



HAL
open science

Le jeu favorisant l'acquisition de compétences dans l'Enseignement Moral et Civique

Amandine Gonzalez

► **To cite this version:**

Amandine Gonzalez. Le jeu favorisant l'acquisition de compétences dans l'Enseignement Moral et Civique. Education. 2023. dumas-04355932

HAL Id: dumas-04355932

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04355932>

Submitted on 20 Dec 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

Année universitaire 2022 – 2023

Master Métiers de l'enseignement, de l'éducation et de la formation

Mention Premier degré

**Le jeu favorisant l'acquisition de compétences dans
l'Enseignement Moral et Civique**

Présenté par Amandine Gonzalez

Mémoire de M2 encadré par Monsieur Alibert

Soutenue le : 2023

Remerciements :

- À ma MAT du stage n°2 de M1, pour m'avoir permis de tester des séances inspirées du jeu des 3 figures avec ses élèves de Grande section de maternelle.
- À ma MAT du stage filé de M2, pour m'avoir accompagné au fil de l'année dans mon projet de recherche avec ses élèves de CM2.
- À mon directeur de mémoire, pour m'avoir aidé et guidé dans ma recherche.

Dédicace :

- À mon père, enseignant et directeur adjoint dans le secondaire, qui a commencé, il y a quelques années, un long chemin vers l'épanouissement scolaire qui permettrait à l'intégralité des élèves de trouver sa place. Cela constitue une réelle inspiration et une grande fierté dans l'idée d'un changement de l'école.
- À ma tante, ancienne enseignante dans le secondaire, qui – bien qu'ayant exercé à une période où les méthodes d'enseignement étaient différentes – a su me transmettre sa vocation à travers de nombreuses discussions inspirantes.
- Aux écoles qui m'ont permis de connaître une autre approche éducative en vivant une expérience tant humaine que professionnalisante.

Résumé :

Mes premières expériences en tant que future enseignante ont conduit ma réflexion à se porter sur un aspect fondamental de l'enseignement : la formation du citoyen de demain. Dans un monde où la violence règne, il me paraît primordial de « prendre le problème à la racine ». Autrement dit, le rôle phare de l'école, outre l'enseignement des fondamentaux, est de transmettre les valeurs de la République afin d'assurer un climat scolaire permettant aux élèves de s'épanouir dans leurs apprentissages ainsi que leurs relations sociales. Ainsi, l'enfant va forger son identité sur des bases de bienveillance, de respect et d'empathie.

De fait, j'ai tenté d'analyser comment une approche ludique permettait aux élèves d'acquérir des compétences en Enseignement Moral et Civique – et particulièrement dans le domaine qu'est la culture de la sensibilité. Cette étude me permettra de poser les jalons d'un geste professionnel quotidien qui se doit d'être considéré. En effet, nous verrons que l'approche de l'enseignant, dans sa manière de « gérer l'éthos » de la classe, impactera considérablement les apprentissages des élèves.

Mots clés : Pédagogie – Citoyen – Climat scolaire – Bienveillance – Empathie – Sensibilité – Jeu

Abstract :

My first experiences as a future teacher led me to focus on a fundamental aspect of education: training the citizen of tomorrow. In a world where violence reigns, it seems essential to me to take the problem to the root. In other words, the flagship role of the school, in my opinion, in addition to teaching the fundamentals, is to transmit the values of the Republic to ensure a school climate allowing students to flourish in their learning as well as their social relations. Thus, the child will forge his identity based on benevolence, respect, and empathy.

In fact, I tried to analyze how a playful approach allowed students to acquire skills in Civic and Moral Education – particularly in the culture of sensitivity. This study will let me lay the groundwork for a daily professional gesture we must consider. Indeed, we will see that the teacher's approach, in their way of "managing the ethos" of the class, will have a considerable impact on student learning.

Keys words : Pedagogy – Citizen – School climate – Kindness – Empathy – Sensitivity – Game

Table des matières

Introduction	6
I. Cadre théorique	7
1) L'Enseignement Moral et Civique.....	7
a. Historique de la discipline	7
b. Pourquoi enseigner l'EMC à l'école ?	8
c. Le débat au service de l'EMC	9
2) Le recours au jeu pédagogique	11
a. Le jeu au service de l'éducation	12
b. La pertinence du jeu en EMC	14
3) Un enseignement transdisciplinaire : des outils pédagogiques	15
a. Langage oral : Le jeu du débat (philosopher à l'école).....	15
b. Éducation Physique et Sportive : Les jeux coopératifs	16
c. Théâtre / Langage oral : Le jeu de rôle	17
II. Méthodologie de l'expérimentation	18
1) Questions de départ, problématique et hypothèses	18
a. Vers la problématique... ..	18
b. Questions de départ	19
c. Problématique	19
d. Objectifs et hypothèses	19
2) Cadre de l'expérimentation (procédure)	20
a. Les participants	21
b. Organisation matérielle	21
3) Présentation des jeux servant à l'expérimentation	22
a. Le jeu du débat : présentation et mise en œuvre	22
b. Jeux coopératifs en EPS : présentation et mise en œuvre	23
c. Le jeu de rôle : présentation et mise en œuvre	24
III. Recueil et analyse des données	25
1) Recueil de données.....	25
a. Les productions d'élève	26
b. Échanges avec les élèves	26
c. Questionnaire et entretien (dédiés aux élèves et à l'enseignante référente)	27
d. Le déroulement du jeu de rôles	27
2) Méthodologie d'analyse des données	27
3) Corpus et analyse de données	28
a. Les constats sur les productions d'élèves	28
b. Les résultats sur les échanges avec les élèves	31
c. Les résultats quant à l'intérêt des élèves et du PE	32
d. Les observations sur le déroulement du jeu de rôle	34
e. Les résultats sur le climat scolaire	36
IV. Analyse et discussion	37
Conclusion	38
1) Validation des hypothèses.....	38
2) Réponse à la problématique	40
Perspectives	41
1) Perspectives professionnelles	41

2) Perspectives de recherche.....	42
Bibliographie	43
Sitographie.....	44
Annexes	46
• Annexe 1 : Fiches de préparation.....	46
• Annexe 2 : Portrait chinois	56
• Annexe 3 : Jeu de plateau d'une enseignante.....	58
• Annexe 4 : Jeu de plateau inspiré de celui de l'enseignante	58
• Annexe 5 : Cartes de jeu	59
• Annexe 6 : Le bâton de parole	63
• Annexe 7 : Les productions d'élèves	63
• Annexe 8 : Saynètes des jeux de rôles et leurs solutions	68
• Annexe 9 : Verbatim.....	72
• Annexe 10 : Questionnaire et tableau récapitulatif des réponses	87
• Annexe 11 : Grille d'analyse des termes du verbatim de ma MAT	92
• Annexe 12 : Grille d'analyse des questionnaires	93

Introduction

D'après Nelson MANDELA, « L'éducation est l'arme la plus puissante que vous puissiez utiliser pour changer le monde ».

Pour ce qu'il en est de la construction de l'individu en société, il semble légitime de penser l'école comme une structure fondamentale de socialisation et d'apprentissage. Un ensemble de disciplines est mis au service de ce biais-là, cependant, une discipline s'intéresse plus particulièrement à cet apprentissage qu'est la formation du citoyen : l'Enseignement Moral et Civique. Cet enseignement fondamental, est mis en œuvre par des méthodes et dispositifs d'apprentissage variés : travail en binôme, étude d'un texte engagé, de témoignages etc... Mais pourrait-il être amené par le jeu ?

Aristote disait : « Il faut jouer pour devenir sérieux ».

Pourtant, le jeu a longtemps été réduit à un simple moyen de distraction. La notion de « frivolité » du jeu, comprise comme l'absence de conséquence de l'activité dans le monde réel, plaçait donc ce dernier en opposition au travail. En France, jouer était relégué à la récréation ; les enseignants ayant longtemps résisté à la pédagogie ludique. Ce n'est qu'à partir du XX^{ème} siècle que cet outil a commencé à être reconsidéré. Pour Jean PIAGET, « la pensée humaine prend son origine dans le développement des capacités motrice ». C'est donc par l'action que l'enfant peut « opérer sur le monde » et donc « acquérir ses premières connaissances ». De fait, cela tend à penser que le jeu pourrait être un outil qu'il serait judicieux d'intégrer dans les pratiques scolaires. Soit, mais quel type de jeu ?

En effet, nombreuses sont les manières de définir la notion de jeu. D'une part, elle s'articule comme étant « une activité physique ou intellectuelle » se déclinant en différents aspects : ludique, pédagogique et éducatif comme le présente Nicole de GRANDMONT. D'autre part, le jeu peut être vu comme un cadre avec des règles et des limites d'espace et de temps comme l'explique Johan HUIZINGA. Enfin, d'après Roger CAILLOIS, le jeu permet l'apprentissage de la vie en société. Ainsi, pour résumer les théories de chacun des auteurs, nous pourrions définir le jeu de la manière suivante : il est inhérent à l'être humain et permet la construction de l'individu. Le jeu est fondamental à la nature humaine, mais il est aussi un moteur éducatif transdisciplinaire et culturel.

Ainsi, ce mémoire étudiera plus profondément l'historique de la discipline qui nous intéresse ici, l'EMC. De plus, il s'attachera à définir le jeu et sa place au cœur de l'enseignement. Enfin, ce dernier tentera de répondre à la question suivante : En quoi le jeu favorise-t-il l'acquisition de compétences dans l'Enseignement Moral et Civique ? Et notamment : Quel(s) jeu(x) ?

