



**HAL**  
open science

# L'apprentissage par le jeu au service de l'acquisition des compétences

Léa Mani

► **To cite this version:**

Léa Mani. L'apprentissage par le jeu au service de l'acquisition des compétences. Education. 2022. dumas-03945199

**HAL Id: dumas-03945199**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03945199>**

Submitted on 18 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.



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



Master « Métiers de l'Enseignement, de l'Éducation et de la Formation »

Mention : Second degré

Parcours : Histoire-géographie

**Mémoire de master**

Année universitaire 2021 – 2022

**L'APPRENTISSAGE PAR LE JEU AU SERVICE DE L'ACQUISITION DES  
COMPÉTENCES**

MANI Léa

**Directeur de mémoire : GROENINGER Fabien**

**Membres du jury de soutenance : GROENINGER Fabien et CHOPLIN Jérôme**

**Soutenu le 3 février 2022**

## RESUME

---

Ce mémoire vise à donner une réponse à l'adage bien connu selon lequel « on apprend mieux en jouant ». A travers une analyse complète du sens du mot « jeu », de ses divers qualificatifs, de la place qu'il a occupé à l'école au fil des siècles et à l'aune des recherches sur la question, un postulat de départ est posé. S'ensuit une méthodologie de recherche de résultats comprenant des expériences mises en place et observées en classe, des questionnaires et témoignages provenant des acteurs mêmes, le tout au regard des recherches récentes en éducation. Les conclusions semblent au final plutôt favorables mais sujettes à conditions.

Mots-clés : jeu ; apprentissage ; jeu pédagogique ; compétences ; 7 familles ; mots-croisés ; pendu.

This brief is aiming to give an answer to the well-known adage “we learn better while playing”. Through a thorough analysis of the word “play”, its numerous adjectives, the place it took at school along the centuries and at the light of the searches on this subject, an assumption is made. Then follows, a methodology in order to find results, thanks to experiences led in class, surveys and testimonies coming from the actors themselves, all of it in regard of the recent advances of the scientists. The findings seem in the end, quite positive but there are conditions to respect.

Key words : game/play ; learning ; pedagogical game/play ; skills ; 7 families ; crosswords ; hangman.

## ATTESTATION DE NON PLAGIAT

---

Je soussignée, MANI Léa, étudiante en Master 2 MEEF parcours histoire-géographie, à la Faculté d'éducation de Montpellier et à l'Université Paul-Valéry de Montpellier, déclare sur l'honneur que ce mémoire est le fruit d'un travail personnel, que je n'ai ni contrefait, ni falsifié, ni copié tout ou partie de l'œuvre d'autrui afin de la faire passer pour mienne.

Toutes les sources d'information utilisées et les citations d'auteur ont été mentionnées conformément aux usages en vigueur.

Je suis consciente que le plagiat – c'est-à-dire l'introduction de texte(s) ou partie(s) de textes d'autrui au sein d'un document personnel sans citer les références ou les sources ni identifier la partie reproduite par des guillemets - est constitutif de fraude passible de la section disciplinaire compétente à l'égard des usagers (Art. L 122-4. du Code de la Propriété Intellectuelle).

## SOMMAIRE

---

INTRODUCTION	6
I. DEFINIR LE JEU A L'ECOLE	8
<b>A. LE CHAMP LEXICAL DU JEU A L'ECOLE, UN OBJET D'APPARENCE SIMPLE AUX CONTOURS FLOUS</b>	<b>8</b>
1. <i>Le sens du jeu : étymologie française et précisions au prisme des langues étrangères</i>	8
2. <i>Le type de jeu : ludique, éducatif, pédagogique, quelle différence ? Quid du jeu vidéo ?</i>	9
3. <i>La place du jeu : le jeu pédagogique appuyé par les recherches en neurosciences</i>	12
<b>B. LE JEU A TRAVERS LES AGES, UNE INNOVATION ?</b>	<b>13</b>
1. <i>Une brève histoire du jeu afin d'en comprendre sa place à l'école</i>	13
2. <i>Etat de la recherche et importance des formes innovantes de la transmission du savoir portés par l'éducation nouvelle</i>	15
3. <i>Le jeu à l'école à travers l'étude des supports pédagogiques fournis aux élèves</i>	16
<b>C. LE JEU AU SERVICE DE L'APPRENTISSAGE : UN ESSAI DE DEFINITION A L'AUNE DES RECHERCHES SCIENTIFIQUES, PARTISANS ET DETRACTEURS</b>	<b>18</b>
1. <i>Les avantages du jeu à l'école : un apprentissage plus « doux » respectant le rythme des élèves ?</i>	18
2. <i>Les inconvénients du jeu à l'école : une ruse pédagogique ?</i>	20
3. <i>Le jeu permet une meilleure acquisition des compétences : finalités du jeu pédagogique au regard de l'Etat de l'art sur la question</i>	21
II. UTILISER LE JEU PEDAGOGIQUE EN CLASSE	22
<b>A. METHODOLOGIE DE RECHERCHE ET MISE EN PLACE DU JEU PEDAGOGIQUE AU SEIN DE LA CLASSE</b>	<b>22</b>
1. <i>Comment préparer un jeu adéquat ? Le matériel requis en considération de la notion de game design</i>	22
2. <i>Comment mettre en place le jeu ? Etude de l'espace, du temps et des acteurs.</i>	23
3. <i>Comment évaluer la pertinence du jeu ? Par l'évaluation sommative et les questionnaires constituant le corpus de données principal</i>	24
<b>B. EXPERIMENTER LE JEU SUR UNE SEANCE COMPLETE : LE JEU DES 7 FAMILLES DE LA PREHISTOIRE</b>	<b>26</b>
1. <i>Un jeu de carte décortiqué : description, explication, enjeux</i>	26
2. <i>« A toi de jouer ! » : le déroulement du jeu et la réception des élèves</i>	28

<i>3. L'apport de ce jeu long au premier thème d'histoire de sixième : une mécanique reproductible ?</i>	29
<b>C. EXPERIMENTER LE JEU PENDANT QUELQUES MINUTES : LE JEU DE MOTS CROISES ET LE JEU DU « PENDU »</b>	<b>30</b>
<i>1. Les jeux papiers/crayons : la simplicité comme mot d'ordre</i>	30
<i>2. « A nous de jouer ! » : le déroulement du jeu et la réception des élèves</i>	31
<i>3. Le jeu court une activité mobilisable en tout temps ?</i>	32
<b>III. RESULTATS ET MISE EN DISCUSSION DU JEU PEDAGOGIQUE EN CLASSE</b>	<b>33</b>
<b>A. COMMENT OBTENIR ET TRAITER DES RESULTATS ? OBSERVER, QUESTIONNER, QUANTIFIER</b>	<b>33</b>
<i>1. Le jeu des « 7 familles de la Préhistoire » : un concept efficient, une utilisation perfectible</i>	33
<i>2. Les mots croisés et le « pendu » : une activité ludique mais des objectifs d'apprentissages à clarifier</i>	36
<i>3. Un décalage entre les acquis et le ressenti des élèves ?</i>	38
<b>B. EN DEFINITIVE, « LE JEU PERMET-IL UNE MEILLEURE ACQUISITION DES COMPETENCES ? »</b>	<b>39</b>
<i>1. Jouer en classe : un bilan en demi-teinte</i>	39
<i>2. La pratique du jeu pédagogique au prisme de l'expérience d'autres enseignants</i>	40
<i>3. Les limites du jeu pédagogique mené en classe</i>	43
<b>C. COMMENT AMELIORER LES JEUX PROPOSES AUX ELEVES ? REMEDIATIONS ET PROLONGEMENTS</b>	<b>43</b>
<i>1. Clarifier l'activité de jeu : cadre spatio-temporel et notionnel plus explicite pour favoriser l'apprentissage</i>	43
<i>2. Perfectionner l'encadrement du jeu : Assumer sa posture professorale afin de ne pas « jouer pour jouer »</i>	44
<i>3. Ne pas négliger le plaisir de jouer : générer plus habilement de la motivation et des comportements positifs tant pour le groupe-classe que pour l'élève-individu</i>	46
CONCLUSION	46
REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES	50
ANNEXES	52
<i>Annexe n°1 : Typologie des jeux selon Nicole de Grandmont</i>	52
<i>Annexe n°2 : Diagramme des démarches pédagogiques selon David Sousa</i>	53
<i>Annexe n°3 : Les quatre piliers de l'apprentissage selon Stanislas Dehaene</i>	53
<i>Annexe n°4 : Fiche de révision du Thème 1 – Chapitres 1 et 2 d'histoire, sixième (par moi-même)</i>	54
<i>Annexe n°5 : Les types d'évaluation selon MF Cénat et J Jalta</i>	54

<i>Annexe n°6 : Questionnaire jeu long à destination des élèves (par moi-même)</i>	55
<i>Annexe n°7 : Questionnaire jeu court à destination des élèves (par moi-même)</i>	55
<i>Annexe n°8 : Questionnaire jeu court à destination des élèves (par moi-même)</i>	56
<i>Annexe n°9 : Questionnaire à destination des enseignants sur leur pratique du jeu en classe</i>	56
<i>Annexe n°10 : Cartes du jeu des « 7 familles de la Préhistoire » créé par Gatuhier Delannoy et mis en ligne sur un groupe d'entraide Facebook.</i>	57
<i>Annexe n°11 : Diaporama du cours traitant du Thème 1 – Chapitre 1 d'histoire « Les débuts de l'humanité » (par moi-même)</i>	71
<i>Annexe n°12 : Fiche de mots croisés « Littoral touristique », Educocol.net (par moi-même)</i>	77
<i>Annexe n°13 : Fiche d'activité sur « l'île Maurice, littoral touristique », adaptée par moi-même depuis un site d'entraide d'enseignants du secondaire.</i>	78
<i>Annexe n°14 : Retour des élèves sur les questionnaire jeux long « 7 familles de la préhistoire »</i>	79
<i>Annexe n°15 : Résultats de l'évaluation par compétences traitant du Thème 1 – Chapitre 1 et 2 d'histoire.</i>	84
<i>a : Résultats de la classe de sixième qui n'a pas joué au jeu des « 7 familles de la Préhistoire »</i>	84
<i>b : Résultats de la classe de sixième qui a joué au jeu des « 7 familles de la Préhistoire »</i>	85
<i>c : Petit échantillon de production des élèves (évaluation) ayant joué au jeu des « 7 familles de la préhistoire »</i>	85
<i>Annexe n°16 : Retour des élèves sur les questionnaire jeux courts mots-croisés et pendu</i>	100
<i>a : Retour sur les mots-croisés pratiqué par la classe qui n'a pas joué au jeu des « 7 familles »</i>	100
<i>b : Retour sur le pendu pratiqué par les deux classes</i>	106
<i>Annexe n°17 : Résultats de l'activité notée par compétences traitant du Thème 3 – Chapitre 1 de géographie « Littoral touristique, littoral industriel »</i>	110
<i>a : Résultats de la classe ayant fait l'activité de mots croisés</i>	110
<i>b : Résultats de la classe n'ayant pas fait l'activité de mots croisés</i>	111
<i>Annexe n°18 : Retour du questionnaire destiné aux enseignants et interrogeant leur pratique du jeu en classe.</i>	112

## INTRODUCTION

---

« Introduire du jeu dans la pédagogie, c'est vouloir mêler plaisir et travail... Or ce ne sont pas là des notions que le sens commun, ni les enseignants, rapprochent volontiers »<sup>1</sup>. Chantal Barthélémy-Ruiz, au travers de ce constat, met en lumière la tension qui réside entre ces deux notions pourtant fondamentales au développement des enfants.

Peut-on cependant parler de désamour pour le jeu dans les pratiques d'enseignement ? Il est évident que le jeu est un levier d'apprentissage récurrent dans les classes de maternelles et de primaires, mais il semble disparaître à la fin du cycle 3, soit à l'arrivée en classe de sixième. Le passage entre l'école et le collège est ainsi souvent synonyme d'abandon de pratiques jugées enfantines, le jeu en faisant partie.

L'enfant apprend à devenir un élève, un collégien, à suivre les normes imposées par ces nouvelles instances de socialisation. On le veut sérieux, ponctuel, attentif aux dires des nombreux professeurs, une rigueur que ne revêt pas directement le jeu. On demande aux élèves une gymnastique intellectuelle entre les différentes matières qui leurs sont proposées tout au long de la journée, suscitant chez eux le plus souvent une fatigue, voire de l'anxiété.

En histoire-géographie, discipline au sein de laquelle sera menée la recherche de ce mémoire, les programmes officiels qui insistent sur le fait de répondre aux "nouveaux enjeux contemporains de la société", mettent en avant le fait que l'histoire et la géographie, étudiant le passé et le présent, donnent à voir les grands repères temporels et spatiaux et permettent une vue d'ensemble sur l'évolution des sociétés confrontées à l'altérité.

Les phases d'apprentissages dans l'enseignement secondaire sont divisées en cycles. Le cycle 3, qui comprend l'année de sixième et qui la relie aux deux dernières années de l'école primaire, a pour souci principal d'assurer une continuité pédagogique et une transition fluide afin de maîtriser le socle commun de connaissances, de compétences et de culture. Le cycle 4, comprenant les années de cinquième, quatrième et troisième, approfondit les connaissances des élèves s'étant habitués au nouveau rythme imposé par le collège. Au lycée il est question en seconde, de conforter les acquis de la scolarité obligatoire, en première et en terminale de développer leur esprit critique afin qu'ils agissent en citoyens et citoyennes responsables, libres et éclairés.

---

<sup>1</sup> « Le mariage de l'eau et du feu ? Jeu et éducation à travers l'histoire », Les Cahiers Pédagogiques, N°448 - Dossier « Le jeu en classe »

Il est nécessaire de souligner le fait que l'histoire et la géographie amènent à mobiliser des notions et des compétences complexes, dont le sens reste parfois abstrait pour les élèves. Le jeu peut alors être perçu comme un atout, un moyen de capter l'attention des élèves, de générer chez eux une envie de savoir ou d'apprendre, quel que soit leur profil.

Apprendre, connaissances, compétences... Autant de termes liés à cette mission que se doivent de remplir tous les personnels de l'éducation. Education qui, selon Francisco Ferrer, a pour objectif final l'émancipation de l'individu mais aussi la transmission de valeurs communes au sein de la société, « Ne craignons pas de le dire : nous voulons des hommes capables d'évoluer sans cesse, capable de détruire, de renouveler... dont l'indépendance intellectuelle sera la plus grande force ... toujours prêts à accepter ce qui est mieux ».

Ainsi l'enseignant est un professionnel mais aussi un pédagogue qui transpose un savoir scientifique en connaissances assimilables par les élèves, la pédagogie étant à la fois un art et une science selon Ferdinand Buisson. De ce fait, quelle pédagogie mettre en œuvre et quels dispositifs appliquer au sein d'une classe pour permettre cette transmission ? Le jeu se positionne en bonne voie pour remplir ce rôle.

Le jeu est un terme polysémique auquel on ajoute souvent un adjectif qui en précise le sens et qu'il convient de définir pour correspondre aux recherches menées dans ce mémoire. Pour prendre la mesure de la vastitude des définitions et interprétations possibles du jeu on peut se référer à la définition du « jeu éducatif » par Gilles Brougères, « une activité au cours de laquelle on joue ; c'est une structure, un système de règles ; c'est aussi un objet physique, un matériel de jeu ». Nicole de Grandmont quant à elle propose une définition du « jeu pédagogique » comme étant « l'art d'instruire au moyen d'actions libres et fictives ». Ces deux scientifiques de l'éducation proposent ensuite des typologies que nous serons amenés à discuter au fil de ce mémoire.

Qu'il soit objet, activité, ou les deux, le jeu se décline comme autant de possibilités éducatives permettant de motiver les élèves, de les intéresser, de donner du sens aux apprentissages. Se posent alors de nombreux questionnements :

Qu'est-ce que le jeu ? Quels types de jeux favorisent l'apprentissage ? Avec par exemple, l'appui des neurosciences, les jeux mnémotechniques permettent-ils aux élèves de développer des techniques d'apprentissages plus concrètes ?

A-t-on toujours renié le jeu dans l'éducation ? Qu'en disent les chercheurs ? A quoi sert le jeu ? Qui sont ses détracteurs ?

Quand et pour quel public peut-on mobiliser le jeu ? Bien que moins « scolaire », le jeu permettrait-il d'enrôler des élèves les plus fragiles comme les élèves en décrochage ou les l'élèves à besoin éducatif particulier ? *A fortiori*, le jeu favorise-t-il la stimulation des élèves ayant déjà des résultats satisfaisants ?

L'apprentissage par le jeu peut-il être envisagé comme ce lien permettant d'assurer la transition fluide voulue par l'éducation nationale entre l'école et le collège, pour ces jeunes élèves qui changent de repères ?

Finalement, de ces enjeux découle un questionnement central : **l'apprentissage par le jeu permet-il une meilleure acquisition des compétences ?**

Face à ces enjeux il m'a semblé pertinent de tenter de mener des pédagogies tournées autour du jeu au sein de mes classes en responsabilité et d'observer les réponses des élèves. Un double intérêt se présente alors du fait de la nature du collège dans lequel j'évolue. En effet, situé dans les quartiers défavorisés de Montpellier, la population qu'accueille le collège témoigne d'une belle mixité sociale et de rapports à l'école différents. Une hétérogénéité de niveaux est à prendre en compte dans l'application de ces dispositifs visant à mettre en lumière la pertinence, ou non, du jeu dans le processus d'acquisition de compétences.

Pour répondre à cette problématique il s'agira d'abord de définir le jeu au sein de l'école **(I.)**, pour ensuite en présenter l'utilisation que j'en fait en classe **(II.)** et enfin procéder à l'analyse des résultats obtenus et leur mise en discussion au regard du ressenti des élèves et de l'expérience d'autres enseignants **(III.)**.

## **I. Définir le jeu à l'école**

---

### **A. Le champ lexical du jeu à l'école, un objet d'apparence simple aux contours flous**

#### **1. Le sens du jeu : étymologie française et précisions au prisme des langues étrangères**

D'emblée, définir le jeu semble évident, pourtant quand on s'attache à trouver une définition adéquate on se rend compte que ce n'est finalement pas chose aisée. En français le terme de « jeu » évoque autant l'objet que l'action en soit, ou encore l'encadrement du jeu que sont les règles. Cette action peut elle-même être vue comme une compétition, une collaboration ou un conflit (Huizinga, 1951). L'encadrement du jeu peut être serré ou lâche, mettant alors en avant l'autonomie des acteurs

et l'incertitude du dénouement (Brougères, 1995). Le jeu enfin, revêt pleinement son sens dans le regard du joueur.

Pour en préciser les contours, il convient de se référer à l'étymologie du jeu, recherches menées entre autres par Nicole de Grandmont. Là, il est intéressant de constater la gamme moins étendue de termes dans les langues de racine latine (français, espagnol, italien), contrairement aux langues de racine germanique (anglais, allemand).

Pour la France, une première trace du « jeu » est attestée au XII<sup>ème</sup> siècle, le terme « *jocus* » qui se rapporte à du badinage, une plaisanterie. Un terme plus éloigné mais que l'on retrouve dans le champ lexical du jeu date de la même période, il s'agit de « *ludus* » soit ludique, relatif au jeu. Mais le « jeu » nécessite des précisions, des adjectifs, des déterminants pour le qualifier et lui permettre d'acquérir un sens clair. De plus, de nombreuses expressions donnent au jeu une connotation péjorative, par exemple « A quoi joues-tu ? » quand on fait une bêtise, « Jouer sur les mots » quand on souhaite orienter une conversation ou cacher une vérité, « jouer un mauvais tour » quand on piège son interlocuteur...

A ce manque de clarté les langues germaniques, notamment l'anglais, répondent en donnant un mot pour chaque notion du jeu, évitant alors tout malentendu. De façon non exhaustive on retrouve le verbe « *play* » signifiant jouer ; « *sport* » faisant référence au jeu sportif ; vient ensuite le terme de « *game, gamble* » qui évoque le jeu d'argent ; ou encore le verbe « *perform* » pour convoquer le registre du jeu musical ou théâtral.

Le jeu en tant qu'action appelle alors le jeu en tant qu'objet, les deux se répondent, sont complémentaires. L'objet stimule l'action, peut faciliter l'immersion des joueurs par ses règles et sa mise en place, comme un jeu de plateau par exemple.

Finalement jouer implique des acteurs, des joueurs. Mais qui joue, seulement les enfants ? Il est vrai que le jeu est un outil essentiel au développement cognitif et socio-affectif de l'enfant selon Francine Ferland. Il est d'autant plus important dans un contexte de conditions de vie défavorisé, car les enfants issus de familles en difficulté connaissent une moins grande gamme de jeux, matériels ou non. Conserver des périodes de jeu en milieu scolaire paraît alors pertinent. Mais à quel jeu joue-t-on ?

## **2. Le type de jeu : ludique, éducatif, pédagogique, quelle différence ? Quid du jeu vidéo ?**

Trois grandes catégories de jeu peuvent être évoquées quand il est question d'apprendre en jouant en milieu scolaire : le jeu ludique, le jeu éducatif et le jeu pédagogique. Bien que ces termes soient synonymes, des nuances notables dans leur application sont à développer.

Le jeu ludique est celui que l'on retrouve dans la cour de récréation, il reflète la joie et l'imaginaire ; le plaisir d'inventer le scénario du jeu, la liberté dans l'élaboration des règles sans contrainte de temps ni de lieu.

Le jeu éducatif, du latin *ex-ducere* soit « conduire hors », se rapporte à la motivation qui résulte d'un apprentissage nouveau, au plaisir de se conformer à la règle pour aboutir au résultat désiré. Jean Vial en 1981 explique que ce type de jeu développe des attitudes et aptitudes chez l'enfant qui y trouve son équilibre. Mais avant lui Célestin Freinet se pose en critique du jeu éducatif, qu'il assimile au travail car c'est une activité imposée. Enfin Gilles Brougères propose une typologie du jeu éducatif selon cinq critères que sont : l'incertitude, la frivolité (le plaisir), la règle, les décisions et prioritairement le second degré.

S'il est plus évident de différencier le jeu ludique du jeu éducatif et pédagogique, ces derniers sont tout aussi divergents du fait de leur objectif d'apprentissage mais surtout de leur encadrement.

Le jeu pédagogique intègre des apprentissages de connaissances ou compétences qui sont clairement annoncés et ont pour objectif d'être atteints, Gilles Brougères parle en 1979 « d'adapter la réalité à un schéma formel du jeu ». Le jeu pédagogique part aussi de connaissances de l'enfant pour l'amener plus loin, en respectant son rythme, cela aboutit à une savante équation entre l'appris (ce que l'élève mobilise pour la première fois au sein du jeu) et l'acquis (un ensemble de savoir-être, savoir-faire et savoir qu'il a reçu au cours des séances précédant le jeu).

Mais l'élève n'apprend pas seul, il est accompagné par l'enseignant. Dans ce type de jeu son rôle est primordial, il prépare le jeu, encadre l'activité et accompagne les élèves dans l'acquisition des compétences visées. L'enseignant est un pédagogue et ne se contente pas de « réguler l'enthousiasme des joueurs » comme c'est le cas dans le cadre du jeu éducatif d'après Nicole de Grandmont. Il est cependant nécessaire de constater que le plaisir intrinsèque éprouvé par l'enfant quand il joue librement est entravé par le cadre du jeu pédagogique, qui a un début, une fin, mais surtout un cheminement attendu et qui laisse peu de place à « l'incertitude » du jeu éducatif défini par Gilles Brougères. Le plaisir est en ce cas extrinsèque car généré par cette envie de réussir, le « *testing* » de ses connaissances, l'envie de performer. C'est ce dernier type de jeu qui fera l'objet d'expériences et d'observations menées au sein de classes de collège.

A cette définition Dominique Natanson et Marc Berthou rajoutent que le jeu pédagogique est un dispositif mis en place par l'enseignant mais que c'est aussi un matériel de jeu fourni ou réutilisé par ce dernier (un jeu de cartes, un plateau) qui a un contenu précis. Le jeu pédagogique se décline alors sous de nombreuses formes que sont les jeux traditionnels ou même les jeux vidéo. Yvan Hochet

et Denis Sestier, créateurs du Réseau Ludus en 1998 font état des différents jeux pédagogiques mobilisables en classe :

- Les jeux symboliques pour acquérir des compétences par l'utilisation de cartes, de jeux de plateau, de jeux papiers/crayon.
- Les jeux d'émulation qui motivent les élèves autour d'une situation à laquelle il faut trouver une solution, un jeu de questions/réponses, d'observation.
- Les jeux de simulation qui reproduisent une situation réelle et permettent l'acquisition de mécanismes, l'élève sera capable de reproduire l'action qui résoudra le problème face à une situation similaire.
- Les jeux de guerre ou *war games* qui reproduisent à l'aide de plateau le plus souvent, des conflits armés.
- Les jeux sérieux ou *serious games*, qui « combinent l'acquisition de compétences avec des ressorts ludiques », ces derniers étant facilement exploitables en classe et intéressants pour les élèves.
- Les jeux de rôle qui suivent un scénario annoncé par l'enseignant, les élèves entrent dans la peau d'un personnage et prennent des décisions en conséquence.

Bien que pertinent, l'usage du jeu vidéo à des fins pédagogiques n'est pas étudié dans ce mémoire de recherche, la focale étant mise sur les jeux plus traditionnels pouvant être menés avec peu de matériel et donc plus facilement mis en place au sein de classes (tels que les cartes, jeux papiers/crayons, jeu au tableau, mise en place de scénarios).

Il semble cependant nécessaire d'évoquer brièvement les apports et les limites du jeu vidéo quant à son utilisation en classe, selon les recherches récentes. Vincent Berry propose dans son article une réflexion théorique sur les relations entre jeu vidéo et éducation<sup>2</sup>. Il en ressort que les bienfaits du jeu vidéo, prônés entre autre par Marc Prensky, ne sont pas si flagrants. Gilles Brougères en 2005 constate cet engouement, pour lui ce « n'est pas le fruit d'une évidence mais un discours absent de preuves ». Toujours est-il que le jeu vidéo favorise les apprentissages informels comme le démontre James Paul Gee en 2003. Il peut favoriser un développement cognitif quand le jeu stimule la mémoire et l'attention, la résolution géométrique dans l'espace, la mise en place de stratégies adaptées à des problèmes rencontrés. Il favorise aussi un développement neurologique concernant la coordination main-œil. Enfin il participe au développement social du joueur quand le jeu se pratique en ligne. Vincent Berry a par ailleurs étudié le MMORPG « World of Warcraft »<sup>3</sup>.

---

<sup>2</sup> « Jouer pour apprendre : est-ce bien sérieux ? Réflexions théoriques sur les relations entre jeu et apprentissage »

<sup>3</sup> Massively Multiplayer Online Role-Playing Games ; se traduisant en français par Jeu de rôle en ligne massivement multijoueur.

Si le jeu vidéo revêt une dimension éducative, il ne paraît cependant pas approprié à un cadre scolaire qui s'attache à définir des objectifs d'apprentissages clairs et à quantifier le savoir des élèves, à l'évaluer. Face à ce constat d'échec certains chercheurs remettent en question le principe actuel de transmission de connaissances du système éducatif. Jean Lave explique qu'un « apprenant ne se constitue pas un corps de savoirs abstraits dans lequel il va piocher pour le transférer ailleurs selon les situations mais construit des compétences en s'engageant dans des pratiques sociales ».

Finalement, des trois types de jeux évoqués plus haut et expliqués par Nicole de Grandmont dans un tableau récapitulatif (**annexe n°1**), il faut retenir que seul le jeu pédagogique semble adaptable à la plupart des disciplines de l'enseignement secondaire et pertinent en terme d'acquisition de compétences et de connaissances, de repères culturels, de motivation. En ce cas quelle place doit-on lui accorder au sein de l'école ?

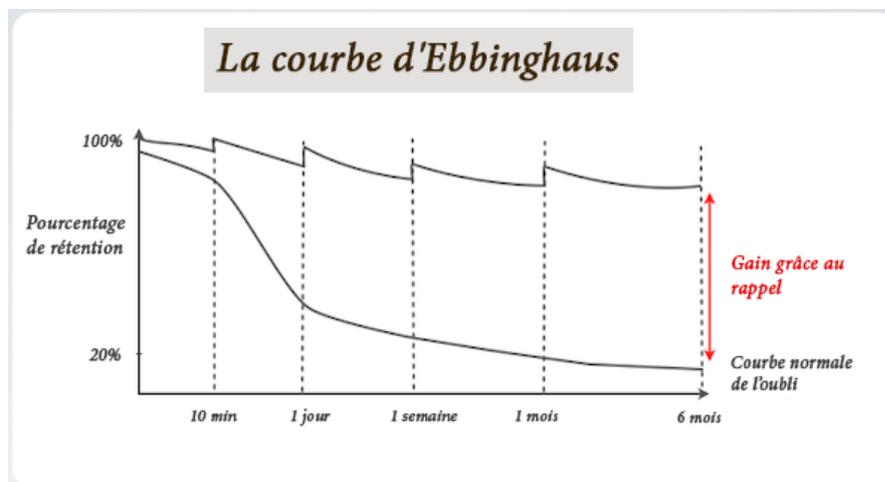
### **3. La place du jeu : le jeu pédagogique appuyé par les recherches en neurosciences**

La question de la place du jeu à l'école trouve en partie sa réponse au regard des neurosciences. Dans leur ouvrage collaboratif, Jean Luc Berthier, Grégoire Borst, Mickael Desnos et Frédéric Gulleray relatent les nombreux apports des neurosciences cognitives dans la classe et la possibilité d'adaptation des pratiques pédagogiques des enseignants.

Selon eux, le jeu répond à des enjeux d'apprentissages en créant des situations favorables à l'acquisition de compétences disciplinaires mais aussi transversales. Les élèves sont engagés et motivés, le jeu se pratique souvent en groupe, ainsi l'élève éprouve moins d'anxiété que dans un environnement de classe plus traditionnel. Nonobstant, les chercheurs ont relevé que le jeu, efficace pour développer des automatismes (mémoire procédurale), ne l'est pas pour acquérir de nouvelles connaissances (mémoire sémantique).

Ainsi jouer pour jouer n'est pas adéquat, il ne faut pas perdre de vue l'objectif d'apprentissage qui se trouve derrière ce dispositif pédagogique : développer des compétences à l'école et les maîtriser sur le long terme. Le jeu aide l'enfant à devenir élève et trouver sa place au sein de l'école, il améliore sa capacité d'attention, le contrôle de soi, lui fait acquérir une culture commune. Du fait de la motivation de l'élève, le temps d'apprentissage est resserré sur les heures de cours, ils sont engagés dans l'activité et n'ont pas à rattraper les notions abordées en lisant leurs cours le soir (parfois pour une première fois) à la maison. Enfin, la mémoire va de pair avec l'oubli, il est donc nécessaire de pratiquer le jeu à intervalle régulier mais avec parcimonie pour remobiliser, consolider les acquis des élèves.

Cette potentialité d'oubli a été quantifiée au travers d'une courbe (**graphique ci-dessous**) par le physicien allemand Hermann Ebbinghaus en 1885 dans son ouvrage *De la mémoire*. Il faut comprendre en priorité que l'apprenant ne retient facilement que ce qui a du sens pour lui, autrement il oublie. Il faut donc au départ réactiver rapidement l'information, puis de façon plus en plus espacée dans le temps pour aboutir à une mémorisation durable.



Tout au long de ce processus, le professeur se pose en personnage clé dans la transmission, l'acquisition des savoirs, leur mémorisation et leur remobilisation. Schématiquement la mémorisation se construit en trois phases que sont l'encodage (l'acquisition d'une information, en retenir les caractéristiques essentielles), le stockage (la rétention d'informations et la hiérarchisation de ces dernières) et la récupération (le fait de mobiliser des éléments mémorisés). Le jeu se pose alors comme une activité permettant la rétention et la réactivation de ces informations.

Ce mémoire de recherche s'attache donc à étudier l'apprentissage effectué en classe et non à la maison, le jeu étant possiblement un biais permettant une meilleure acquisition des compétences.

Le sujet d'observation étant dorénavant clairement défini dans son sens, son type et sa place, il est nécessaire de connaître les fondements historiques du jeu. Pourquoi joue-t-on et depuis quand ? Quelles variables et quelles variantes remarque-t-on au fil des siècles ? Le jeu est-il une innovation ?

