercices différents (moins scolaire) en histoire ?	<input checked="" type="checkbox"/>				Oui ça nous change de l'habitude.
Tu aimes travailler en petit groupe ? (2-3 personnes)	<input checked="" type="checkbox"/>				Je trouve que ça va vite et on ne comprend pas tout.
Tu aimes travailler en grand groupe ? (10 personnes)	<input checked="" type="checkbox"/>				Je trouve que ça va vite et on ne comprend pas tout.
Tu te sens plus impliquée / intégrée dans des activités de groupe plutôt que dans des activités individuelles ?	<input checked="" type="checkbox"/>				Oui parce que je me sens écoutée et que on écoute et que on se comprend mieux.
Tu te sens mieux / intégrée dans des activités de groupe ?			<input checked="" type="checkbox"/>		C'est pas drôle et je me sens pas écoutée.
Tu arrives plus à parler quand tu fais des activités de groupe ?	<input checked="" type="checkbox"/>				Oui ça me ferait plaisir.
Penses-tu que faire des jeux éducatifs à l'école te permettrait d'apprendre plus facilement ?	<input checked="" type="checkbox"/>				Oui ça me ferait plaisir.

1

IL FAUT D'ABORD TRAVERSER LA VOIE ROMAINE. SUIVEZ LES COORDONNÉES EN NOIRISSANT LES BONNES LETTRES. UNE SELLE ERREUR ET L'AVENTURE RISQUE DE S'ARRÊTER ICI...

1ER MOT : LES ROMAINS ENTRENT EN GAULE ET PRENNENT LE TERRITOIRE DE FORCÉ. C'EST UNE ?

2E MOT : LA GRANDE BATAILLE QUI REND LA GAULE ROMAINE A LIÉL ?

QUAND CETTE BATAILLE A-T-ELLE EU LIÉL ?

QUI ÉTAIT LE CHEF GAULOIS EMPRISONNÉ SUITE À CETTE DÉFAITE ?

LA LETTRE MYSTÉRIEUSE QUI S'EST DESSINÉE EST

2

VOUS AVEZ ATTEINT LA VILLE GALLO-ROMAINE. MAIS DEUX GARDÉS DU PARC VOUS EMPÊCHENT DE PASSER ET VOUS DEMANDENT UN MOT DE PASSE.

QUEL PERSONNAGE ILLUSTRÉ EST À LA TÊTE DE L'EMPIRE ROMAIN EN 52 AV. J.-C. ?

3

BRAVO ! VOUS AVEZ ACCÉDÉ AU LABYRINTHE ! CE NE SERA PAS FACILE DE TROUVER LA SORTIE... NE PERDEZ PAS UNE SECONDE !

3

ALLEZ VOUS METTRE AUX QUATRE COINS DE LA VILLE FORTIFIÉE. VOUS DEVEZ TROUVER LE CHEMIN POUR VOUS RENDRE À DES LIEUX PRÉCIS DE LA VILLE.

A = TRACEZ LE CHEMIN VERS LES BAINS PUBLICS.

B = TRACEZ LE CHEMIN VERS UN LIEU DE REPRÉSENTATIONS THÉÂTRALES.

C = TRACEZ LE CHEMIN VERS UN LIEU SACRÉ.

D = TRACEZ LE CHEMIN VERS UN ÉDIFICE OÙ SE DÉROULENT DES SPECTACLES GRANDIOSES DE GLADIATEURS OU DE FAUVES.

CES CHEMINS DESSINENT QUATRE LETTRES MYSTÈRE.

A = B = C = D =

LÉGENDE :

I = LES THERMES
 II = LE THÉÂTRE
 III = L'AMPHITHÉÂTRE
 IV = LE FORUM
 V = L'ARC DE TRIOMPHE
 VI = LE TEMPLE

4

LES GAULOIS ACCÈDENT PETIT À PETIT À LA CITOYENNETÉ ROMAINE ET OBTIENNENT DES DROITS. MAIS AUSSI DES DEVOIRS. TROUVEZ LA PLACE OÙ LES CITOYENS ROMAINS DISCUTENT DE LA VIE DE LA CITÉ : AFFAIRES COMMERCIALES, POLITIQUES, ÉCONOMIQUES, RELIGIEUSES ET JUDICIAIRES.