I. Cadre théorique

1) L'Enseignement Moral et Civique

a. Historique de la discipline

Si l'Enseignement Moral et Civique s'intègre naturellement dans le système scolaire aujourd'hui, cela n'a pas toujours été le cas. Lorsque l'on remonte l'historique de cette discipline, on note que depuis sa création en 1881, l'école de Jules FERRY tend à cette formation du citoyen. Cours de morale, instruction civique, éducation civique et morale, éducation à la citoyenneté... Tant d'intitulés pour désigner une matière « qui n'a cessé d'osciller entre la morale individuelle, l'apprentissage de règles collectives et la préparation du futur citoyen ». En rendant l'école laïque, Jules FERRY amène à former des citoyens moraux, et non plus des « bons chrétiens », défenseurs des valeurs de la République et ses idéaux que sont : les libertés fondamentales, l'entraide, la dignité de l'Homme, ... C'est en 2012, dans un contexte de « Refondation de l'École », que l'Éducation nationale énonce l'idée d'un « Enseignement moral et civique ». D'après le ministre de l'Éducation de l'époque, « cette refondation républicaine constituerait un moyen, pour l'École, de réaffirmer des valeurs autour des notions d'humanité, de liberté, d'égalité, de fraternité et de raison » – l'objectif étant, d'enseigner les valeurs de la République française. De fait, cette discipline sera créée par la loi d'orientation et de programmation pour la refondation de l'École de la République le 8 juillet 2013. Or, il faudra attendre 2015 pour que cette discipline soit effective et entre en vigueur dans les programmes de l'école primaire au lycée, toutes filières confondues.

Si l'on regarde les programmes publiés au Bulletin Officiel n°31 du 30 juillet 2020, on note que l'EMC est une discipline qui permet de viser tous les domaines du SCCC (Socle Commun de Connaissances, de Compétences et de Culture) que sont :

- Les langages pour penser et communiquer
- Les méthodes et outils pour apprendre
- La formation de la personne et du citoyen
- Les systèmes naturels et systèmes techniques
- Les représentations du monde et de l'activité humaine

De plus, l'EMC se doit de transmettre un socle de valeurs communes comme la dignité, la liberté, l'égalité, la solidarité, la laïcité... Mais aussi le sens moral, l'esprit critique, l'esprit de justice, le

respect d'autrui, l'égalité entre les femmes et les hommes et la tolérance afin de lutter contre toute forme de discrimination. Cela permettra notamment à l'élève d'apprendre à adopter un comportement réfléchi et responsable.

b. Pourquoi enseigner l'EMC à l'école ?

L'Enseignement Moral et Civique est une discipline qui est travaillée dès le cycle 1 ; bien que l'on ne parle pas encore d'EMC, des notions sont abordées dans le domaine du « vivre ensemble ». En effet, dès le plus jeune âge au sein de l'école, les enfants vont acquérir des compétences en EMC en les travaillant implicitement dans d'autres disciplines ou sur un travail des émotions par exemple. D'après les programmes du Bulletin officiel, ainsi que des ressources Eduscol, ce n'est qu'à partir du cycle 2 que l'on aborde réellement cette matière, en raison d'une certaine maturation cognitive et d'une meilleure appréhension de l'altérité à partir d'un certain âge. Cette idée est soutenue par Jean PIAGET dans son ouvrage « Le Développement de la notion de temps chez l'enfant » (1946). Il considère que l'enfant ne peut apprendre qu'après avoir atteint un certain stade de développement lié à son âge. Néanmoins, ce propos reste à nuancer car selon d'autres chercheurs, comme Jérôme BRUNER ou Valérie TARTAS plus récemment, il y aurait une importance du contexte social et culturel de l'enfant qui déterminerait sa maturation.

Des questions sociales et des finalités éducatives justifient l'EMC ; prenons l'exemple de la prévention de la violence et du harcèlement scolaire. La violence est un phénomène de société qui touche toutes les cultures, les classes sociales et tous les individus en général. Elle traverse le temps mais semble omniprésente aujourd'hui, du fait d'une certaine transparence par les réseaux sociaux notamment – bien que les phénomènes de violence aient toujours existé. Cette dernière souligne un caractère protéiforme : les violences physiques, morales, verbales, ... De la simple négligence à la grande criminalité, elle est un fléau de la vie humaine. Ainsi, la violence se retrouve à l'école et impacte sensiblement l'enfance. Du fait de répercussions considérables sur l'état physique et moral des élèves, des résultats scolaires et d'un taux d'absentéisme élevé – ainsi que dans un souci de formation du citoyen moral – le gouvernement français a lancé une campagne de lutte contre le harcèlement scolaire par le biais de différents dispositifs : journée nationale, numéro vert, programme pHARe, pôles harcèlement, etc... Mais au-delà de ces moyens mis en œuvre, notons que l'enseignant joue un rôle primordial dans la sensibilisation. En tant que fonctionnaire de l'État et donc agent du service public, il est de son devoir de faire partager les valeurs de la République, de savoir transmettre les principes de vie démocratique comme le refus de toute discrimination. De plus, il connaît les exigences inhérentes à sa fonction d'enseignant et aux responsabilités qui y sont attachées – stipulées

par la loi n°83-634, « portant droits et obligations des fonctionnaires », dite loi Le Pors, du 13 juillet 1983. Il se doit d'agir en éducateur responsable et selon des principes éthiques ; c'est-à-dire qu'il doit contribuer à assurer le bien-être, la sécurité et la sûreté des élèves.

En d'autres termes, l'enseignant participe à l'établissement d'un climat scolaire empathique et bienveillant – favorisant l'engagement, l'implication et la motivation de tous – afin de prévenir les tensions, incivilités, problèmes de discipline, violences, harcèlement. Pour ce faire, l'enseignant peut agir au travers de diverses disciplines, en EMC par exemple.

Comme dans l'ensemble des enseignements travaillés à l'école, l'Enseignement Moral et Civique vise une pluralité de compétences. Ici, nous allons nous intéresser à un domaine précis de cette discipline qu'est la culture de la sensibilité. Cette dernière va cibler les compétences suivantes, que nous retrouvons dans le Bulletin officiel du 30 juillet 2020 de l'Éducation Nationale :

- Identifier et exprimer, en les régulant, ses émotions et sentiments
- S'estimer et être capable d'écoute et d'empathie
- Exprimer son opinion et respecter l'opinion des autres
- Accepter les différences
- Être capable de coopérer
- Se sentir membre d'une collectivité

Ces compétences visées vont faire l'objet d'observables pour la recherche.

c. Le débat au service de l'EMC

Le débat s'inscrit légitimement dans le cadre des programmes officiels de l'Éducation Nationale, notamment au sein de l'Enseignement Moral et Civique. À l'école, l'élève prend sa place au sein d'un groupe et cet aspect est renforcé à travers cette pratique. Très riche, elle permet de nombreux apprentissages dans divers domaines : apprendre à s'exprimer et à s'écouter, entendre que chacun possède son propre avis respectable. De plus, lors du débat, l'élève pourra puiser dans ses connaissances et/ou son expérience personnelle pour appuyer ses arguments – il sera l'occasion pour lui d'échanger avec autrui autour d'un thème important dans la formation de son civisme. Ainsi, les connaissances extérieures, apportées par ses camarades ou par l'enseignant, vont constituer un apport considérable pour l'élève.

En outre, cette activité permet de développer un panel de compétences transversales que sont :

- Des compétences intellectuelles : exploiter une information, exercer un jugement critique, résoudre des problèmes, ...

- Des compétences sociales et sociétales : former son identité, coopérer avec des pairs, communiquer, ...

Enfin, si l'on en croit le Socle commun de connaissances, de compétences et de culture ; l'élève, en pratiquant le débat en classe, serait capable de :

- S'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis
- Respecter les autres, les règles de la vie collective et les codes de politesse
- Prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue
- S'impliquer dans un projet individuel ou collectif

Cela à condition, bien évidemment, que les élèves pratiquent cet exercice régulièrement (et correctement) à tous les niveaux de leur scolarité.

Pour s'adapter à la diversité des cycles du système scolaire, et donc de l'âge des élèves, le débat se décline en plusieurs types, présentant des modalités différentes.

Nous verrons l'exemple de deux sortes de débat, qui nous intéresse dans notre analyse :

- Le débat réglé (ou argumenté) est un moyen pour l'élève d'exprimer son point de vue dans le cadre d'un échange régi par des règles : conseil de vie de classe, conseil d'élèves, espace de parole, la Discussion à Visée Philosophique.
- Le débat mouvant (ou Jeu de positionnement) est une forme de débat dynamique qui favorise la participation des élèves se positionnant pour ou contre un sujet donné.

On ne retrouvera pas les mêmes interrogations, ni la même réflexion au cycle 1 et au cycle 3. D'une part, ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle est de communiquer, de reformuler, d'expliquer, de se questionner, de proposer des solutions et de discuter un point de vue. D'autre part, les attendus de fin de cycle 3 seront nettement plus conséquent, en lien avec l'âge des élèves. En effet, en vue d'une formation à la citoyenneté, l'élève en fin de cycle 3 doit respecter autrui, acquérir et partager les valeurs de la République et construire une culture civique.

Mais l'essentiel est de rentrer dans le débat, dans l'échange, le langage le plus tôt possible.