## **B. Le jeu à travers les âges, une innovation ?**

### **1. Une brève histoire du jeu afin d'en comprendre sa place à l'école**

Johan Huizinga dans *Homo Ludens* en 1976, affirme que le jeu est plus ancien que la culture. Afin de comprendre la place actuelle du jeu au sein de l'école il faut en étudier son histoire. En voici une chronologie compilée par le Réseau Ludus à l'aide principalement, de l'ouvrage de Marie-

Madeleine Rabecq-Maillard, *Histoire des jeux éducatifs* (1969) et celui de Michel Manson, *Jouets de toujours* (2001) :

- Les premiers jeux datent des civilisations antiques. On retrouve la plus ancienne représentation de jeu chez les Egyptiens à travers Thot dieu de l'écriture et des jeux (4<sup>ème</sup> millénaire avant notre ère). Les penseurs de l'époque comme Platon, mettent d'ailleurs en avant le fait que l'apprentissage peut se faire à l'aide du jeu mais à certaines conditions : réservé pour les jeunes enfants et seulement pour apprendre un métier.
- L'usage du jeu semble décliner au Moyen-Âge mais il faut noter que c'est à cette époque qu'apparaissent le jeu d'échecs au X<sup>ème</sup> siècle, les jeux de cartes au XIV<sup>ème</sup> siècle et les figurines de bois peint au XV<sup>ème</sup> siècle.
- Le jeu et son utilité pour l'apprentissage réapparaît avec les humanistes et les jésuites de la Renaissance, les traités d'éducation préconisant alors des pédagogies par le « sourire ». Thomas Murner, moine allemand crée un jeu de carte axé sur la logique afin de mobiliser ses élèves. Il est dit que le jeu les a tellement fait progresser que l'enseignant a été accusé de magie ! Le jeu en tant qu'objet se diversifie avec les progrès de l'imprimerie, apparaissent alors des jeux de plateau (jeu de l'oie) ou des loteries. Il est régi par un ensemble de règles qui sont compilées. C'est au XVII<sup>ème</sup> siècle que les théories humanistes sont mises en pratique même si une majorité des pédagogues de la période y sont réticents (le jeu s'éloignerait de la bonne éducation chrétienne). Mais la vision du jeu à l'époque moderne est biaisée en cela que les sources font principalement état des jeux pratiqués par les princes et donc axés sur le fait d'apprendre à être un bon roi, sur la reconnaissance des blasons, sur la poliorcétique, sur les limites géographiques de leur royaume.
- A l'époque des Lumières le jeu ne connaît pas tellement d'innovations bien que l'accent soit mis sur les jeux physiques (médecine), de lecture et géographiques. Le précepteur M. De Vallange affirme que « l'éducateur doit associer l'étude au jeu et au jouet ». Enfin c'est au XVIII<sup>ème</sup> siècle que naît la fabrication en masse du jeu, les jeux éducatifs touchent alors toutes les couches de la société.
- Le jeu éducatif et pédagogique gagne ses lettres de noblesse au XIX<sup>ème</sup> siècle puis au XX<sup>ème</sup> siècle. L'instruction, et donc l'alphabétisation, est étendue à plus d'enfants et les jeux éducatifs se diversifient encore avec notamment les *war games*, originaire de la cour du duc de Brunswick, axés sur les campagnes napoléoniennes. Au secondaire l'histoire et la géographie sont étudiés à l'aide de jeux (puzzles, cartes) souvent au service d'idées politiques.
- Au cours de la seconde moitié du XX<sup>ème</sup> siècle, la tranche d'âge concernée par le jeu s'élargit, le jeu couvre des sujets plus vastes. Cependant de nos jours le jeu éducatif semble de plus en plus délaissé par ceux-là même qui instruisent les enfants.

L'intérêt du jeu est aujourd'hui prouvé par de nombreux chercheurs en sciences de l'éducation mais l'enjeu est de savoir le pratiquer habilement en classe pour servir l'apprentissage, ne pas jouer sans but. Ce constat peut sembler paradoxal dans le sens où le jeu est par essence libre. Finalement on ne peut que constater ce que résumait parfaitement les auteurs de cet article « La place du jeu dans la pédagogie a toujours dépendu de la conception que la société a de l'enfant et de son éducation ».

## **2. Etat de la recherche et importance des formes innovantes de la transmission du savoir portés par l'éducation nouvelle**

Le XXème siècle voit une adaptation de la pédagogie en fonction des découvertes scientifiques. De cette idée naît l'Education nouvelle, courant pédagogique qui, s'inspirant de penseurs tels que Jean-Jacques Rousseau ou Johann Heinrich Pestalozzi, met en avant la participation active des individus à leur formation. John Dewey parle de *Learning by doing*. Ovide Decroly ajoute qu'il faut partir des centres d'intérêt de l'enfant, qui est souvent le jeu.

L'éducation nouvelle mise sur l'éducabilité de tous, idée avancée notamment par Jean Itard qui tente d'éduquer Victor, enfant sauvage de l'Aveyron. Il suffit de trouver la bonne manière de le faire, le jeu semble alors propice à l'apprentissage en douceur, un apprentissage qui vient de l'enfant, un apprentissage qui se veut moins livresque. L'éducation nouvelle rejette donc l'école dans sa forme traditionnelle comme le montre l'éloquente tirade d'Adolphe Ferrière, co-fondateur de la *Ligue internationale de l'éducation nouvelle*, datant de 1921 : « Et sur les indications du diable, on créa l'école. L'enfant aime la nature : on le parqua dans des salles closes. L'enfant aime voir son activité servir à quelque chose : on fit en sorte qu'elle n'eût aucun but. Il aime bouger : on l'obligea à se tenir immobile. [...] Il aime manier des objets : on ne mit en jeu que son cerveau. Il aime parler : on le contraignit au silence. Il voudrait raisonner : on le fit mémoriser. Il voudrait chercher la science : on la lui servit toute faite. Il voudrait s'enthousiasmer : on inventa les punitions. [...] Alors les enfants apprirent ce qu'ils n'auraient jamais appris sans cela. Ils surent dissimuler, ils surent tricher, ils surent mentir ».

Ce sont souvent des médecins, éducateurs et des psychologues qui se présentent en tête de file de ce mouvement car ces derniers s'attardent sur l'observation et la compréhension de l'enfant. On retrouve par exemple Maria Montessori (1870-1952) première doctoresse d'Italie qui étudie les stades de l'enfant et établit des stratégies d'apprentissages avec des niveaux de difficulté surmontables. Jean Piaget (1896-1980) en Suisse. Ou encore Célestin (1896-1966) et Elise Freinet, couple français qui fondent une école nouvelle à Saint-Paul de Vence. Enfin Friedrich Fröbel (1782-1852) a créé les

*Kindergarten* en Allemagne, soit une forme d'école nouvelle cependant tournée vers les jeunes enfants.

L'éducation nouvelle rejette l'école dite traditionnelle et prône la bienveillance, la confiance et le plaisir, autant de positions que peut adopter le jeu pédagogique au sein des classes. Pour ces partisans de l'éducation nouvelle, l'apprentissage dépend de conditions intérieures à l'enfant mais surtout des conditions extérieures telles que l'environnement dans lequel il évolue, l'aide de l'enseignant et le matériel éducatif, qui peut être vu comme étant le jeu objet et l'activité en soi.

Au vu de la longue et riche histoire du jeu et la prise en main de ces derniers au service de pédagogies éducatives, il est indéniable que « jouer pour apprendre » n'est pas une innovation. De nos jours l'école, plus que le collège et le lycée, exploite le jeu, Gilles Brougères parle de « nécessaire récréation ». Au début du XXIème siècle, Jane McGonigal rapporte que les progrès technologiques ont amené à penser que le jeu numérique était la réponse à toutes les difficultés d'apprentissages mais ces derniers ont de nombreuses limites.

En définitive André Tricot détaille tous ces mythes que l'on a considéré comme étant de l'innovation pédagogique au cours des neuf chapitres de son ouvrage éponyme. Pour lui la véritable innovation pédagogique ayant cours actuellement tient dans l'usage du numérique et l'approche par compétences. Le jeu n'est pas une innovation pédagogique bien qu'il soit utile en classe. Ces innovations permettent aux élèves d'apprécier l'école et de recevoir des enseignements plus « efficaces et efficaces ». Comment cela se traduit-il dans les manuels scolaires et les autres dispositifs accessibles au sein de la classe ?

### **3. Le jeu à l'école à travers l'étude des supports pédagogiques fournis aux élèves**

De nos jours le jeu pédagogique est pratiqué à l'école primaire et maternelle mais pas ou peu dans l'enseignement secondaire et est totalement absent dans l'enseignement supérieur. Pourtant jouer et apprendre sont des activités compatibles, et c'est vers cette tendance qu'il faudrait tendre pour motiver les élèves, susciter chez eux l'envie d'apprendre. Cette adaptation pédagogique se traduit de plus en plus dans les situations d'apprentissages du secondaire qui intègrent le jeu dans leurs séances ou ludicisent leurs activités. On voit aussi le jeu apparaître timidement sous la forme de jeux de rôle, de simulation et d'émulation (des termes détaillés plus haut) au sein des manuels.

J'ai tenté de quantifier la place du jeu dans les manuels scolaires d'histoire-géographie-Enseignement Moral et Civique les plus présents dans l'enseignement public pour un niveau de sixième, à savoir les manuels Hatier, Nathan et Hachette :

- En ce qui concerne le manuel Hatier, les chapitres d'histoire et de géographie sont découpés en « études », « art et histoire », « l'histoire autrement » (tâche complexe), « bilan » et enfin « leçon ». Le jeu transparait dans les activités « l'histoire autrement » surtout comme une mise en situation, un jeu de rôle. Par exemple l'activité qui traite du premier chapitre du thème 1 d'histoire, à savoir la longue histoire de l'humanité et des migrations s'annonce comme suit :  
« Enquête à Tautavel – Vous êtes archéologue et vous participez aux fouilles de la grotte de Tautavel. Vous êtes contacté par un professeur de collège pour présenter les découvertes à des élèves de sixième. Vous présentez les fouilles et ce que l'on sait des humains qui y vivaient ! ». Les documents sont variés, des articles scientifiques, des traces archéologiques, des schémas de site de fouilles. Sur d'autres thèmes on peut demander à l'élève de créer un dépliant touristique, ou un format laissé au choix de l'élève.
- Le manuel Nathan se découpe de la même façon à la différence que le jeu apparaît sous la forme d'activités intitulées « J'enquête ». On retrouve ces entrées pour tous les chapitres d'histoire mais seulement trois en enseignement moral et civique et une en géographie. On peut développer l'exemple de l'activité d'enquête qui traite du thème 2 d'histoire, Récits fondateurs, croyances et citoyenneté dans la Méditerranée antique au Ier millénaire avant notre ère, plus précisément du chapitre 2, Rome du mythe à l'histoire :  
En équipes « Romulus et Remus, Enée leur ancêtre troyen, la louve, les Etrusques, César... Depuis ton arrivée à Rome, tu n'entends parler que d'eux et du récit légendaire de la fondation de Rome. Mais tu ne peux te contenter d'une légende, il te faut des preuves !  
Alors qui a fondé Rome ? En équipes, à toi et tes camarades d'étudier le mythe et l'histoire pour expliquer ce qui s'est passé. »
- Finalement le manuel Hachette est construit sur le même format que les deux manuels précédents, avec des activités nommées « Enquêter » qui plongent l'élève dans un rôle, une situation qu'il doit résoudre le plus souvent à l'aide documents papiers.

Force est de constater que le jeu pédagogique prôné par les chercheurs en éducation ne trouve que faiblement sa place dans les manuels scolaires et reste, en soit un exercice de production graphique ou textuelle déguisé en activité ludique. Par ailleurs, les instructions officielles n'ont que peu changé depuis le début du XXème siècle, elles parlent « d'exercice » plutôt que de « jeu » ce qui n'est pas le cas dans d'autres pays. Par exemple, le Danemark explicite le recours au jeu dans ses programmes.

Ce n'est pourtant pas une mauvaise application du jeu car ces activités peuvent enrôler les élèves et leur faire éprouver du plaisir dans la réussite de la tâche demandée, en se conformant aux

règles, comme le rappelle la définition du jeu pédagogique développée en première sous-partie de ce mémoire. Il faut enfin relever que la place du professeur n'est pas clairement annoncée dans les exercices mais qu'il se place en posture d'accompagnateur tout au long de l'exercice.

### **C. Le jeu au service de l'apprentissage : un essai de définition à l'aune des recherches scientifiques, partisans et détracteurs**

#### **1. Les avantages du jeu à l'école : un apprentissage plus « doux » respectant le rythme des élèves ?**

Le jeu pédagogique, amené par l'enseignant, semble pertinent en terme d'acquisition de compétences et de connaissances, de repères culturels, de motivation.

Pour ce qui est de la motivation générée par le jeu il est possible de citer les travaux de Pieter Wouters et de ses collaborateurs datant de 2013. Il mène une méta-analyse sur la motivation et constate que le jeu en soit n'apporte pas quelque chose en plus mais c'est plutôt la façon dont l'enseignant le scénarise qui suscite l'envie de savoir.

Erasme, humaniste, défend déjà cette idée au XVIème siècle dans son *Traité d'éducation*. Pour lui la pédagogie doit se tourner vers le jeu « telle manière douce de les communiquer les fera ressembler à un jeu et non à un travail. Car, à cet âge, il est nécessaire de les tromper avec des appâts séduisants puisqu'ils ne peuvent pas encore comprendre tout le fruit, tout le prestige, tout le plaisir que les études doivent leur procurer dans l'avenir ». Cet argument est aujourd'hui repris autant par des partisans de l'apprentissage par le jeu comme Marc Prensky, que par des opposants à cette pédagogie comme nous le verrons dans le prochain point. Cela fait écho avec l'éducation nouvelle qui utilise parfois le jeu car veut prendre en compte les richesses, les désirs et les soucis de l'enfant pour l'enrôler dans une activité.

Motiver les élèves c'est aussi leur accorder un espace d'autonomie pour évoluer et dédramatiser le rapport à l'erreur, idée que développe Daniel Favre.

Comme le consacre l'expression « avoir du jeu entre » quand deux pièces ne sont pas parfaitement jointes par exemple, le jeu permet de garder un espace de réflexivité d'après le pédiatre Donald Winnicott en 1971. Le jeu est intéressant car il permet de limiter l'influence de l'enseignant sur la réponse de l'élève, qui essaie consciemment ou non de convenir aux attentes de l'adulte. L'enseignant est présent mais en retrait, alors l'élève s'approprie plus facilement les connaissances.

Sylvie Van Lint démontre également que le jeu permet une mobilisation plus juste des compétences, à entendre comme un ensemble de savoir-être, savoir-faire et savoir, mais aussi une mobilisation de la culture personnelle des élèves.

L'élève procède à une combinaison de compétences acquises à l'école et de sa culture pour donner une réponse au problème qu'il rencontre à travers le jeu. En comparant la mobilisation traditionnelle des savoirs et celle qui se fait en tant que stratégie dans un jeu, Sylvie Van Lint dégage les concepts suivants qui permettent à l'élève de mieux comprendre ce qu'il est en train d'apprendre : l'engagement intentionnel de l'élève dans la tâche ; le recul pris par rapport à la tâche permettant d'en trouver le sens ; la recherche des liens qui unissent les savoirs, les règles et qui permettent de résoudre la question initiale.

Le jeu permet à l'élève de se développer à son rythme, ainsi il paraît fort à propos pour pratiquer la pédagogie différenciée. Pour Philippe Perrenoud, sociologue et professeur à l'université de Genève la pédagogie différenciée fait « en sorte que chaque apprenant se trouve aussi souvent que possible dans des situations d'apprentissage fécondes pour lui ». A cela Halina Przesmycki rajoute que cette pédagogie se définit par un cadre souple avec des apprentissages explicites et diversifiés pour que les élèves apprennent selon « leurs propres itinéraires d'appropriation des savoirs et savoir-faire ».

En prenant en compte l'hétérogénéité des élèves sur plusieurs plans que sont les différences, cognitives (degré d'acquisition de compétences), socio-culturelles (valeurs, croyances, famille) et psychologiques (personnalité, motivation, volonté, attention, curiosité, plaisir), la pédagogie différenciée permet de remédier partiellement à l'échec scolaire, améliore le rapport de l'élève à l'enseignement et à l'enseignant, permet de développer ses capacités d'interaction sociale. Il est évident à l'annonce de ces éléments d'hétérogénéité que le jeu peut grandement aider les enfants, notamment sur le plan de la différenciation psychologique. Si un élève n'aime pas la forme traditionnelle que revêtent les cours, il pourra être intéressé par une activité de jeu pédagogique. Encore une fois, le jeu se fait écho des méthodes actives d'apprentissages, Henri Wallon explique que « la pensée naît de l'action et retourne à l'action ».

La pédagogie différenciée s'oppose donc au mythe de l'uniformité qu'instaure en outre la loi Haby avec le collège unique en 1971. Auparavant seulement 6% d'une tranche d'âge entrait en classe de sixième. Mais tous ces arguments en faveur de l'apprentissage par le jeu peuvent être compris à l'inverse et alors desservir le but premier fixé par l'Education Nationale : la transmission de connaissances et de compétences.

## 2. Les inconvénients du jeu à l'école : une ruse pédagogique ?

Dans son ouvrage de 1997 intitulé *The ambiguity of play*, Brian Sutton-Smith met en avant que l'idée de jeu comme progrès tient plus de valeurs, de façon de voir l'enseignement plutôt que de données empiriques.

De nombreux chercheurs se sont opposés à cette alliance des termes jeu/apprentissage, presque oxymore. Il faut commencer par parler de Célestin Freinet, pourtant novateur en terme de pédagogie car fleuron français de l'Education nouvelle. Pour lui certains types de jeu ne sont pas pertinents car assimilés au travail, allant de ce fait à l'encontre du but émancipateur de l'école.

Amy Bruckman emploie en 1999 l'expression de « *chocolate-covered broccoli* » pour faire état de la ruse pédagogique qui consiste à cacher le savoir derrière le jeu. Elle mène principalement son analyse sur les jeux vidéo mais ce constat s'applique aussi aux jeux plus traditionnels de plateau, de cartes, de papiers/crayons ou encore aux activités qui se veulent novatrices des manuels. John Kirriemuir et Angela McFarlane parlent en termes similaires en 2004 en utilisant l'expression de *sugar-coated education*. Pour eux le jeu ne sert qu'à rendre l'activité plus attractive. Cette idée que le jeu ne serait qu'une ruse pédagogique peut être rapprochée des propos qu'Erasmus tient dans son traité en 1524, qui évoquent le bien-fondé de cette méthode car elle génère une motivation extrinsèque. D'autres ajoutent que jouer c'est donner droit à la paresse intellectuelle de ne pas faire une activité plus stricte, trouver des moyens de pallier cette dernière suivant les recherches menées par Véronique Dasen et Ulrich Schädler.

« Trop de jeu tue le jeu ». La ludicisation à outrance, soit ajouter du jeu à une situation d'apprentissage, permet d'augmenter la motivation des élèves. Mais pratiquer le jeu de manière trop régulière peut avoir l'effet inverse et lasser les enfants, les faire rentrer dans une logique de reproduction, d'automatismes et non d'apprentissage actif. On parle même « d'effet Waouh », le jeu n'étant intéressant que par sa moindre occurrence, par rapport aux autres possibilités de mener un cours. D'où l'importance de donner un cadre et du sens aux apprentissages et de le faire avec parcimonie.

Somme toute, le plus grand écueil que l'on peut rencontrer en pratiquant l'apprentissage par le jeu serait d'oublier l'objectif d'acquisition de compétences qui sous-tend l'action, ne pas « jouer pour jouer ».

### **3. Le jeu permet une meilleure acquisition des compétences : finalités du jeu pédagogique au regard de l'Etat de l'art sur la question**

« L'enfant ne joue pas pour apprendre, il apprend parce qu'il joue » Jean Epstein, *Le jeu enjeu*, 1996. Nous avons vu que le jeu, et surtout le jeu pédagogique, a toujours eu sa place au sein des méthodes d'enseignements. De nombreuses études ont permis de démontrer ces effets mélioratifs sur l'enseignement mais aussi ses limites. C'est au regard des recherches de tous les chercheurs que j'ai souhaité étudier le thème de l'apprentissage par le jeu et l'expérimenter dans mes classes. J'ai à l'idée que l'histoire, la géographie et l'EMC ne sont pas des sujets qui passionnent tous les enfants. De façon plus générale l'école n'intéresse pas tous les enfants, alors je pense nécessaire de varier les pédagogies au sein de mes classes en responsabilité pour développer chez eux l'envie d'apprendre.

Je pense que des méthodes actives d'apprentissages, telles que le jeu pédagogique, utilisées avec parcimonie, peuvent être bénéfique aux élèves entre termes d'appropriation des connaissances et compétences (**annexes n°2 et n°3**), tant au groupe-classe qu'à l'élève-individu. Selon moi le jeu permet de respecter le rythme de chaque élève, selon le principe de la courbe d'apprentissage et de difficulté, expliqué comme suit dans l'article de Veille et Analyse de Marie Musset et Rémy Thibert : « à chaque instant, le niveau d'apprentissage du joueur lui permet, en faisant preuve d'un minimum de déduction ou d'agilité, de faire face à la difficulté courante. Lorsqu'il la surmonte, il acquiert un nouveau savoir et doit faire face à un niveau de difficulté qui, de nouveau, l'oblige à se surpasser ».

C'est avec la perspective de ne pas « jouer pour jouer » que j'ai mis en place plusieurs activités ludiques qui permettront de confirmer ou d'infirmer mon hypothèse de départ à savoir : **l'apprentissage par le jeu permet-il une meilleure acquisition des compétences ?**

Je pense aussi que le rôle de l'enseignant est primordial au sein de ces activités de jeu pédagogique, c'est lui qui verbalise ce que l'élève apprend sur le moment du jeu, énonce les enjeux de connaissances et de compétences qui sont abordés.

Je dirais enfin que la finalité du jeu pédagogique se résume en quelques points clés :

- Il permet la construction de compétences (savoir-être, savoir-faire, savoir) sans pénaliser l'acquisition de connaissances attendues par l'Education nationale et annoncées dans les programmes (Bulletin Officiel).
- Il peut se pratiquer sur de courtes ou longues périodes (quelques minutes ou une séance entière) pour remobiliser des notions et finalement permettre aux élèves de se les approprier, mais il ne faut pas qu'il devienne une activité chronophage.

- Il doit être annoncé de manière explicite par le professeur afin que les élèves ne soient pas perdus dans la masse d'informations tant au niveau des règles, que des notions abordées et la mise en place du matériel.
- Il doit permettre à tous les élèves de progresser dans leurs apprentissages.
- Il est nécessaire de trouver un équilibre entre cours plus traditionnels et jeux.

Je vais dorénavant m'attacher à vérifier ce postulat dans la deuxième partie de ce mémoire, à travers l'expérience de trois jeux menés en classe : un jeu de 7 familles mené sur le temps long, un jeu de mots croisés et un jeu du pendu sur des temps plus restreints et avec des objectifs d'apprentissage différents.

## **II. Utiliser le jeu pédagogique en classe**

---

### **A. Méthodologie de recherche et mise en place du jeu pédagogique au sein de la classe**

#### **1. Comment préparer un jeu adéquat ? Le matériel requis en considération de la notion de *game design***

Quelques préalables sont nécessaires à la pratique du jeu en classe. Pour jouer il faut inventorier ce que l'on doit mettre en place. Ici il est intéressant de se référer à l'expertise de Virginie Tacq qui détaille dans son *E-book* la marche à suivre pour préparer une séance de jeu pédagogique.

Dans un jeu, comme dans un chapitre, il y a un objectif à atteindre. On peut résumer les composantes du jeu en quatre familles que sont :

- Les thématiques : elles permettent l'immersion des élèves dans l'activité ;
- Les mécaniques : elles façonnent l'interaction entre les acteurs, et peut relever du registre de la confrontation (quand deux joueurs ou plus s'opposent directement dans la résolution de problèmes), du déplacement de pions (qui donne accès à de nouvelles actions) ou encore du hasard (la pioche qui permet par exemple de récupérer aléatoirement un élément) ;
- Les compétences : elles font appel à la logique, la capacité de mémorisation, d'observation ou de rapidité ;
- Le matériel : bien que non indispensable au jeu, les cartes, dés ou encore plateaux ajoutent en immersion.

Le *game design* se définit alors comme la touche finale à cette entreprise, la beauté ou le détail du jeu qui suscite l'émotion et la motivation de l'élève quant à l'apprentissage.

Pour les trois jeux que j'ai mis en place j'ai fait le choix de proposer un matériel restreint : des cartes imprimées, une feuille, un crayon et une gomme, et finalement le tableau et un feutre. J'ai pris ce parti parce qu'il sert un double objectif :

Tout d'abord, parce que je pense que le jeu en classe doit être facile à installer dans le temps et dans l'espace pour ne pas générer de moments de flottements. Les élèves alors ne risquent pas de se dissiper. En outre, la préparation du jeu ne doit pas s'avérer chronophage et épuisante pour l'enseignant. C'est pourquoi il est conseillé de jouer, en tout cas dans un premier temps, avec des jeux existants aux mécaniques simples et de les adapter pour servir les objectifs d'apprentissage de la leçon à laquelle il s'intègre.

Ensuite parce que ce type de jeu répond à des raisons économiques, l'enseignant ne génère pas de frais trop importants dans le matériel du jeu. On peut quand même rajouter à cela que le jeu une fois acheté, peut être réinvesti au cours des futures années d'enseignement.

Le jeu ne doit pas être inutilement esthétique, il doit avoir du sens et être préparé en amont et pensé pour l'après. Ainsi, le cadre est défini spatialement et temporellement, les objectifs clairs pour les acteurs, il est intégré à la séquence. A la préparation matérielle du jeu s'ajoute donc cette réflexion qui va le rendre pertinent, on joue pour servir des objectifs notionnels et procéduraux, on joue pour savoir et pour savoir-faire. Enfin on ne peut jouer sans joueurs.

## **2. Comment mettre en place le jeu ? Etude de l'espace, du temps et des acteurs.**

Le jeu s'intègre à une séquence, que le Bulletin officiel de l'Education Nationale définit en 1992 comme étant un « ensemble continu ou discontinu de séances articulées entre elles dans le temps et organisées autour d'une ou plusieurs activités en vue d'atteindre les objectifs fixés par les programmes d'enseignement ». La séquence prend dans les programmes le nom de thème et ces derniers se divisent en chapitres. C'est au sein de ces chapitres que se pratique le jeu.

Préparer une séquence c'est avant tout dégager des notions à maîtriser et penser à des activités pour que les élèves les assimilent. Il faut structurer son cours en parties (I, II...) et se fixer une limite de temps. Au collège en histoire-géographie-EMC on consacre environ 5 à 6 heures par chapitre. Ce volume horaire approximatif répond à une contrainte de temps et une certaine lourdeur des programmes dans l'enseignement secondaire. Nous disposons de 33 à 36 semaines de cours à hauteur de 3 heures par semaine pour cette discipline soit 99 heures au moins, 108 heures au mieux ; 18 heures environ sont consacrées à l'EMC ce qui ramène à terme à ces 5 à 6 heures par chapitre de géographie et d'histoire.

Penser les séances c'est donc en préparer le contenu soit des activités qui permettent aux élèves de dépasser des objectifs-obstacles. Le jeu amène cette motivation, cette nouveauté qui les enrôle quand l'objectif semble difficile à atteindre. Finalement le jeu prend place dans la progression pédagogique générale mais n'est pas pertinent pour tous les thèmes à traiter. Parfois il est préférable de procéder à une simple analyse et compréhension de documents.

Pour tester la pertinence du jeu j'ai mené des expériences dans une seule classe à la fois, je positionne les classes en miroir afin de constater ou non des différences. J'ai donc mené l'expérience de jeu long (le jeu des 7 familles) avec une classe de sixième sur le thème 1 d'histoire – la longue histoire de l'humanité et des migrations – alors que pour l'autre classe j'ai simplement distribué une fiche de révision (que je prépare pour chaque fin de chapitre qui donne lieu à une évaluation sommative, **annexe n°4**). J'ai ensuite inversé les rôles, la classe qui n'a pas joué aux 7 familles a pu faire l'activité de mots croisés qui concernait du vocabulaire propre au thème 3 de géographie – Habiter les littoraux – et pour l'autre classe j'ai distribué une fiche de vocabulaire. J'ai aussi varié les dispositifs d'organisation des élèves : d'abord une activité de groupe, ensuite une activité en classe entière.

Le jeu doit être jouable et avoir un intérêt pour la leçon au regard des programmes. Le jeu a un début et une fin qui est clairement annoncée, il n'est pas pertinent de jouer trop longtemps au risque de perdre de vue l'objectif d'apprentissage. De ce fait les règles doivent être simples, c'est pourquoi j'ai privilégié des jeux connus par les élèves et pratiqués par le plus grand nombre : un jeu des 7 familles, un jeu de mots croisés et le jeu du pendu.

### **3. Comment évaluer la pertinence du jeu ? Par l'évaluation sommative et les questionnaires constituant le corpus de données principal**

Après avoir expliqué que le jeu doit être esthétique tout en ne requérant pas trop de matériel, qu'il doit s'inscrire dans une séquence et lui apporter du sens tout en intéressant les élèves et en étant défini dans le temps et dans l'espace, je me pose la question de mesurer la pertinence du jeu. On peut tenter de quantifier la plus-value qu'apporte le jeu pédagogique avec deux modalités : l'évaluation qui se traduit par un résultat objectif qu'est la note (en l'occurrence le point de compétence acquis ou non) et le questionnaire à destination des élèves qui est subjectif (le jeu a-t-il été bien perçu ? A-t-il été utile ?).

L'évaluation se pose comme la conclusion logique, ou du moins la plus répandue, d'une séquence d'apprentissage. Le « *testing* » des connaissances est le propre de l'éducation française.

Les étapes de l'apprentissage peuvent schématiquement se découper de la manière suivante : L'élève apprend quelque chose de nouveau ; s'ensuit une période de latence où l'élève se prépare à transformer l'information reçue en compétence ; enfin l'acquis, qui est selon David Ausubel le processus d'acquisition des connaissances générales qui sont remobilisables dans d'autres situations.

Le collègue dans lequel j'évolue a mis en place « la sixième sans note », j'évalue donc les élèves en termes de compétences. Pour ce qui est de l'histoire-géographie les compétences à acquérir au cours du cycle 3 (sixième) et 4 (cinquième, quatrième, troisième) sont les suivantes :

1. Se repérer dans le temps
2. Se repérer dans l'espace
3. Raisonner, justifier une démarche et des choix effectués
4. Analyser et comprendre un document
5. Pratiquer différents langages
6. S'informer dans le monde du numérique
7. Coopérer et mutualiser

Philippe Guizard précise que les cinq premières sont présentes à chaque heure de cours ; les deux dernières ne sont mobilisées que périodiquement. Il ajoute que certaines compétences ne peuvent être évaluées au même moment (par exemple la compétence n°3 et n°5). J'é mets quelques réserves à ce sujet car il est pertinent de comprendre un document et de s'en servir pour produire un texte par exemple. Je suis cependant d'accord sur le fait d'opérer un « zoom pédagogique » sur une ou deux d'entre elle. De la même façon il ne faut pas mobiliser trop de compétences lors de l'évaluation.

Philippe Meirieu contextualise et définit la « compétence ». C'est un concept qui voit le jour aux Etats-Unis dans les années 1960 grâce à Benjamin Bloom, il s'attache à évaluer ce qui est observable. Les notions d'apprentissages sont centrées sur des objectifs de savoir et savoir-faire qui aident réellement l'élève. Cela participe de l'autonomisation de l'élève. J'ajouterais qu'évaluer par compétence permet de contourner ce qu'André Antibi nomme en 2003 la « constante macabre ». C'est en somme le principe selon lequel l'enseignant est contraint par la société et par crainte de perdre en crédibilité, à mettre des mauvaises notes. Mais une grande limite se pose, évaluer par compétences à tendance à décomposer ces dernières en micro-compétences, là on perd l'objectif global de transmission de connaissances.

Dans le cadre de l'évaluation l'enseignant assume son rôle normatif. Il existe quatre types d'évaluation : évaluation diagnostique, évaluation formative, évaluation formatrice et évaluation sommative. Pour quantifier la pertinence du jeu des 7 familles j'ai fait le choix de proposer une évaluation sommative aux élèves. Cela permet un contrôle des acquis à l'issue de la première phase

d'apprentissage et c'est la forme la plus pratiquée au sein de l'institution scolaire. L'évaluation n'a pas vocation à piéger les élèves (**annexe n°5**). On peut objecter que le jeu peut être une forme d'évaluation formative, je pense que le faire fonctionnerait, j'ai partiellement appliqué cette idée à travers le jeu de mots croisés que je détaille plus loin dans ce mémoire.