LES QUATRE LETTRES MANQUANTES SONT :

5

LE PETIT AQUÉDUC DU PARC S'EST EFFONDRE ! CONSOLIDEZ LES RONDONS POUR TRAVERSER LE RUISSEAU AU SEC, EN TROUVANT LES LETTRES MANQUANTES.

1ER RONDIN : APRÈS LA GRANDE BATAILLE EN 52 AV. J.-C., LES GAULOIS ET LES ROMAINS VIVENT EN ?

2E RONDIN : C'EST AINSI QU'ON APPELLE UN HOMME LIBRE.

3E RONDIN : QUELLE CONSTRUCTION DES ROMAINS FACILITE LEURS DÉPLACEMENTS ?

4E RONDIN : NOM DU CANAL QUI CONDUIT L'EAU D'UN POINT À UN AUTRE.

RETROUVÉS :

METTES LES LETTRES DANS L'ORDRE :

© Editions Nathan

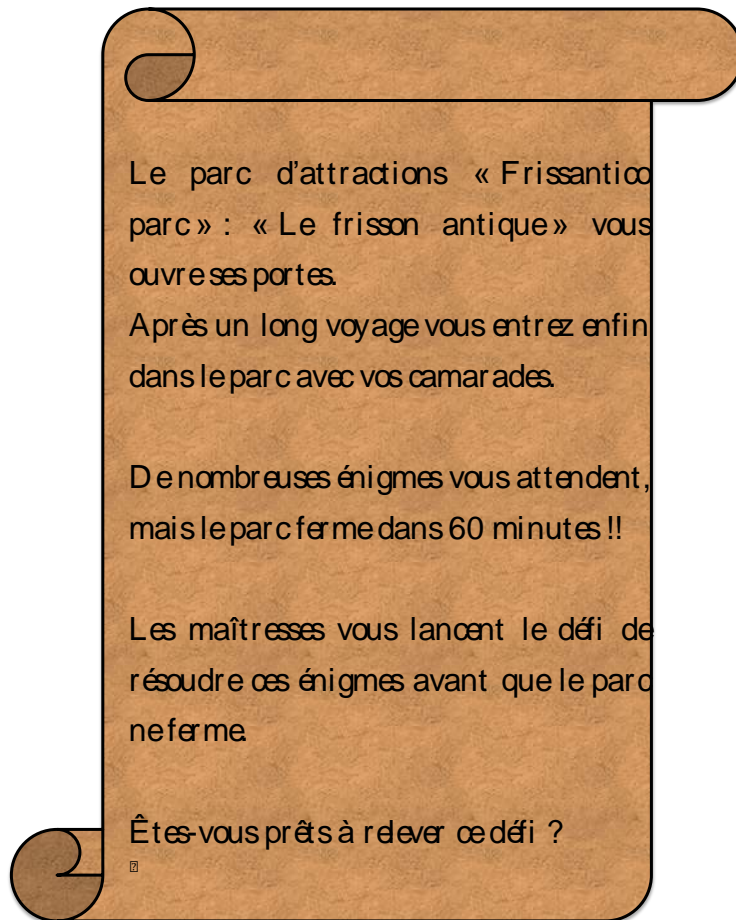
Annexe 4 : Fiche de préparation – escape game