Outre la place de l'élève dans ce type d'activité, l'enseignant, lui aussi, tient un rôle prépondérant. De l'organisation du débat à la posture dans laquelle il se place, les gestes professionnels sont institutionnalisés quant au bon déroulement de la séance. En effet, la pratique du débat appelle à une réflexion sur l'ensemble de cette dernière. D'abord, dans un souci d'organisation matérielle et

humaine, l'enseignant va s'interroger sur le lieu de pratique, l'organisation de l'espace pour favoriser l'échange, l'élaboration et l'utilisation d'un support introductif (littérature de jeunesse, documents divers, ...), la conception de règles cadrant le débat, etc... De plus, l'enseignant, au cours du débat, va adopter différentes postures (Bucheton, 2009). Par exemple, sa séance pourrait se dérouler de la manière suivante : premièrement il préside le débat et va donc être dans une posture d'enseignement voire de contrôle. Ensuite, il devra s'assurer du respect des règles, et veillera à distribuer la parole équitablement. Néanmoins, ce dernier peut attribuer le rôle de président du débat et de régulateur de parole à des élèves – et sera dès lors dans une posture de lâcher prise. Cela dépend, en effet, d'un choix pédagogique en fonction de ses objectifs et notamment du cycle dans lequel il enseigne. Notons qu'un climat scolaire bienveillant et de confiance permettra à chaque élève de participer activement. Enfin, il faut savoir que l'enseignant, dans une logique d'étayage, va guider les apprentissages. Autrement dit, il va aider à la reformulation, et posera des questions afin de faire émerger des idées et de faire avancer la discussion. Le but de cette reformulation est, d'abord de s'assurer de la bonne compréhension de tous, mais aussi d'encourager la réflexion. Néanmoins, notons qu'il reste pertinent de laisser les élèves exprimer ce qu'ils pensent avant de revenir sur leurs dires – afin de ne pas influencer ni « casser » leur réflexion. Effectivement, cet exercice doit amener l'élève à développer une posture réflexive, un esprit critique. De fait, dans certains cas, il sera nécessaire que l'intervention de l'enseignant ne prennent pas le dessus sur celles des élèves. Selon le but poursuivi, l'enseignant va adopter une posture d'accompagnement, et pourra revenir à une posture de contrôle.

2) Le recours au jeu pédagogique

Nombreux sont les chercheurs qui ont tenté de définir ce terme qu'est le jeu. Tout d'abord, Roger CAILLOIS, écrivain et sociologue français, dira en 1965 que le jeu est une activité qui doit être libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive. Ces critères permettraient de poser le cadre du jeu ; par exemple, un jeu imposé ne serait donc pas un jeu à proprement parlé. De plus, un jeu n'étant pas défini par des règles ne serait pas non plus considéré comme une activité de jeu par cet auteur. Plus tard, en 1995, c'est Nicole de GRANDMONT, orthopédagogue Québécoise, qui donnera quant à elle une autre proposition de définition. Elle rejoint R. CAILLOIS dans le sens où le jeu serait, pour elle aussi, une activité libre et incertaine. Or, elle pense que le jeu se définit comme une activité spontanée, c'est-à-dire sans règles préétablies. Par cela, apprendre par le jeu permettrait de faire appel à la motivation intrinsèque des élèves. Enfin, Gilles BROUGÈRE en 2005, reprendra cette définition en explicitant ses propres critères. Tout comme R. CAILLOIS et N. de GRANDMONT, il pense que le jeu ne peut exister que par la décision du joueur, ainsi que par l'incertitude du jeu – c'est-à-dire qu'on ne sait jamais à l'avance comment il se déroulera. Cela constituerait un réel moteur à ce dernier.

De plus, il rejoint R. CAILLOIS en précisant que la règle structure le jeu et ne serait donc pas négligeable. Enfin, ce professeur va amener deux nouveaux critères :

- La fiction réelle : le jeu prendrait une place dans un cadre spatio-temporel qui permettrait à l'individu de s'y investir avec autant de sérieux que dans la réalité.
- La frivolité : il invite à de nouvelles expériences sans conséquences négatives sur la réalité.

Avant d'entamer une quelconque analyse, il me paraît judicieux de proposer une définition de ce qu'est le jeu, en vue de compléter les idées des différents chercheurs cités ci-dessus. D'après ce que l'on peut lire dans l'encyclopédie Universalis, « Le jeu est une activité qui semble échapper, presque par définition, aux normes de la vie sociale [...] puisque jouer c'est précisément se situer en dehors des contraintes qui régissent l'existence ordinaire. ». Il permettrait en effet de s'extraire de son quotidien par son effet ludique. Or, notons que parallèlement à cela, « il est évident que le jeu [ne soit pas] sans rapport avec cette même vie sociale puisque [...] il la parodie bien souvent ». C'est en cela que ce support semble intéressant dans une logique d'apprentissage au sein de l'enseignement.

Effectivement, la pédagogie ludique est l'application de l'idéologie de vie qui permettrait à l'individu d'apprendre par tous les moyens possibles. C'est cette idée qui guidera ma réflexion tout au long de cette étude.

a. Le jeu au service de l'éducation

Les méthodes d'enseignement sont diverses et se renouvellent continuellement – donnant lieu à des supports jusque-là peu conventionnels. Certains supports, plus ou moins appréciés des enseignants et/ou des parents posent le débat : utiliser le jeu en classe, est-ce une bonne ou une mauvaise chose ? Celui-ci est figé dans les représentations et les mentalités comme étant une activité ludique ne permettant pas une réelle concentration qui induirait des apprentissages. Or le jeu, bien que critiquable, est un outil qui connaît un engouement particulier de la part des enseignants. Il « favorise la richesse des expériences vécues par les enfants dans l'ensemble des classes de l'école et alimente tous les domaines d'apprentissages ». En outre, d'après le Bulletin officiel n°25 du 24 juin 2021, il « permet aux enfants d'exercer leur autonomie, d'agir sur le réel, de construire des fictions et de développer leur imaginaire, d'exercer des conduites motrices, d'expérimenter des règles et des rôles sociaux variés. ». Cependant, il est important de notifier qu'il présente des limites en termes de :

- Difficultés liées à sa mise en place : la gestion du groupe, du temps peut s'avérer délicate car, présentant un caractère ludique, le jeu peut s'avérer être distrayant pour les élèves et donc pourrait les déconcentrer.
- Remédiations possibles : les difficultés quant au manque d'expérience.

- Préoccupations inhérentes à ce dernier : les méthodes pédagogiques ne conviennent pas de la même façon à tous les élèves. Le jeu s'avèrerait être un outil permettant de remédier à cette problématique or il se peut qu'un élève n'adhère pas à ce fonctionnement.

N. de GRANDMONT met en avant la pédagogie ludique en repérant trois types de jeux : Le jeu ludique – en tant qu'activité libre qui procure du plaisir, où le joueur crée les règles qui peuvent être évolutives – permet à l'enfant de découvrir le monde sans aucun but éducatif précis. L'auteure nous dit, « Le jeu ludique est donc premier dans l'histoire individuelle. Il n'est pas fait pour apprendre, mais il est pourtant fondamental pour explorer, expérimenter. ». Le jeu éducatif, lui, justifie d'une valeur éducative ; il se situe entre le jeu et le travail et va permettre à l'enfant de développer des compétences en réduisant l'effort d'apprentissage. En effet, ce dernier va permettre à l'élève d'apprendre sans s'en rendre compte car le jeu reste distrayant. Enfin, le jeu pédagogique, n'est pas une activité libre car le choix de celui-ci est imposé par l'adulte qui va orienter l'enfant vers un but précis. Ainsi, dans le jeu pédagogique, l'accent est mis sur la réussite et/ou la performance. Il est un moyen de *testing* (test de situation) et présenterait, d'après elle, peu ou pas de plaisir intrinsèque. Quand bien même, selon N. de GRANDMONT « le jeu pédagogique reste plaisant car il y a du plaisir à se dépasser ».

Les intérêts de la pédagogie par le jeu sont nombreux, et certains retiennent notre attention. D'abord, il est une source de motivation et de plaisir pour l'enfant. En le rendant acteur, il va lui permettre de construire lui-même son apprentissage. De plus, il permet à l'enseignant d'observer le joueur et sa démarche, en étayant toujours sa réflexion dans le but de l'aider. En outre, cela lui donne l'opportunité de différencier sa pédagogie afin de l'adapter aux différents besoins de ses élèves. Cette méthode s'oppose à un modèle transmissif à fuir impérativement dans le domaine de l'enseignement, en lui permettant de suivre l'apprenant plutôt que de le devancer dans son apprentissage.

Au sein de l'école, nous pouvons retrouver l'utilisation du jeu dans les domaines suivants : les mathématiques, le français dans les activités langagières, l'enseignement moral et civique, l'éducation physique et sportive... Cependant, le jeu faisant partie intégrante du programme dans le cycle 1, il n'est pas encore dans les mœurs en ce qui concerne les cycles 2 et 3. En effet, si l'on s'appuie sur les programmes officiels du cycle 1, dans la partie « Apprendre en jouant », on peut lire « Le jeu [...] alimente tous les domaines d'apprentissages. Il permet aux enfants d'exercer leur autonomie [...] d'expérimenter des règles et des rôles sociaux variés. Il favorise la communication avec les autres et la construction de liens forts [...] ». On note également qu'il existe plusieurs types de jeux qui ne procéderont pas de la même manière, bien qu'ils répondent toujours aux critères définis par G. BROUGÈRE. Effectivement, le jeu pour travailler les mathématiques dans la construction du

nombre en maternelle ne sera pas le même qu'un jeu en EMC au cycle 3 par exemple. Néanmoins, dans les deux situations, nous utilisons un support qu'est le jeu, ou le « *serious game* », comme le jeu « Stop à la violence » (plus adapté à des élèves du collège) conçu par T. BOURGUET et D. ELALOUF (voir lien en Sitographie).

Mais qu'est-ce que le « *serious game* » ? Ce terme, qui se traduit en français par « jeu sérieux » se définit comme une activité qui mêle un objectif sérieux – de type pédagogique ici – avec des ressorts ludiques. D'après G. BROUGÈRE, « C'est à travers l'idée que le jeu peut avoir une valeur éducative que le sérieux est venu s'inviter. »

On en conclut, en effet, que le jeu est un outil pédagogique qui fait partie intégrante du système scolaire désormais. Son emploi est courant au cycle 1, mais ne reste néanmoins que trop peu conventionnel dans les cycles 2 et 3. Quand bien même, il en va de soi qu'il faille avant tout varier les supports didactiques, qu'importe la discipline. Les différentes approches permettraient à l'élève davantage de compréhension et d'implication dans son travail.

b. La pertinence du jeu en EMC

Roger CAILLOIS évoque le jeu en tant qu'outil permettant de transformer l'individu, de le construire socialement et culturellement. Selon lui, « Le jeu traduit et développe des dispositions psychologiques qui peuvent constituer d'importants facteurs de civilisation. L'intérêt du jeu étant la socialisation de l'individu. ». Cette notion d'éducation à la socialisation nous amène à penser que le jeu se veut être un support judicieux dans l'Enseignement Moral et Civique.