Le deuxième élément qui constitue le corpus documentaire établi par moi-même réside dans l'établissement de questionnaires à destination des élèves. J'en ai préparé un pour chaque jeu pratiqué en classe soit trois au total (**annexe n°6, n°7 et n°8**). Le retour des élèves est essentiel car c'est pour les servir, les accompagner dans leurs apprentissages que le jeu est créé. Avoir l'avis d'un enfant qui découvre le jeu pour la première fois permet d'avoir un regard neuf sur l'activité que le professeur a mis longtemps à préparer. Je me sers également d'un questionnaire pour recueillir les témoignages des enseignants du collège dans lequel je travaille (**annexe n°9**) et qui tiennent une place importante dans la partie réflexive de mon mémoire. Ces questionnaires feront l'objet d'une étude exhaustive dans les paragraphes qui suivent.

## **B. Expérimenter le jeu sur une séance complète : Le jeu des 7 familles de la Préhistoire**

### **1. Un jeu de carte décortiqué : description, explication, enjeux**

Lorsque j'ai obtenu le poste d'enseignante au collège, j'avais comme premier souci de proposer des activités variées aux élèves. C'est pourquoi avant même la rentrée je cherchais des dispositifs pédagogiques sur des sites d'entraides de fonctionnaires de l'Education Nationale. C'est de cette façon que j'ai trouvé, sur l'un d'entre eux (**photo ci-contre**), le jeu de cartes des 7 familles (**annexe n°10**) reprenant des notions du premier thème d'histoire de sixième intitulé « La longue histoire de l'humanité et des migrations » et qui concerne plus précisément le premier chapitre de ce thème, « Les débuts de l'humanité ».



Je me suis donc emparée de ce document riche en travail que l'utilisateur Gauthier Delannoy a déposé sur le groupe pour le faire partager au plus grand nombre, afin de le réinvestir dans ma séquence d'histoire. Gauthier Delannoy proposait également une fiche d'activité qui permettait de faire le bilan de toutes les informations présentes dans le jeu de carte mais je ne m'en suis pas servie, afin d'éviter des redondances avec ce que les élèves et moi-même avons travaillé en classe.

Le jeu des « 7 familles de la Préhistoire » prend place sur le temps d'une séance conclusive, les élèves remobilisent des notions qu'ils ont déjà travaillées au sein d'activités de groupe en analysant des documents textuels, iconographiques, mais aussi en classe entière au travers de l'analyse de vidéos, sans compter le condensé d'informations que forment les traces écrites. Je parle de temps long dans ce contexte afin de le différencier d'autres jeux plus courts qui ne sont mobilisés que sur une partie de la séance.

Pour jouer efficacement je demande aux élèves de se répartir librement en groupe de quatre joueurs. Espace, temps, acteurs étant maintenant définis au sein de cette activité, je vais détailler le jeu-objet.

Chaque joueur dispose d'une carte de consignes sur laquelle sont rappelées les règles du jeu des 7 familles comme suit :

- Nombre de joueurs : 2 à 4
- Préparation du jeu : Un joueur mélange bien les cartes puis en distribue 7 à chaque joueur. Les cartes restantes sont disposées au centre de la table.
- Jeu : Le joueur le plus jeune, joue en premier. Il demande à un autre joueur une carte manquante pour compléter une famille.
  - Option 1 : Le joueur interrogé a la carte demandée. Il la donne au joueur qui lui a demandé qui joue à nouveau.
  - Option 2 : Le joueur interrogé n'a pas la carte. Le joueur demandeur pioche alors une carte. S'il pioche la carte souhaitée, il dit « Bonne pioche » et rejoue. Sinon, le joueur à gauche joue.Dès qu'un joueur a une famille complète, il la dépose devant lui et peut rejouer. Le gagnant est celui qui, à la fin de la partie, possède le plus de familles devant lui.

Les règles sont acquises par les élèves qui jouent également à ce jeu hors des temps scolaires. Les six « familles » sont des ensembles de cartes qui se présentent alors selon des thématiques et des couleurs différentes et qui convergent vers le même but, montrer les évolutions qui ont cours durant le paléolithique (première partie de la préhistoire).

Chaque carte comprend plusieurs éléments que sont : le nom de la famille en haut ; le nom du membre de famille et son numéro suivi d'une image et d'un court texte l'illustrant au centre ; le récapitulatif de tous les membres de la famille en bas. Pour toutes les familles sauf la dernière intitulée « métiers » on voit revenir dans le même ordre les pré-humains et les premiers hommes (1. Toumaï ; 2.

Australopithèque ; 3. Homo Habilis ; 4. Homo Erectus ; 5. Homme de Neandertal ; 6. Homo Sapiens) avec des axes d'explication différents. Le jeu s'organise ainsi :

- Famille « hominidés et hommes » en bleu qui détaille les périodes à laquelle ont vécu nos lointains ancêtres.
- Famille « je vis ici » en rose qui présente une carte du monde colorée selon le lieu de vie des premiers hommes et qui montre le sens des migrations.
- Famille « crâne » en orange qui donne à voir des reconstitutions ainsi que de vrais fossiles.
- Famille « taille » en marron qui met en avant la bipédie et le fait que l'homme se « redresse ».
- Famille « pratiques » en vert, qui au travers d'images d'illustrations mais surtout de petits textes explicatifs, montre l'évolution des pratiques, de Toumaï jusqu'à l'Homo Sapiens.
- Famille « habitat » en violet qui suit le même esprit que la famille « pratiques » mais avec une focale sur les formes de l'habitat.
- Famille « métiers » en jaune qui permet de rappeler aux élèves que l'étude de l'histoire des premiers hommes appelle à la science, que cette dernière évolue constamment au fil des découvertes faites par les chercheurs (ici 1. Archéologue ; 2. Archéozoologue ; 3. Paléanthropologue ; 4. Lithicien ; 5. Préhistorien ; 6. Paléopathologiste).

Jouer à ce jeu doit se faire de manière éclairée, tant pour les élèves qui jouent que pour le professeur qui encadre l'activité et qui annonce explicitement les objectifs d'apprentissages, les compétences mobilisées. C'est là un écueil qu'il faut impérativement éviter, l'enseignant maîtrise les notions et du fait qu'il a préparé le jeu il en connaît tous les ressorts, cela peut l'amener à négliger le *briefing* et le *débriefing* des élèves. Alors l'activité ne remplirait pas pleinement son rôle.

Concrètement le jeu porte sur les deux-tiers de mon cours à savoir l'introduction « L'histoire c'est de la science », le « I. Le lent peuplement de la Terre, où l'Homo sapiens s'impose » et le « II. Les chasseurs cueilleurs du paléolithique : La vie des premiers hommes » (**annexe n°11**). Toutes ces connaissances seront évaluées lors de l'évaluation sommative, c'est à ce moment précis qu'il me sera donné de voir la pertinence du jeu, en comparant les résultats de la classe qui a joué par rapport à la classe qui n'en a pas eu l'occasion. Enfin, le jeu permet la transition sur la troisième partie du cours qui traite des transformations qui surviennent dans la vie des hommes au néolithique.

## **2. « A toi de jouer ! » : le déroulement du jeu et la réception des élèves**

La séance de jeu pratiquée au cours du premier trimestre de l'année scolaire 2021-2022 peut être lue à travers un découpage en différents moments que je nommerais « temps » :

- Premier temps : J'annonce aux élèves qu'en guise de conclusion de la longue séquence traitant des deux premiers chapitres du thème 1 d'histoire, nous allons jouer. Avant même de savoir à quel type de jeu ils vont s'essayer, les élèves sont heureux et font des remarques en conséquence.
- Deuxième temps : Je demande aux élèves un temps d'écoute attentive pour leur énoncer les règles, qu'ils connaissent tous déjà, et surtout pour leur expliquer en quoi le jeu leur est utile : il va permettre de réviser les notions, les repères géographiques et historiques vus au cours de la séquence en vue de faire l'évaluation la semaine qui suit. J'annonce les compétences mobilisées ici et qui seront évaluées : « se repérer dans le temps », « comprendre un document », acquérir des connaissances sur le mode de vie afin de « pratiquer différents langages » (rédiger un texte).
- Troisième temps : Je demande aux élèves de se répartir en groupes de quatre. Là il est important de noter qu'il y a beaucoup d'élèves absents, il n'y a que 17 présents sur un effectif de 26 élèves, en raison du contexte sanitaire actuel (la pandémie de covid-19). J'ai laissé des groupes par affinité se former en connaissance de cause, afin de voir les différentes dynamiques qui en ressortiraient. J'ai cependant dû raccrocher deux élèves à deux groupes différents car elles n'en avaient pas trouvé par elles-mêmes.
- Quatrième temps : Je laisse les élèves en autonomie et me pose en observatrice discrète. Au cours de l'activité je demande aux élèves de lire le contenu des cartes quand ils forment une « famille » afin qu'ils s'approprient réellement le savoir contenu dans ces morceaux de papier.
- Cinquième temps : L'heure de cours arrivant à son terme, je mets fin à l'activité et demande au groupe-classe qui a réussi à faire des familles.

### **3. L'apport de ce jeu long au premier thème d'histoire de sixième : une mécanique reproductible ?**

J'ai fait cette activité avec un temps conséquent de préparation en amont car, bien que je n'ai pas créé le jeu de moi-même, je me devais de le maîtriser. Je pense que la mécanique du jeu des « 7 familles » a plu aux élèves mais je ne suis pas convaincue de sa pertinence en terme de remobilisation de connaissances.

J'ai fait le choix de jouer en activité conclusive mais il peut être pertinent de mener une activité de jeu long (sur le temps d'une séance ou deux maximum) pour traiter d'une partie entière du cours. Je précise cependant que le contenu et le guidage de l'activité de jeu pédagogique doivent sensiblement changer selon que l'on joue en activité introductive, conclusive ou au milieu de la séquence car les acquis de connaissances et de compétences ne sont pas les mêmes.

## **C. Expérimenter le jeu pendant quelques minutes : Le jeu de Mots croisés et le jeu du**

### **« Pendu »**

#### **1. Les jeux papiers/crayons : la simplicité comme mot d'ordre**

J'ai dans un premier temps détaillé l'expérience de jeu long que j'ai mené avec une de mes classes de sixième. Dans un souci d'équité, et pour voir si le rapport au jeu était différent d'une classe à l'autre, j'ai souhaité faire jouer l'autre classe qui m'a été confiée cette année. J'ai souhaité rendre cette inversion productive et tester d'autres mécaniques de jeu, des jeux que j'appelle « courts » car ils prennent place seulement sur une partie de séance entre 5 à 25 minutes.

Dès lors j'ai mis au point un premier jeu, des mots croisés (**annexe n°12**). J'ai pu générer cette activité en entrant les mots à trouver et leurs définitions sur un site dédié à la création de jeux autour de mots, le site Educop.net. J'ai élaboré cette activité en moins d'une heure, ainsi je n'ai pas consommé trop de temps, le planning d'un enseignant étant chargé.

Cette fiche de mots croisés comprend quatorze mots de vocabulaire qu'il faut répartir horizontalement et verticalement dans des cases vides. Les définitions de ces mots de vocabulaire se trouvent au bas de la feuille et sont numérotés. Enfin j'ai rajouté un petit encart de consignes pour préciser la marche à suivre :

« Résous les mots-croisés, cela t'aidera à rédiger le texte pour l'activité de lundi !

Coup de pouce :

- Quand il y a « ... » cela signifie que le mot à trouver est une expression ou un mot composé.
- Si tu ne trouves pas tous les mots tu peux m'envoyer un mail, j'y répondrai ».

C'est au final une fiche de vocabulaire déguisée, elle est plus attractive aux yeux des élèves. Cela a permis une appropriation des mots, ou du moins un premier contact avec ces derniers, de la part des élèves qui en temps normal n'auraient pas pris le temps de lire une liste de mots et leurs définitions.

Le but est d'introduire du vocabulaire et des notions pour faciliter la compréhension de l'activité évaluée qui traite du littoral touristique de l'île Maurice (**annexe n°13**). Il sert donc un objectif d'apprentissage plus large qui est résumé dans ces compétences : « comprendre un document », « pratiquer différents langages » (en l'occurrence rédiger un texte).

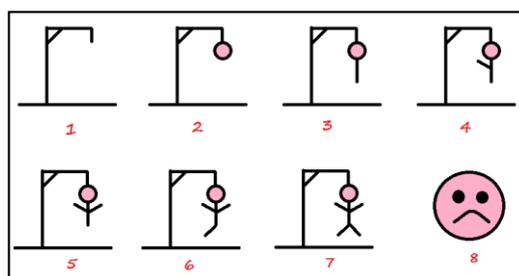
Le deuxième jeu symbolique, ou papiers/crayon s'est présenté à moi sans que j'ai prévu de le proposer en classe. Juste avant les vacances je n'ai pu que constater l'état de fatigue et de déconcentration des élèves, c'est sur le moment même du cours que m'est venue l'idée du jeu du

pendu. Je terminais le chapitre de géographie « Littoral touristique, littoral industriel » avec une mise en perspective sur les façades les plus aménagées dans le monde et je n'ai pas jugé pertinent de commencer, sur la vingtaine de minutes de cours allouées dont je disposais, de commencer un nouveau chapitre d'histoire traitant des « Premiers Etats, premières écritures ». Alors, pour motiver les élèves j'ai annoncé qu'à la fin de cette activité clôturant le chapitre, nous jouerions au pendu. Le résultat ne s'est pas fait attendre, les élèves ont fortement participé et nous avons pu lancer l'activité de pendu. Le même phénomène s'est produit sur mes deux classes en responsabilité.

Le jeu du pendu consiste à deviner un mot dont on connaît la première, la dernière lettre et le nombre de lettres total au moyen de tirets représentés entre ces deux lettres. J'ai écrit le premier mot, venait au tableau en écrire un nouveau celui qui trouvait la réponse. J'ai posé deux conditions concernant les mots qu'ils proposeraient :

- Tous les mots doivent avoir un lien direct avec les cours que nous avons réalisé depuis le début de l'année en histoire, en géographie et en EMC.
- Deviner le mot fait gagner 1 point, donner la définition fait gagner 2 points.

En interrogeant les élèves qui lèvent la main pour annoncer une lettre ou un mot, le jeu avance. Si l'élève a juste, la lettre est placée dans le mot, s'il se trompe on le note sur le côté et on commence à dessiner la potence. Le joueur gagne quand le mot est deviné, au contraire il perd si le bonhomme en bâton est pendu (**illustration ci-contre**). Le nombre de coups disponibles pour trouver le mot dépend du nombre de traits requis pour la réalisation du dessin du pendu.



Le but du jeu peut est à mettre en parallèle avec le principe de remobilisation des connaissances à intervalles espacés prôné par les chercheurs en neurosciences. Concrètement il sert les compétences « se repérer dans l'espace » car les élèves qui proposent de trouver des noms de pays/continents doivent les situer et les définir ; il sert aussi la compétence « pratiquer différents langages » car les élèves s'approprient et remobilisent un lexique historique ou géographique à bon escient.

## 2. « A nous de jouer ! » : le déroulement du jeu et la réception des élèves

Sur le même principe que la séance de jeu des « 7 familles de la Préhistoire », le jeu court de mots croisés pratiqué en classe peut être lu à travers un découpage en différents « temps » :

- Premier temps : Je termine l'activité d'introduction du seul chapitre de géographie du thème 3 qui traite de « littoral touristique, littoral industriel ». Les deux-tiers du temps de la séance sont écoulés, l'activité qui suit prend place sur une séance de deux heures et comprend une activité

évaluée. L'enjeu est important, donc je l'introduis en expliquant aux élèves qu'ils vont résoudre une fiche de mots croisés qui permet aux élèves de se familiariser avec le vocabulaire qu'ils vont devoir mobiliser.

- Deuxième temps : Je distribue les fiches et les élèves expriment leur joie, une minorité d'entre eux semble réticente face à réalisation demandée cependant. Je leur dis qu'ils peuvent utiliser le manuel pour trouver les définitions.
- Troisième temps : seul ou en binôme ils lisent les définitions et remplissent les cases pendant un quart d'heure environ.
- Quatrième temps : La fin de la séance approche, je demande aux élèves de tourner leur attention vers moi et j'entame la correction mais je ne la finis pas. Cette erreur de ma part peut être tournée à son avantage, la correction complète servira d'introduction à la séance de deux heures qui suivra sur le même thème.

Je me concentre dans ce mémoire sur ce qui est fait en classe mais je suis consciente que certains élèves ont terminé cette activité à la maison.

Contrairement aux deux jeux précédents, j'ai pu mobiliser le jeu du pendu pour mes deux classes, le découpage du temps s'est fait en suivant le même schéma :

- Premier temps : Nous terminons l'activité conclusive du chapitre de géographie « Littoral touristique, littoral industriel » évoquée précédemment. Comme je l'ai annoncé en début d'heure, je mets en place le jeu du pendu. Il suffit d'un feutre, d'un tableau et d'une idée. Les élèves sont impatients de commencer.
- Deuxième temps : Je leur dis que c'est moi qui vais écrire le premier mot et que j'interrogerai ceux qui lèveront la main sans crier leur idée.
- Troisième temps : les mots et les élèves défilent au tableau. Le climat de classe est très positif, les élèves très enjoués, il y a même des rires. A chaque mot trouvé je note le nom de l'élève au tableau suivi d'un bâton (signifiant « 1 point ») et je questionne la classe sur la définition de ce dernier. Les élèves trépident pour donner la réponse et sont un peu déçus quand ils ne sont pas interrogés, je note alors le nom de l'élève qui a eu juste suivi de deux bâtons (« 2 points »).
- Quatrième temps : La fin de la séance approche après un quart d'heure de jeu, j'arrête doucement l'activité et les félicite pour les mots qu'ils ont trouvés (certains remontent au premier chapitre d'EMC traité au moment de la rentrée scolaire !). Les élèves me remercient grandement.

### **3. Le jeu court une activité mobilisable en tout temps ?**

Les expériences de jeux que je définis comme étant « courts » ont été très positives sur le moment mais je me pose la question de leur transposabilité. En effet, on ne peut mobiliser que peu de compétences, elles sont essentiellement notionnelles : trouver du vocabulaire, le comprendre. Cependant jouer sur de courtes périodes sert un plus grand projet, il enrichit la culture personnelle des élèves qui peuvent rédiger de meilleures productions textuelles, ils peuvent mieux assimiler des repères géographiques et dans une moindre mesure historique (une élève a proposé de faire deviner « historique » et une autre « préhistoire » au cours du pendu).

Mobiliser des jeux qui ne prennent pas beaucoup de temps de préparation, de mise en place et peu de matériel me semble pertinent pour pallier des heures « difficiles » et éviter les moments de flottement. J'ai lancé les élèves dans l'activité de mots croisés parce que commencer une lourde séance en fin d'heure les aurait desservis. Quant au jeu du pendu j'ai préféré être attentive à l'état des élèves, à leur disponibilité, et ne pas les pousser dans un objectif d'apprentissage trop lourd qui les aurait démotivés, quelques heures avant les vacances.

Jouer rapidement permet ce « *testing* » nécessaire aux élèves, pour s'assurer qu'ils se sont appropriés des notions. Cela rajoute du dynamisme dans l'apprentissage. C'est finalement la troisième partie de ce mémoire qui apportera le dernier élément de réponse à la question centrale, **l'apprentissage par le jeu permet-il une meilleure acquisition des compétences ?** Pour ce faire je mets à profit le ressenti des élèves, recueilli par le biais de trois questionnaires, mais je me base aussi sur l'expérience des enseignants de diverses disciplines exerçant dans mon collège. Ces éclairages m'amèneront à reconsidérer mes pratiques d'enseignement et proposer des prolongements ainsi que des axes de remédiation.

### **III. Résultats et mise en discussion du jeu pédagogique en classe**

---

#### **A. Comment obtenir et traiter des résultats ? Observer, questionner, quantifier**

##### **1. Le jeu des « 7 familles de la Préhistoire » : un concept efficient, une utilisation perfectible**

Voici dans le détail les « familles » qui ont été reconstituées par les élèves de sixième :

- Groupe 1 : Famille « pratiques » reconstituée
- Groupe 2 : Familles « crânes », « métiers » et « habitat » reconstituée.
- Groupe 3 : Famille « habitat », « pratiques » et « je vis ici » reconstituée
- Groupe 4 : Famille « métiers », « habitats » et « hominidés et hommes »

Comme expliqué plus haut, j'ai pu mener des « recherches empiriques » en observant en direct les différentes dynamiques entre les élèves au sein des groupes. J'ai distingué les apports des limites

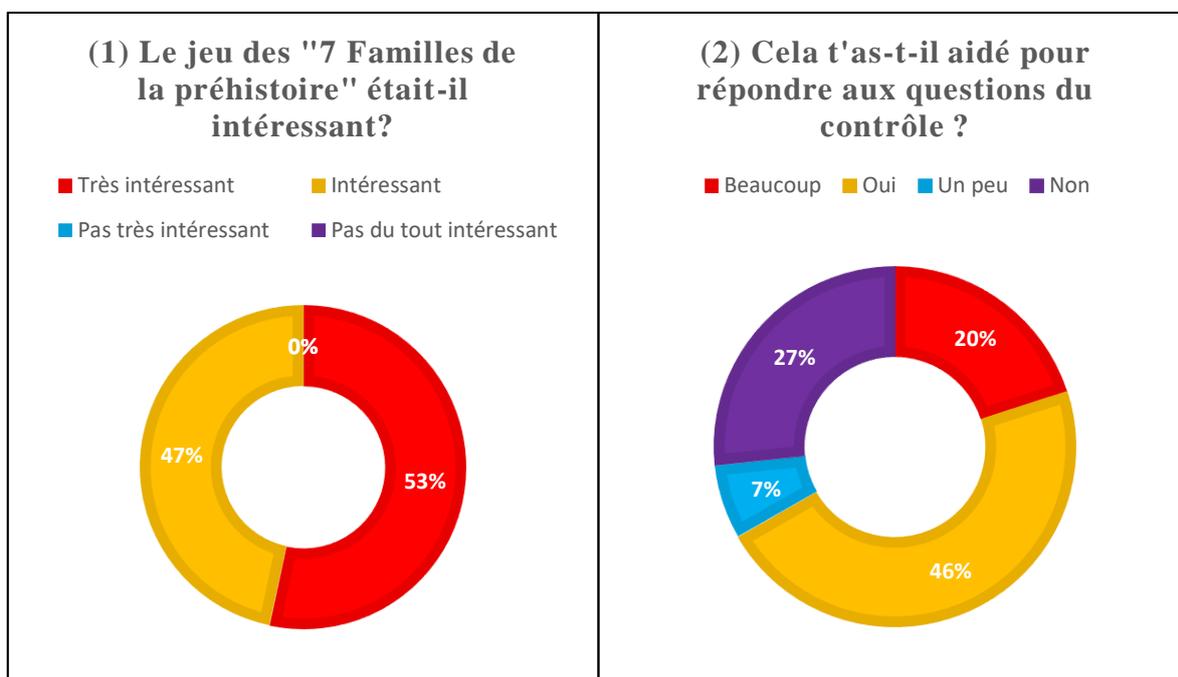
que posait ce genre de jeu pédagogique mais aussi la façon dont je l'ai amené aux élèves et le temps que j'ai décidé d'y consacrer.

Les éléments positifs sont nombreux : Un très bon climat de classe est établi, les élèves sont reconnaissants de pouvoir jouer alors ils respectent les règles, le volume sonore est correct et les élèves sont cordiaux entre eux ; j'entends des rires également, l'ambiance est bon enfant. Faire lire les explications présentes sur les cartes à haute voix une fois une famille reconstituée permet d'ancrer des savoirs qu'ils ont vus au cours du chapitre et qui leur sera utile pour le contrôle. Ce jeu se substitue à une fiche de vocabulaire trop lourde pour un élève de sixième, ainsi les élèves en difficulté ne sont pas désavantagés.

Néanmoins des éléments négatifs, ou perturbateurs sont à relever : J'ai dû placer deux élèves dans deux groupes car elles n'en avaient pas trouvé elles-mêmes. L'une d'elles semble déçue car rajoutée à un groupe de trois filles qui se connaissent bien et qui préfèrent discuter de leurs centres d'intérêts plutôt que de se concentrer sur l'activité. Là se pose la limite du groupe formé par affinité car l'élève avait envie de jouer et essayait de relancer l'activité. Bien que les règles aient été respectées dans leur grande majorité, une élève a triché en ne donnant pas les cartes que ses camarades lui demandaient, en cherchant à jouer deux fois d'affilée sans motif valable. Sur le plan fonctionnel je note que la mécanique du jeu des 7 familles ne permet pas aux élèves de voir passer toutes les cartes du paquet dans leurs mains dans le temps imparti, ils ont une vision incomplète des notions que contient le jeu. La solution serait alors de faire plus d'une partie.

Ces observations m'ont permis de constater que sur le moment, les élèves acquièrent des compétences plus procédurales (apprendre à faire ; « comprendre un document ») que notionnelles (apprendre). Cela rejoint les travaux de Jean Luc Berthier, Grégoire Borst, Mickael Desnos et Frédéric Gulleray qui expliquent que jouer active la mémoire procédurale mais pas sémantique, les élèves ne peuvent apprendre et retenir aussi facilement quelque chose de nouveau.

Le même constat est reflété par le questionnaire proposé aux élèves. 15 questionnaires ont été relevés sur un total de 17 joueurs (**annexe n°14**). Je m'intéresse au ressenti des élèves car le jeu est par essence subjectif et ne prend que pleinement sens dans les mains du joueur. J'ai représenté sous la forme d'un graphique les réponses obtenues et qui questionnaient leur intérêt pour le jeu (1), l'aide que ce dernier a pu leur apporter (2), des idées pour améliorer le jeu ou d'autres idées de jeu à faire en classe (3).



Le format de réponse étant libre il faut apporter quelques précisions aux graphiques. Les élèves ayant répondu que l'activité était très intéressante selon leurs termes, l'ont justifié de la sorte : « on apprend plus de choses [qu'en cours] », « on avait travaillé dessus », « on peut jouer tout en travaillant », « on apprend à jouer en groupe ».

Ensuite une élève m'a précisé qu'elle s'est aidé des cartes emmenées à la maison pour réviser le contrôle. Elle a même obtenu de meilleurs résultats (4 points verts foncé : maîtrise très satisfaisante ; 2 points verts clair : maîtrise satisfaisante). De façon plus réalistes les élèves m'écrivent que le jeu les a aidés sur quelques questions seulement.

(3) Finalement les élèves me proposent des axes d'amélioration du jeu et des prolongements. Ils apprécient jouer en groupe, ils apprécient aussi la mécanique du jeu des 7 familles et souhaitent réitérer l'expérience avec des notions de géographie cette fois. Ils proposent aussi des jeux de cartes (Dobble, Uno) ou de plateau (jeu de l'oie), enfin un élève propose de jouer à un jeu en ligne (placer des pays/capitales sur une mappemonde).

Pour conclure cette analyse exhaustive du jeu long, il est intéressant d'observer les résultats obtenus à l'évaluation par la classe qui a joué, et les mettre en miroir avec les résultats obtenus par la classe qui n'a pas joué (**annexes n°15 a, b et c**). On note peu de différence quant aux résultats qu'obtiennent habituellement les élèves ; mais ils réussissent mieux dans le premier exercice qui vise à la « compréhension de documents » et qui mobilise les connaissances du I. et du II., retravaillées dans le jeu. Je ne note pas d'amélioration quant au deuxième exercice qui consiste en la rédaction d'un court texte pour « pratiquer différents langages », il s'appuie sur le III. qui n'a pas été travaillé

dans le jeu. Pas d'améliorations non plus dans le dernier exercice qui demande de compléter une frise remplie tout au long du chapitre afin de « se repérer dans le temps ».

## **2. Les mots croisés et le « pendu » : une activité ludique mais des objectifs d'apprentissages à clarifier**

Je m'attache ici à retranscrire les observations que j'ai pu mener sur les jeux courts de manière plus succincte car elles sont similaires. Je mène ensuite une rapide analyse des questionnaires et enfin j'établis un constat au vu des résultats obtenus à l'exercice évalué.

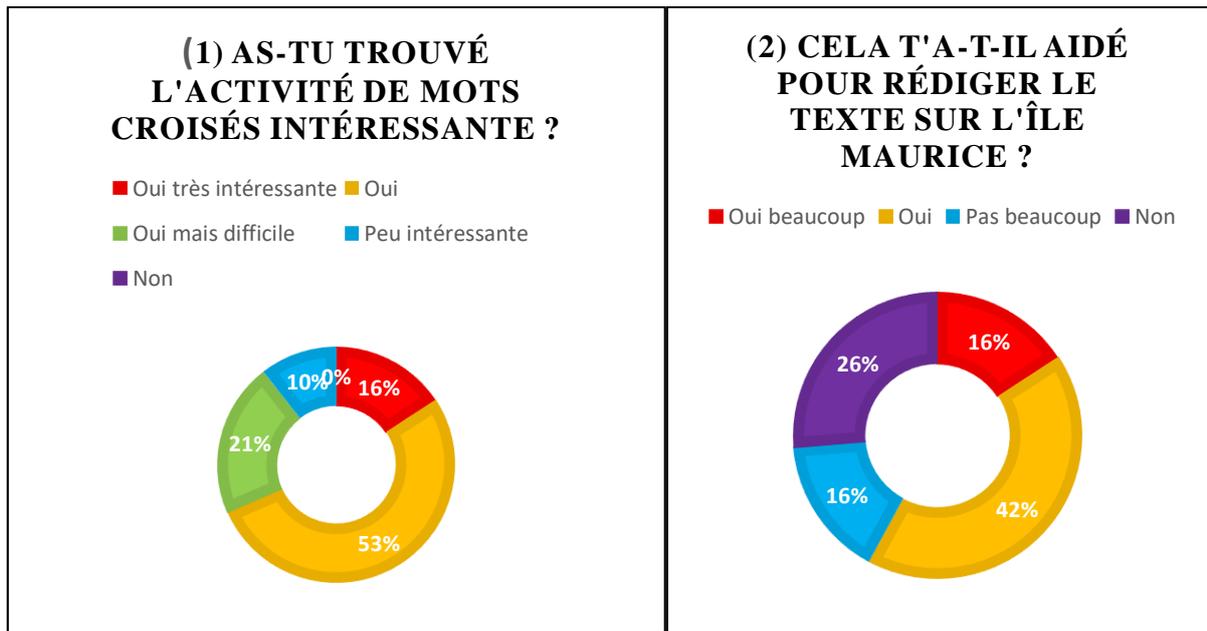
A l'annonce de l'activité de mots croisés les émotions des élèves sont différentes : une minorité d'élèves sont très contents et l'expriment, une grande partie de la classe est attentive et intéressée, deux ou trois d'entre eux sont réticents du fait d'un passage à l'écrit difficile. L'activité leur paraît peut-être trop scolaire ? Quoi qu'il en soit l'exercice avance rapidement car les définitions sont soit présentes dans le manuel (je donne les pages du chapitre) soit ont été vues dans l'introduction (« littoral », « espace attractif ») soit font partie de la culture personnelle des élèves. Globalement tous les élèves ont complété les mots croisés mais je n'ai pas été assez claire dans mes attentes. Je leur ai dit que la fiche servirait à leur production écrite, or très peu l'ont remobilisée à la séance suivante. Enfin une limite se pose, j'ai eu tendance à interroger les élèves que l'on qualifie de studieux au moment de la correction, ce qui fait que certains n'ont pas eu à réfléchir, leur engagement dans le jeu était alors faible.

Concernant l'activité de pendu le ressenti est très positif mais les résultats ne semblent pas quantifiables. Les élèves sont très motivés et enjoués et rigolent, moi-même je me prête au jeu ; bien que je sois amenée à ramener un calme relatif dans la classe j'observe qu'ils se rappellent à l'ordre entre eux quand le niveau sonore monte trop afin de poursuivre l'activité. Les élèves participent beaucoup, la parole et le passage au tableau étant équitablement répartis entre eux. Certains sont déçus de ne pas être interrogés.

Pour la première classe je suis très étonnée par un élève « difficile », tant au niveau des résultats scolaires que du comportement. Il trouve le mot que j'ai écrit au tableau très rapidement, il en est ravi et je le félicite. Pour la deuxième classe, les élèves sont très compétiteurs mais se respectent. Ces observations sont corrélées avec les réponses obtenues lors des questionnaires (**annexes n°16 a et b**) et les résultats de l'activité évaluée en classe sur l'île Maurice, littoral touristique.