FICHE DE PREPARATION DE SÉANCE

Domaine d'apprentissage : Histoire	Intitulé séquence : Et avant la France ?	Séance : 5	Organisation matérielle : · Fiches photocopiés · Tableau interactif	
	Intitulé séance : Escape game – Les Gaulois et L'Empire Romain			
Objectif visé :		Compétences disciplinaires visés :		
<ul style="list-style-type: none"> - Être capable de coopérer dans le cadre de projets et travaux de groupe. - Adopter une attitude et un langage adapté dans le rapport aux autres. - Tenir compte du point de vue d'autrui. - Savoir participer et prendre sa place dans un groupe. - Avoir le sens de l'intérêt général. 		<p>Se repérer dans le temps : construire des repères historiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Situer chronologiquement les grandes périodes historiques - Manipuler et réinvestir le repère historique dans différents contextes. - Utiliser des documents donnant à voir une représentation du temps. <p>Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se poser des questions - Formuler des hypothèses <p>Comprendre un document</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre le sens général d'un document. - Extraire des informations pertinentes pour répondre à une question. <p>Pratiquer différents langages en Histoire</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'expliquer à l'oral pour penser, communiquer et échanger - S'approprier et utiliser un lexique historique approprié. <p>Coopérer et mutualiser</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organiser son travail dans le cadre d'un groupe pour élaborer une tâche commune. 		
		<ul style="list-style-type: none"> - Travailler en commun, pour faciliter les apprentissages individuels. 		
Déroulement				
Phase	Déroulement	Consigne	Temps	Organisation pédagogique
1	<ul style="list-style-type: none"> · Préparation du matériel · Explication de l'activité du jour · Organisation des groupes 	<p><u>Qu'est ce qu'un escape game :</u></p> <p>C'est un jeu où vous êtes en équipes et vous avez un temps limité pour résoudre des énigmes.</p> <p><u>Ce qui va se passer :</u></p> <p>Je vais vous raconter une histoire dont vous serez le héros. Votre équipe devra résoudre plusieurs énigmes pour se sortir d'une grande aventure. Pour remporter la victoire, vous devez les résoudre avant que le temps ne soit écoulé. (montrer le chronomètre au tableau voir tableau)</p> <p>Lorsque j'aurai fini de lire l'histoire, le chronomètre s'enclenchera et vous pourrez découvrir la première étape de l'aventure.</p> <p><u>Déroulement de l'aventure :</u></p> <p>Lisez les textes du poster dans l'ordre. Prenez le temps de bien les comprendre, vous gagnerez du temps. Si vous êtes perdus, relisez ensemble et observez tous les indices (images, textes). Lorsque vous avez besoin d'aide levez la main pour que le maître du jeu vous donne un coup de pouce.</p> <p>Si vous pensez avoir résolu le poster 1, un seul élève de votre table se rendra à la table du maître du jeu. Celui-ci validera votre code. S'il est juste alors il vous remettra le deuxième poster qui contient la suite de votre mission.</p> <p>Si vous pensez avoir trouvé le mot de passe du poster 2 qu'allez vous faire ?</p> <p>Si vous avez réussi le poster 2 que se passera -t-il ?</p>	5 min	Oral groupe classe.
2	Storytelling – mise en immersion des élèves	L'histoire commence ici, soyez attentifs.	5 min	Oral groupe classe.
3	Poster 1 – Les élèves mènent	Les élèves travaillent en équipe.	20 min	Travail par équipe.

	l'enquête	L'enseignant passe dans les groupes pour voir s'ils ont besoin d'aide. L'enseignant peut mettre à disposition la fiche de préparation de la séance.		
4	Poster 2 – Les élèves mènent l'enquête	Les élèves travaillent en équipe. L'enseignant passe dans les groupes pour voir s'ils ont besoin d'aide. L'enseignant peut mettre à disposition la fiche de préparation de la séance.	20 min	Travail par équipe.
5	Poster 3 – Les élèves mènent l'enquête	Les élèves travaillent en équipe. L'enseignant passe dans les groupes pour voir s'ils ont besoin d'aide. L'enseignant peut mettre à disposition la fiche de préparation de la séance.	20 min	Travail par équipe.
6	<ul style="list-style-type: none"> · Remise des cartes victoires aux équipes · Ceux qui ont fini avant peuvent remplir le questionnaire sur l'activité. 	<ul style="list-style-type: none"> · Si vous avez fini je vais vous distribuer un questionnaire à remplir en groupe pour me décrire comment s'est passé votre voyage au temps des Gaulois. 	2 min	Oral groupe classe.
7	<ul style="list-style-type: none"> · Mise en commun · Retour sur l'activité 	<ul style="list-style-type: none"> · Est-ce-que va vous a plu ? · Quels éléments vous ont posés le plus de difficulté ? · Qu'avez-vous réussi ? · Qu'allez-vous retenir de cette activité ? 	10 min	Oral groupe classe.