D'autre part, la « Playdagogie » est une méthode de pédagogie active et participative. Développée par l'ONG PLAY International au début des années 2000, elle utilise le jeu comme support éducatif « afin de transmettre des messages de prévention et de sensibilisation aux enfants ». Leur approche transdisciplinaire permet là aussi, de promouvoir la pertinence du jeu pour travailler l'EMC. D'après eux, « Le jeu sportif favorise l'éducation, l'inclusion et le bien-être de chacun(e) ». Elle permettrait de soulever des enjeux sociaux de manière ludique, et donc de sensibiliser les élèves à l'EMC. Cette pédagogie ludique s'insère dans le parcours citoyen de l'élève en utilisant le jeu et le débat pour sensibiliser les élèves à des questions d'EMC. Par cela, ces derniers abordent des thématiques clés du programme comme l'égalité filles-garçons, la lutte contre les violences et les discriminations, un changement de regard sur le handicap, etc... Et développent ainsi des compétences nécessaires au vivre ensemble.

Cette approche ludique est intéressante car elle offre une acquisition de connaissances et de compétences par le biais du « plaisir d'apprendre ».

D'après Gilles BROUGÈRE, le jeu permet de « déformaliser l'apprentissage scolaire ». Autrement dit, cette méthode permettrait de changer le rapport au savoir en augmentant l'intérêt des élèves. Selon lui, l'engagement personnel jouerait un rôle essentiel pour favoriser l'apprentissage. Tantôt les émotions des élèves permettraient de renforcer leur apprentissage, tantôt le jeu permettrait aux élèves de travailler / développer leurs émotions.

Mais comment savoir quels jeux sont pertinents pour l'EMC ? Comment amener à penser l'EMC à travers le jeu ? Là est tout l'enjeu de cette recherche car nous allons tenter de prouver qu'une approche ludique permettrait de renforcer l'impact d'un enseignement indispensable.

3) Un enseignement transdisciplinaire : des outils pédagogiques

L'enseignement Moral et Civique est abordé par le biais d'une pluralité de supports afin d'en définir tous les aspects. Ce qui me semble essentiel, peu importe les approches didactiques, c'est que l'élève manipule, fasse l'expérience en classe afin de susciter leur intérêt. De plus, le fait de placer les élèves au centre de la séance permet d'insister sur leur implication, et va donc les amener à être réellement acteurs de leurs apprentissages – ils auront alors un impact considérable. Comme nous le dit Catherine REVERDY, conseillère d'éducation chargée d'étude et de recherche, cette approche n'étant pas centrée sur l'enseignant, elle permet ainsi aux élèves d'avoir plus de motivation dans leurs apprentissages, de « les rendre plus acteurs de leur propre formation ». Ils peuvent ainsi « acquérir des connaissances et développer des compétences à travers une expérience ».

a. Langage oral : Le jeu du débat (philosopher à l'école)

Depuis le début des années 2000, des enseignants-chercheurs comme Michel TOZZI ont amené peu à peu l'école à penser philosophie. En effet, à travers l'exercice de la Discussion à Visée Philosophique en classe (DVP), l'expérience prouve que l'élève qui se place en tant qu'acteur (jouant un rôle prédéfini) apprend à philosopher, développe sa réflexion et retient davantage les savoirs et les compétences en jeux du sujet abordé. Bien que cet exercice ne figure plus dans les nouveaux programmes de 2020, les « goûter philo » sont toujours mis en place par certains enseignants. Par « goûter philo » j'entends une activité qui « invite les enfants à la discussion autour de plusieurs questionnements majeurs » sur un thème donné.

Cependant, peut-on considérer le débat comme un jeu ? Au sens propre du débat, nous ne pouvons pas le définir comme un jeu, certes. Ici, est appelé « jeu du débat » la manière d'amener le débat en classe. Inspiré du jeu de plateau mis à disposition par une enseignante de CE2-CM1 de la circonscription de Montpellier, ce jeu va permettre d'introduire les thèmes abordés en EMC : la sensibilité (soi et les autres), le droit et la règle (des principes pour vivre avec les autres), le jugement (penser par soi-même et avec les autres) et l'engagement (agir individuellement ou collectivement). Cette approche ludique permettra d'engager le débat, l'échange, la discussion entre les élèves ; en introduction de chaque séquence. De plus, par le caractère ludique même de cette séance, les élèves vont se voir redoubler de motivation pour entrer dans le débat. Cet outil attrayant pour les élèves, les rend acteur et leur permettra donc de s'investir davantage dans l'exercice de ce qui leur est demandé.

b. Éducation Physique et Sportive : Les jeux coopératifs

L'Éducation Physique et Sportive (EPS) est une discipline qui va permettre de travailler une grande pluralité de compétences. Outre les compétences propres à l'EPS, chacune des activités physiques sportives et artistiques (APSA) contribue à l'épanouissement de l'élève en tant que tel. Prenons l'exemple qui nous intéresse ici : les jeux coopératifs (plutôt au cycle 1) ou sports collectifs (plutôt aux cycles 2 et 3). Ces derniers favorisent la coopération comprenant la communication et la cohésion entre les élèves d'une même classe – voir de l'école lorsque l'on procède à un décroisement. De plus, ils donnent lieu à un apprentissage du « faire ensemble » pour réussir ; développant ainsi la confiance et l'établissement de liens interpersonnels positifs. Notons aussi, que le jeu coopératif est une activité où la compétition est souvent limitée. Si l'on en croit les Instructions Officielles de l'Éducation Nationale, ces activités permettraient de prétendre à l'ensemble des compétences du domaine « culture de la sensibilité » en EMC. On peut lire : « En articulation avec l'enseignement moral et civique, les activités de cet enseignement, [à savoir l'Éducation Physique et Sportive], créent les conditions d'apprentissage de comportements citoyens pour respecter les autres, refuser les discriminations, regarder avec bienveillance la prestation de camarades, développer de l'empathie, exprimer et reconnaître les émotions, reconnaître et accepter les différences et participer à l'organisation de rencontres sportives. » (Extrait du BO du cycle 3 – page 59 croisements entre enseignements)

Quant à cela, nombreux sont les jeux coopératifs permettant de travailler ces compétences énoncées comme : « Poules renards vipères », « L'aveugle » ou « C'est mon choix » (description à venir). Ces derniers vont proposer aux élèves de coopérer ou bien de trouver des stratégies par équipe (ou par

binôme) dans l'objectif de réussite du jeu en question. D'autre part, les sports collectifs, comme le handball par exemple, vont prétendre eux aussi à inviter l'élève à coopérer avec son équipe afin de progresser vers la victoire. Plus dans une logique de compétition ici, cela nous permettra néanmoins de travailler des compétences clés du programme d'EMC. En effet, outre le fait de coopérer ; l'élève, au travers des jeux proposés, se verra mener une réflexion quant au thème étudié. Il sera amené à établir une corrélation entre le jeu et la vie réelle. Cet effet sera produit par le fait que l'élève va endosser un rôle majeur et se placer au cœur de la problématique que nous aurons étudié au préalable. Ainsi, il pourra, je l'espère, se mettre à la place d'une personne handicapée par exemple, et développera de l'empathie.

c. Théâtre / Langage oral : Le jeu de rôle

Le jeu de rôle, au sens où on l'entend ici, est une pratique théâtrale qui consiste à incarner un personnage en interagissant avec d'autres personnages. Cette activité s'avère être pertinente en EMC d'abord car elle représente une source de motivation pour les élèves qui n'ont pas l'impression de travailler des compétences, mais uniquement de « jouer ». De plus, elle va permettre aux élèves de pratiquer l'oral en interaction et de développer nombres de compétences comme « Coopérer et mutualiser » ; ce dont il est question ici. Après quelques recherches, je me suis intéressée au « jeu des 3 figures » qui permettraient aux enfants de s'imprégner de situations délicates afin de les jouer. Ce « jeu d'acteur » permettrait à ces derniers de faire émerger des problématiques et d'en trouver des solutions. Le « jeu des 3 figures », à proprement parlé, est une activité théâtrale créée par Serge TISSERON en 2005. Cette dernière nous renvoie aux attentes du programme d'EMC : en jouant des saynètes, l'élève va pouvoir « exercer son jugement, construire son esprit critique ». De plus, cela se retrouve aussi dans les attendus du Français et des Arts visuels, et en somme de toute discipline permettant de travailler le langage oral.

Dans son guide du jeu des 3 figures (J3F), S. TISSERON nous explique que « les enfants sont d'abord invités à imaginer une situation, c'est-à-dire à pratiquer la symbolisation imagée. » L'enseignant pourra demander à ses élèves de lui donner des exemples de « problèmes de cour » auxquels ils pourront s'identifier. « Puis ils sont invités à mettre des mots sur les diverses situations qui participent à l'histoire qu'ils construisent, et cela stimule chez eux la capacité de symbolisation verbale. Enfin, le jeu théâtral mobilise chez eux la capacité de symbolisation à travers des mimiques, et des gestes qui traduisent des émotions, c'est-à-dire la symbolisation sensorimotrice. Et pour réaliser ce triple objectif, le J3F mobilise des éléments à la fois : cognitifs, relationnels et affectifs. » En outre, l'auteur insiste sur un aspect fondamental : l'enseignant doit absolument mettre l'accent sur les émotions

éprouvées dans chacune des situations. Pour ce faire, il va devoir guider la réflexion des élèves en leur posant des questions précises qui les amèneront à exprimer ce qu'ils ont ressenti. Ce dispositif joue un rôle clé dans la construction de l'empathie et c'est par ce biais-là que le J3F prétend prévenir la violence dans les milieux scolaires – et autre. En outre, cet outil pédagogique est en accord avec les programmes scolaires de l'Éducation Nationale. Prenons l'exemple du cycle 1 : s'approprier le langage, apprendre le « bien vivre ensemble », stimuler l'imagination et enfin, agir et s'exprimer avec son corps. Effectivement, cette activité va permettre aux enfants, en bas âge, de prendre du recul par rapport aux images qui auraient pu les choquer, et ainsi, apprendre à gérer leurs émotions. De plus, il admet d'apprendre le jeu et le « faire semblant », de lutter contre les stéréotypes de genre, de développer l'empathie pour lutter contre la violence, etc... Mais le J3F n'est pas une situation d'apprentissage. C'est l'opportunité de mobiliser des vécus profonds afin de provoquer des changements durables. Notons tout de même, que cette pratique nécessite d'une formation spécifique sans quoi il sera difficile de l'aborder avec des élèves, notamment avec des élèves de cycle 1.