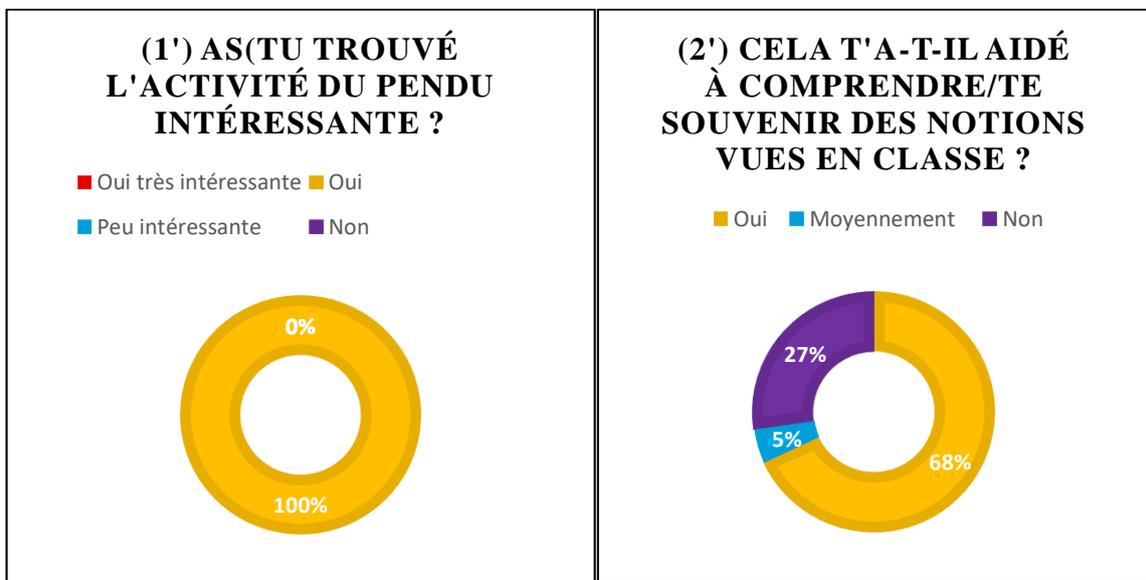
J'ai représenté sous la forme d'un graphique les réponses obtenues pour le questionnaire traitant des mots croisés. La première question faisant état de leur intérêt pour le jeu (1), la seconde de l'aide que ce dernier a pu leur apporter dans la rédaction du texte évalué (2). Enfin je souhaitais

savoir s'ils avaient des idées pour améliorer le jeu. Il en retourne que les élèves souhaitent travailler en équipe et plus longtemps, remarque intéressante puisque cette classe n'a pas pratiqué le « jeu long » de 7 familles.



Ces graphiques mettent en lumière les limites que j'ai déjà mis à jour au travers de mes observations, l'objectif d'apprentissage n'est pas assez clairement défini. De ce fait, les élèves ont trouvé l'activité difficile et les résultats concernant l'utilité de l'activité pour la rédaction du texte sont très partagés.

De la même façon j'ai tenu à représenter sous forme de graphique le retour des élèves des deux classes sur l'activité du pendu. Les questions similaires se rapportent à leur intérêt pour le jeu (1') et l'aide apportée en terme de compréhension ou remémoration des notions de la matière histoire-géographie-EMC étudiées depuis le début de l'année (2').



Mettre en balance les ressentis des élèves sur les trois types de jeu, 7 familles, mots croisés et pendu, au travers de ces questionnaires et de ces graphiques aux couleurs concordantes, permet alors de mettre en exergue que le jeu est toujours bien reçu, mais que tel n'est pas le cas pour le savoir à transmettre. Par manque de clarté, ou par une mauvaise appréciation des objectifs à atteindre, des élèves n'ont pas saisi l'utilité du jeu dans leur processus d'apprentissage. Cela se ressent fortement pour les jeux courts, moins pour le jeu long. J'en tire la conclusion qu'une moindre préparation du jeu en amont impacte négativement l'acquisition des notions et compétences.

Le vocabulaire déguisé en mots croisés avait pour but d'aider les élèves dans la production du texte. C'est en grande partie un échec sur ce point parce que je n'ai retrouvé que très peu de ces termes dans les textes des élèves. Mais je relève que les documents ont été très bien analysés, mieux que d'habitude pour certains, je pense que c'est dû à cette première immersion dans le sujet à travers les mots croisés. En définitive mon objectif initial n'est pas atteint mais le jeu n'est pas inutile, il ne les a pas aidés pour écrire mais pour comprendre (**annexe n°17 a et b**). Je me dois d'être plus pertinente dans le jeu que je propose aux élèves et le but qu'il sert naturellement.

Je ne peux pas quantifier les résultats du pendu parce que je leur ai demandé des notions qui reprennent tous les chapitres vus depuis le début de l'année ; mais je peux tenter de montrer l'étendue de leur remémoration (mots et définitions correctes) en répertoriant quelques-uns de leurs mots et en les répartissant dans les chapitres vus au cours de l'année :

EMC	HISTOIRE	GEOGRAPHIE
→ Chapitre 1 : Laïcité, Règlement	→ Bases de la rentrée : Historique → Thème 1 Chapitre 1 : Homo Erectus, <i>Little Foot</i> → Thème 1 chapitre 2 : Agriculture	→ Thème 1 Chapitre 1 : Métropole → Thème 3 chapitre 1 : Antarctique, Rotterdam, Shanghai

### 3. Un décalage entre les acquis et le ressenti des élèves ?

« Madame on est au collège ou à l'école primaire ? » me demande une élève en rigolant à l'annonce du jeu des « 7 familles de la Préhistoire ». Cette phrase soulève toute la tension étudiée en première partie entre jeu et apprentissage, entre les représentations que construisent les élèves au regard de la société.

Je ne note pas d'écarts significatifs dans les résultats obtenus par les élèves mais ce qui est certain c'est que la réception du jeu est bonne. Ce résultat mitigé n'est pourtant pas à justifier par les

actions des élèves mais plutôt une adaptation du jeu incomplète de ma part. Pour le jeu des 7 familles les connaissances sont trop pointues, par exemple, une partie des informations des cartes ne fait pas partie directement des attentes du BO ou des conseils des Fiches Eduscol. Au contraire l'apport peut être trop vague, je n'ai pas assez ciblé le vocabulaire qui aurait le mieux aidé les élèves dans la rédaction du texte, j'ai inconsciemment axé l'exercice sur la compréhension de documents. Enfin je ne pense pas avoir été assez claire dans mes attentes. Même si je l'ai expliqué à l'oral, j'aurais pu écrire les compétences travaillées sur les fiches d'activités, sur les cartes ou au tableau.

## **B. En définitive, « Le jeu permet-il une meilleure acquisition des compétences ? »**

### **1. Jouer en classe : un bilan en demi-teinte**

Au vu des quelques expériences que j'ai pu mener et des retours que j'ai obtenus, je soutiens qu'apprendre par le jeu est pertinent mais qu'il ne permet pas d'atteindre la totalité des objectifs que l'on peut se fixer en matière d'apprentissage si on ne respecte pas toutes les étapes de sa mise en place, en amont autant qu'en aval. Sans ambages, le jeu en soit ne permet pas l'apprentissage, il faut le voir comme inséré dans un système. Le jeu s'insère dans une séance, rien que cela lui donne du sens. Le jeu est expliqué dans ses règles et sa mise en place par l'enseignant, ainsi le cadre est clair. Le jeu enfin est teinté par la subjectivité des joueurs, leur ressenti qui déclenche une situation propice à l'apprentissage, une immersion dans une activité proposant de travailler des savoirs atteignables. Il faut donc que le jeu soit sécurisant pour les élèves, qui savent alors vers quoi tendre au sein d'un scénario bien ficelé. Jouer en classe c'est donc avant tout bien préparer et bien expliquer l'activité. Donner de la liberté et du plaisir au sein d'un cadre plus englobant d'acquisition de compétences.

L'idée que je me fais du jeu à la lumière de ces expériences semble corrélé avec les travaux de certains chercheurs en éducation. Margarida Romero et Eric Sanchez décryptent dans leur ouvrage en commun l'expression « d'apprentissage par le jeu ». C'est une expression trompeuse qui laisse à penser que le jeu instruit l'enfant, que ce dernier se saisit du savoir en étant en parfaite autonomie. Or on n'apprend pas en jouant seulement mais en réfléchissant sur le jeu. Les deux auteurs ajoutent que les compétences ne sont pleinement acquises que si elles sont verbalisées au moment du *briefing* et du *débriefing* que fait l'enseignant sur l'activité. Il faut alterner entre jeu implicite et savoir explicite.

Finalement, les méthodes actives d'apprentissages louées par l'Education Nouvelle notamment, sont à rapprocher du jeu sur le fait que ce dernier engage les élèves. Mais persiste une certaine confusion quand on parle de méthode active, entre l'action au sens physique et l'activité au sens cognitif. Pour jouer et ainsi pour apprendre, les élèves ont besoin d'être actif au plan cognitif pas nécessairement physique. Margarida Romero et Eric Sanchez résument cette idée en expliquant qu'il ne faut pas confondre l'action comme moyen d'apprendre, de l'action comme but de l'apprentissage.

## 2. La pratique du jeu pédagogique au prisme de l'expérience d'autres enseignants

Afin d'affiner le regard que je porte sur la pratique du jeu il m'a semblé essentiel de recueillir l'avis de professionnels qui évoluent depuis de nombreuses années sur le terrain. J'ai dans un premier temps recherché des témoignages de pratiques ludiques en classe afin de mettre au point mon jeu. Dans un deuxième temps j'ai cherché à comprendre plus en détail comment amener le jeu en classe : par quel type de jeu ? A quelle fréquence ? Avec quelle finalité ?

Une des idées principales défendues par les partisans de l'apprentissage par le jeu est de ne pas « jouer pour jouer ». Cependant cela peut affiner la barrière entre travail scolaire et jeu pédagogique et générer un moindre engagement des élèves. Pour justifier cela il me semble intéressant de lire l'extrait suivant, qui aborde cette problématique<sup>4</sup>.



« J'utilise principalement des jeux [...] que je trouve soit sur Internet - soit que j'utilise tels quels, soit que j'adapte - soit que j'invente moi-même de a à z en m'inspirant de jeux existants. »

« Ça m'est arrivé de créer certains jeux où je me suis rendu compte que c'était encore trop scolaire. Fin, où l'enfant sentait trop que c'était quand même encore du travail. Et, du coup, il est moins motivé, puisqu'il ne le voit pas vraiment comme un jeu. Donc j'essaie quand même de prendre des jeux où ils ont vraiment l'impression de jouer, que ça soit amusant et, voilà. [...] Mais ils le savent, on leur dit quand même, parce que je n'ai pas envie que mes élèves se disent « tiens, on joue et on ne travaille plus. »

« J'essaie quand même souvent, mais ce n'est pas toujours possible, de faire des jeux où l'enfant peut se corriger lui-même, [...] s'il n'y a aucune rétroaction, ben ça tombe un peu à l'eau. Bon alors il y a le plaisir d'apprendre, quand même, mais autant que ça soit utile et que l'enfant puisse se corriger. »

Ensuite vient l'idée d'introduire la notion de plaisir en classe. Il est important pour les élèves d'apprécier ce qu'ils font de leurs journées très remplies. Ici c'est le témoignage de Léa Duprat, professeure au collège Etenclin de la Haye du Puits<sup>5</sup> qui appuie cette idée. Elle a organisé un *escape game* ou jeu d'évasion au sein de sa classe. Le témoignage (**ci-dessous**) met en avant les aspects positifs du jeu pédagogique en matière de satisfaction professionnelle et de climat de classe qui favorise l'engagement scolaire sur le long terme et laisse une place à l'inclusion scolaire car l'activité intéresse des élèves qui auraient « décroché » autrement. C'est également cet aspect social

<sup>4</sup> « Les jeux (vidéo) en contexte scolaire : quand les cultures ludiques s'invitent en classe », Intervention à l'Université d'Été Ludovia

<sup>5</sup> « Jeu pédagogique : faire entrer le plaisir dans la classe ! » en date du 22 mai 2021 Denis Sestier, Réseau Ludus.

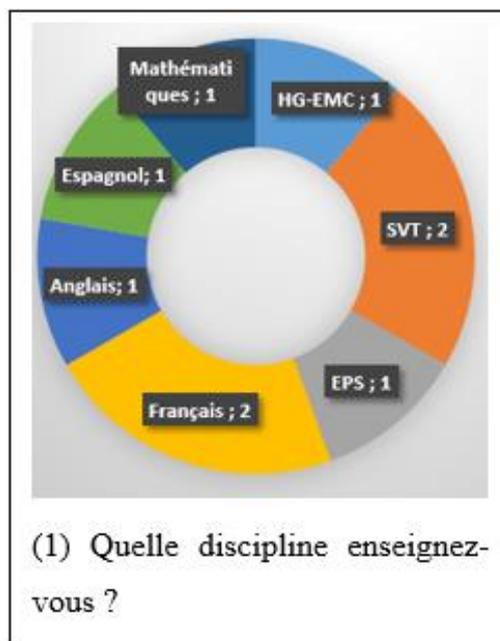
du jeu que j'ai décelé dans mes expériences, observations et questionnaires. Le paradigme de l'enseignement en paraît presque bouleversé, par le jeu on ne recherche pas forcément la performance mais plutôt l'épanouissement, le relationnel. Cela remet en question le principe même de notation, de classement des résultats des élèves, comme le souligne l'article « On est plongé d'emblée au cœur de ce qui fait l'intérêt du jeu pédagogique : l'engagement, la motivation, la joie de vivre, la sociabilisation dans le plaisir d'être et d'apprendre ensemble ».

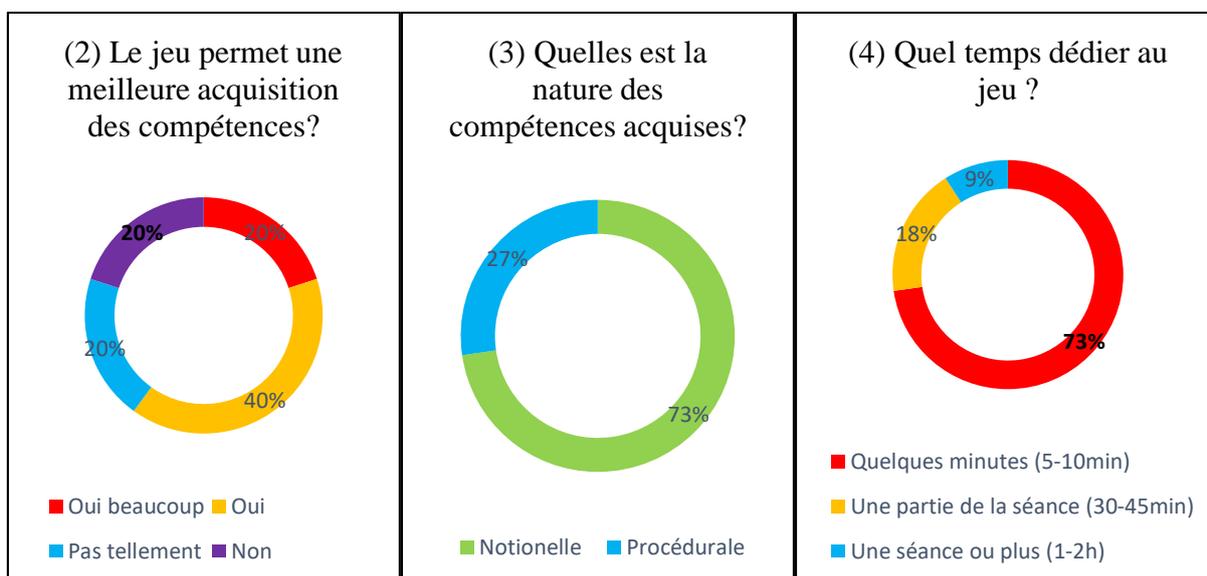
« J'étais stressée lors de la préparation de la salle, j'avais peur d'oublier quelque chose dans la mise en scène, sans compter le protocole covid, il ne faut rien oublier et je n'ai pas ma salle. J'y ai passé tellement d'heures, j'avais peur que ça ne fonctionne pas. Et les élèves ont adoré. C'était génial. J'étais trop contente de les voir jouer comme ça. C'est formidable d'être observatrice.

Les groupes qui ont le mieux fonctionné sont des élèves en difficulté, voire très grande difficulté. Je ne les ai pas reconnus, ils prenaient des initiatives, lisaient les textes à haute voix, décrivaient avec précision ce qu'ils voyaient, percutaient pour associer deux énigmes. Avant toute décision, ils se concertaient, personne n'était à l'écart. (A l'inverse, les élèves les plus performants dans le fonctionnement habituel de la classe ne sont pas forcément à l'aise ou tout au moins leur présence peut inhiber les autres et leur conférer une aura d'experts qui empêche les autres de progresser.

Parmi les aspects positifs j'ai noté le fonctionnement de la mémoire de travail : à force de manipuler les mêmes mots de vocabulaire, ils ressortent en ayant retenu les mots clés de la leçon. »

Enfin l'étude des réponses obtenues de mes collègues (**annexe 18**) appuient une grande partie de mes constats et m'éclairent sur plusieurs points que sont : l'acquisition efficace des compétences ou on (2) ; la nature des compétences acquises (3) ; le temps dédié au jeu (4). L'étude des réponses de ce questionnaire revêt un intérêt supplémentaire qui réside dans le fait que les enseignants ayant répondu à ce dernier sont issus de disciplines variées (1).





Je souhaite mettre l'emphase sur certaines nuances obtenues au sein de ces questionnaires.

Les réponses favorables à la question (2) sont mesurées dans leurs propos, émettent des conditions à la bonne réalisation du jeu. Le jeu en termes d'acquisition de compétences reste difficilement mesurable, « Je n'arrive pas à évaluer réellement l'efficacité [du jeu] » (HG-EMC) mais il « donne un enjeu à l'apprentissage » (SVT). Ensuite les enseignants ayant répondu qu'il était très utile l'ont justifié de la sorte « Indispensable ! Tous les mammifères apprennent d'abord grâce au jeu entre pairs » (EPS). Enfin une enseignante fait part de ses doutes quant à l'efficacité du jeu « Je ne suis pas sûre car il faut tout de même être concentré et conscient de ce que l'on travaille (dispersion) » (Français).

Une grande majorité des enseignants notent que le jeu permet un apprentissage des notions (apprendre) plutôt que des procédures (apprendre à faire) (3) ; le jeu permet de « travailler leur mémoire » (Anglais). Un témoignage fait écho au ressenti que j'ai eu après avoir mené les jeux longs et courts en classe, « Pour moi, la pratique du jeu en classe permet essentiellement de faire travailler des compétences psychosociales et métacognitives : coopération, appropriation et respect des règles du jeu, humilité, acceptation de la défaite et des erreurs [...] mais aussi ruse, capacité d'argumentation, mensonge efficace [...] » (Français).

Enfin les enseignants se rassemblent pour dire que le jeu doit se pratiquer sur un court laps de temps (4). Avec des jeux de type « pendu », « charade » permettant d'introduire une activité, une notion.

C'est finalement la remarque décisive d'un enseignant qui m'a permis de questionner mes pratiques, du moins de conscientiser mon comportement face aux élèves. « J'ai tendance à penser que la ludification des enseignements n'est pas adaptée à tout le monde, cependant : je préfère *jouer* sur les postures d'enseignement pour mettre les élèves en activité sur des tâches complexes motivantes

plutôt que de transformer l'activité en jeu. ». De ces observations, témoignages et expériences découlent les principales limites du jeu.

### **3. Les limites du jeu pédagogique mené en classe**

En première partie à l'annonce de ma problématique, j'ai établi que le jeu pédagogique avait pour finalité : la construction de compétences sans pénaliser la transmission de savoir ; une certaine souplesse dans sa pratique au niveau du temps consacré à l'activité ; une nécessité de clarté ; une obligation d'emmener plus loin et à leurs rythmes les enfants dans l'enrichissement de leurs savoirs, savoir-faire et savoir-être ; enfin il doit être pratiqué avec parcimonie. Cette vision presque idéalisée du jeu se doit alors d'être nuancée par les externalités négatives que ce dernier provoque sur les acteurs du jeu, mais ces limites peuvent aussi être amenées par une mauvaise maîtrise de l'activité mise en place.

Si le jeu peut rassurer les élèves en difficulté et apaiser les plus réservés, le jeu génère aussi des émotions qui peuvent être trop fortes pour les élèves : impatience, triche, compétitivité<sup>6</sup> ... Alors l'activité est perturbée et la transmission de savoir ne peut se faire.

Sur le plan de la mise en place et de l'encadrement le matériel peut ne pas être optimal ; je me suis rendue compte que certaines cartes du jeu des 7 familles étaient trop fines, et qu'un certain degré de transparence permettait de connaître le nom de la carte, cela facilite la triche et donc le non-respect des règles, l'élève ne cherche pas à comprendre mais à gagner. Sur toutes les expériences de jeu je me suis placée trop souvent en observatrice et pas assez en « maître du jeu », ce faisant je ne pense pas avoir été assez explicite quant aux objectifs d'apprentissage.

## **C. Comment améliorer les jeux proposés aux élèves ? Remédiations et prolongements**

### **1. Clarifier l'activité de jeu : cadre spatio-temporel et notionnel plus explicite pour favoriser l'apprentissage**

De manière non exhaustive, je constate trois points à maîtriser quand on veut mener des activités de jeu pédagogiques en classe : avoir une activité clairement définie, encadrer les élèves tout en leur laissant une certaine autonomie permettant la réflexion, générer des attitudes positives face au jeu, en groupe et pour soi-même.

---

<sup>6</sup> Sauv , L., Renaud, L. & Gauvin, M., « Une analyse des  crits sur les impacts du jeu sur l'apprentissage », Revue des sciences de l' ducation, vol. 33 (1), 2007

Tout d'abord il faut se montrer très explicite. C'est un des points sur lequel je n'ai pas assez appuyé lors de mes expériences, bien que j'étais consciente de cet écueil, ce qui a amené certains élèves à ne pas saisir pleinement de quoi il en retournait. Le cadre doit être défini dans le temps, l'espace et les notions à acquérir ou revoir.

Pour ce qui est du temps il vaut mieux privilégier des activités courtes allant de cinq minutes à une demi-heure, ainsi il est possible d'introduire des notions et concepts essentiels à la scolarité des enfants sans que l'activité ne devienne trop chronophage tant dans son déroulé sur l'instant que dans sa préparation en amont, et dans ses explications en aval.

Un bon cadre de jeu amène un bon déroulement de ce dernier et une bonne implication de la part des élèves qui se saisissent alors des objectifs d'apprentissages proposés.

Quelles notions le jeu permet-il de travailler ? André Tricot, développe cette question à l'occasion de la conférence de janvier 2018 prenant place à Bayonne<sup>7</sup>. La pertinence du jeu peut être affirmée ou démentie selon que l'on évalue l'activité pour sa construction de connaissances notionnelles, soit apprendre quelque chose, ou selon que l'on évalue l'acquisition de connaissances procédurales, soit apprendre à faire quelque chose. Pour lui le jeu aide à maîtriser un savoir-faire quand il faut résoudre un problème. Pour ce qui est de la notion la nuance est plus forte « parfois une explication vaut mieux qu'un mauvais problème ». Ainsi le principal n'est pas le jeu mais l'objectif d'apprentissage qui sous-tend l'activité. De la notion, du savoir-faire à acquérir découlera un certain type de jeu. En prenant un exemple extrême, il n'est pas pertinent de faire faire des mots fléchés à un élève pour acquérir du vocabulaire si la finalité est de lui apprendre à faire un croquis de paysage. Il faut donc mieux cibler ce que l'on veut transmettre, se restreindre intelligemment. Intégrer des activités relevant de trop nombreuses compétences dessert l'élève, comme le souligne Philippe Guizard.

L'acteur aux commandes de tout cela se trouve être l'enseignant car enseigner c'est trouver l'équilibre entre l'exigence de la tâche (ce qu'ils vont faire) et l'exigence de l'apprentissage (ce qu'ils vont apprendre).

## **2. Perfectionner l'encadrement du jeu : Assumer sa posture professorale afin de ne pas « jouer pour jouer »**

Ainsi pour réussir à jouer en classe l'enseignant doit être acteur de ce dernier. Il doit subtilement guider les élèves, les sécuriser sans pour autant étouffer la liberté émanant du jeu, au risque de les démotiver. « Les élèves apprennent mieux seuls »<sup>8</sup>. Cette idée selon laquelle c'est par

---

<sup>7</sup> Conférence EIDOS64, « innover en classe : la résistance est-elle (f)utile », 24 janvier 2018, Bayonne

<sup>8</sup> H. Koch H 1919, "the influence of extraneous controls in the learnin process". Psychological review

leur autonomie que les élèves construisent des compétences leur permettant de résoudre les problèmes qui se posent à eux se doit d'être nuancée. Tout est question de dosage et de guidage quel que soit l'apprentissage visé ; ainsi, si la découverte est trop difficile à atteindre sans aide alors ils n'apprendront pas. Le tout est de ne pas confondre but et moyen.

Les recherches sur la question ont montré que, plus un enseignant passe du temps à expliquer et à faire le bilan de l'activité de jeu, plus les élèves acquièrent solidement les notions visées. Le rôle de l'enseignant est alors primordial : il transpose le savoir, il le verbalise, il organise l'activité, il se doit alors d'être conscient des postures qu'il adopte et doit adopter en fonction de ce qu'il attend des élèves.

L'ayant souligné à maintes reprises, il est indéniable que le jeu trouve son sens quand on lui donne un contexte. C'est le professeur qui l'apporte avec sa touche personnelle, Gérard Sensevy parle de « paradigme du traitement » en 2018. Il explique qu'un enseignant est un interprète, pas quelqu'un qui « administre » des séances. En cela il faut souligner l'importance du récit de l'enseignant, le scénario qu'il met en place et les conclusions qu'il tire de l'activité avec la participation des élèves. Claire Margolinas ajoute que le *débriefing* est impératif pour que les « connaissances deviennent des savoirs », l'enseignant modifie les représentations des élèves à travers le jeu.

Au moment de l'activité le professeur est à la fois guide, ressource et observateur. C'est un intermédiaire essentiel entre le savoir et l'élève. Dorothy Heathcote parle de « manteau d'expert » à adopter avec modération. Cette attitude nécessaire est développée dans les postures enseignantes que détaille Dominique Bucheton et qu'elle définit comme étant « une manière cognitive et langagière de s'emparer d'une tâche ». Pour motiver les élèves et les placer dans les meilleures conditions d'apprentissage il est nécessaire de varier ses postures et d'être conscient de celle que l'on adopte au moment où on l'adopte. L'autrice fait état de six postures principales : la posture de contrôle, d'accompagnement, de lâcher-prise, d'enseignement, du « magicien », de contre-étayage.

Les postures qui se retrouvent plus communément au sein d'activités ludiques sont les postures d'accompagnement, de lâcher-prise et de posture dite « du magicien ». L'aide apportée est ponctuelle et individualisée, la recherche par l'élève est favorisée, les élèves perçoivent alors cette autonomie comme un gage de confiance. Enfin pour dynamiser l'activité et éviter des flottements propices à la dispersion, l'enseignant se positionne en « magicien » par des jeux, des gestes théâtraux. Ces postures amènent alors les élèves à s'engager, à être en posture réflexive. Encadrer le jeu pédagogique ne veut pas dire pour autant le contrôler, le but premier du jeu est de se faire plaisir tout en apprenant.

### **3. Ne pas négliger le plaisir de jouer : générer plus habilement de la motivation et des comportements positifs tant pour le groupe-classe que pour l'élève-individu**

Certains professionnels de la question, soutiennent que le jeu pédagogique est une ruse facilitant l'apprentissage, John Kirriemuir et Angela McFarlane parlent même en 2004 de *sugar-coated education*. L'apprentissage par le jeu stimule et motive les élèves autant d'émotions positives qui les aident à s'engager dans l'activité et qui leur permet de se souvenir de ce qu'ils ont appris car ils ne sont pas passifs. Car l'activité change de la routine scolaire. L'intérêt du jeu réside alors aussi dans le fait de jouer moins mais de jouer mieux.

Je ne pense pas que mettre en place des temps de jeu pédagogique en classe soit pénalisant en termes d'apprentissage. Le jeu est une ressource riche, d'autant plus quand il est collaboratif car il permet de maîtriser des compétences utiles pour le long terme. L'élève apprend à « coopérer et mutualiser ». David et Roger Johnson établissent en 1999 cinq éléments positifs de l'apprentissage collectif : l'interdépendance positive, la responsabilité individuelle, les compétences interpersonnelles, l'interaction face à face et enfin la dynamique de groupe.

Jouer en groupe a également pour effet non négligeable d'amenuiser les émotions négatives des élèves, la frustration de perdre, la compétitivité, la colère, le fait de recourir à la ruse pour gagner... Tout le monde perd, tout le monde gagne mais surtout, tout le monde a un rôle à jouer.

Jouer en groupe aide aussi l'élève en tant qu'individu, il apprend à réguler ses émotions et il avance en aidant ou en étant aidé à surmonter un objectif-obstacle d'apprentissage.

## **CONCLUSION**

---

Le jeu pédagogique permet de varier les activités proposées aux élèves et facilite l'engagement de ces derniers, leur motivation. Tout au long de ce mémoire j'ai tenté de répondre à la question : **l'apprentissage par le jeu permet-il une meilleure acquisition des compétences ?** La somme des recherches, observations, expériences et témoignages recueillis tend à apporter une réponse favorable. Mais pour que cette réponse soit favorable certains éléments se doivent d'être précisément dosés, finement préparés pour atteindre tous les objectifs d'apprentissage sous-jacents de l'activité.

Pour répondre à cette problématique je me suis appliquée à définir le jeu rigoureusement et à le contextualiser afin de le tester le plus efficacement possible en classe.

Afin de structurer ma pensée sur la question je me suis attardée sur les écrits des chercheurs de ce domaine. J'ai défini le jeu en partant de son étymologie et des divers adjectifs qu'on lui accole, me focalisant finalement sur le jeu pédagogique pour l'expérimenter en classe. Cet axe de définition

m'a permis d'évoquer le jeu vidéo et l'importance des neurosciences dans la place que tiennent les jeux à l'école et plus largement dans la société.

Une fois le mot ayant pleinement pris sens pour moi, j'ai cherché à comprendre sa place au sein de l'enseignement, il me fallait ainsi contextualiser le rapport jeu/apprentissage. Je retiens principalement que jouer pour apprendre n'est pas une innovation, mais qu'au fil des siècles le jeu est perçu différemment. Il acquiert son aspect éducatif à la Renaissance et est développé avec les médecins, psychologues et éducateurs des XIX<sup>ème</sup> et XX<sup>ème</sup> siècles. Je me suis attardée sur les méthodes actives affirmées en outre par l'Education Nouvelle pour voir que, si ces méthodes sont efficaces en certains points, elles se doivent d'être nuancées. Il convient de trouver un équilibre entre activité ludique et activité scolaire. J'ai finalement voulu saisir finement la place que le jeu occupe de nos jours, pour cela j'ai observé la construction des manuels scolaires, pour constater que, si le jeu gagne en importance, cela ne se traduit pas nécessairement dans les supports scolaires. L'accent est mis sur « l'enquête », ce qui est en soit une activité immersive et pertinente.

J'ai finalement jugé bon de « peser le pour et le contre » afin d'amener mon hypothèse. Le jeu peut ainsi être perçu comme un biais facilitant la mise au travail, la motivation et la compréhension de tous les élèves, il permet de différencier. A l'inverse, il peut symboliser cette ruse pédagogique employée pour pallier la paresse supposée de la génération Z que l'on accuse d'être scotchée à son téléphone et ce faisant, d'avoir une capacité d'attention réduite. Partant du postulat que l'apprentissage par le jeu facilite l'acquisition de compétences, par l'engagement, l'appropriation du savoir et la mise en réflexion qu'il génère, j'ai mené des expériences en classe.

J'ai divisé ces expériences selon le temps que j'y ai consacré au moment de l'activité : ainsi un jeu long, les « 7 familles de la Préhistoire » et deux jeux courts, les « Mots croisés » et le jeu du « Pendu ». L'observation, l'analyse des résultats obtenus et leur mise en discussion au regard du ressenti des élèves et de l'expérience d'autres enseignants m'ont donné l'opportunité d'affiner mon hypothèse de départ.

J'ai commencé par longuement réfléchir sur la manière d'introduire le jeu pédagogique en classe. Pour moi, le jeu adéquat s'est avéré être un jeu symbolique dit « papier/crayons » car plus simple à mettre en place, moins chronophage, mais malencontreusement moins immersif, moins engageant. L'esthétique du jeu est importante mais plus encore le sont la définition des enjeux d'apprentissage, du temps, et les acteurs. Finalement une question méthodologique s'est posée, comment évaluer la pertinence du jeu ? Par l'évaluation sommative pour mesurer la dimension quantitative, par les questionnaires et l'observation sur le terrain pour en saisir la dimension

qualitative. Alors j'ai souhaité recueillir des témoignages issus des élèves mais aussi des professionnels de l'éducation.

Ainsi est venue la première activité de jeu pédagogique, le jeu des « 7 familles de la Préhistoire ». Une activité conclusive menée en groupe et prenant place sur tout une séance. Son déroulement a mis à jour des points importants en terme de climat de classe, de dynamisme, d'engagement. Cela m'a permis de me rendre compte que le jeu ne doit pas se pratiquer trop longtemps mais également, que si le jeu est court, il doit aller à l'essentiel, or mes cartes étaient trop riches en connaissances.