Annexe 5 : Storytelling – Contexte de l'escape-game



▣

Annexe 6 : Fiche de rappel de connaissance

Les élèves avaient la possibilité de faire référence à cette fiche coup de pouce. Aucun groupe n'a souhaité l'utiliser.

Pour aider mon équipe pendant l'escape game, je dois me souvenir :

Date	Évènements	Lexique	Personnage historique
-600	Création de la ville de Massalia par les Grecs	- Druide / paysan / artisan / combattant	Vercingétorix
-52	Bataille d'Alesia – La Gaule devient Romaine.	- Polythéisme : personne qui croit en plusieurs Dieux. - Monothéisme : personne qui croit en un seul Dieu. - Christianisme	
380	- Le christianisme devient la religion officielle de l'Empire. Toutes les autres religions sont interdites. - Passage au Monothéisme.	- Migration / invasion - Chef / Empereur / Empire - Barbare / citoyen	Jules César
476	Chute de l'Empire Romain.	- <u>Forum</u> : Lieu où les romains discutent de la vie de la cité - <u>Aqueduc</u> : pont qui permet de passer par dessus d'un canal.	

Annexe 7 : Fiche réponse pour l'enseignante

Poster 1 – Les Gaulois

Etape 1	<ul style="list-style-type: none"> - Vêtement F <p>Les Gaulois s'habillaient de couleurs vives. Ils portaient un sayon (une tunique), des braies (un pantalon), des galoches (des chaussures) et une saie (une cape).</p>
Etape 2	<ul style="list-style-type: none"> - « X » - les grecs au sud - « L » - les celtes au nord du territoire
Etape 3	<ul style="list-style-type: none"> - En haut le druide (forêt) - A côté du druide l'artisan (forge) - En bas le combattant (près du peuple).
Etape 4	<ul style="list-style-type: none"> - Polythéiste (noter les lettres sur une feuille de brouillon / observation des Dieux dans le nuage).

Mot à déchiffrer :

Numéro des lettres	Lettres sur le Menhir	Mot à trouver
1	F	A
2	L	N
3	X	T
4	I	I
		Q
6	V	U
7	I	I
8	T	T
9	E	E

Poster 2 : L'invasion Romaine et la romanisation de la Gaule

Etape 1	<ul style="list-style-type: none"> - Invasion - Alesia - -52 - Vercingétorix - N <p>· Faire noter aux élèves que la lettre est penchée (Ce n'est pas un Z).</p>
Etape 2	<ul style="list-style-type: none"> - Jules César (sans tiret)
Etape 3	<ul style="list-style-type: none"> - A = I - B = S - C = N - D = I <p>· Leur montrer les indices en dessous</p> <p>· Leur proposer de tracer chaque chemin avec une couleur différente</p>
Etape 4	<ul style="list-style-type: none"> - Forum
Etape 5	<ul style="list-style-type: none"> - Paix - Citoyen - Route - Aqueduc - A / T / O / A <p>· Faire remarquer aux élèves qu'il manque des lettres qu'ils doivent écrire sur les rondins vides.</p> <p>· Faire noter aux élèves que les rondins noirs marquent la fin du mot.</p> <p>· Guider les élèves pour trouver le vocabulaire.</p>

Mot à déchiffrer :

Lettre dans l'ordre de trouvaille	Mot à trouver
N	R
I	O
S	M
N	A
I	N
O	I
R	S
A	A
M	T
T	I
O	O
A	N

Donner les lettres en rouge sur le poster + préciser que c'est uniquement les lettres des cases jaunes.