II. Méthodologie de l'expérimentation

1) Questions de départ, problématique et hypothèses

a. Vers la problématique...

L'essence de mon désir à devenir enseignante réside dans l'épanouissement de l'enfant, ainsi que dans la formation de sa personne. En effet, bien que l'objet de cette vocation puisse être, et a déjà été critiqué, il reste fondamental pour moi. Passant plus de temps à l'école qu'à son domicile, l'élève est selon moi influencé par ce qui se passe à l'école. C'est pour cela qu'il me paraît essentiel de transmettre des valeurs essentielles comme le respect et la bienveillance. De fait, il m'a paru évident de fonder ma recherche sur l'Enseignement Moral et Civique.

Cependant, ayant eu une mince expérience dans une école alternative et ayant pu observer des enfants mal à l'aise avec un système d'apprentissage classique, j'ai commencé à m'intéresser à l'apprentissage par le jeu. Là est tout l'enjeu du métier d'enseignant : se réinventer sans cesse face à une méthode qui ne fonctionnerait pas. C'est selon moi une des qualités principales d'un professeur que j'ai pu observer sur des enseignants de mon entourage, où de ceux qui ont eu la générosité de m'accueillir dans leur classe. Par exemple, dans le cadre d'un stage d'observation et de pratique accompagnée en Master 1, il m'est venu l'idée d'aborder la thématique de la prévention à la violence

scolaire (avec des élèves de grande section de maternelle) en s'inspirant du jeu des 3 figures. Cela m'a donc permis de comprendre qu'ici, l'apport du jeu prenait tout son sens car il est difficile d'amener la question du harcèlement avec des élèves du cycle 1 – bien qu'il reste important d'entamer une sensibilisation le plus tôt possible.

Ainsi, c'est naturellement que j'en suis arrivée à des questionnements relatifs à ces thématiques et que j'ai pu, par la suite, formuler une problématique qui constituera ma question de recherche.

b. Questions de départ

Avant de démarrer ma recherche et d'aboutir à une concrète problématique, j'ai dès le départ formulé des questions afin d'orienter préalablement mon étude :

- Comment enseigner l'EMC à l'école primaire ?
- Peut-on apprendre par le jeu ? Quel est l'intérêt ?
- En quoi le jeu de rôle permet-il de développer de l'empathie ?
- Le jeu pédagogique est-il considéré comme une pédagogie alternative ?
- Le jeu en classe peut-il réellement être considéré comme un jeu ?
- Le débat permet-il l'acquisition de connaissances et de compétences ?

c. Problématique

Suite à ces questions préalables, et en tenant compte du fait que cette enquête doive respecter la faisabilité et ainsi apporter des réponses concrètes, j'ai décidé d'élaborer la problématique suivante :

En quoi le jeu favorise-t-il l'acquisition de compétences dans l'Enseignement Moral et Civique ?

d. Objectifs et hypothèses

Le principal objectif de cette recherche, si cette dernière s'avère concluante, serait de prouver la pertinence de l'utilisation du jeu – en matière de pédagogie et de didactique – dans le cas de l'EMC. Il s'agit de démontrer que le jeu permettrait de développer des compétences en EMC, telles que le respect, l'empathie ou encore la bienveillance. Celle-ci sera dégagée par le biais d'observations sur le comportement des élèves, et par les réponses des élèves obtenues lors de nos échanges et à l'issue du questionnaire que nous réaliserons en fin d'année. De plus, un entretien avec ma Maître d'accueil

temporaire viendra compléter ces observations. En effet, ce projet réalisé au cours de l'expérience du stage de Master 2, me permettra d'obtenir des informations conséquentes concernant cette étude.

Après avoir formulé ces objectifs, il a fallu réfléchir à des hypothèses falsifiables. La plus importante étant d'affirmer que le jeu constitue une véritable utilité dans l'acquisition de compétences dans une discipline donnée. Cependant, se restreindre à une unique hypothèse ne m'éclairerait pas assez. De ce fait, afin que cette étude gagne en profondeur, j'ai formulé d'autres hypothèses que je vérifierai tout au long de la recherche, ces dernières étant les suivantes :

- Le jeu est une manière ludique d'amener l'élève à s'interroger sur un sujet.
- Le jeu permet à l'élève de s'identifier, et de développer des notions d'empathie.
- Le jeu suscite l'intérêt et aura donc plus d'impact dans l'acquisition de savoirs.
- Le jeu va permettre à l'élève de trouver sa place dans le groupe afin de s'épanouir dans sa scolarité.

2) Cadre de l'expérimentation (procédure)

Avant de commencer cette expérimentation, il me semble primordial de rappeler le cadre. Dans l'exercice de ce qu'il m'est demandé en vue de la validation du master, j'ai décidé de réaliser mon mémoire sur ce qui me semble le plus important au sein de l'école : le vivre ensemble. D'après moi, le facteur principal de réussite et d'épanouissement de l'enfant réside dans une bonne cohésion au sein de la classe. De fait, c'est là-dessus que mon regard se pose dès que j'observe une classe. Ainsi, lors de mes premiers jours dans la classe de CM2 de Madame AUBAGUE, j'ai pu remarquer certaines choses qui s'avèrent être mes situations de référence ; appuyant mon idée de mémoire. D'une part, dès le premier jour, l'enseignante a proposé un jeu de groupe en mathématiques où chacun des groupes devait coopérer et se mettre d'accord sur la réponse avant d'appuyer sur le buzzer pour donner sa réponse à la maîtresse. De là, j'ai pu remarquer que les élèves avaient du mal à s'aider, à se mettre d'accord et se précipitaient surtout à donner une réponse rapidement. D'autre part, et dans un autre temps, les élèves ont eu à réaliser leur portait chinois (voir annexe n°2). C'est ici qu'un deuxième point m'a interpellé lorsqu'un des élèves a demandé à la maîtresse : « Qu'est-ce qu'on fait si on n'a pas de qualité ? » ; ce à quoi la PE a évidemment répondu que chacun d'entre nous possédait des qualités et des défauts. Quand bien même, cette réflexion percutante m'a donné d'autant plus envie de travailler ce thème avec ces élèves. Afin de finir de poser le contexte, notons que c'est une classe qui de prime abord m'a semblé agréable, avec une bienveillance plutôt présente ; cet aspect demandait à s'améliorer dans le cadre du travail et de l'entraide... C'est pour cela que j'ai décidé de

travailler cet aspect dans plusieurs disciplines d'une part, et par le biais de plusieurs jeux que je définirai plus tard.

Mais qu'en est-il du cadre de l'expérimentation ? Après de nombreux questionnements sur la manière d'organiser mes séances, j'en ai conclu une organisation méthodique. Nous commençons à aborder une notion par le biais d'un jeu qui permet d'amener un sujet de débat portant sur un thème du programme d'EMC. Puis, vient une séance d'étude de la langue visant à réinvestir le vocabulaire propre au thème étudié. Ensuite, nous pratiquons l'EPS en travaillant la coopération en général, ou bien en exerçant des jeux significatifs (comme le jeu de l'aveugle, que nous définirons plus tard, en lien avec le thème du handicap). Enfin, nous réinvestissons le thème dans une activité théâtrale. Ce déroulement permettrait à l'enfant de renforcer sa compréhension du sujet et surtout, d'en cerner les problématiques afin de développer de l'empathie à cet égard.

a. Les participants

Au cours de mon année de Master 2, je réalise un Stage d'Immersion et de Pratique Accompagnée dans une classe de CM2 (cycle 3) au sein d'une école d'un village gardois. C'est une classe de 27 élèves : 9 garçons, et 18 filles qui venaient de plusieurs classes de CM1 et donc ne se connaissaient pas tous.

Ce stage filé m'a permis de mettre en place un certain nombre de choses : en effet, après discussions avec ma Maître d'Accueil Temporaire (MAT), il nous a semblé pertinent de travailler les thèmes du parcours citoyen avec les élèves par le biais de diverses disciplines (EMC, Français, EPS...).

b. Organisation matérielle

- Jeu du débat : plateau de jeu + cartes
- Jeu coopératif « Poules renards vipères » : dossards + foulards + plots + sifflet
- Jeu « L'aveugle » : plots + cerceaux + ballons
- Jeu de rôles : accessoires respectifs de chaque rôle
- Jeu « C'est mon choix » : plots + chronomètre

3) Présentation des jeux servant à l'expérimentation

a. Le jeu du débat : présentation et mise en œuvre

Après avoir élaboré ce jeu de plateau (voir annexes n° 4 et 5), j'ai réfléchi à la manière de l'amener en classe. J'ai alors décidé que, durant les deux premières périodes, en début de journée, nous jouerions à ce jeu effectuant donc un débat à chaque début de séquence d'EMC. Cette approche par le jeu se veut motivante et captivante pour les élèves (en effet, j'ai pu affirmer cette hypothèse car, lorsque nous ne « jouions » pas, les élèves le demandaient). De plus, ce débat permettra d'amener les notions, mais ces dernières seront forcément réinvesties dans un jeu de rôle (en EPS ou en théâtre).