Les jeux courts, « papiers/crayons » correspondent à mon idée du jeu : simple, efficace et efficient en termes de notions. Mais les possibilités d'apprentissage sont limitées, on ne peut pas mobiliser toutes les compétences du cycle 3 et 4. Le jeu court peut aussi être trop scolaire et désintéresser certains élèves qui vont le trouver trop difficile ou ennuyeux. Il reste, à mon avis, utile à tout moment du cours, permettant d'introduire une notion, de dresser un bilan, d'éviter un flottement.

La dernière partie de ce mémoire fait état de l'analyse des résultats de ces expériences. Sont ainsi mis à jour les failles des activités que j'ai pu mettre en place ainsi que les limites du jeu pédagogique. Par l'observation sur le terrain, les questionnaires variés aux questions ouvertes, l'évaluation par compétences et les possibles différences entre les classes positionnées en miroir, une partie de réponse peut être avancée.

La mécanique intéressante du jeu des « 7 familles » ne permet néanmoins pas à tous de faire le tour des savoirs en jeu. Les mots croisés et le jeu du pendu sont pertinents quand il s'agit de travailler du vocabulaire ou introduire une activité. Mais un décalage entre les acquis et le ressenti des élèves est à relever. Aucune augmentation significative des résultats n'est clairement décelable, mais les bénéfices du jeu se voient dans le relationnel avec un meilleur climat de classe, dans le développement de compétences psychosociales et métacognitives (coopération, compréhension et respect des règles, acceptation de la défaite). Comment alors éviter l'écueil du « jouer pour jouer » ?

On peut apprendre mieux seulement si on maîtrise bien son activité et qu'elle est bien adaptée. On apprend grâce au jeu seulement si ce dernier est replacé dans un contexte qui fait sens et encadré par l'enseignant. Alors l'élève peut se l'approprier. Il ne faut pas confondre activité physique et cognitive, il n'est pas toujours nécessaire de faire pour apprendre.

D'autre part, l'expérience apportée par des enseignants professionnels de diverses disciplines, met en avant mes constats avec plus de nuances encore : plaisir et sociabilité certes, mais clarté et mesure comme mot d'ordre. Leur expertise met en avant les points suivants : le jeu doit être court,

axé sur des notions, il doit être un moyen et non un but d'apprentissage. Enfin il n'est pas indispensable de transformer une activité en jeu, il est possible de varier ses postures pédagogiques et de mettre les élèves face à une tâche complexe mais motivante de la sorte. Finalement tous ces regards portés sur le jeu en dévoilent les limites : le risque de l'implicite pour l'enseignant et le trop plein d'émotions pour l'élève.

Ces diverses données et lectures m'ont donné l'occasion de prendre du recul sur mes pratiques, encore débutantes et de définir des axes de remédiations et prolongement : clarifier le jeu dans son cadre spatio-temporel et notionnel pour mieux répondre aux attentes du programme malgré un temps contraint ; mieux encadrer le jeu en assumant sa posture d'enseignant, l'encadrement ne signifiant pas le contrôle mais plutôt la sécurisation intellectuelle de l'élève, lui permettant de réussir l'activité ; enfin ne pas négliger le plaisir du groupe-classe mais aussi de l'élève-individu, le jeu est une activité qui doit être utilisée à bon escient et qui doit générer une émulation positive au sein de la classe.

Sur un plan plus pragmatique je suis très consciente des limites de la recherche menée au cours de son mémoire. L'échantillon d'élèves observés et questionnés est trop faible, c'est plus encore le cas pour les témoignages d'enseignants. Sur le plan fonctionnel, mes activités n'étaient pas les plus pertinentes ou les mieux adaptées.

J'ajouterais que sur le plan personnel ce mémoire m'a permis d'enrichir mes connaissances et de questionner mes pratiques afin de proposer des contenus et des dispositifs d'apprentissage adaptés aux élèves. Je pense privilégier au cours des prochains mois, des activités d'enquête, qui sont plus immersives pour les élèves et qui génèrent moins de sentiments négatifs, un élève était « mauvais joueur » une autre a triché. De plus les activités d'enquêtes sont présentes dans les manuels scolaires des élèves donc facilement mobilisables.

Finalement étudier les bienfaits de l'apprentissage par le jeu amène à se questionner sur la place que peuvent prendre les jeux vidéo au sein de la classe et plus largement au sein d'une société hyper-connectée, l'une des compétences à maîtriser à l'issue des cycles 3 et 4 étant « s'informer dans le monde du numérique ».

## REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

---

### I. Ouvrages de recherche

- BERTHIER Jean-Luc, BORST Grégoire, DESNOS Mickaël, GUILLERAY Frédéric, *Les neurosciences cognitives dans la classe : guide pour expérimenter et adapter ses pratiques pédagogiques*, ESF sciences humaines, Paris, 2021.
- DE GRANDMONT Nicole, *Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre*, De Boeck, Bruxelles, 1997.
- FERLAND Francine, *Et si on jouait? Le jeu durant l'enfance et pour toute la vie*, CHU Sainte-Justine, Montréal, 2005.
- HUME Karen, *Comment pratiquer la pédagogie différenciée avec de jeunes adolescents? : la réussite scolaire pour tous*, De Boeck, Bruxelles, 2009.
- LA BORDERIE René, *Les grands noms de l'éducation*, Nathan, Paris, 2005.
- NATANSON Dominique, BERTHOU Marc, *Jouer en classe en collège et en lycée pour acquérir connaissances et compétences*, Editions Fabert, Paris, 2013.
- PERRENOUD Philippe, *Pédagogie différenciée , des intentions à l'action*, ESF, Issy les Moulineaux, 2016.
- Dir. PRUD'HOMME Luc, DUSCHENE Hermann, BONVIN Patrick, VIENNAU Raymond, *L'inclusion scolaire : ses fondements, ses acteurs et ses pratiques*, De Boeck, Louvain-la-Neuve, 2016.
- PRZESMYCKI Halina, *Pédagogie différenciée*, Hachette Education, Paris, 1991.
- SALINERO Grégoire, FRANCOIS Pascal, THILLAY Alain, *Guide Belin de l'enseignement, Histoire-géographie au collège*, Belin, Paris, 1996.
- SANCHEZ Eric et ROMERO Margarida, *Apprendre en jouant : Mythes et réalités*, Retz, Paris, 2020.
- TACQ Virginie, *Adapter et créer un jeu pour la classe, une introduction au game design pédagogique*, collectif LudiLab, Bruxelles, 2018.
- TRICOT André, *L'innovation pédagogique*, Retz, Paris, 2017.
- VAN LINT Sylvie, *Jeu et compétences scolaires : comment enseigner les compétences à l'école?* De Boeck, Louvain-la-Neuve, 2017.

### II. Articles

- BERRY Vincent, « Jouer pour apprendre : est-ce bien sérieux ? Réflexions théoriques sur les relations entre jeu (vidéo) et apprentissages », *Canadian Journal of Learning and Technology / La revue canadienne de l'apprentissage et de la technologie*, 37 (2), été 2011.

Article en ligne : <https://doi.org/10.21432/T2959X>

- DUQUESNOY Maxime GILSON Gaël LAMBERT Jérémy PREAT Charlotte, « La pédagogie du jeu », *Dossier de veille et de curation sur la pédagogie du jeu réalisé par l'équipe de l'Atelier-EDU et de l'asbl PortailEduc*, mai 2019.

- GUIZARD Philippe, « Guide des compétences », juin 2018.

- MEIRIEU Philippe, « Si les compétences n'existaient pas il faudrait les inventer », 2015.

- MISSIR Marie-Caroline, « Les jeux vidéo pour apprendre l'histoire ? » *Réseau Canopé*

Article en ligne : <https://www.reseau-canope.fr/agence-des-usages/le-jeu-video-pour-apprendre-lhistoire.html>

- MUSSET Marie, THIBERT Rémi, « Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école ? Une question renouvelée » *Dossier d'actualité Veille et Analyse*, n° 48, octobre, Lyon : ENS de Lyon, 2009.

Article en ligne : <http://veille-et-analyses.ens-lyon.fr/LettreVST/48-octobre-2009.php>

- SESTIER Denis, « Jeu pédagogique : faire entrer le plaisir en classe ! », *Reseau Ludus*, 22 mai 2019

- WOUTERS Pieter, VAN NIMWEGEN Christof, VAN OOSTENDORP Herre, VAN DER SPEK Erick, « Une méta-analyse des effets cognitifs et motivationnels des jeux sérieux », *Journal de psychologie de l'éducation*, 105 (2), 2013.

### **III. Mémoires**

- BIENVENU Camille, *Le jeu comme réponse à l'hétérogénéité en classe ; un outil permettant la différenciation et la motivation*, Education 2018.

Mémoire en ligne : dumas-01917793

- OUGGADE Suzanne, *L'usage du jeu en Histoire-Géographie-Enseignement Moral et civique comme facilitateur pour l'acquisition de connaissances et/ou compétences*, Education 2018.

Mémoire en ligne : dumas-02539036

### **IV. Manuels scolaires**

- HACHETTE, niveau sixième, 2016.

- HATIER, niveau sixième, 2016.

- NATHAN, niveau sixième, 2016.

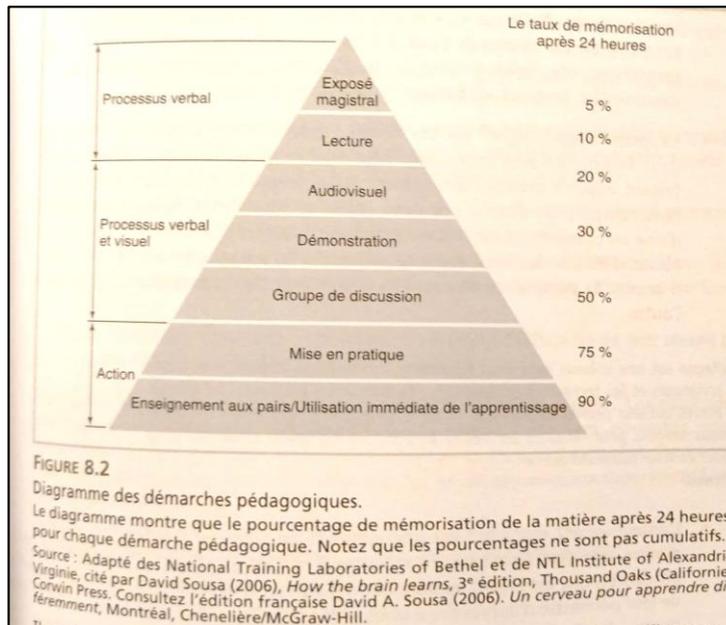
## ANNEXES

### Annexe n°1 : Typologie des jeux selon Nicole de Grandmont

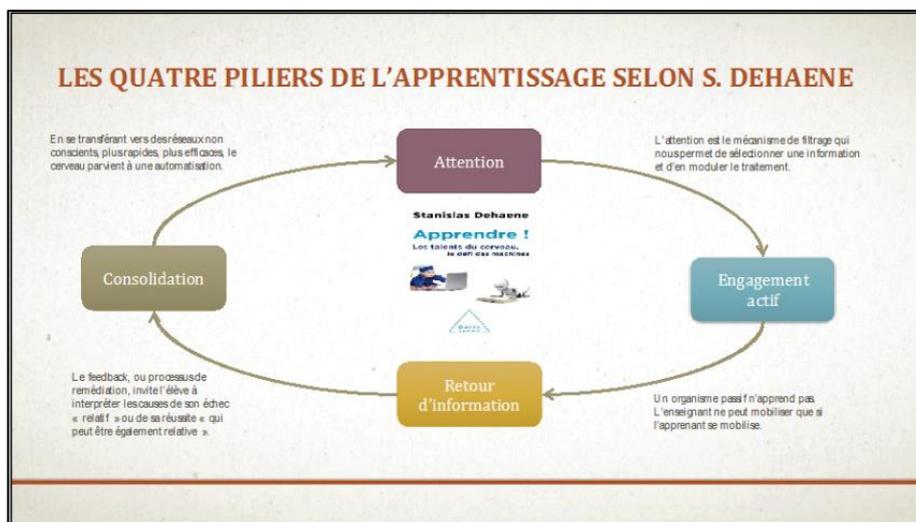
<http://portaleduc.net/website/wp-content/uploads/2018/03/Typologie-des-jeux.pdf>

	Jeu ludique	Jeu éducatif	Jeu pédagogique
Definition	<p>Activité libre et gratuite</p> <p>Essentiel au plaisir</p> <p>Née de l'étincelle du moment, doit se consumer en chef-d'œuvre instantané</p> <p>Fait appel à la pensée divergente (solutions multiples et personnelles)</p> <p>Nécessaire au développement de tout individu</p>	<p>Premier pas vers la structure</p> <p>Contrôle des acquis</p> <p>Permet à l'adulte d'observer les comportements stratégiques</p> <p>Fait diminuer la notion de plaisir intrinsèque</p> <p>Cache l'aspect éducatif de l'activité</p> <p>Il devrait être distrayant, sans contrainte perceptible, axé sur les apprentissages</p>	<p>Activité axée sur le devoir d'apprendre</p> <p>Fait uniquement appel à la pensée convergente (solutions univoques)</p> <p>C'est une sorte de « testing » des habiletés généralisées</p> <p>C'est le plaisir de performer</p> <p>Génère habituellement un apprentissage précis</p> <p>Activité souvent mécanique comme les « kits »</p>
Notion	<p>Structurer sans structure préalable, n'impose pas de règles</p> <p>Supporter par l'intériorité du joueur</p> <p>Servir à organiser, structurer, élaborer son monde intérieur et extérieur</p> <p>Favoriser le développement intellectuel, affectif, psychomoteur</p>	<p>Structurer avec des structures préalables</p> <p>Supporter par le désir d'apprendre du joueur</p> <p>Servir à mieux définir, structurer, comprendre son monde intérieur et extérieur</p> <p>Favoriser les apprentissages d'ordre intellectuel, affectif, psychomoteur</p>	<p>Structure préalable et sans variante</p> <p>Supporter par la compétence du joueur</p> <p>Servir à vérifier et renforcer, les compétences du joueur</p> <p>Fait appel à l'intellectuel, l'affectif et le psychomoteur</p>
Synthèse des qualités	<p>Le jeu n'impose pas de règles</p> <p>Le produit du jeu n'est pas obligatoirement :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ esthétique</li> <li>▪ prédéterminé</li> <li>▪ perfectionné</li> </ul> <p>Il y a une notion de plaisir</p> <p>Le jeu est nécessaire au développement de tout individu</p> <p>Le jeu permet d'organiser de structurer et d'élaborer le monde extérieur</p> <p>Le jeu crée des liens égaux avec :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ le psychisme</li> <li>▪ l'émotif-affectif</li> <li>▪ le sensoriel</li> <li>▪ le cognitif</li> </ul>	<p>Le jeu éducatif est le premier pas vers la structure</p> <p>Sert de contrôle aux acquis</p> <p>Permet d'évaluer les acquis</p> <p>Permet d'observer les comportements du joueur</p> <p>Le jeu éducatif fait diminuer la notion de plaisir intrinsèque</p> <p>Le jeu éducatif devrait être :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ distrayant,</li> <li>▪ sans contraintes perceptibles,</li> <li>▪ axé sur les apprentissages</li> </ul> <p>Le jeu éducatif cache l'aspect éducatif au joueur</p>	<p>Axé sur le devoir d'apprendre</p> <p>Le jeu pédagogique génère habituellement :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ un apprentissage précis,</li> <li>▪ un appel aux connaissances du joueur,</li> <li>▪ un constat des habiletés à généraliser</li> </ul> <p>Le jeu pédagogique est souvent mécanique comme les Kits</p> <p>Le jeu pédagogique est un moyen de testing</p> <p>Le jeu pédagogique a peu ou pas de plaisir intrinsèque</p>
En termes d'apprentissage	<p>Le jeu ludique influence un bon nombre des composantes de la connaissance :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La motivation intrinsèque à la connaissance</li> <li>▪ La motivation intrinsèque à l'accomplissement</li> <li>▪ La motivation intrinsèque aux sensations</li> </ul> <p>Le jeu ludique aide certains apprentissages comme :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ savoir gérer l'imprévu,</li> <li>▪ contrôler ses émotions,</li> <li>▪ explorer ses émotions,</li> <li>▪ développer sa motivation et sa curiosité</li> </ul> <p>Le jeu ludique permet d'explorer ses connaissances sans aide ou sans support extérieur.</p> <p>Le jeu ludique permet d'apprivoiser le plaisir, les sensations, les sentiments</p>	<p>Le jeu éducatif est le premier pas vers la structure</p> <p>Le jeu éducatif permet certains apprentissages comme :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ comprendre les notions,</li> <li>▪ apprivoiser les concepts,</li> <li>▪ structurer sa pensée,</li> <li>▪ développer ses connaissances et ses habitudes</li> </ul> <p>Le jeu éducatif permet de mieux définir, structurer et comprendre son monde intérieur et extérieur</p> <p>Le jeu éducatif favorise les apprentissages d'ordre intellectuel, affectif et psychomoteur</p>	<p>Le jeu pédagogique fait uniquement appel à la pensée convergente et aux solutions univoques</p> <p>Le jeu pédagogique génère habituellement un apprentissage précis</p> <p>Le jeu pédagogique sert avant tout à vérifier et à renforcer ses compétences</p> <p>Le jeu pédagogique est une sorte de « testing » des apprentissages généralisés</p> <p>Le jeu pédagogique c'est le plaisir de performer mais il y a peu de place pour le plaisir intrinsèque</p>

## Annexe n°2 : Diagramme des démarches pédagogiques selon David Sousa



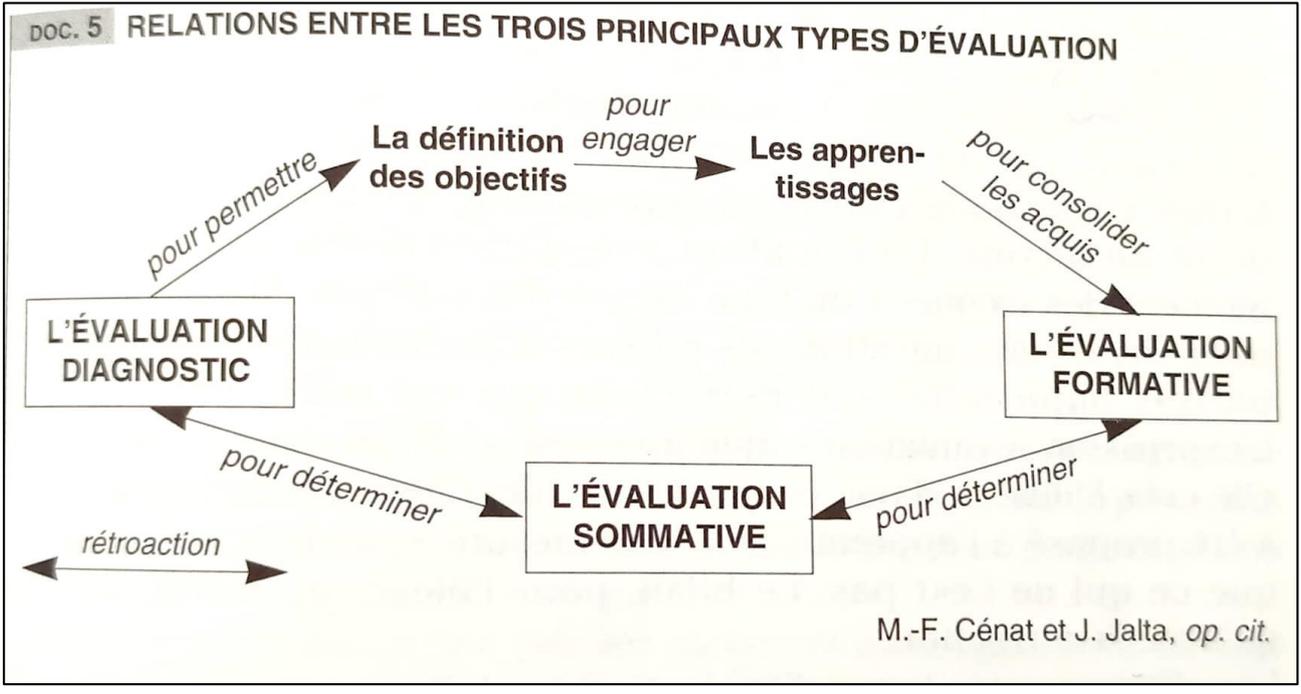
## Annexe n°3 : Les quatre piliers de l'apprentissage selon Stanislas Dehaene



**Annexe n°4 : Fiche de révision du Thème 1 – Chapitres 1 et 2 d’histoire, sixième (par moi-même)**

Fiche de révision – HISTOIRE Thème 1 - Chapitre 1&2 : Débuts de l’humanité et « révolution » néolithique			
POUR LE CONTROLE JE DOIS MAITRISER LES COMPETENCES SUIVANTES :			
→ « Se repérer dans le temps : construire des repères historiques » (la frise avec les dates)			
→ « Comprendre un document » (les deux activités en groupes sur le paléolithique et le néolithique)			
→ « Pratiquer différents langages » (les schémas de fin de parties et le vocabulaire)			
POUR CELA J’AI APPRIS :		OUI	NON
<b>Je comprends l’origine et l’évolution des Hommes (Homo) qui se sont déplacés dans le monde :</b> - Partie I. du cours - Vocabulaire essentiel : berceau de l’humanité, archéologue, Homo habilis/erectus/sapiens, migrations - Dates essentielles : -3Ma (apparition des premiers hommes), -2Ma (première sortie d’Afrique), - 35 000 ans (homo sapiens migre en Europe), -15 000 ans (homo sapiens migre en Amérique)			
<b>Je comprends la façon dont les Hommes du paléolithique ont habité le monde :</b> - Partie II. du cours - Vocabulaire essentiel : chasseurs-cueilleurs, nomades, peintures rupestres OU art pariétal, outils - Dates essentielles : -400 000 ans (homo erectus découvre le feu), -200 000 ans (homo sapiens apparaît)			
<b>Je sais expliquer les transformations qui sont survenues dans la vie des Hommes au néolithique :</b> - Partie III. du cours - Vocabulaire essentiel : agriculture, élevage, sédentaires, défrichement, artisanat, domestication, mégalithes - Dates essentielles : -10 000 ans (découverte agriculture qui se diffuse sur plusieurs milliers d’années), -3500 ans (découverte de l’écriture)			

**Annexe n°5 : Les types d’évaluation selon MF Cénat et J Jalta**



**Annexe n°6 : Questionnaire jeu long à destination des élèves (par moi-même)**

<p><b><u>Questionnaire « Jeu des 7 familles de la Préhistoire » :</u></b> Nom/Prénom : .....</p> <p>1) As-tu trouvé l'activité de "Jeu des 7 familles" intéressante ? ..... ..... .....</p> <p>2) Est-ce que tu penses que cela t'as aidé pour répondre aux questions du contrôle ? ..... ..... .....</p> <p>3) As-tu des idées pour améliorer le jeu en classe (un autre type de jeu, jouer plus longtemps, moins longtemps, seul ou en groupe...) ? ..... ..... ..... ..... .....</p>
---

**Annexe n°7 : Questionnaire jeu court à destination des élèves (par moi-même)**

<p><b><u>Questionnaire : le jeu en classe</u></b></p> <p>1) As-tu trouvé l'activité de mots croisés intéressante ? ..... ..... .....</p> <p>2) Est-ce que tu penses que cela t'as aidé pour rédiger le texte sur l'île Maurice ? ..... ..... .....</p> <p>3) As-tu des idées pour améliorer le jeu en classe (un type de jeu en particulier, jouer plus longtemps, moins longtemps, seul ou en groupe...) ? ..... ..... .....</p>
---

## **Annexe n°8 : Questionnaire jeu court à destination des élèves (par moi-même)**

### **Questionnaire : le jeu en classe**

1) As-tu trouvé l'activité du « pendu » intéressante ?

.....  
.....  
.....

2) Est-ce que ça t'a aidé à comprendre/te souvenir de certaines notions vues depuis le début de l'année ?

.....  
.....  
.....

## **Annexe n°9 : Questionnaire à destination des enseignants sur leur pratique du jeu en classe**

Bonjour,

Etant à la fois contractuelle au collège Fontcarrade et étudiante en deuxième année de Master MEEF parcours Histoire-Géographie, je travaille actuellement à la rédaction de mon mémoire qui a pour sujet "L'apprentissage par le jeu au service de l'acquisition des compétences". Je souhaitais donc savoir si vous accepteriez de contribuer à ce dernier en répondant au petit questionnaire ci-dessous (si possible avant le 31 décembre). Cela me permettrait d'avoir un corpus de données plus solide afin de soutenir mon mémoire à la fin du mois de janvier.

Merci pour le temps que vous m'accorderez,

Cordialement,

MANI Léa.

### **Questionnaire:**

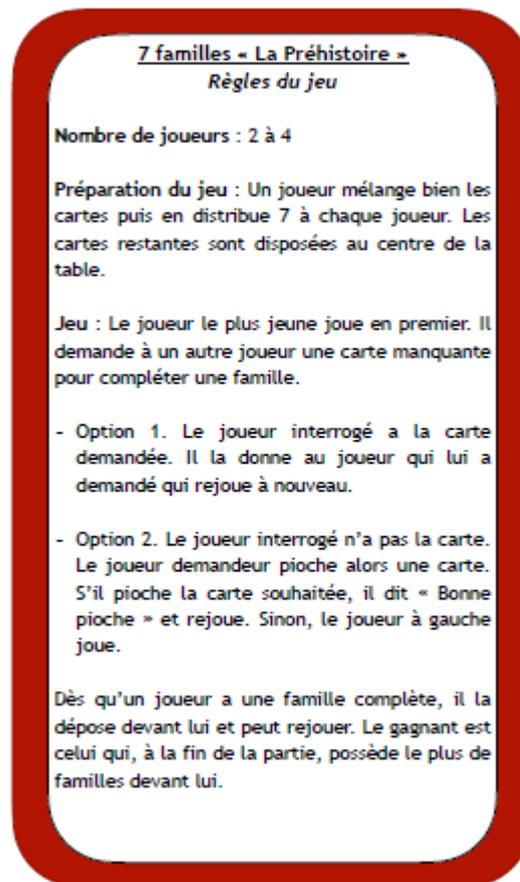
1) Quelle discipline enseignez-vous ?

2) Pensez-vous que pratiquer le jeu en classe permet aux élèves de mieux assimiler les compétences (savoirs, savoir-faire, attitudes) ?

3) Si oui lesquelles (notionnelles, procédurales) ?

4) Enfin, privilégieriez-vous un jeu court (quelques minutes dans une séance) ou un jeu long (une séance ou plus) ?

**Annexe n°10 : Cartes du jeu des « 7 familles de la Préhistoire » créé par Gatuher Delannoy et mis en ligne sur un groupe d'entraide Facebook.**



Famille « Hominidés et hommes »

2. Australopithèque



L'Australopithèque vivait entre 4,2 millions et 2,5 millions d'années.

1. Toumaï / 2. Australopithèque / 3. Homo habilis / 4. Homo erectus / 5. Homme de Néandertal / 6. Homo sapiens

Famille « Hominidés et hommes »

1. Toumaï

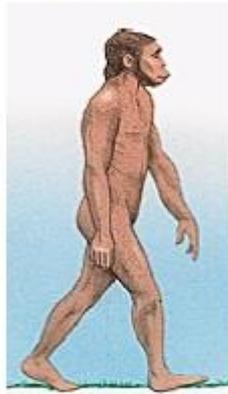


Toumaï vivait il y a 7 millions d'années. C'est le plus vieil ancêtre de l'homme connu jusqu'à aujourd'hui.

1. Toumaï / 2. Australopithèque / 3. Homo habilis / 4. Homo erectus / 5. Homme de Néandertal / 6. Homo sapiens

Famille « Hominidés et hommes »

4. Homo erectus



Homo erectus vivait entre 2 millions d'années et 150 000 ans.

1. Toumaï / 2. Australopithèque / 3. Homo habilis / 4. Homo erectus / 5. Homme de Néandertal / 6. Homo sapiens

Famille « Hominidés et hommes »

3. Homo habilis



Homo habilis vivait entre 2,4 millions et 1,5 million d'années. Ce premier homme est habile.

1. Toumaï / 2. Australopithèque / 3. Homo habilis / 4. Homo erectus / 5. Homme de Néandertal / 6. Homo sapiens

Famille « Hominidés et hommes »

6. *Homo sapiens*



*Homo sapiens* vivait il y a 300 000 ans. Cet homme moderne est notre ancêtre direct. Il est aussi appelé l' « Homme de Cro-Magnon ».

-----  
1. *Toumaï* / 2. *Australopithèque* / 3. *Homo habilis* / 4. *Homo erectus* / 5. *Homme de Néandertal* / 6. *Homo sapiens*

Famille « Hominidés et hommes »

5. Homme de Néandertal



L'Homme de Néandertal vivait entre 300 000 ans et 28 000 ans. C'est un proche parent de l'homme actuel.

-----  
1. *Toumaï* / 2. *Australopithèque* / 3. *Homo habilis* / 4. *Homo erectus* / 5. *Homme de Néandertal* / 6. *Homo sapiens*

Famille « Je vis ici »

**2. Australopithèque**



L'Australopithèque vivait en Afrique.

1. Toumaï / 2. Australopithèque / 3. Homo habilis / 4. Homo erectus / 5. Homme de Néandertal / 6. Homo sapiens

Famille « Je vis ici »

**1. Toumaï**

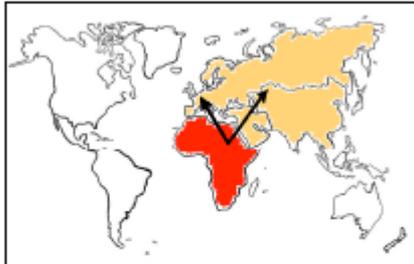


Toumaï vivait en Afrique. Il a été découvert au Tchad en 2001.

1. Toumaï / 2. Australopithèque / 3. Homo habilis / 4. Homo erectus / 5. Homme de Néandertal / 6. Homo sapiens

Famille « Je vis ici »

**4. Homo erectus**



*Homo erectus* vivait en Afrique. Il y a 2 millions d'années, Erectus sort d'Afrique et migre vers l'Europe et l'Asie : c'est une migration.

1. Toumaï / 2. Australopithèque / 3. Homo habilis / 4. Homo erectus / 5. Homme de Néandertal / 6. Homo sapiens

Famille « Je vis ici »

**3. Homo habilis**

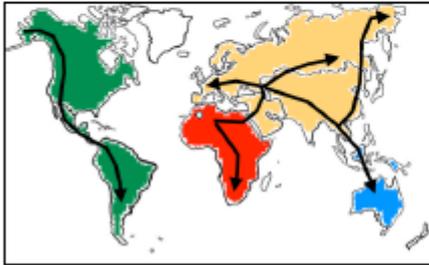


*Homo habilis* vivait en Afrique.

1. Toumaï / 2. Australopithèque / 3. Homo habilis / 4. Homo erectus / 5. Homme de Néandertal / 6. Homo sapiens

Famille « Je vis ici »

6. *Homo sapiens*



*Homo sapiens* vivait en Afrique. Il y a maintenant 300 000 ans, Sapiens fait une migration : il sort d'Afrique et se dirige vers l'Europe, l'Asie (vers 45 000 ans), l'Océanie (vers 60 000 ans) et l'Amérique (vers 15 000 ans).

---

1. Toumaï / 2. Australopithèque / 3. *Homo habilis* / 4. *Homo erectus* / 5. Homme de Néandertal / 6. *Homo sapiens*

Famille « Je vis ici »

5. Homme de Néandertal



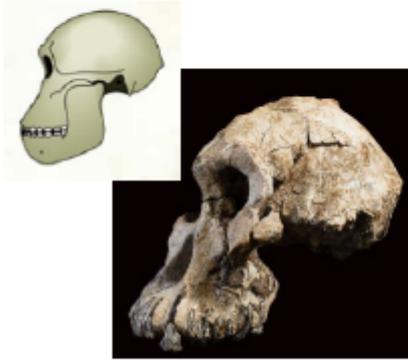
L'Homme de Néandertal vivait en Europe, au Moyen-Orient et en Asie.

---

1. Toumaï / 2. Australopithèque / 3. *Homo habilis* / 4. *Homo erectus* / 5. Homme de Néandertal / 6. *Homo sapiens*

Famille « Crâne »

2. Australopithèque



Le volume crânien de l'*Australopithecus afarensis* est de 450 cm<sup>3</sup>.