Poster 3 – L'Empire Romain et sa Chute

Etape 1 · Modifier la consigne « Quel territoire est représenté sur la carte en dessous ».	- Empire romain
Etape 2	- Méditerranée
Etape 3	- Monothéiste
Etape 4	- Christianisme
Etape 5	- IX : Invasions barbares - V : Rome - II : Chute de l'Empire

Mot à déchiffrer :

Arrêt des douches

Annexe 8 : Grille d'observation durant l'escape game

Grille d'observation – Escape game « Et avant la France ? »




Hypothèses de mémoire :

- La pédagogie par le jeu favorise la motivation et l'implication des élèves dans leurs apprentissages. Cela permet-il aux apprentissages de perdurer dans le temps ?
- Le jeu est-il un facteur d'inclusion sociale pour les élèves en difficulté ?




	Oui	Non
Les enfants entrent-ils dans une stratégie de coopération ?		
Les élèves sont-ils investis dans la recherche ?		
Les enfants du groupe s'écoutent-ils ?		
Les petits parleurs ont-ils pris la parole ?		
<u>Réaction face à la difficulté :</u> Abandon		
<u>Réaction face à la difficulté :</u> Persistance		
<u>Réaction face à la difficulté :</u> Evitement		

Annexe 9 : Questionnaire de retour sur l'activité

Elève E

Retour sur l'escape game	
Comment l'activité s'est-elle déroulée selon vous ?	bien - très bien
Que pourriez-vous améliorer pour la prochaine fois ?	le travaille d'équipe
Avez-vous tous été entendus par vos coéquipiers ?	Oui
Trois feux sont présentés, un vert, un orange et un rouge. Ecris un commentaire où tu veux	
 Ecris une chose où vous avez super bien réussi	Les codes - la rapidité
 Ecris une chose qui s'est bien déroulée	le travail d'équipe
 Ecris une chose que vous auriez pu améliorer / mieux faire.	chercher ni

Elève F

Retour sur l'escape game	
Comment l'activité s'est-elle déroulée selon vous ?	Très bien
Que pourriez-vous améliorer pour la prochaine fois ?	Les groupe
Avez-vous tous été entendus par vos coéquipiers ?	Oui
Trois feux sont présentés, un vert, un orange et un rouge. Ecris un commentaire où tu veux	
 Ecris une chose où vous avez super bien réussi	La rapidité, Les code
 Ecris une chose qui s'est bien déroulée	Le travaille d'équipe
 Ecris une chose que vous auriez pu améliorer / mieux faire.	La participation d'une petite fille qui est dans notre équipe

Annexe 10 : Questionnaire période 3

Classe de CM1 A (n'ayant pas vécu l'escape game)

Questions	Réponse	Je ne sais pas
Date de la bataille d'Alesia	476	
Personnage connu, chef des Romains	Césaire	
Quelles invasions ont mit fin à l'Empire Romain ? (nom des peuples)	peuple d'inde	
Nom des bateaux vikings		✓

Questions	Réponse	Je ne sais pas
Date de la bataille d'Alesia		X
Personnage connu, chef des Romains	Jule sézart	
Quelles invasions ont mit fin à l'Empire Romain ? (nom des peuples)	Barbare	
Nom des bateaux vikings		X

Questions	Réponse	Je ne sais pas
Date de la bataille d'Alesia	476	
Personnage connu, chef des Romains	Léselle	
Quelles invasions ont mit fin à l'Empire Romain ? (nom des peuples)	Les barbares	
Nom des bateaux vikings		X

Classe de CM1 B (ayant vécu l'escape game)

Questions	Réponse	Je ne sais pas
Date de la bataille d'Alesia	-52	
Personnage connu, chef des Romains	Emius Julius Caesar	
Quelles invasions ont mit fin à l'Empire Romain ? (nom des peuples)	Invasions des Huns	
Nom des bateaux vikings	drachans	

Questions	Réponse	Je ne sais pas
Date de la bataille d'Alesia	-52	
Personnage connu, chef des Romains	Jule César	
Quelles invasions ont mit fin à l'Empire Romain ? (nom des peuples)	Les barbares	
Nom des bateaux vikings	Drachar	

Questions	Réponse	Je ne sais pas
Date de la bataille d'Alesia	-52	
Personnage connu, chef des Romains	Jules César	
Quelles invasions ont mit fin à l'Empire Romain ? (nom des peuples)	barbar	
Nom des bateaux vikings	drachar	