Ce jeu sera en quelque sorte un rituel que je pratiquerai avec les enfants le lundi (jour où je suis en stage dans l'école). Nous « jouerons » tous ensemble, ou en groupe. Le plateau de jeu est imprimé et accroché dans un endroit de la classe. À chaque début de séquence, un élève tirera le dé pour nous dire sur quelle case nous sommes ; afin de savoir quelle carte tirer. Le but dans ce jeu est d'inviter au débat sous la forme d'un « goûter philo » que les élèves ont eu l'habitude d'expérimenter au cours de leur scolarité. L'objectif est de susciter la réflexion de chacun afin d'amener la discussion autour de thèmes fondamentaux en EMC ; comme l'égalité fille-garçon par exemple.

De surcroît, au fil des séances, j'ai trouvé pertinent de modifier quelque peu le déroulement :

- Le premier débat sur le thème du harcèlement s'est déroulé de manière « traditionnelle », sans modifier l'organisation humaine. Celui-ci fût très riche mais en analysant ma séance, je me suis rendu compte que j'avais oublié de modifier la conception de classe afin qu'ils se regardent et se parlent entre-eux.
- Pour le deuxième débat sur le thème du handicap, j'ai décidé d'amener la séance d'une autre manière afin de toujours apporter un caractère nouveau qui permettrait d'impliquer les élèves plutôt que de les laisser. Avant de commencer, après lecture du thème, j'ai demandé aux élèves de réaliser un dessin sur le handicap ; afin de voir en amont, quelle(s) représentation(s) ils pouvaient en avoir.
- Le troisième débat portant sur le thème du recyclage, m'a lui aussi permis de travailler d'une autre manière. Les élèves, disposés en groupe, ont eu le temps de réfléchir ensemble sur la notion afin de réaliser un brainstorming avant de venir exposer leur définitions, idées, opinions à leurs camarades. Une fois ces présentations faites, les élèves ont échangés sur leurs idées respectives. Notons qu'ici, nous n'étions pas réellement sur un exercice de débat car ils étaient tous d'accord sur ce thème qu'ils ont abordées de nombreuses fois dans leur scolarité.

- Le quatrième débat, lui, évoquait le thème de l'égalité filles-garçons. Ici, j'ai décidé de placer les élèves « en U » afin qu'ils communiquent réellement et d'autant plus entre eux. Je leur ai d'abord demandé d'écrire deux ou trois phrases pour répondre à la problématique « Les filles et les garçons sont-ils égaux ? ». Puis, j'ai ramassé toutes les productions, et les ai redistribuées dans le désordre. Ensuite, les élèves ont pu, à tour de rôle et dans le respect, dire s'ils étaient d'accord ou non avec le papier anonyme qu'ils avaient entre les mains (en justifiant leur propos). Les autres, réagissaient directement avec le papier que leur camarade lisait et commentait. Ce thème est celui qui a le plus permis à mes élèves de débattre car ils n'étaient pas tous d'accord.

Et ainsi de suite à chacune des séances...

b. Jeux coopératifs en EPS : présentation et mise en œuvre

En EPS, nombreux sont les jeux qui nous ont permis de travailler le respect, l'empathie, la coopération et la bienveillance avec les élèves. Or, deux de ces jeux me font écho quant à la pertinence des connaissances et compétences développées.

Tout d'abord, intéressons-nous au « jeu de l'aveugle ». Notons que, préalablement à cette séance d'EPS, nous avons travaillé sur le thème du handicap par le biais du jeu du débat. Ce dernier, bien que fructueux d'échanges, ne m'avait pas semblé très riche dans le sens où il n'avait pas réellement permis aux élèves de développer de l'empathie. De fait, il m'est venu l'idée de réinvestir ce thème du handicap dans un jeu coopératif en EPS. En premier lieu, j'ai demandé aux élèves de s'échauffer pendant que j'installais les parcours (4 parcours afin que les élèves pratiquent le plus possible plutôt que de rester à attendre). Puis, je les ai rassemblés afin de leur expliquer les consignes qui sont les suivantes : « En binôme, vous allez devoir coopérer afin de gravir le parcours. Chacun votre tour, vous aurez les yeux bandés afin de vous mettre dans la peau d'un aveugle. Au premier tour, votre camarade vous accompagnera tout au long du parcours en vous tenant par la main. ». Après avoir moi-même constitué les groupes (afin de déstructurer les groupes d'affinités), j'ai demandé à un élève de montrer le parcours pour donner l'exemple à l'intégralité de la classe. Puis ils se sont mis à exécuter l'exercice qui leur était demandé. Une fois chaque groupe passé, je les ai rassemblés à nouveau en leur donnant une variante : « Désormais, toujours avec le même binôme, vous allez réaliser à nouveau le parcours, mais votre camarade devra rester lui, au début du parcours pour vous guider. Attention, soyez clairs dans vos explications pour que votre camarade aveugle aille au bon endroit. ». Notons que cette variante était plus compliquée que le jeu d'origine. À la fin de la séance, nous avons procédé à une verbalisation sur les impressions des élèves (ce qui était facile / difficile, ce qui les a mis en difficulté, ...). Le verbatim de cet échange se présentera comme une donnée analysable dans le cadre

de notre recherche (voir fiche de préparation et verbatim en annexes). Enfin, nous avons réinvesti ce « jeu du handicap » d'une autre manière la séance suivante, en proposant aux élèves cette fois, de se mettre dans la peau d'un handicapé moteur afin de renforcer l'empathie – et, évidemment d'enrichir notre analyse.

Aussi, nous avons travaillé le thème de l'égalité filles-garçons en procédant de la même manière ; or cette fois-ci, volontairement et dans une logique spiralaire. D'abord, nous avons fait un débat en classe – partant toujours du jeu du débat – afin d'avoir une première approche du sujet. Puis, aux vues des réflexions notamment, j'ai proposé un jeu (« C'est mon choix ») aux élèves afin qu'ils prennent conscience et se rendent compte de la fausseté et de l'injustice des stéréotypes sexistes. Encore une fois, j'ai demandé aux élèves de s'échauffer pendant que j'installais les parcours. Ce jeu présente trois parcours : Compétition, Performance et Coopération (voir le détail en annexe n°1). Ces trois parcours permettaient, volontairement, de prouver que certains stéréotypes ne sont pas justifiés. Par exemple : « Les filles n'aiment pas la compétition ».

Dans un premier temps, j'ai constitué 3 groupes qui s'entraîneraient sur les parcours. Suite à cela, j'ai imposé aux filles et aux garçons de se placer dans un parcours plutôt qu'un autre. Puis je leur ai demandé s'ils étaient satisfaits du choix de parcours ou s'ils trouvaient ça injuste. Enfin, je leur ai proposé de choisir le parcours en fonction de leur préférence. À la suite de cette séance, nous avons échangé nos impressions (ce qui leur a plu / déplu, ce qui était injuste...). Grâce à cette verbalisation, j'ai réalisé un verbatim qui servira de donnée pour compléter l'analyse de ma recherche.

c. Le jeu de rôle : présentation et mise en œuvre

Les jeux de rôles que nous avons travaillés en classe se sont inspirés de la pratique du Jeu des 3 figures (nécessitant une formation pour le mettre en œuvre réellement). L'idée de travailler des notions en EMC à partir des jeux de rôles, m'est venue au cours de mon année de M1, lors d'un stage de pratique accompagnée en Grande Section de Maternelle. J'avais décidé de travailler autour des émotions car l'enseignante m'avait laissé entendre qu'il y avait souvent des « problèmes de cour », des soucis d'exclusion entre ses élèves. Dans l'idée d'une formation au « devenir élève » afin d'aborder correctement le passage au CP, j'ai pensé à une manière de développer de l'empathie ayant pour but d'améliorer la coopération entre eux. De fait, je me suis intéressé aux travaux de S. TISSERON et ai décidé de proposer une activité théâtrale à ces enfants. Ici, le jeu de rôle prenait tout son sens, car il est plus difficile d'amener la problématique du harcèlement avec des élèves de cet âge. De fait, j'ai décidé de mettre en pratique cette activité avec mes élèves de CM2, dans le cadre de mon projet de mémoire. Comme expliqué plus haut dans le cadre de l'expérimentation, pour chaque

séquence, le thème est travaillé en langage oral (sous forme de débat) puis en étude de la langue, avant d'être travaillé plus profondément dans le jeu en EPS et en théâtre. Après avoir analysé les productions d'écrits sur le thème du harcèlement, j'ai pu être étonnée de certains écrits (voir annexe n°7). De fait, en début de séance (du jeu de rôle) j'ai lu anonymement certains écrits à la classe. Nous avons pu discuter, les élèves et moi, de ce qu'ils toléraient ou non dans ces écrits. Ensuite, bien qu'il soit indispensable d'élaborer la mise en scène et le dialogue des saynètes avec les élèves, afin qu'ils s'imprègnent de leur travail ; j'ai trouvé intéressant de partir de situations de références. J'ai volontairement choisi des thématiques de départ pour que les élèves relatent des thèmes qui nous intéressaient ici (ex : la rumeur). Or, j'ai invité les élèves à apporter des modifications voire des ajouts au dialogue, et leur ai proposé de remplacer les noms par les leurs. Ce choix didactique a permis à mes élèves de s'identifier davantage aux personnages.

Ces saynètes permettent de soulever des problématiques, de développer des idées pour ensuite trouver des solutions. Ces scènes sont donc jouées une première fois, avec une problématique centrale (ex : la rumeur à l'école). Puis, elles seront réappropriées avec les solutions apportées par l'ensemble des élèves. Après le premier passage devant leurs camarades, les élèves « acteurs » prendront note des différentes idées de solutions à apporter à la situation jouée. Puis, ils prendront le temps de modifier leur scénario : le but est donc de trouver un moyen d'arranger la situation. Ainsi, le fait de partir d'une situation concrète place l'élève « spectateur » dans une position de réflexion. De plus, les élèves « acteurs », en jouant réellement les scènes, vont pouvoir développer des ressentis en étant au cœur de la thématique.