1. Toumaï / 2. Australopithèque / 3. Homo habilis / 4. Homo erectus / 5. Homme de Néandertal / 6. Homo sapiens

Famille « Crâne »

1. Toumaï



Le volume crânien de Toumaï est de 360 à 370 cm<sup>3</sup>, proche de celui des chimpanzés.

1. Toumaï / 2. Australopithèque / 3. Homo habilis / 4. Homo erectus / 5. Homme de Néandertal / 6. Homo sapiens

Famille « Crâne »

4. *Homo erectus*



Le volume crânien de l'*Homo erectus* est de 850 à 1 100 cm<sup>3</sup>.

1. Toumaï / 2. Australopithèque / 3. Homo habilis / 4. Homo erectus / 5. Homme de Néandertal / 6. Homo sapiens

Famille « Crâne »

3. *Homo habilis*

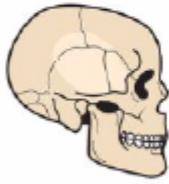


Le volume crânien de l'*Homo habilis* est de 550 à 680 cm<sup>3</sup>.

1. Toumaï / 2. Australopithèque / 3. Homo habilis / 4. Homo erectus / 5. Homme de Néandertal / 6. Homo sapiens

Famille « Crâne »

6. *Homo sapiens*



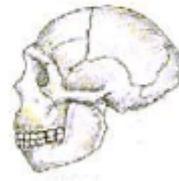
Le volume crânien de l'*Homo sapiens* est de 1 300 à 1 500 cm<sup>3</sup>.

---

1. *Toumaï* / 2. *Australopithèque* / 3. *Homo habilis* / 4. *Homo erectus* / 5. *Homme de Néandertal* / 6. *Homo sapiens*

Famille « Crâne »

5. Homme de Néandertal



Le volume crânien de l'Homme de Néandertal est de 1 500 à 1 750 cm<sup>3</sup>.

---

1. *Toumaï* / 2. *Australopithèque* / 3. *Homo habilis* / 4. *Homo erectus* / 5. *Homme de Néandertal* / 6. *Homo sapiens*

Famille « Taille »

2. Australopithèque



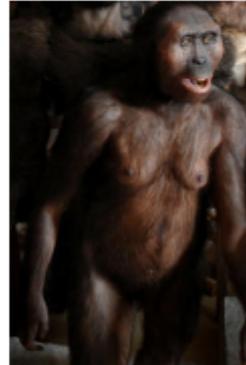
L'Australopithèque mesure entre 1,05 m et 1,35 m.

---

1. Toumaï / 2. Australopithèque / 3. Homo habilis / 4. Homo erectus / 5. Homme de Néandertal / 6. Homo sapiens

Famille « Taille »

1. Toumaï



Toumaï mesure entre 1 m et 1,20 m.

---

1. Toumaï / 2. Australopithèque / 3. Homo habilis / 4. Homo erectus / 5. Homme de Néandertal / 6. Homo sapiens

Famille « Taille »

4. Homo erectus



Homo erectus (Homme debout) mesure entre 1,50 m et 1,65 m.

---

1. Toumaï / 2. Australopithèque / 3. Homo habilis / 4. Homo erectus / 5. Homme de Néandertal / 6. Homo sapiens

Famille « Taille »

3. Homo habilis



Homo habilis mesure entre 1,15 m et 1,30 m.

---

1. Toumaï / 2. Australopithèque / 3. Homo habilis / 4. Homo erectus / 5. Homme de Néandertal / 6. Homo sapiens

**Famille « Taille »**

**6. *Homo sapiens***



*Homo sapiens* mesure entre 1,60 m et 1,85 m.

---

1. Toumaï / 2. Australopithèque / 3. *Homo habilis* / 4. *Homo erectus* / 5. Homme de Néandertal / 6. *Homo sapiens*

**Famille « Taille »**

**5. Homme de Néandertal**



L'Homme de Néandertal mesure entre 1,50 m et 1,70 m.

---

1. Toumaï / 2. Australopithèque / 3. *Homo habilis* / 4. *Homo erectus* / 5. Homme de Néandertal / 6. *Homo sapiens*

Famille « Pratiques »

2. Australopithèque



L'Australopithèque est partiellement bipède, c'est-à-dire qu'il est capable de marcher sur ses deux membres arrières (jambes).

---

1. Toumaï / 2. Australopithèque / 3. Homo habilis / 4. Homo erectus / 5. Homme de Néandertal / 6. Homo sapiens

Famille « Pratiques »

1. Toumaï



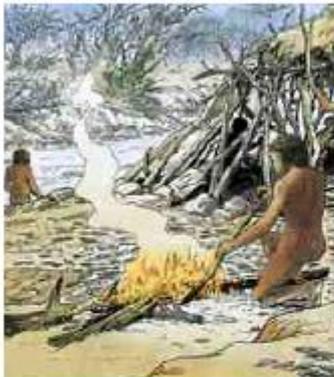
Les scientifiques pensent que Toumaï aurait essayé de marcher sur ses deux jambes.

---

1. Toumaï / 2. Australopithèque / 3. Homo habilis / 4. Homo erectus / 5. Homme de Néandertal / 6. Homo sapiens

Famille « Pratiques »

4. Homo erectus



Homo erectus sort d'Afrique. Il apprend à maîtriser le feu vers 400 000 ans, et perfectionne ses outils (les bifaces).

---

1. Toumaï / 2. Australopithèque / 3. Homo habilis / 4. Homo erectus / 5. Homme de Néandertal / 6. Homo sapiens

Famille « Pratiques »

3. Homo habilis



Homo habilis est bipède c'est-à-dire qu'il marche sur ses deux jambes. Il construit les premiers outils.

---

1. Toumaï / 2. Australopithèque / 3. Homo habilis / 4. Homo erectus / 5. Homme de Néandertal / 6. Homo sapiens

Famille « Pratiques »

6. *Homo sapiens*



*Homo sapiens* perfectionne ses outils et ses armes. Il pratique la chasse, la pêche et la cueillette. Il peint et grave les parois des grottes.

---

1. Toumaï / 2. Australopithèque / 3. *Homo habilis* / 4. *Homo erectus* / 5. Homme de Néandertal / 6. *Homo sapiens*

Famille « Pratiques »

5. Homme de Néandertal



Très robuste, l'Homme de Néandertal s'adapte aux différents climats. Il se nourrit de manière variée.

---

1. Toumaï / 2. Australopithèque / 3. *Homo habilis* / 4. *Homo erectus* / 5. Homme de Néandertal / 6. *Homo sapiens*

Famille « Habitat »

2. Australopithèque



L'Australopithèque vivait au sol et dans les arbres.

---

1. Toumaï / 2. Australopithèque / 3. Homo habilis / 4. Homo erectus / 5. Homme de Néandertal / 6. Homo sapiens

Famille « Habitat »

1. Toumaï



Toumaï vivait au sol et dans les arbres.

---

1. Toumaï / 2. Australopithèque / 3. Homo habilis / 4. Homo erectus / 5. Homme de Néandertal / 6. Homo sapiens

Famille « Habitat »

4. Homo erectus



Homo erectus aménage des huttes.

---

1. Toumaï / 2. Australopithèque / 3. Homo habilis / 4. Homo erectus / 5. Homme de Néandertal / 6. Homo sapiens

Famille « Habitat »

3. Homo habilis



Homo habilis aménage des huttes.

---

1. Toumaï / 2. Australopithèque / 3. Homo habilis / 4. Homo erectus / 5. Homme de Néandertal / 6. Homo sapiens

Famille « Habitat »

6. *Homo sapiens*



*Homo sapiens* aménage des campements avec des huttes. Il peut vivre aussi à l'entrée des grottes.

---

1. *Toumaï* / 2. *Australopithèque* / 3. *Homo habilis* / 4. *Homo erectus* / 5. *Homme de Néandertal* / 6. *Homo sapiens*

Famille « Habitat »

5. Homme de Néandertal



L'Homme de Néandertal aménage des campements avec des huttes. Il peut vivre aussi à l'entrée des grottes.

---

1. *Toumaï* / 2. *Australopithèque* / 3. *Homo habilis* / 4. *Homo erectus* / 5. *Homme de Néandertal* / 6. *Homo sapiens*

Famille « Métiers »

2. Archéozoologue



L'archéozoologue est un chercheur qui étudie les relations entre l'humain et l'animal dans le passé (appropriation de l'animal par la chasse, la pêche, l'élevage, etc. ; le type d'espèce ; l'âge ; la taille ; le nombre, etc.).

---

1. Archéologue / 2. Archéozoologue /  
3. Paléanthropologue / 4. Lithicien /  
5. Préhistorien / 6. Paléopathologiste

Famille « Métiers »

1. Archéologue



L'archéologue est un chercheur qui étudie les traces laissées par les humains. Il entreprend des fouilles archéologiques et mène des analyses en laboratoire.

---

1. Archéologue / 2. Archéozoologue /  
3. Paléanthropologue / 4. Lithicien /  
5. Préhistorien / 6. Paléopathologiste

Famille « Métiers »

4. Lithicien



Le lithicien est un spécialiste qui étudie les diverses techniques de la taille des pierres.

---

1. Archéologue / 2. Archéozoologue /  
3. Paléanthropologue / 4. Lithicien /  
5. Préhistorien / 6. Paléopathologiste

Famille « Métiers »

3. Paléanthropologue



Le paléanthropologue est un chercheur qui étudie les restes humains de la Préhistoire.

*Photographie : Phillip Tobias, paléanthropologue.*

---

1. Archéologue / 2. Archéozoologue /  
3. Paléanthropologue / 4. Lithicien /  
5. Préhistorien / 6. Paléopathologiste

Famille « Métiers »

6. Paléopathologiste



Le paléopathologiste est un chercheur qui étudie les maladies anciennes sur des ossements humains ou animaux.

*Photographie : Olivier Dutour, paléopathologiste.*

-----  
1. Archéologue / 2. Archéozoologue /  
3. Paléoanthropologue / 4. Lithicien /  
5. Préhistorien / 6. Paléopathologiste

Famille « Métiers »

5. Préhistorien



Le préhistorien est un chercheur qui étudie la Préhistoire.

*Photographie : Jean-Paul Demoule, préhistorien spécialiste du Néolithique.*

-----  
1. Archéologue / 2. Archéozoologue /  
3. Paléoanthropologue / 4. Lithicien /  
5. Préhistorien / 6. Paléopathologiste

**Annexe n°11 : Diaporama du cours traitant du Thème 1 – Chapitre 1 d’histoire « Les débuts de l’humanité » (par moi-même)**

Ici je ne présente que les parties « introduction », « I » et « II » car ce sont elles qui sont poursuivies au sein de l’activité des « 7 familles de la Préhistoire » ; les documents de ce diaporama sont issus du manuel Hachette et Belin, ainsi que de sites dédiés aux enseignants du secondaire.

# HISTOIRE

## Thème 1 – La longue histoire de l’humanité et des migrations

### Chapitre 1 et 2 – Les débuts de l’humanité ET la Révolution néolithique

#### Introduction:

- Vidéo : Dans les pas de *Little Foot*, CNRS, 2018.

**Résumé à coller dans le cahier:**

Des chercheurs ont découvert *Little Foot* dans une grotte en Afrique du Sud. En étudiant son squelette on a découvert que c'est une petite femelle australopithèque qui est décédée il y a 3,7 millions d'années à l'âge de 35 ans environ. C'est grâce aux progrès technologiques qu'on peut mieux étudier l'histoire de l'humanité (par exemple, le scanner qui permet de voir le crâne en 3D, les personnes travaillant comme archéologue, paléontologue).



Little Foot

→ Son squelette est plus ancien et plus complet que celui de Lucy!

Lucy : squelette découvert en 1974, complet à 40% et daté de -3.2Ma

Little Foot : squelette découvert en 1994, complet à plus de 95% et daté de -3.7Ma

Autre exemple d'hominidé :

Lucy, appartenant au genre Australopithecus (- 3,2 millions d'années), a été découverte en Ethiopie (1974).

#### I. Le lent peuplement de la Terre, où l’Homo sapiens s’impose

**QD):** Que sait-on des premiers hommes? Comment ont-ils peuplé la Terre?

→ Activité 1: A la recherche des premiers hommes

Comment l’homme a-t-il peuplé la Terre ?

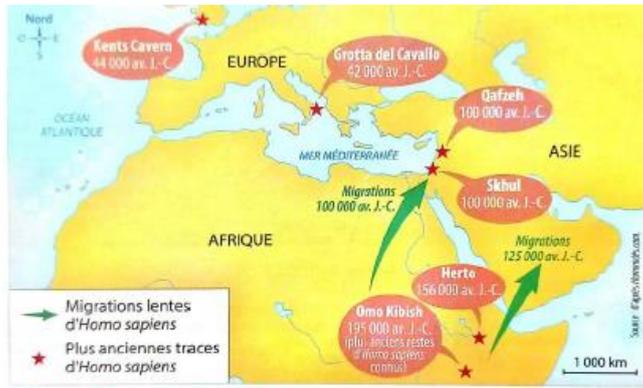
**Trinoides**  
7 millions d'années av. J.-C.

**Lucy**  
3,2 millions d'années av. J.-C.

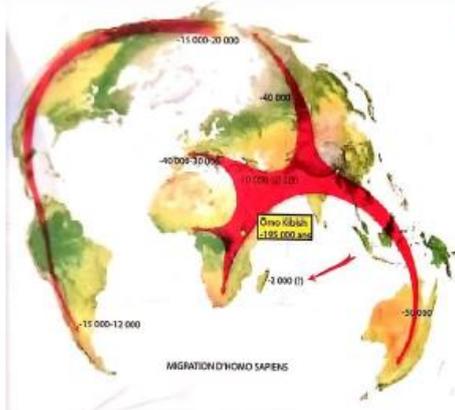
**Australopithecus Sediba**  
1,95 million d'années av. J.-C.

**Orrorin**  
6 millions d'années av. J.-C.

**1 Le berceau de l'humanité, l'Afrique**  
Lieux de découverte des plus anciens hominidés (espèces de mammifères bipèdes, dont l'homme moderne et ses ancêtres).



2 | L'homme moderne quitte l'Afrique



3 | L'homme moderne peuple toute la Terre

D'après National Geographic Society, Migrations de l'homme moderne, 2006.  
Le peuplement s'effectue sur plusieurs milliers d'années, soit très lentement à chaque génération. Le niveau des mers était plus bas, les hommes ont pu passer sur des territoires maintenant séparés (détroit de Béring).

De bons outils, un bon cerveau, de bonnes jambes, de bonnes dents pour manger de la viande, ces atouts font d'Homo un chasseur mobile, capable de se déplacer rapidement, poussé par les pressions de l'environnement ou, tout simplement, par la curiosité. Mieux nourrie, mieux capable de protéger ses petits, la population croît. Et vers moins 2 millions d'années, on voit apparaître des formes beaucoup plus proches de nous : Homo ergaster (= l'arctique) puis Homo erectus (= debout). Parfaitement bipèdes, ces hommes sont aussi grands que nous, leur cerveau est presque aussi gros que le nôtre.

« Le jour où l'homme est sorti d'Afrique », extrait avec Yves Coppens, Les collections de l'Éditions, n° 46 février-mars 2010.

4 | Les raisons de ces déplacements

Le premier homme moderne est sorti d'Afrique vers 100 000 av. J.-C., au Proche-Orient et a migré vers l'Europe entre 45 000 et 40 000 av. J.-C. Une des principales caractéristiques de cette période est le rythme accéléré des variations climatiques, à l'origine de nombreuses adaptations culturelles à ces conditions changeantes.

D'après J. E. Ruzhicki « Les pressions migratoires humaines et les premiers déplacements du peuplement de l'Europe », L'Équipe, n° 711, 2008.

5 | Évolution de la population en France pendant la Préhistoire

Fin du Paléolithique (vers 12 000 ans av. J.-C.)	4 000
Fin du Néolithique (vers 3 000 ans av. J.-C.)	environ 30 000

D'après J. H. Beaudou et C. Lévy, « Les peuplements préhistoriques de la France », Population, 1987

**Les crânes de différents hommes préhistoriques**  
Plus grande taille, modernité, plus petites mâchoires et dents.

Lucy, L'Homme de Turkana, L'Homme de Néandertal

Lucy, L'Homme de Turkana, L'Homme de Néandertal

Plus grande taille et épaules plus larges

Australopithecus	Homo habilis	Homo erectus	Néandertal	Homo sapiens
3 Ma	2,5 à 1,5 Ma	1,8 Ma à 100 000 ans	300 000 à 28 000 ans	200 000 ans

→ Pour en savoir plus : A quoi ressemblaient les premiers hommes?

Que peut-on conclure en observant les différents hommes préhistoriques?

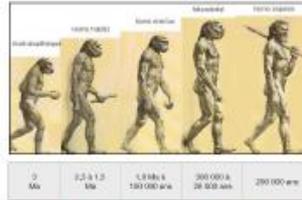
Trace écrite:

!/ Toutes les dates se passent avant l'an 0 (avant JC) !/

### A. Les premiers hommes apparaissent en Afrique

La Préhistoire voit l'apparition des premiers hommes il y a environ 3 millions d'années. On sait, grâce au travail des archéologues, que ces migrations lentes sur la Terre s'étalent sur près de 2 millions d'années. Ces premiers hommes apparaissent en Afrique (du Sud et de l'Est) : c'est le berceau de l'humanité.

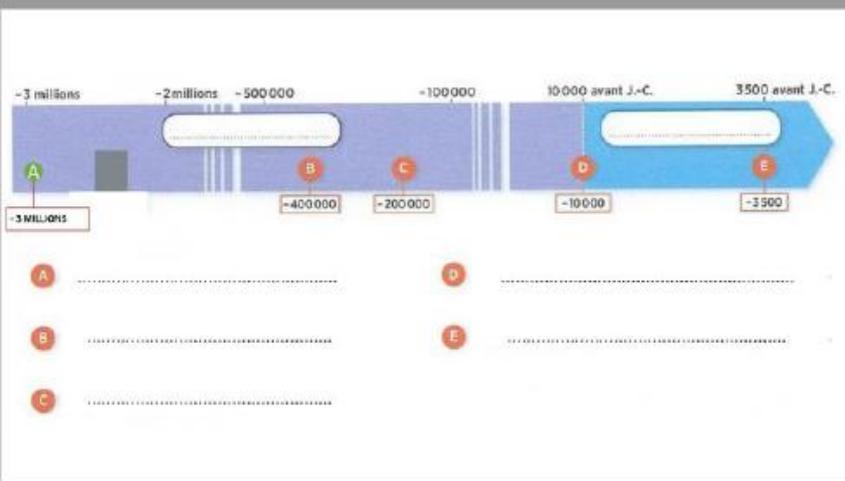
Plusieurs espèces d'hominidés sont partis à différents moments de l'Afrique et ont cohabité. Par exemple l'Homo sapiens a côtoyé l'homme de Neandertal.



### B. Les hommes explorent et habitent la Terre

C'est l'Homo erectus qui quitte l'Afrique le premier il y a 2 millions d'années (c'est aussi lui qui découvre le feu en 400 000 avant JC). Les hommes effectuent des migrations, on dit alors qu'ils sont nomades. Mais c'est l'Homo sapiens qui a véritablement peuplé tous les continents (sauf l'Antarctique) profitant des glaciations pour pénétrer en Océanie et en Amérique.

L'homme sapiens est arrivé en Océanie il y a 40 000 ans, en Europe il y a 35 000 ans, et en Amérique il y a 15 000 ans. L'homme sapiens est la seule espèce ayant survécu et s'impose à partir de 30 000 avant JC. Les dernières recherches montrent cependant qu'il y a eu métissage entre les deux espèces.



## II. Les chasseurs cueilleurs du paléolithique : La vie des premiers hommes

→ Activité de groupe : par 3, répondez chacun en quelques lignes sur le cahier aux consignes suivantes

QDJ : Les hommes vivaient-ils dans des grottes au paléolithique ?

Consigne : Tu es un préhistorien qui enquête sur les humains du Paléolithique. Observe les documents et explique où et comment les humains vivent à cette époque.



Élève 1 : Mode de vie et habitat



Consigne : Tu es un préhistorien qui enquête sur les humains du Paléolithique. Lis et observe les documents et explique comment les humains se nourrissent à cette époque.



Doc 2. Les humains du Paléolithique étaient plus carnivores que nous. Cependant, on a trouvé des restes de pailles et de végétaux ainsi que des pierres chauffées indiquant qu'ils mangeaient des plantes, et pas seulement crues. Pour les faire cuire à l'eau, comme ils n'avaient pas de récipients allant au feu, ils plongeaient des pierres brûlantes dans le liquide pour le réchauffer. C'est grâce à l'analyse de restes d'animaux près des foyers, d'échantillons de sol révélant des traces de graisse, de marques sur l'émail des dents et l'analyse des os de fossiles humains que les chercheurs peuvent reconstituer le régime alimentaire des hommes préhistoriques. D'après Pascal Pisoni, Sciences et avenir, sept. 2015

Élève 2 : Les activités, la nourriture

Consigne : Tu es un préhistorien qui enquête sur les humains du Paléolithique. Observe les documents et explique quels outils les humains de cette époque utilisent et avec quelles fonctions.



Doc 1. Silex biface et hacheteau (entre -600 000 et 300 000 ans). Les silex servent de couteau pour trancher la viande (découvert sur le site de Genlis en Dordogne).



Doc 2. Harpon en os (vers - 20 000 ans). Les harpons permettent de pêcher (découvert sur le site de La Vache en Dordogne).

**Ève 3 : les techniques, les outils**



Doc 3. Propulseur en bois de renne sculpté (vers - 15 000 ans). Les propulseurs servent à emporter plus loin les javots (découvert sur le site du Mas d'Azi en Ariège).



Doc 4. Statuette en os (vers - 30 000 ans). Découverte sur le site de Tucudani en Russie.

**En classe entière: l'art**

La grotte du Pech Merle (à Cabrerets, dans le Lot)



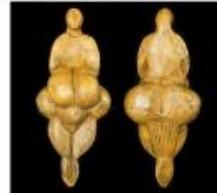
**Art pariétal (= peindre sur des parois rocheuses): vidéo**

→ On y voit des représentations d'animaux (surtout des mammouths, aurochs, bisons). Les êtres humains sont rarement représentés mais il y a d'autres signes de l'homme comme : des mains positives ou négatives, des points et des signes abstraits.

**Les autres formes d'art du paléolithique**



Vénus de Willendorf, statufé en calcaire, (11 cm) datée de - 23 000 ans. Trouvée sur un aître près de Vienne en Autriche.



Vénus de Lespugue. Statufé en ivoire (15 cm) datée de - 24 000 ans. Trouvée sur un aître du Sud de la France (Haute-Garonne).

**FICHE D'IDENTITÉ**

Nom: grotte Chauvet  
Lieu: Ardèche (France)  
Date de découverte: 1994  
Nature: grotte préhistorique  
Date: 17 à 35 000 ans environ  
Dimensions: 500 m de long  
Techniques: peinture au charbon de bois et à l'ocre, gravure  
Artiste: des hommes sapiens  
Usage et signification: non connus

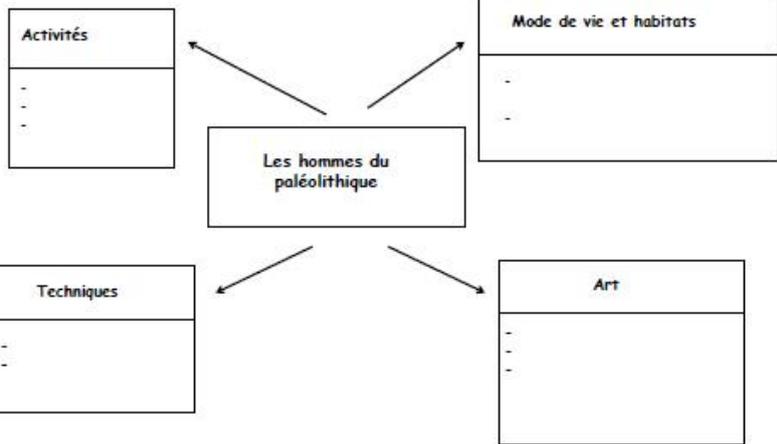
**1 Le panneau dit des Chevaux**

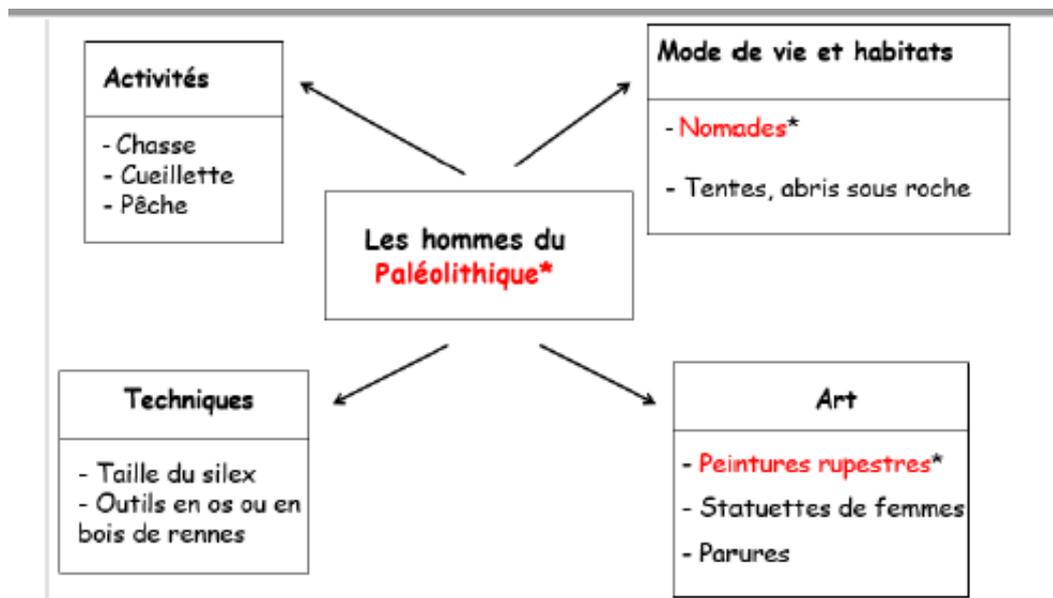
Plus de 400 animaux de 14 espèces différentes sont représentés dans la grotte Chauvet: des chevaux, des mammouths, des aurochs, des rhinocéros laineux, des ours et même des lions.



**2 La reconstitution de la grotte**

Un préhistorien et plasticien reproduit les peintures de nos ancêtres pour que nous puissions visiter une reconstitution de la grotte aujourd'hui. En effet, il est impossible de visiter la grotte car les peintures se dégradent au contact de l'air libre.  
• **l'art pariétal**: l'ensemble des dessins, peintures et gravures, réalisés sur les parois des grottes.





Traces écrites:

Le **paléolithique** c'est la première période de la Préhistoire qui s'étend de l'apparition de l'homme il y a - 3 millions d'années jusqu'à - 10 000 ans. C'est la période la plus ancienne et la plus longue.

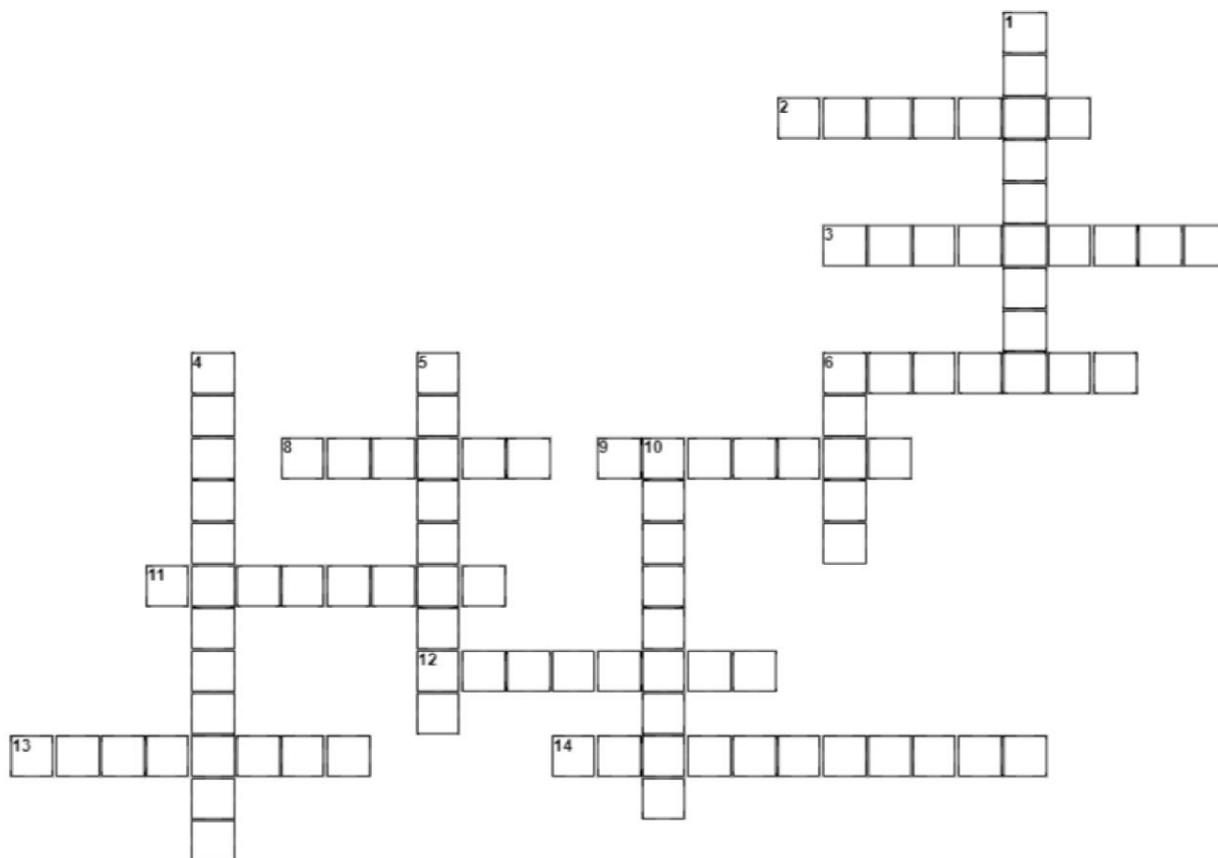
Les hommes adaptent leur mode de vie aux lieux très différents qu'ils rencontrent. Ce sont des **chasseurs-cueilleurs** qui vivent en petits groupes et qui sont **nomades**. Cela signifie qu'ils changent de campement dès que les ressources de la chasse, de la pêche et de la cueillette diminuent.

Ils construisent et aménagent leurs propres habitats **temporaires** (tentes, entrées de grottes) et y vivent. Le **feu** découvert en 400 000 avant JC améliore leur vie (cuisson, moyen de se réchauffer). Pour chasser et pour préparer la nourriture ils utilisent des **outils** taillés dans le silex, mais aussi en os et en bois.

Il y a 40 000 ans, ils inventent l'**art pariétal** : ils font des peintures, des sculptures, des gravures sur les parois des grottes (comme à Lascaux, Chauvet, Pech Merle) ou sur des pierres.

## Habiter les littoraux

Les particularités du littoral touristique



### Horizontal

2. Développement ... ; répond aux besoins actuels tout en préservant les ressources et l'environnement.
3. Espace... ; Espace qui attire les populations grâce à ce qu'il peut offrir.
6. Quelque chose de coûteux, somptueux.
8. Matière calcaire que l'on trouve dans la mer et forme les récifs coralliens.
9. Ensemble de végétaux, roches et constructions humaines que l'on observe à l'oeil nu ; "A couper le souffle"
11. Espace de contact entre la terre et la mer.
12. ... d'usages ; quand des personnes ont des objectifs différents sur la manière d'occuper le littoral.
13. ... de masse ; Nombreuses personnes séjournant quelques jours loin de leur domicile, pour profiter des loisirs.
14. Transformation d'un espace, construction de bâtiments, de centres d'activités qui modifient l'espace.

### Vertical

1. Station... ; Lieu de séjour au bord de la mer aménagé pour l'accueil de vacanciers.
4. Développement des villes, de plus en plus peuplées par les hommes.
5. Port de... ; situé en bord de mer, exclusivement pour les bateaux de touristes.
6. Etendue d'eau salée entre la terre et un récif corallien.
10. Actions des hommes.

**Résous les mots croisés, cela t'aidera à rédiger le texte pour l'activité de lundi !**

#### Coup de pouce :

- Quand il y a « ... » cela signifie que le mot à trouver est une expression ou un mot composé.

- Si tu ne trouves pas tous les mots tu peux m'envoyer un mail, j'y répondrai !