III. Recueil et analyse des données

Rappelons que l'idée ici est de travailler les compétences en EMC dans l'interdisciplinarité, par le biais du jeu. Après une séance de découverte par le langage, il semble judicieux de travailler la coopération en EPS par le jeu de rôle notamment. C'est par le biais d'une pluralité de jeux (EPS et théâtre) qu'au cours de l'année, nous avons vu une capacité de réflexion et d'empathie évoluer chez les élèves.

1) Recueil de données

En vue d'obtenir des résultats à cette enquête, j'ai décidé de recourir à différents supports que sont : les productions des élèves, des verbatims d'échanges avec les élèves, un questionnaire d'appréciation

destiné aux élèves, un entretien avec le professeur référent ainsi que mon impression personnelle sur le déroulement du jeu des 3 figures – et sur le climat scolaire en général. Ces différents supports me permettront, en effet, de porter une analyse afin de répondre à ma question de recherche.

a. Les productions d'élève

Il paraît intéressant de faire une expérience que j'ai imaginé de la manière suivante : Avant d'aborder les notions en classe nous demandons aux élèves de réaliser un dessin ou un écrit sur un thème qu'on a défini. Puis, après un travail conséquent autour du thème choisi (débat, jeux collectifs en EPS, ...), on demande aux élèves de répondre à un quiz reprenant l'essentiel des notions. Ce qui me semble pertinent est de voir s'il y a une différence entre la première production, et donc la première représentation que se fait l'enfant, et leur pensée finale, résultant du travail que nous aurons mené sur l'année. Cela permettra de voir si l'élève a appris quelque chose.

Cette idée m'est venue à la suite d'une séance proposée à des élèves de Grande section de maternelle lors de mon SOPA n°2 du M1. Nous avons travaillé sur le thème du handicap, et j'ai demandé aux élèves de dessiner quelque chose lorsque je leur disais le mot « handicap ». La plupart des élèves ont directement pensé à une personne en fauteuil roulant et donc au handicap physique ; ainsi, nous avons pu amener d'autres perspectives à leurs représentations et leur connaissance du sujet (en vue d'instaurer le respect de l'autre, l'empathie, la tolérance à la différence).

Le but ici, est de démontrer qu'à travers différentes approches ludiques dans diverses disciplines, l'élève aura assimilé nombre de connaissances et développé des compétences propres à l'EMC.

b. Échanges avec les élèves

Ce recueil s'avère être l'une des données les plus falsifiables pour notre recherche. En effet, les thèmes que nous abordons avec les élèves restent légers lorsqu'ils sont uniquement discutés en classe – bien que cette activité reste pertinente dans la réflexion autour d'un thème. De fait, après s'être approprié le sujet par le biais des jeux coopératifs et des jeux de rôles, j'ai accordé un moment de verbalisation avec les élèves. Ce moment, extrêmement riche, m'a permis de voir si les élèves avaient compris/appris quelque chose de nouveau. De plus, cela m'a permis de prouver que le jeu leur permettait de se rendre compte davantage des problématiques liées à un fait de société (comme le handicap, l'égalité filles-garçons ou bien le harcèlement). Pour retranscrire ces échanges, j'ai créé des verbatims reprenant les ressentis de quelques élèves, ainsi qu'une grille d'analyse qui permet l'étude de ces échanges grâce à certains termes essentiels.

c. Questionnaire et entretien (dédiés aux élèves et à l'enseignante référente)

D'une part, les élèves ont répondu à ce questionnaire afin d'exprimer leurs ressentis sur les thèmes abordés par le biais du jeu. Il me paraissait important de leur demander d'exprimer leur intérêt quant aux apprentissages que nous avons menés par le biais du jeu.

D'autre part, l'entretien avec ma MAT m'a permis d'échanger avec elle concernant la mise en œuvre de l'EMC en classe, ses impressions quant à mon projet se déclinant en diverses disciplines... Pour retranscrire notre échange, j'ai créé, là-aussi, un verbatim ainsi qu'une grille d'analyse qui m'a permis de mettre en lumière les items essentiels. (Voir annexe n°10)

d. Le déroulement du jeu de rôles

Cette donnée est certainement plus subjective que les dernières, mais n'en est néanmoins pas négligeable. Elle sera étroitement liée aux temps de verbalisation accordés à mes élèves afin de construire un recueil de représentation (qui aura lui, évolué au cours de la séquence).

La finalité serait de répondre aux questions suivantes :

- Le travail préalable a-t-il renforcé la cohésion de sorte à être à l'aise dans le jeu de scènes délicates, sur le thème du harcèlement ?
- Le jeu a-t-il permis de renforcer l'empathie et les connaissances sur le harcèlement ? »

Ces questions seront donc traitées dans la partie Corpus et analyse de données.

2) Méthodologie d'analyse des données

Cette partie méthodologique m'amène à démontrer une certaine corrélation entre mes données et la mise en œuvre de ma recherche en expliquant notamment mes choix. Notons que ce mémoire m'a demandé beaucoup de travail d'observation car je n'avais pas de données chiffrées qui me permettaient de prouver la véracité de mes hypothèses. Ainsi, je me suis basée sur des données qualitatives à l'aide de verbatim des échanges, de réponses au questionnaire et d'observations personnelles.

Ce choix, quelque peu imposé par ma question de recherche, a donné à mon analyse un caractère subjectif.


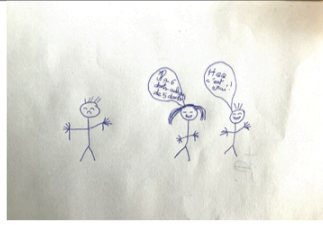

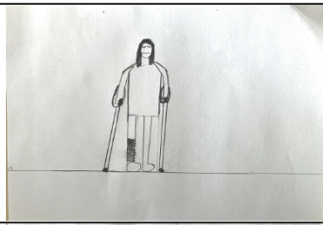
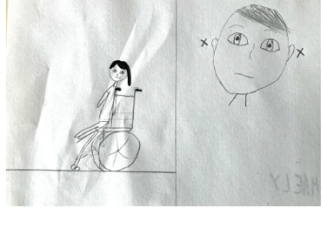
3) Corpus et analyse de données

a. Les constats sur les productions d'élèves

Les productions d'élèves sont visibles en annexe n°7.

En observant les productions d'élèves je me suis posé la question suivante : Qu'est-ce qui en ressort ? Tout d'abord, pour ce qu'il en est du harcèlement, j'ai été assez étonnée de certains écrits. Nous avons passé un long moment à débattre, à discuter autour de ce thème en amont. Mais cela n'a pas réellement impacté leurs idées... Par exemple, nous pouvons lire « ... *si il continue toute l'année je demande à mes parents de changer d'école* ». Cet écrit me permet de dire que, bien que l'élève se soit mis à la place d'un témoin, la solution apportée ne devrait arriver qu'en dernier recours. De plus, (et c'est la réaction qui m'a le plus interpellé), un élève dit : « *Pour commencer je l'insulte à mon tour et après je lui renvoie tous les coups qu'il m'a donné* ». En effet, je n'ai absolument pas entendu ce genre d'idées au cours du débat qui a eu lieu en amont, c'était donc la première idée de l'élève certainement influencé par son entourage. Il ajoutait : « ... *je me fais punir mais ça c'est pas grave après [...] mon père appellera l'école et tout sera réglé* ». Cela relève une problématique importante quant au rôle de l'institution, remis en question par cet élève. – On pourrait donc penser qu'ici, c'est le discours des parents que nous entendons à travers les réflexions de cet élève. La famille, étant le premier vecteur d'éducation de l'enfant, va conduire ce type de comportement de mimétisme qui peuvent s'avérer problématique au sein de l'école. Dans l'idée d'établir une bonne relation entre l'école et la famille, il pourrait être envisageable de discuter avec les parents si les idées de cet enfant prenaient plus d'ampleur. Avant cela, il est important de toujours rappeler les règles de l'école, et les valeurs de la République pour donner à ces élèves, les clés de la citoyenneté. – Enfin, nous lirons aussi : « *Je tape la personne qui fait la victime* ». À la lecture de ces pensées pour le peu surprenantes, je me devais de revenir sur ces écrits. Nous avons donc discuté avant d'entamer les jeux de rôles en se demandant : « *Pouvons-nous faire cesser la violence par la violence même ?* ». Ce n'est que plus tard, lorsqu'ils ont joué aux jeux de rôles, qu'ils ont pris la place des différents rôles, et qu'ils ont pu observer leurs camarades, que leurs représentations ont changées.

Aussi, en ce qui concerne le handicap, je remarque que les élèves avaient déjà quelques connaissances empiriques concernant ce thème. Afin de dégager les aspects essentiels des dessins des élèves, j'ai relevé quelques dessins significatifs qui permettent de porter ce regard analytique :

Tableau d'analyse des dessins sur le handicap				
Dessins	Type de handicap	Moyens d'aide mis en œuvre	Émotions / Humeurs	Constat
	Handicap physique Handicap moteur (personne à mobilité réduite + non-voyant ou malvoyant)	Béquilles Fauteuil roulant Places de parking (pour personnes à mobilité réduite) Passage piéton : - Bande blanche - Bande d'éveil de vigilance	Pas d'émotions significatives	L'élève a observé et su restituer les moyens mis en œuvre pour aider les personnes handicapées en ville.
	Handicap physique Malformation (polydactylie)	Aucun	Moqueries (sourires sur les deux personnes à droite) Tristesse (personne à gauche)	Cette malformation est vue comme un handicap par l'élève alors qu'elle permet d'augmenter les capacités motrices.
	Handicap physique Handicap moteur (personne à mobilité réduite + non-voyant ou malvoyant)	Fauteuil roulant Canne Chien guide Lunettes noires	Pas d'émotions significatives	Cette production est l'exemple de celles qui sont le plus ressorties : représentations « générales » des élèves.
	Handicap physique	Béquilles Plâtre	Le visage du personnage a l'air apaisé : est-ce volontaire de la part de l'élève ?	Cette production nous permet de parler de handicap temporaire.
	Handicap physique Handicap moteur (personne à mobilité réduite + sourd ou malentendant)	Fauteuil roulant	Léger sourire sur le personnage de gauche Pas d'émotions significative sur le personnage de droite	Cette production permet d'évoquer les moyens mis en œuvre pour aider les personnes ayant un handicap moteur, ou bien étant sourdes ou malentendantes.