**Annexe n°14 : Retour des élèves sur les questionnaire jeux long « 7 familles de la préhistoire »**

**Questionnaire « Jeu des 7 familles de la Préhistoire » :**  
 Nom/Prénom : .....

1) As-tu trouvé l'activité de "Jeu des 7 familles" intéressante ?  
*Oui car on peut jouer à plusieurs.*

2) Est-ce que tu penses que cela t'as aidé pour répondre aux questions du contrôle ?  
*Non.*

3) As-tu des idées pour améliorer le jeu en classe (un autre type de jeu, jouer plus longtemps, moins longtemps, seul ou en groupe...) ?  
*plus de 4 personnes.*

**Questionnaire « Jeu des 7 familles de la Préhistoire » :**  
 Nom/Prénom : .....

1) As-tu trouvé l'activité de "Jeu des 7 familles" intéressante ?  
*Oui j'ai vraiment aimé son jeu et en même temps on apprend c'est très bien !*

2) Est-ce que tu penses que cela t'as aidé pour répondre aux questions du contrôle ?  
*Oui ça m'a beaucoup aidé Merci !*

3) As-tu des idées pour améliorer le jeu en classe (un autre type de jeu, jouer plus longtemps, moins longtemps, seul ou en groupe...) ?  
*On pourrait faire des jeux en groupe de plus en plus sur l'histoire et géographie des lieux de carte places des endroits en géographie et de jeux.*

**Questionnaire « Jeu des 7 familles de la Préhistoire » :**  
 Nom/Prénom : .....

1) As-tu trouvé l'activité de "Jeu des 7 familles" intéressante ?  
*Oui super c'est sympa comme jeu pour pouvoir s'amuser jouer en groupe et aussi pour apprendre en lisant les cartes.*

2) Est-ce que tu penses que cela t'as aidé pour répondre aux questions du contrôle ?  
*Oui ça plus peut m'aider.*

3) As-tu des idées pour améliorer le jeu en classe (un autre type de jeu, jouer plus longtemps, moins longtemps, seul ou en groupe...) ?  
*Le 7 famille était bien mais j'ai pas d'autre idée de jeu avec des pays et toujours un 7 famille.*

**Questionnaire « Jeu des 7 familles de la Préhistoire » :**

Nom/Prénom : .....

1) As-tu trouvé l'activité de "Jeu des 7 familles" intéressante ?

Oui parce que c'est mieux de travailler  
en jouant que travailler tout court.

2) Est-ce que tu penses que cela t'as aidé pour répondre aux questions du contrôle ?

Oui cela m'a aidé pour répondre aux  
meilleures questions de ce contrôle.

3) As-tu des idées pour améliorer le jeu en classe (un autre type de jeu, jouer plus longtemps, moins  
longtemps, seul ou en groupe...)?

On joue au UNO avec les chiffres  
romain.

**Questionnaire « Jeu des 7 familles de la Préhistoire » :**

Nom/Prénom : .....

1) As-tu trouvé l'activité de "Jeu des 7 familles" intéressante ?

OUI les 7 familles intéressantes

2) Est-ce que tu penses que cela t'as aidé pour répondre aux questions du contrôle ?

non

3) As-tu des idées pour améliorer le jeu en classe (un autre type de jeu, jouer plus longtemps, moins  
longtemps, seul ou en groupe...)?

en groupe

**Questionnaire « Jeu des 7 familles de la Préhistoire » :**

Nom/Prénom : .....

1) As-tu trouvé l'activité de "Jeu des 7 familles" intéressante ?

Oui ça a été très cool on s'est amusés et on a appris.

(2)

2) Est-ce que tu penses que cela t'a aidé pour répondre aux questions du contrôle ?

Oui ça m'a aidé.

3) As-tu des idées pour améliorer le jeu en classe (un autre type de jeu, jouer plus longtemps, moins longtemps, seul ou en groupe...) ?

Je veut améliorer chez moi de jeu un loup-garou.

**Questionnaire « Jeu des 7 familles de la Préhistoire » :**

Nom/Prénom : .....

1) As-tu trouvé l'activité de "Jeu des 7 familles" intéressante ?

Ça était très intéressant.

2) Est-ce que tu penses que cela t'a aidé pour répondre aux questions du contrôle ?

Oui ça m'a aidé.

3) As-tu des idées pour améliorer le jeu en classe (un autre type de jeu, jouer plus longtemps, moins longtemps, seul ou en groupe...) ?

Non j'ai peu d'idée.

**Questionnaire « Jeu des 7 familles de la Préhistoire » :**

Nom/Prénom : .....

1) As-tu trouvé l'activité de "Jeu des 7 familles" intéressante ?

Oui c'était très enrichissant de mélanger jeu et histoire ça m'a permis de s'amuser très rigolote.

2) Est-ce que tu penses que cela t'a aidé pour répondre aux questions du contrôle ?

Oui ça m'a aidé d'un besoin des plus mémorable.

3) As-tu des idées pour améliorer le jeu en classe (un autre type de jeu, jouer plus longtemps, moins longtemps, seul ou en groupe...) ?

Pourquoi par un jeu de l'ore les cases ça sera des images de l'histoire avec des chiffres romains.

**Questionnaire « Jeu des 7 familles de la Préhistoire » :**

Nom/Prénom : .....

1) As-tu trouvé l'activité de "Jeu des 7 familles" intéressante ?

Oui - les intéressante

2) Est-ce que tu penses que cela t'as aidé pour répondre aux questions du contrôle ?

non

3) As-tu des idées pour améliorer le jeu en classe (un autre type de jeu, jouer plus longtemps, moins longtemps, seul ou en groupe...)?

en groupe

**Questionnaire « Jeu des 7 familles de la Préhistoire » :**

Nom/Prénom : .....

1) As-tu trouvé l'activité de "Jeu des 7 familles" intéressante ?

c'etait trop bien

2) Est-ce que tu penses que cela t'as aidé pour répondre aux questions du contrôle ?

OUI

3) As-tu des idées pour améliorer le jeu en classe (un autre type de jeu, jouer plus longtemps, moins longtemps, seul ou en groupe...)?

on pourrait faire un jeu sur un court sur 2 et on choisit nos group de 5 ou 4.

**Questionnaire « Jeu des 7 familles de la Préhistoire » :**

Nom/Prénom : .....

1) As-tu trouvé l'activité de "Jeu des 7 familles" intéressante ?

Oui, j'ai aimé ce jeu car on jouait mais en même on apprenait des choses et on l'utilisait en permanence.

2) Est-ce que tu penses que cela t'as aidé pour répondre aux questions du contrôle ?

Oui cela m'a aidé sur quelques questions du contrôle mais pas toutes.

Merci d'avoir crée ce jeu!

3) As-tu des idées pour améliorer le jeu en classe (un autre type de jeu, jouer plus longtemps, moins longtemps, seul ou en groupe...)?

On peut jouer au UNO mais avec des chiffres romains.

**Questionnaire « Jeu des 7 familles de la Préhistoire » :**

Nom/Prénom : .....

1) As-tu trouvé l'activité de "Jeu des 7 familles" intéressante ?

Oui c'était très intéressant car c'était des conte sur la  
quelle nous avons travaillé

2) Est-ce que tu penses que cela t'as aidé pour répondre aux questions du contrôle ?

Oui beaucoup car j'ai réfléchi sur ces cartes

3) As-tu des idées pour améliorer le jeu en classe (un autre type de jeu, jouer plus longtemps, moins longtemps, seul ou en groupe...)?

des jeu de rôle avec des lieu géographique

**Questionnaire « Jeu des 7 familles de la Préhistoire » :**

Nom/Prénom : .....

1) As-tu trouvé l'activité de "Jeu des 7 familles" intéressante ?

Oui, j'ai bien aimé ce jeu car on apprenait plus de chose

2) Est-ce que tu penses que cela t'as aidé pour répondre aux questions du contrôle ?

Oui, ça m'a beaucoup aidé même si j'ai eu un rouge, cela m'a quand  
même aidé

3) As-tu des idées pour améliorer le jeu en classe (un autre type de jeu, jouer plus longtemps, moins longtemps, seul ou en groupe...)?

Oui, on pourrait inventer un Doble mais avec des signes historiques

**Questionnaire « Jeu des 7 familles de la Préhistoire » :**

Nom/Prénom : ....

1) As-tu trouvé l'activité de "Jeu des 7 familles" intéressante ?

Oui, celle très intéressante

2) Est-ce que tu penses que cela t'as aidé pour répondre aux questions du contrôle ?

Pas beaucoup

3) As-tu des idées pour améliorer le jeu en classe (un autre type de jeu, jouer plus longtemps, moins longtemps, seul ou en groupe...)?

C'est bien de jouer en groupe





NOM :

Prénom :

Classe : 6<sup>e</sup>/<sub>5</sub>

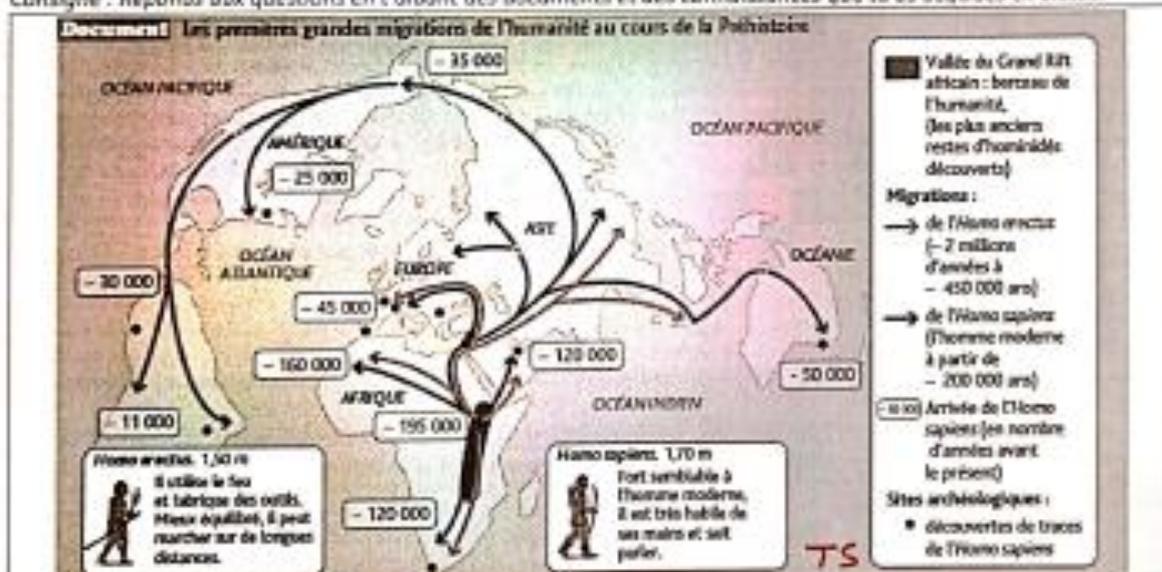
**Evaluation H1 – CH1&2 – Les débuts de l'humanité, la « révolution » néolithique**

Compétences	I	F	S	TS
<p>« Se repérer dans le temps : construire des repères historiques »</p> <p>- C'est mémoriser des dates essentielles et les situer les unes par rapport aux autres</p> <p>- C'est utiliser des documents qui représentent le temps (comme une frise)</p> <p>→ Correspond à l'exercice : 3</p>				●
<p>« Comprendre et analyser un document »</p> <p>- C'est utiliser tout type de documents et être capable d'en retirer des informations</p> <p>- C'est rassembler des informations et faire appel à des connaissances pour leurs donner du sens.</p> <p>→ Correspond à l'exercice : 1</p>				●
<p>« Pratiquer différents langages »</p> <p>- C'est écrire pour structurer sa pensée et ses connaissances</p> <p>- C'est s'approprier et utiliser un lexique historique approprié</p> <p>→ Correspond à l'exercice : 2</p>			●	

Je réponds à une question en faisant une phrase qui commence par une majuscule, se termine par un point et qui comprend un sujet et un verbe.

**Exercice 1 : Comprendre un document**

Consigne : Réponds aux questions en t'aidant des documents et des connaissances que tu as acquises en classe.



- Quel est le thème du document ? (aide-toi de son titre pour y répondre)  
Le thème du document est les premières grandes migrations de l'humanité au cours de la Préhistoire.
- Qu'est-ce qu'on appelle le berceau de l'humanité ? Sur quel continent se trouve-t-il ?  
Le berceau de l'humanité se trouve en Afrique, plus précisément en Afrique du Sud.
- Qui est le premier homme (homo) à sortir d'Afrique ? A quelle date ?  
C'est l'Homo erectus qui sort en premier.
- Quel homme (homo) peuple tous les continents ? En quelle année arrive-t-il en Europe ? En Amérique ?  
C'est l'Homo sapiens, il arrive en - 45 000 en Europe et - 25 000 en Amérique.

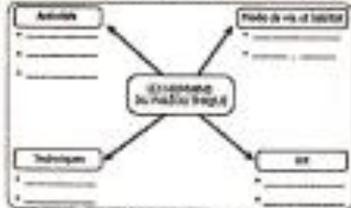
Une scène de chasse en Afrique



Reconstitution d'une hutte en os et de mammouth



Les humains du Paléolithique chassent en groupe grâce à des épi ou des sagaies.



Harpons en os (vers 20 000)



Les harpons permettant de pêcher.

5. Les hommes du paléolithique étaient des chasseurs-cueilleurs, observe les documents et explique : comment ils se nourrissaient et comment ils habitaient ? (aide-toi du schéma si tu le souhaites)

Ils se nourrissaient de viande, de viande et de fruits.  
 Leur habitat était fait en os et en peau de bête.  
 En hiver, ils habitent à l'entrée des grottes, ils étaient nomades ils suivaient les troupeaux.

Exercice 2 : Rédiger un court texte

5

Consigne : Explique en 5 lignes environ, quelles transformations surviennent dans la vie des hommes au néolithique (aide au schéma fait en classe).

Les hommes deviennent sédentaires, ils apprennent l'agriculture, ils élèvent des animaux, plantent des blés, des grains. Ils construisent aussi les premiers villages qui donneront naissance au néolithique. L'art évolue aussi comme leurs outils. Les outils ne sont plus en bois de cerf, de bois, mais en pierre, il commencent à travailler les métaux.

Un joli paragraphe !

Nom

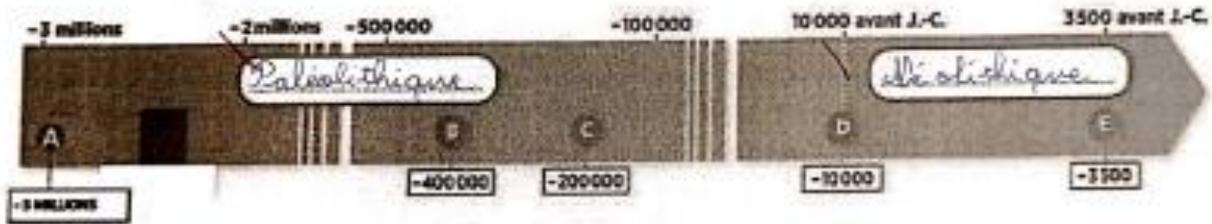
Prénom

Classe : 6<sup>e</sup>/<sub>5</sub>

TS

**Exercice 3 : Frise chronologique**

Consigne : Place les événements majeurs qui correspondent aux lettres de la frise (de A à E). Ecris sur la frise, et dans le bon ordre chronologique, le nom des deux périodes que nous avons étudié en classe.



- A apparition des premiers hom
- B découverte de l'agriculture
- C apparition de l'homme sapien
- D invention de l'écriture
- E invention de l'écriture

NOM :

Prénom :

Classe : 6<sup>es</sup>

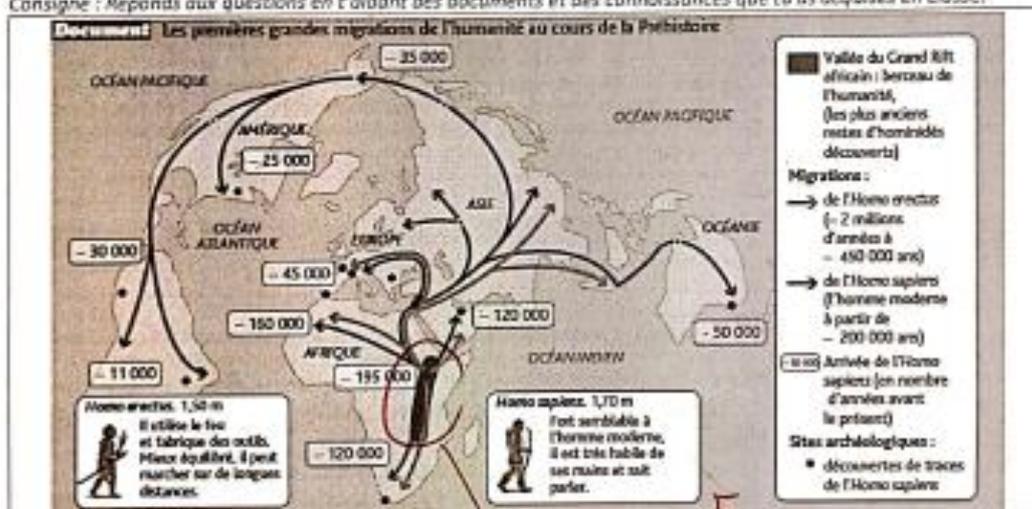
Evaluation H1 - CRI&2 - Les débuts de l'humanité, la « révolution » néolithique

Compétences	I	F	S	TS
<p>« Se repérer dans le temps : construire des repères historiques »</p> <p>- C'est mémoriser des dates essentielles et les situer les unes par rapport aux autres</p> <p>- C'est utiliser des documents qui représentent le temps (comme une frise)</p> <p>→ Correspond à l'exercice : 3</p>			●	
<p>« Comprendre et analyser un document »</p> <p>- C'est utiliser tout type de documents et être capable d'en retirer des informations</p> <p>- C'est rassembler des informations et faire appel à des connaissances pour leurs donner du sens.</p> <p>→ Correspond à l'exercice : 1</p>		●		
<p>« Pratiquer différents langages »</p> <p>- C'est écrire pour structurer sa pensée et ses connaissances</p> <p>- C'est s'approprier et utiliser un lexique historique approprié</p> <p>→ Correspond à l'exercice : 2</p>		●		

Je réponds à une question en faisant une phrase qui commence par une majuscule, se termine par un point et qui comprend un sujet et un verbe.

**Exercice 1 : Comprendre un document**

Consigne : Réponds aux questions en t'aidant des documents et des connaissances que tu as acquises en classe.



1. Quel est le thème du document ? (aide-toi de son titre pour y répondre)  
 Les premières grandes migrations de l'humanité au cours de la Préhistoire. ✓
2. Quel est le berceau de l'humanité ? Sur quel continent se trouve-t-il ?  
 L'Afrique. ✓
3. Qui est le premier homme (homo) à sortir d'Afrique ? A quelle date ?  
 L'homme sapiens, vers 195 000. ✓
4. Quel homme (homo) peuple tous les continents ? En quelle année arrive-t-il en Europe ? En Amérique ?  
 L'homme sapiens est le premier à peupler tous les continents. Il arrive en Europe en - 45 000 et en Amérique en - 15 000. ✓

Qui ?

Europe

Une scène de chasse en Afrique

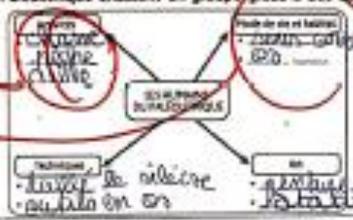


Reconstitution d'une hutte en os de mammoth



Les humains du Paléolithique chassent en groupe grâce à des chiens ou des saïgues.

Harpon en os (vers 20 000)



5. Les hommes du paléolithique étaient des chasseurs-cueilleurs, observe les documents et explique : comment ils se nourrissaient et comment ils habitaient ? (aide-toi du schéma si tu le souhaites)

Ils se nourrissaient par la chasse et la cueillette. Ils vivaient dans des grottes naturelles ou fabriquées.

Exercice 2 : Rédiger un court texte

Consigne : Explique en 5 lignes environ, quelles transformations surviennent dans la vie des hommes au néolithique (pense au schéma fait en classe).

au néolithique il ont d'autres activités comme l'agriculture et l'artisanat. Les habitats ils vivaient sous des huttes et ils sont sédentaires. Ils font de la peinture et des mégalithes.

NON! au contraire ils sont sédentaires.

Nom :

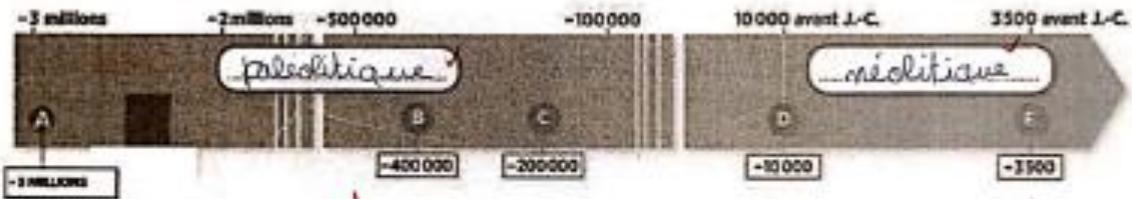
Prénom :

S

Classe : 6<sup>es</sup>

### Exercice 3 : Frise chronologique

Consigne : Place les événements majeurs qui correspondent aux lettres de la frise (de A à E). Ecris sur la frise, et dans le bon ordre chronologique, le nom des deux périodes que nous avons étudié en classe.



- A homo habilis 1<sup>er</sup> homme 1<sup>er</sup> outils
- B homo sapiens
- C découverte des feux
- D découverte de l'agriculture
- E découverte de l'artisanat / invention de l'écriture

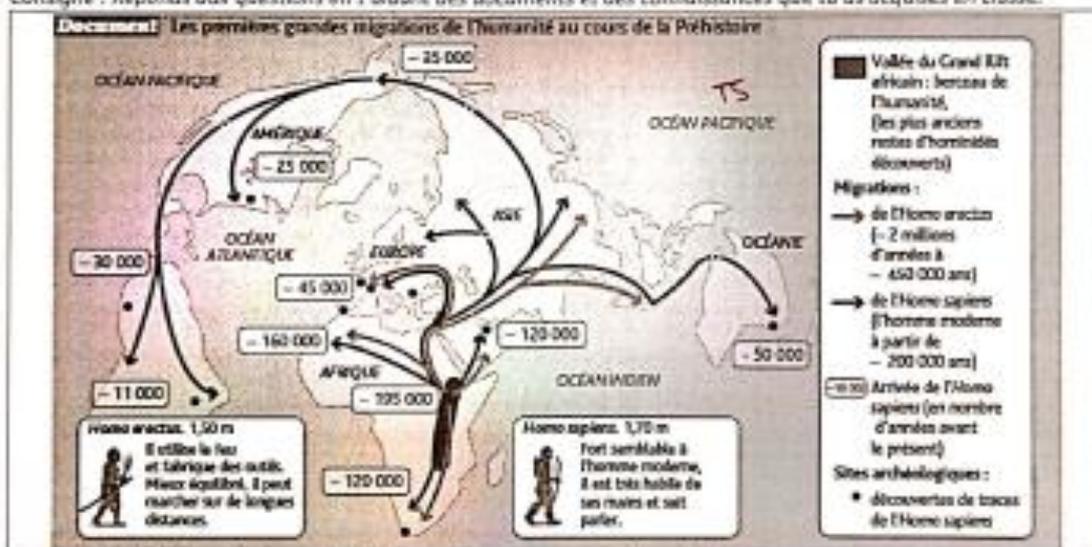
Evaluation H1 – CH1&2 – Les débuts de l'humanité, la « révolution » néolithique

Compétences	I	F	S	TS
<p>« Se repérer dans le temps : construire des repères historiques »</p> <p>- C'est mémoriser des dates essentielles et les situer les unes par rapport aux autres</p> <p>- C'est utiliser des documents qui représentent le temps (comme une frise)</p> <p>→ Correspond à l'exercice : 3</p>				●
<p>« Comprendre et analyser un document »</p> <p>- C'est utiliser tout type de documents et être capable d'en retirer des informations</p> <p>- C'est rassembler des informations et faire appel à des connaissances pour leurs donner du sens.</p> <p>→ Correspond à l'exercice : 1</p>				●
<p>« Pratiquer différents langages »</p> <p>- C'est écrire pour structurer sa pensée et ses connaissances</p> <p>- C'est s'approprier et utiliser un lexique historique approprié</p> <p>→ Correspond à l'exercice : 2</p>				●

Je réponds à une question en faisant une phrase qui commence par une majuscule, se termine par un point et qui comprend un sujet et un verbe.

**Exercice 1 : Comprendre un document**

Consigne : Réponds aux questions en t'aidant des documents et des connaissances que tu as acquises en classe.



1. Quel est le thème du document ? (aide-toi de son titre pour y répondre)  
Le thème du document, c'est les premières grandes migrations au cours de la Préhistoire.
2. Qu'est-ce qu'on appelle le berceau de l'humanité ? Sur quel continent se trouve-t-il ?  
Le berceau de l'humanité est un continent et il se trouve en Afrique.
3. Qui est le premier homme (homo) à sortir d'Afrique ? A quelle date ?  
Le premier homme (homo) à sortir d'Afrique est l'homo erectus en - 200 000.
4. Quel homme (homo) peuple tous les continents ? En quelle année arrive-t-il en Europe ? En Amérique ?  
C'est l'homo sapiens qui peuple tous les continents.  
- 35 000 (l'homo sapiens migre en Europe)  
- 11 000 (l'homo sapiens migre en Amérique)

**Une scène de chasse en Abîme**



Les humains du Paléolithique chassent en groupe grâce à des épi ou des saïgues.

**Reconstitution d'une hutte en os de mammouth**



Harpon en os (vers 20 000)



Les harpons permettant de pêcher. TS



5. Les hommes du paléolithique étaient des chasseurs-cueilleurs, observe les documents et explique : comment ils se nourrissaient et comment ils habitaient ? (aide-toi du schéma si tu le souhaites)

Les hommes du paléolithique se nourrissaient en allant pêcher, en faisant de la chasse, de la cueillette...  
 Ils habitaient dans des abris sous roche (plus précisément à l'entrée des grottes) et aussi dans des huttes avec des os et de la peau pour d'animaux.

**Exercice 2 : Rédiger un court texte** TS  
 Consigne : Explique en 5 lignes environ, quelles transformations surviennent dans la vie des hommes au néolithique (pense au schéma fait en classe).

Les nouvelles activités qui avait changé par rapport au Paléolithique sont :  
 - l'agriculture  
 - l'artisanat  
 - l'élevage

Les nouvelles techniques sont :  
 - le tissage  
 - les outils améliorés  
 - la poterie

Le nouveau mode de vie :  
 - ils sont sédentaires  
 - ils vivent dans des petites maisons en pisé (premier village)

L'Art :  
 - la sculpture  
 - perceuse en os  
 - les mégalithes

(la transformation de la société) :  
 - inégalité de richesse  
 - répartition des tâches (métiers)

Avant, les hommes du Paléolithique étaient nomades (ils changeaient toujours d'endroit, d'abris...) et puis les hommes du néolithique étaient sédentaires (ils vivent et ne changent pas d'endroit, ils vivent toujours dans la même maison). Il y a eu beaucoup d'évolution entre le néolithique et le Paléolithique. Le néolithique ci-dessus ↑.

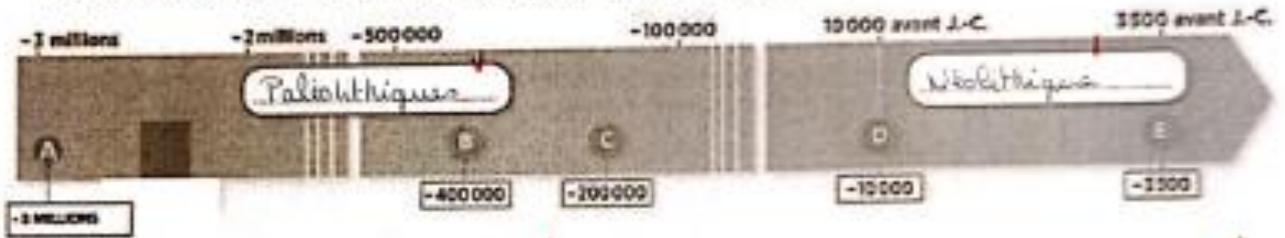
Nom :

Prénom :

Classe : 6<sup>e</sup>5

### Exercice 3 : Frise chronologique

Consigne : Place les événements majeurs qui correspondent aux lettres de la frise (de A à E). Ecris sur la frise, et dans le bon ordre chronologique, le nom des deux périodes que nous avons étudié en classe.



A. Premiers hommes (homo habilis) et outils ✓

B. Découverte du feu ✓

C. L'homme sapiens apparaît ✓

D. découverte de l'agriculture apparition ✓

E. invention de l'écriture ✓

NOM :

Prénom

Classe : 6<sup>e</sup> 5

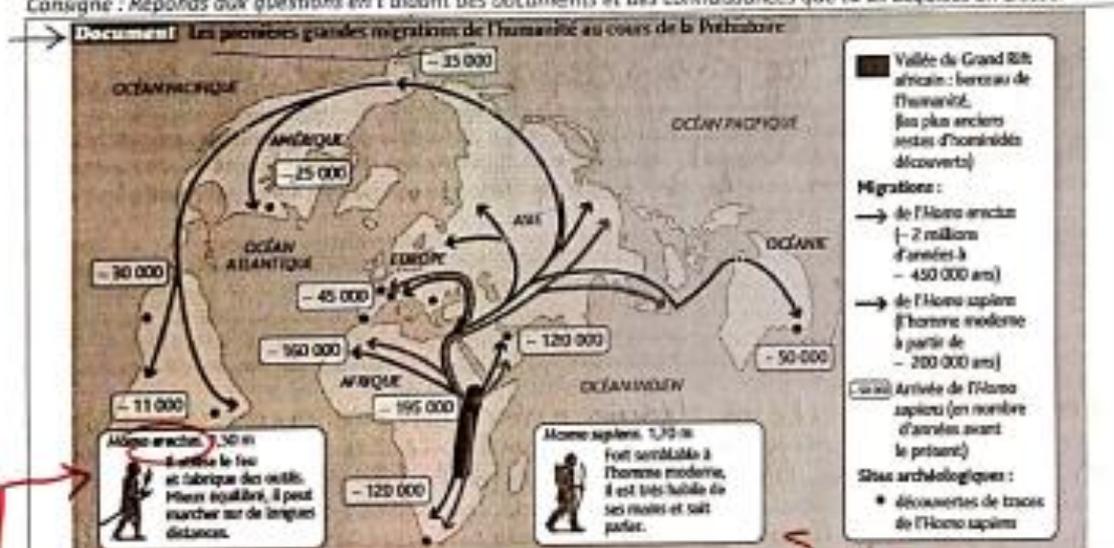
CH1&2 – Les débuts de l'humanité, la « révolution » néolithique

Compétences	I	F	S	TS
<p>« Se repérer dans le temps : construire des repères historiques »</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- C'est mémoriser des dates essentielles et les situer les unes par rapport aux autres</li> <li>- C'est utiliser des documents qui représentent le temps (comme une frise)</li> </ul> <p>→ Correspond à l'exercice : 3</p>				●
<p>« Comprendre et analyser un document »</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- C'est utiliser tout type de documents et être capable d'en retirer des informations</li> <li>- C'est rassembler des informations et faire appel à des connaissances pour leurs donner du sens.</li> </ul> <p>→ Correspond à l'exercice : 1</p>			●	
<p>« Pratiquer différents langages »</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- C'est écrire pour structurer sa pensée et ses connaissances</li> <li>- C'est s'approprier et utiliser un lexique historique approprié</li> </ul> <p>→ Correspond à l'exercice : 2</p>				●

Je réponds à une question en faisant une phrase qui commence par une majuscule, se termine par un point et qui comprend un sujet et un verbe.

Exercice 1 : Comprendre un document

Consigne : Réponds aux questions en t'aidant des documents et des connaissances que tu as acquises en classe.



1. Quel est le thème du document ? (aide-toi de son titre pour y répondre)  
**Le thème et les premières grandes migrations de l'humanité au cours de la Préhistoire.**
2. Qu'est-ce qu'on appelle le berceau de l'humanité ? Sur quel continent se trouve-t-il ?  
**Les berceaux de l'humanité sont les plus anciens reste d'hominiens, découverts. Il se trouve en Vallée du grand rift africain.**
3. Qui est le premier homme (homo) à sortir d'Afrique ? À quelle date ?  
**L'homme Erectus et le premiers homo si apparait en Afrique.**
4. Quel homme (homo) peuple tous les continents ? En quelle année arrive-t-il en Europe ? En Amérique ?  
**homo sapiens peuple tout les continent, il arrivent en moins 45 000 et en amérique en moins 25 000.**

**Une scène de chasse en Afrique**



Les humains du Paléolithique chassent en groupe grâce à des épées ou des sagaies.

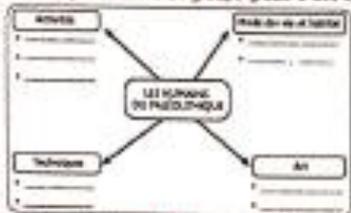
**Reconstitution d'une lutte en os de mammouth**



Harpon en os (vers 20 000)



Les harpons permettent de pêcher.



5. Les hommes du paléolithique étaient des chasseurs-cueilleurs, observe les documents et explique : comment ils se nourrissaient et comment ils habitaient? (aide-toi du schéma si tu le souhaites)

Les hommes du paléolithique il chassaient avec des pierres. Les couteliers équilibré et il lancer leur projectile grâce à un propulseur qui permet de jeter des sauges plus loin. Et ils pêchaient grâce à harpon qui est fait à partir d'os un harpon sert à pêcher des poissons toute sorte d'animales.

**Exercice 2 : Rédiger un court texte**

Consigne : Explique en 5 lignes environ, quelles transformations surviennent dans la vie des hommes au néolithique (appuie au schéma fait en classe).

La transformation du paléolithique au néolithique il y a eu beaucoup de changement. à la préhistoire, on vivait dans des grottes de mammouth ou à l'entrée des grottes car s'il fallait au fond on ne pourrissent pas manger. Les hommes du paléolithique chassait avec des épées et des sagaies. En néolithique, est apparu la domestication le trou le mieux faite le tissu l'os les bijoux.

les maisons son faite avec des matières plus résistants de la pierre.

Nom :

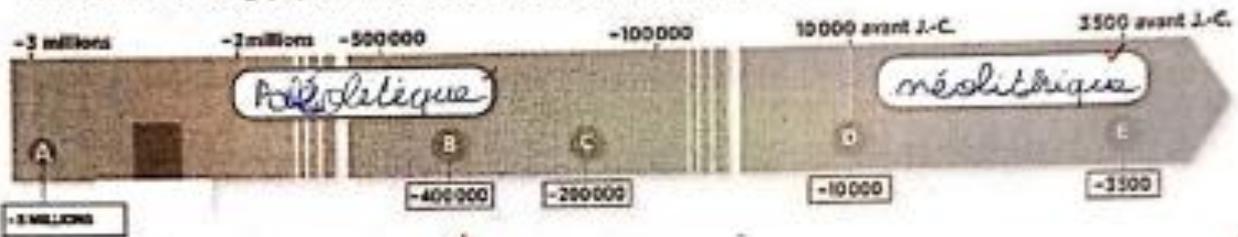
Prénom :

Classe : 6<sup>es</sup>

### Exercice 3 : Frise chronologique

Consigne : Place les événements majeurs qui correspondent aux lettres de la frise (de A à E). Écris sur la frise, et dans le bon ordre chronologique, le nom des deux périodes que nous avons étudié en classe.

TS



A premiers hommes (homo habilis) premiers outils

B ... découverte du feu

C l'homo sapiens apparaît

D Début de l'agriculture

E l'invention de l'écriture

NOM :

Prénom :

Classe : 6<sup>25</sup>

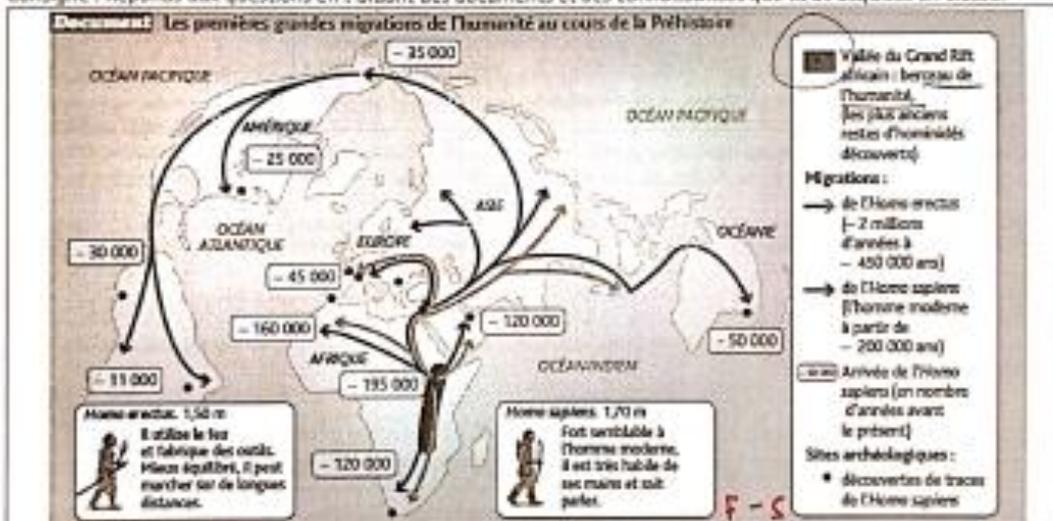
Evaluation H1 – CH1&2 – Les débuts de l'humanité, la « révolution » néolithique

Compétences	I	F	S	TS
<p>« Se repérer dans le temps : construire des repères historiques »</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- C'est mémoriser des dates essentielles et les situer les unes par rapport aux autres</li> <li>- C'est utiliser des documents qui représentent le temps (comme une frise)</li> </ul> <p>→ Correspond à l'exercice : 3</p>	●			
<p>« Comprendre et analyser un document »</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- C'est utiliser tout type de documents et être capable d'en retirer des informations</li> <li>- C'est rassembler des informations et faire appel à des connaissances pour leur donner du sens.</li> </ul> <p>→ Correspond à l'exercice : 1</p>		●		
<p>« Pratiquer différents langages »</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- C'est écrire pour structurer sa pensée et ses connaissances</li> <li>- C'est s'appropriier et utiliser un lexique historique approprié</li> </ul> <p>→ Correspond à l'exercice : 2</p>	●			

Je réponds à une question en faisant une phrase qui commence par une majuscule, se termine par un point et qui comprend un sujet et un verbe.

**Exercice 1 : Comprendre un document**

Consigne : Réponds aux questions en t'aidant des documents et des connaissances que tu as acquises en classe.



1. Quel est le thème du document ? (aide-toi de son titre pour y répondre)  
*La première grande migration de l'humanité au cours de la préhistoire* ✓
2. Qu'est-ce qu'on appelle le berceau de l'humanité ? Sur quel continent se trouve-t-il ?  
*En Afrique* ✓
3. Qui est le premier homme (homo) à sortir d'Afrique ? A quelle date ?  
*Homo erectus* ✓
4. Quel homme (homo) peuple tous les continents ? En quelle année arrive-t-il en Europe ? En Amérique ?  
*Homo sapiens* ✓

*Je vois ça, mais seront d'autres espèces de l'ancien monde de l'humanité*

NOM :

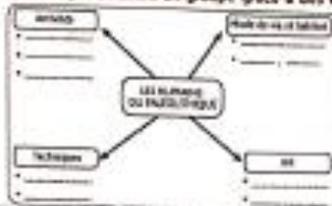
Prénom :

Classe D 05

Une scène de chasse en Afrique



Les humains du Paléolithique chassent en groupe grâce à des épi ou des saques.



Reconstitution d'une lutte en os de mammouth



Harpon en os (vers 20 000)



Les harpons permettent de pêcher.

5. Les hommes du paléolithique étaient des chasseurs-cueilleurs, observe les documents et explique : comment ils se nourrissent et comment ils habitaient ? (aide toi du schéma si tu le souhaites)

*Les hommes du paléolithique construisent leur maison avec des os de mammoute*

**Exercice 2 : Rédiger un court texte**

Consigne : Explique en 5 lignes environ, quelles transformations surviennent dans la vie des hommes au néolithique (pense au schéma fait en classe).

Handwritten text area with horizontal lines for writing.

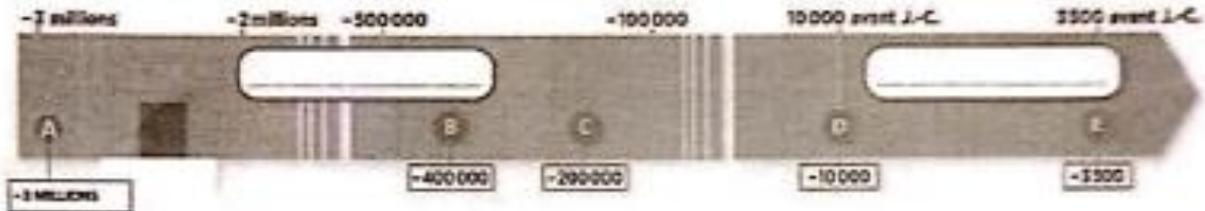
Nom :

Prénom :

Classe : 6<sup>CS</sup>

### Exercice 3 : Frise chronologique

Consigne : Place les événements majeurs qui correspondent aux lettres de la frise (de A à E). Ecris sur la frise, et dans le bon ordre chronologique, le nom des deux périodes que nous avons étudié en classe.



A .....

D .....

E .....

F .....

C .....

Ne te décourage pas !

## Annexe n°16 : Retour des élèves sur les questionnaire jeux courts mots-croisés et pendu

a : Retour sur les mots-croisés pratiqué par la classe qui n'a pas joué au jeu des « 7 familles »

### Questionnaire : le jeu en classe

1) As-tu trouvé l'activité de mots croisés intéressante ?  
oui mais non car c'est un peu difficile !

2) Est-ce que tu penses que cela t'a aidé pour rédiger le texte sur l'île Maurice ?

Non car ça m'a plus aidé

3) As-tu des idées pour améliorer le jeu en classe (un type de jeu en particulier, jouer plus longtemps, moins longtemps, seul ou en groupe...) ?

jeux plus longtemps en groupe

Questionnaire : le jeu en classe

1) As-tu trouvé l'activité de mots croisés intéressante ?

Oui, je l'ai trouvée intéressante

2) Est-ce que tu penses que cela t'as aidé pour rédiger le texte sur l'île Maurice ?

Oui

3) As-tu des idées pour améliorer le jeu en classe (un type de jeu en particulier, jouer plus longtemps, moins longtemps, seul ou en groupe...)?

Aucune idée en particulier mais être en groupe est meilleur

Questionnaire : le jeu en classe

Questionnaire : le jeu en classe

1) As-tu trouvé l'activité de mots croisés intéressante ?

C'était intéressant même si c'était un peu compliqué

2) Est-ce que tu penses que cela t'as aidé pour rédiger le texte sur l'île Maurice ?

Je me pense pas que ça m'ait beaucoup aidé même si ça m'a fait comprendre des choses

3) As-tu des idées pour améliorer le jeu en classe (un type de jeu en particulier, jouer plus longtemps, moins longtemps, seul ou en groupe...)?

On pourrait jouer un peu à la fin de chaque cours pour se rappeler ce qu'on a fait avant

Questionnaire : le jeu en classe

1) As-tu trouvé l'activité de mots croisés intéressante ?

Oui, je l'ai tout trouvée intéressante

2) Est-ce que tu penses que cela t'as aidé pour rédiger le texte sur l'île Maurice ?

Oui oui ça m'a aidé

3) As-tu des idées pour améliorer le jeu en classe (un type de jeu en particulier, jouer plus longtemps, moins longtemps, seul ou en groupe...)?

Non

Questionnaire : le jeu en classe

1) As-tu trouvé l'activité de mots croisés intéressante ?

Oui je l'ai trouvé intéressante c'est apprendre en s'amusant.

2) Est-ce que tu penses que cela t'as aidé pour rédiger le texte sur l'île Maurice ?

Oui cela m'a aidé à rédiger le texte sur l'île Maurice car j'avais des idées de mots avec leurs définitions.

3) As-tu des idées pour améliorer le jeu en classe (un type de jeu en particulier, jouer plus longtemps, moins longtemps, seul ou en groupe...)?

Oui je m'as pas d'idées.

Questionnaire : le jeu en classe

1) As-tu trouvé l'activité de mots croisés intéressante ?

Je ne l'ai pas fait mais j'ai recopier et à l'air intéressant.

2) Est-ce que tu penses que cela t'as aidé pour rédiger le texte sur l'île Maurice ?

Non, je me suis aidé à rédiger le texte sur l'île Maurice avec les fiches.

3) As-tu des idées pour améliorer le jeu en classe (un type de jeu en particulier, jouer plus longtemps, moins longtemps, seul ou en groupe...)?

Pour améliorer le jeu être en groupe faire comme la ville de Termignon (l'organisation).

Questionnaire : le jeu en classe

1) As-tu trouvé l'activité de mots croisés intéressante ?

Oui j'ai trouvé ça très intéressant c'est ça m'a plus beaucoup et j'ai merai rien qui on continue à le faire.

2) Est-ce que tu penses que cela t'as aidé pour rédiger le texte sur l'île Maurice ?

Oui ça m'a beaucoup aidé et c'est ça qui m'a donné de bonne note.

3) As-tu des idées pour améliorer le jeu en classe (un type de jeu en particulier, jouer plus longtemps, moins longtemps, seul ou en groupe...)?

Moi je que je peu améliorer c'est que on joue plus longtemps et qu'on s'ent aidez pour que on qui com prend trop bien.

Questionnaire : le jeu en classe

1) As-tu trouvé l'activité de mots croisés intéressante ?

Oui, ça m'a permis de développer mon vocabulaire.

2) Est-ce que tu penses que cela t'a aidé pour rédiger le texte sur l'île Maurice ?

Oui, ça m'a inspiré pour le texte.

3) As-tu des idées pour améliorer le jeu en classe (un type de jeu en particulier, jouer plus longtemps, moins longtemps, seul ou en groupe...)?

Non, rien en particulier.

Questionnaire : le jeu en classe

1) As-tu trouvé l'activité de mots croisés intéressante ?

Oui

2) Est-ce que tu penses que cela t'a aidé pour rédiger le texte sur l'île Maurice ?

Oui, ça m'a aidé.

3) As-tu des idées pour améliorer le jeu en classe (un type de jeu en particulier, jouer plus longtemps, moins longtemps, seul ou en groupe...)?

Non

Questionnaire : le jeu en classe

1) As-tu trouvé l'activité de mots croisés intéressante ?

Oui, c'est intéressant.

2) Est-ce que tu penses que cela t'a aidé pour rédiger le texte sur l'île Maurice ?

Oui, ça m'a aidé pour rédiger le texte sur l'île Maurice.

3) As-tu des idées pour améliorer le jeu en classe (un type de jeu en particulier, jouer plus longtemps, moins longtemps, seul ou en groupe...)?

On pourrait jouer jouer plus longtemps et en groupe.  
le jeu de réviser.

Questionnaire : le jeu en classe

1) As-tu trouvé l'activité de mots croisés intéressante ?

non

2) Est-ce que tu penses que cela t'as aidé pour rédiger le texte sur l'île Maurice ?

oui

3) As-tu des idées pour améliorer le jeu en classe (un type de jeu en particulier, jouer plus longtemps, moins longtemps, seul ou en groupe...) ?

En groupe

Questionnaire : le jeu en classe

1) As-tu trouvé l'activité de mots croisés intéressante ?

oui. ça m'a beaucoup aidé

2) Est-ce que tu penses que cela t'as aidé pour rédiger le texte sur l'île Maurice ?

oui. car j'ai trouvé beaucoup de mots dans les mots fléchés

3) As-tu des idées pour améliorer le jeu en classe (un type de jeu en particulier, jouer plus longtemps, moins longtemps, seul ou en groupe...) ?

jouer plus longtemps en groupe

Questionnaire : le jeu en classe

1) As-tu trouvé l'activité de mots croisés intéressante ?

Oui. Mais un peu dur à trouver. (C'était dur)

2) Est-ce que tu penses que cela t'as aidé pour rédiger le texte sur l'île Maurice ?

Non. pas trop

3) As-tu des idées pour améliorer le jeu en classe (un type de jeu en particulier, jouer plus longtemps, moins longtemps, seul ou en groupe...) ?

Je pense que nous pouvons faire des jeux amusant en groupe et plus longtemps (en). Mais éducatif pour apprendre et s'amuser

Questionnaire : le jeu en classe

1) As-tu trouvé l'activité de mots croisés intéressante ?

Oui je l'ai trouver très intéressant.

2) Est-ce que tu penses que cela t'as aidé pour rédiger le texte sur l'île Maurice ?

Oui. Ça ma beaucoup aider.

3) As-tu des idées pour améliorer le jeu en classe (un type de jeu en particulier, jouer plus longtemps, moins longtemps, seul ou en groupe...)?

Oui. Ça ma aider pour le texte d'île Maurice.

Questionnaire : le jeu en classe

1) As-tu trouvé l'activité de mots croisés intéressante ?

Oui mais au bout d'un moment c'était lassant.

2) Est-ce que tu penses que cela t'as aidé pour rédiger le texte sur l'île Maurice ?

Oui beaucoup! (même si j'aimeu pas trop ce sujet)

3) As-tu des idées pour améliorer le jeu en classe (un type de jeu en particulier, jouer plus longtemps, moins longtemps, seul ou en groupe...)?

Jouer plus longtemps en groupe.

Questionnaire : le jeu en classe

1) As-tu trouvé l'activité de mots croisés intéressante ?

Oui Elle était un très intéressante

2) Est-ce que tu penses que cela t'as aidé pour rédiger le texte sur l'île Maurice ?

Un peu oui

3) As-tu des idées pour améliorer le jeu en classe (un type de jeu en particulier, jouer plus longtemps, moins longtemps, seul ou en groupe...)?

Oui en pourrait faire un baccaloréa en groupe

Questionnaire : le jeu en classe

1) As-tu trouvé l'activité de mots ~~pendus~~ intéressante ?

Oui je l'ai trouvée intéressante.

2) Est-ce que tu penses que cela t'as aidé pour rédiger le texte sur l'île Maurice ?

Oui cela m'a aidé pour rédiger le texte sur l'île Maurice.

3) As-tu des idées pour améliorer le jeu en classe (un type de jeu en particulier, jouer plus longtemps, moins longtemps, seul ou en groupe...)?

Non je n'ai pas d'idées pour améliorer le jeu en classe.

Questionnaire : le jeu en classe

1) As-tu trouvé l'activité de mots ~~pendus~~ intéressante ?

L'était intéressant

~~car~~ et j'ai bien aimé

car car je ne considère pas ça comme un devoir.

2) Est-ce que tu penses que cela t'as aidé pour rédiger le texte sur l'île Maurice ?

pas précieusement

mais oui un petit peu

3) As-tu des idées pour améliorer le jeu en classe (un type de jeu en particulier, jouer plus longtemps, moins longtemps, seul ou en groupe...)?

j'aimerais bien faire plus de pendus et en groupe

Questionnaire : le jeu en classe

1) As-tu trouvé l'activité de mots ~~pendus~~ intéressante ?

pas trop

2) Est-ce que tu penses que cela t'as aidé pour rédiger le texte sur l'île Maurice ?

je sais pas

3) As-tu des idées pour améliorer le jeu en classe (un type de jeu en particulier, jouer plus longtemps, moins longtemps, seul ou en groupe...)?

non

**b : Retour sur le pendu pratiqué par les deux classes**

Questionnaire : le jeu en classe

1) As-tu trouvé l'activité du « pendu » intéressante ?

Oui très bonne

2) Est-ce que ça t'a aidé à comprendre/te souvenir de certaines notions vues depuis le début de l'année ?

non

Questionnaire : le jeu en classe

1) As-tu trouvé l'activité du « pendu » intéressante ?

Oui c'est génial

2) Est-ce que ça t'a aidé à comprendre/te souvenir de certaines notions vues depuis le début de l'année ?

Oui ça m'a aidé à me souvenir

Questionnaire : le jeu en classe

1) As-tu trouvé l'activité du « pendu » intéressante ?

En bien oui (ça fait réviser l'orthographe ect.)

2) Est-ce que ça t'a aidé à comprendre/te souvenir de certaines notions vues depuis le début de l'année ?

~~Oui~~ Non pas trop

Questionnaire : le jeu en classe

1) As-tu trouvé l'activité du « pendu » intéressante ?

Oui, car beaucoup de personnes aiment ce jeu, alors ça nous donne envie de travailler et d'apprendre.

2) Est-ce que ça t'a aidé à comprendre/te souvenir de certaines notions vues depuis le début de l'année ?

Ça m'a aidé à me souvenir de notions qu'on avait vues avant.  
Quelques mots on s'en aide à me souvenir d'à peu près tout.

Questionnaire : le jeu en classe

1) As-tu trouvé l'activité du « pendu » intéressante ?

Oui

2) Est-ce que ça t'a aidé à comprendre/te souvenir de certaines notions vues depuis le début de l'année ?

Oui

Questionnaire : le jeu en classe

1) As-tu trouvé l'activité du « pendu » intéressante ?

Oui

2) Est-ce que ça t'a aidé à comprendre/te souvenir de certaines notions vues depuis le début de l'année ?

Non. Pour améliorer le pendu je propose de faire des équipes.

Questionnaire : le jeu en classe

1) As-tu trouvé l'activité du « pendu » intéressante ?

Oui. Je l'ai trouvée très intéressante car ça m'a aidé à réviser.

2) Est-ce que ça t'a aidé à comprendre/te souvenir de certaines notions vues depuis le début de l'année ?

Oui. Grâce à ce pendu j'ai pu réviser.

Questionnaire : le jeu en classe

1) As-tu trouvé l'activité du « pendu » intéressante ?

Oui

2) Est-ce que ça t'a aidé à comprendre/te souvenir de certaines notions vues depuis le début de l'année ?

Oui ça m'a beaucoup aidé.

Questionnaire : le jeu en classe

1) As-tu trouvé l'activité du « pendu » intéressante ?

Oui je l'ai trouvée intéressante.

2) Est-ce que ça t'a aidé à comprendre/te souvenir de certaines notions vues depuis le début de l'année ?

Oui cela m'a aidé.

Questionnaire : le jeu en classe

1) As-tu trouvé l'activité du « pendu » intéressante ?

Oui c'était très enrichissant et drôle et amusant.

2) Est-ce que ça t'a aidé à comprendre/te souvenir de certaines notions vues depuis le début de l'année ?

Oui en à revoir les pays.

Questionnaire : le jeu en classe

1) As-tu trouvé l'activité du « pendu » intéressante ?

Oui cette cool. Merci beaucoup. Bonne nuit. Merci Lee.

2) Est-ce que ça t'a aidé à comprendre/te souvenir de certaines notions vues depuis le début de l'année ?

Oui

Questionnaire : le jeu en classe

1) As-tu trouvé l'activité du « pendu » intéressante ?

Oui

2) Est-ce que ça t'a aidé à comprendre/te souvenir de certaines notions vues depuis le début de l'année ?

Oui

Questionnaire : le jeu en classe

1) As-tu trouvé l'activité du « pendu » intéressante ?

Oui

2) Est-ce que ça t'a aidé à comprendre/te souvenir de certaines notions vues depuis le début de l'année ?

Oui

Questionnaire : le jeu en classe

1) As-tu trouvé l'activité du « pendu » intéressante ?

Oui

2) Est-ce que ça t'a aidé à comprendre/te souvenir de certaines notions vues depuis le début de l'année ?

Oui



	Evaluation		
	C1	C2	C3

**b: Résultats de la classe n’ayant pas fait l’activité de mots croisés**

	Evaluation		
	C1	C2	C3
	NE	NE	NE

**C1** Extraire des informations pertinentes pour répondre à une question

**C2** Écrire pour structurer sa pensée et son savoir, pour argumenter et écrire pour communiquer et échanger

**C3** Réaliser ou compléter des productions graphiques

NE Non évalué  
 DIS Dispensé  
 ABS Absent  
 Maîtrise insuffisante  
 Maîtrise fragile  
 Maîtrise satisfaisante  
 Très bonne maîtrise

	Evaluation		
	C1	C2	C3
	ABS	ABS	ABS
	ABS	ABS	ABS
	ABS	ABS	ABS

## **Annexe n°18 : Retour du questionnaire destiné aux enseignants et interrogeant leur pratique du jeu en classe.**

### **Questionnaire:**

1) Quelle discipline enseignez-vous ?

**HG**

2) Pensez-vous que pratiquer le jeu en classe permet aux élèves de mieux assimiler les compétences (savoirs, savoir-faire, attitudes) ?

**oui, sans doute. Mais, en fait, je n'arrive pas à évaluer réellement l'efficacité.... Sur les savoirs sans doute, sur les attitudes, non, sur les savoirs-faire, pas avec le type de jeu que je pratique.**

**Je n'utilise pas de manière systématique le jeu.**

3) Si oui lesquelles (notionnelles, procédurales) ?

**Motivation des élève (très important à mon sens)+ Notionnelles. Procédurales, non.**

4) Enfin, privilégieriez-vous un jeu court (quelques minutes dans une séance) ou un jeu long (une séance ou plus) ?

**Les deux : court (type pendu) et long sur une séance (Kahhot par exemple)**

Chaque WE voire plus, j'envoie une charade à toutes mes classes (charades proches de celles envoyées au personnel, mais plus "abordables" par des élèves), en lien avec les thèmes abordés en SVT l'année en cours ou en relation avec l'actualité  
De plus, je pratique la "pluridisciplinarité" pour parvenir à "mon tout" !.

Avec cet exemple de "serious game", les élèves apprennent ou retiennent des notions tout en "s'amusant". Cela éveille également leur curiosité !

En effet, quand le mot à trouver est en lien avec l'actualité, j'apporte des compléments d'informations quand les élèves ont résolu la charade !

De plus, parmi les charades envoyées, certaines seront reprises en classe pour introduire une activité, une notion et ceci sur un temps court.

Je te transmets l'envoi du jour et vais te transférer également le mail envoyé ce jour via la messagerie ENT, si cela peut te rendre service !!

### **Charade 1 du 04.12.21 (aux élèves)**

Mon premier est tendre dans le pain.

Mon deuxième peut être complet, long, basmati...

Souvent suivi de « bon », mon troisième marque l'étonnement.

Mon quatrième est « durcie » chez les arthropodes.

Mon cinquième fait la paire.

=> **Heureusement que mon tout ne doit pas porter de chaussures !**

**Questionnaire:**

1) Quelle discipline enseignez-vous ?

J'enseigne les Sciences de la vie et de la terre

2) Pensez-vous que pratiquer le jeu en classe permet aux élèves de mieux assimiler les compétences (savoirs, savoir-faire, attitudes) ?

Le jeu peut être intéressant dans la mesure où il donne un enjeu à l'apprentissage. Le mieux c'est qu'il soit collaboratif afin que chaque groupe d'élèves apporte un élément notionnel qu'il doit partager et retranscrire à l'oral aux autres (l'enjeu réside ici: je dois comprendre car je dois transmettre ce qui améliore l'attention et la mémorisation) pour accéder à la fin du jeu.

3) Si oui lesquelles (notionnelles, procédurales) ?

Notionnelles oui c'est certain comme je l'ai indiqué plus haut, procédurales oui aussi si le jeu intègre la possibilité de répétition jusqu'à l'obtention de la bonne procédure. De

4) Enfin, privilégieriez-vous un jeu court (quelques minutes dans une séance) ou un jeu long (une séance ou plus) ?

Je peux pratiquer parfois des jeux courts pour de petits objectifs (5 ou 10 mn) ou des jeux plus longs sur une demi-heure et dans ce cas j'essaie d'y intégrer de la collaboration qui nécessite plus de temps.

**Questionnaire:**

1) Quelle discipline enseignez-vous ?

EPS

2) Pensez-vous que pratiquer le jeu en classe permet aux élèves de mieux assimiler les compétences (savoirs, savoir-faire, attitudes) ?

Indispensable ! Tous les mammifères apprennent d'abord grâce au jeu entre les pairs.

3) Si oui lesquelles (notionnelles, procédurales) ? Les deux. Les notions font davantage sens car elles sont reliées à des dimensions émotionnelles, concrètes et ludiques. Les procédures sont assimilées plus rapidement presque inconsciemment car elles deviennent une nécessité.

4) Enfin, privilégieriez-vous un jeu court (quelques minutes dans une séance) ou un jeu long (une séance ou plus) ?

Cela dépendra des objectifs et du public. Pour moi plus il est difficile plus j'allonge les phases ludiques car cela facilite la quantité de répétition

1) Quelle discipline enseignez-vous ?

le français

2) Pensez-vous que pratiquer le jeu en classe permet aux élèves de mieux assimiler les compétences (savoirs, savoir-faire, attitudes) ?

je ne sais pas et ne suis pas sûre car il faut tout de même être concentré et conscient de ce que l'on travaille. Parfois la notion de jeu engendre de la dispersion. Mais, si tout se passe bien, cela peut effectivement permettre de fixer les notions ne serait-ce que parce que la séance risque d'être marquante.

3) Si oui lesquelles (notionnelles, procédurales) ?

Pour ma part, j'essaie surtout par le jeu de fixer les notions.

4) Enfin, privilégieriez-vous un jeu court (quelques minutes dans une séance) ou un jeu long (une séance ou plus) ?

J'aimerais me lancer dans la simulation globale mais pour l'instant, il s'agit plutôt de rituel ou de jeu sur une séance.

Pour info, je te conseille d'aller suivre sur instagram la bande à baudelaire, la boîte de pandore et la légèreté des lettres qui sont incroyables pour les jeux en classe

**Questionnaire:**

1) Quelle discipline enseignez-vous ?

espagnol

2) Pensez-vous que pratiquer le jeu en classe permet aux élèves de mieux assimiler les compétences (savoirs, savoir-faire, attitudes) ?

absolument

3) Si oui lesquelles (notionnelles, procédurales) ?

notionnelles

4) Enfin, privilégieriez-vous un jeu court (quelques minutes dans une séance) ou un jeu long (une séance ou plus) ?

jeu court

**Questionnaire:**

1) Quelle discipline enseignez-vous ? ANGLAIS

2) Pensez-vous que pratiquer le jeu en classe permet aux élèves de mieux assimiler les compétences (savoirs, savoir-faire, attitudes) ?  
TOUT A FAIT. LE JEU ME PERMET SOUVENT DE CAPTER LEUR ATTENTION ET DE LES MOBILISER SUR UN TEMPS COURT.

3) Si oui lesquelles (notionnelles, procédurales) ?

JE ME SERS SOUVENT DU JEU POUR FAIRE TRAVAILLER LEUR MEMOIRE (JEU DE MEMORY POUR AIDER A MEMORISER DU VOCABULAIRE NOUVEAU)

INTRODUIRE UNE NOTION DE TEMPS LIMITE POUR EFFECTUER UNE TACHE PERMET AUSSI DE RENDRE LA TACHE LUDIQUE.

4) Enfin, privilégieriez-vous un jeu court (quelques minutes dans une séance) ou un jeu long (une séance ou plus) ?  
JEU COURT.

1) Quelle discipline enseignez-vous ?

Les lettres classiques (français, latin et, officiellement, le grec ancien mais il n'y a plus de cours de grec).

2) Pensez-vous que pratiquer le jeu en classe permet aux élèves de mieux assimiler les compétences (savoirs, savoir-faire, attitudes) ?

3) Si oui lesquelles (notionnelles, procédurales) ?

[Je réponds à 2 et 3 en même temps : j'ai du mal à les séparer.]

Tout dépend desquelles. Pour moi, la pratique du jeu en classe permet essentiellement de faire travailler des compétences psychosociales et métacognitives : coopération, appropriation et respect des règles du jeu, humilité, acceptation de la défaite et des erreurs, persévérance, attention, observation mais aussi ruse, capacités d'argumentation, mensonge efficace, roublardise...

J'ai tendance à penser que la ludification des enseignements n'est pas adaptée à tout le monde, cependant : je préfère *jouer* sur les postures d'enseignement (cf. Bucheton et Soulé) pour mettre les élèves en activité sur des tâches complexes motivantes plutôt que de transformer l'activité en jeu. Je ne dis pas que la ludification n'est pas pertinente : elle ne l'est pas dans le cadre de mes gestes professionnels.

4) Enfin, privilégieriez-vous un jeu court (quelques minutes dans une séance) ou un jeu long (une séance ou plus) ?

En fin d'année, surtout, je fais jouer les élèves (qui sont souvent en nombre assez réduit) ♦♦ des jeux que je connais bien (je suis un joueur régulier de jeux de plateau, de jeux de rôle et aussi de jeux vidéos) à des jeux plutôt longs, qui vont demander de l'attention, de la concentration et de la subtilité. Par exemple, pour l'écriture de récits du type conte de fées, j'utilise *Il était une fois*. Cela peut prendre plusieurs séances.

**Questionnaire dans le cadre du mémoire de M2 MEEF :**

1) Quelle discipline enseignez-vous ? *Mathématiques*

2) Pensez-vous que pratiquer le jeu en classe permet aux élèves de mieux assimiler les compétences (savoirs, savoir-faire, attitudes) ?

*Oui. J'en suis convaincue.*

3) Si oui lesquelles (notionnelles, procédurales) ?

*Les deux.*

4) Enfin, privilégieriez-vous un jeu court (quelques minutes dans une séance) ou un jeu long (une séance ou plus) ?

*de temps en temps selon le type de programmes*