Si l'on devait faire un constat général, je dirais que ces dessins nous ont permis d'aborder plusieurs points importants relatifs au handicap : les différents types de handicap ainsi que les moyens mis en œuvre. Malgré cela, nous remarquons que les élèves n'ont pas représenté de handicap mental, plus difficile à discerner (et à dessiner par la même occasion). Je leur ai donc demandé s'ils connaissaient d'autres formes de handicap et nous avons par la suite classé ces types. Néanmoins, ce qui me paraît le plus important dans cette séquence, était de parler d'émotions, de ressentis. Le deuxième dessin du tableau m'a permis d'aborder cette notion à l'oral, mais ce n'était pas suffisant pour que les élèves aient réellement conscience de cet aspect.

En effet, bien qu'ils aient des connaissances, les jeux coopératifs leur ont permis d'accéder à des compétences à l'égard de ce thème : à savoir l'empathie. En effet, le but étant de développer de la bienveillance et de l'empathie, un simple débat ne pouvait répondre à ces attentes. Nous aurions pu étudier des témoignages, mais j'ai fait le choix d'impliquer mes élèves en leur permettant de se mettre à la place d'un aveugle, dans le cadre d'une activité en EPS. Cela pour, en effet, leur permettre de réellement ressentir ce que pourrait vivre une personne malvoyante. Nous verrons, dans l'analyse des verbatim à l'issue de cette activité, en quoi les jeux leur ont permis cette prise de conscience.

Enfin, concernant l'égalité fille-garçon, les productions ont permis de soulever un nombre conséquent de problématiques... Notons tout de même, que dans beaucoup de réponses, les élèves ont évoqué qu'il n'existait pas d'égalité entre les filles et les garçons (environ 70%). Pour reprendre des exemples, un élève répondait à la question « Les filles et les garçons sont-ils égaux ? » par : « *Non car les filles peuvent pas jouer au foot parce que les garçons veulent pas et les garçons peuvent pas jouer aux poupées car les filles veulent pas* ». Un autre élève disait : « *Non ! Ils ne sont pas égaux le garçon a plus de puissance [...] et les filles ont moins le droit que les garçons* ». Nous pouvions aussi lire : « *Pas trop parce que c'est plus les garçons qui dominant* ». Ces réflexions nous ont permis de débattre quant aux idées de chacun car d'autres (environ 30%) écrivaient : « *Les filles et les garçons sont des humains et ont les mêmes droits* », « *Maintenant en France l'égalité est presque juste* », « *Oui parce que il peut y avoir par exemple une fille qui joue au ballon ou un garçon qui fait de la danse classique* ». En effet, j'ai pu remarquer que la plupart des stéréotypes mis en avant par les élèves étaient relatifs aux codes normés de la société : les jeux (poupée ou ballon) ou les tâches ménagères par exemple. Ces stéréotypes, ancrés dans les mœurs, le restent car il vit dans leur entourage (magazine de jouet, couleur des vêtements, idées de la famille, etc...). En revanche, je n'ai relevé aucune distinction entre les représentations des élèves en fonction de leur genre. Si ce n'est que les filles avaient plus tendance à évoquer ce qu'on leur interdisait ou déconseillait en tant que fille, et inversement pour les garçons.

En discutant, nous avons donc pu aborder les droits des femmes au cours du temps, mais aussi des notions de sexisme et de stéréotypes. Or, cette discussion, bien qu'intéressante, n'a pas permis à mes élèves (selon moi) de faire le lien avec leur propre vie, leurs propres expériences. Quant à cela, grâce au jeu en EPS, les élèves ont eu une toute nouvelle approche. Cela nous a permis d'éclaircir cette réflexion à savoir : les filles et les garçons ne sont toujours pas totalement égaux en société certes, mais nous avons pu nous apercevoir que le genre ne définissait pas la force, les goûts etc... De plus, les élèves ont pu faire le lien avec leur propre situation en tant que fille ou garçon (à voir plus d'informations dans l'analyse des échanges avec les élèves).

Ici, bien que le jeu du débat soit critiqué, il a permis d'amener mes élèves à réfléchir et à s'exprimer. En somme, l'analyse de ces productions m'amène à valider l'hypothèse suivante :

Le jeu est une manière ludique d'amener l'élève à s'interroger sur un sujet.

b. Les résultats sur les échanges avec les élèves

Les verbatims des élèves sont visibles en annexe n°9

Nous avons commencé, en première et deuxième période, à pratiquer des jeux coopératifs en EPS. J'ai choisi d'analyser particulièrement les séances sur le handicap et sur l'égalité fille-garçon. De prime abord, je sentais que ces activités coopératives pouvaient être bénéfiques aux élèves dans leurs manières de se percevoir, de communiquer et de s'entraider les uns les autres. Or, ce n'est que lors des moments de verbalisation (en fin de séances) que j'ai remarqué l'impact direct que ces jeux avaient sur eux, sur leurs représentations, leurs idées. D'une part, si l'on se réfère au premier échange sur le jeu de l'aveugle nous pouvons relever quelques points essentiels. Les élèves, ne se connaissant pas tous en ce début d'année scolaire, ont, au départ, eu quelques réticences et difficultés à coopérer et à se faire confiance : « *Moi j'étais avec Y, et elle avait peur parce qu'elle voyait rien et elle me faisait pas confiance.* ». Mais lorsqu'on lit la conclusion de cet échange on remarque que ces impressions ont évolué car, quand je leur ai demandé s'ils imaginaient réaliser un tel parcours à l'aveugle sans leur binôme, ils m'ont tous répondu que non. Aussi, ce jeu a été une manière d'amener les élèves à se mettre en condition, finalement, à se mettre à la place d'une personne présentant ce handicap. Cela les a personnellement impacté et leur a permis de se poser des questions, et d'exprimer leur pensée, leur ressenti : « *... c'est pas facile d'avoir un handicap, d'être aveugle ici par exemple.* » « *... c'est pas parce que quelqu'un est handicapé qu'il faut se moquer.* » « *... si ça m'arrivait j'aimerais bien que quelqu'un m'aide.* ».

D'autre part, si l'on porte une attention plus particulière aux échanges qui ont fait suite à l'activité sportive sur le thème de l'égalité, nous pouvons analyser plusieurs aspects. Du fait d'avoir imposé aux élèves un parcours selon leur genre, les mêmes impressions sont ressorties : c'est « *anormal* », « *injuste* ». Comme dit précédemment, le jeu a permis de mettre au clair les représentations des élèves. Étant, de prime abord, complètement figés sur leur idée d'une inégalité totale entre les filles et les garçons ; nous sommes revenus sur cette idée en admettant que les stéréotypes ont longtemps été ancrés dans les mœurs de nos sociétés. De fait, nos sociétés actuelles n'en sont pas totalement débarrassées, bien que des changements soient de mise. Suite à cela, nous avons mené une discussion sur le sexisme en société, et plus particulièrement sur leurs propres expériences : « *Moi j'aime bien*

faire des gâteaux et tout, la cuisine à la maison et mon papa il dit que je suis un peu une fille quand même. ». Le jeu nous a servi de support pour nuancer ces idées reçues. Au cours de cet échange, nous pouvons lire : « *Moi je suis un garçon et j'adore danser sur la musique.* », « *Et ben moi je suis une fille et pourtant je voudrais jouer au foot.* ». En conclusion de cet échange, j'ai demandé aux élèves de redéfinir la notion de préjugé et j'ai trouvé la réponse d'un élève extrêmement porteuse de sens : « *C'est quelque chose qu'on croit parce que on connaît pas.* ». En analysant cet échange, je peux donc dire que la notion de préjugé a été construite et réellement comprise grâce à cette activité. Cette mise en situation a permis aux élèves de réfléchir, et de faire le transfert de leur expérience à l'école à leurs expériences en dehors de la situation d'apprentissage.

Enfin, si l'on compare les productions des élèves faites en début de séquence ou les idées qui émergeaient des débats, et la discussion finale après avoir pratiqué un jeu : on se rend bien compte que leur perception, leurs représentations ont évolué.

Par le biais de ces échanges, je peux valider l'hypothèse suivante :

Le jeu permet à l'élève de s'identifier, et de développer des notions d'empathie.

c. Les résultats quant à l'intérêt des élèves et du PE

Le verbatim de l'entretien avec le PE, ainsi que le tableau récapitulatif des réponses des questionnaires distribués aux élèves sont disponibles en annexe n°9 et annexe n°10.

Une fois mon expérimentation terminée, il m'a semblé indispensable de recueillir les impressions de ma MAT et des élèves quant à l'intérêt pédagogique du travail mené. Aussi, c'était un choix personnel que de ne pas m'entretenir avec d'autres PE car, ce qui m'aurait paru évident si j'avais expérimenté le jeu en mathématiques, me paraissait délicat concernant l'approche du jeu en EMC. D'une part car l'enseignement du programme accorde moins de place à l'EMC qu'aux Mathématiques. De l'autre, car sans assister à ce que j'ai pu proposer à ces élèves, cela me paraissait dépourvu de sens.

Premièrement, en analysant l'échange avec ma MAT, j'ai décidé de créer une grille d'analyse me permettant de regrouper les items, les termes phares de cet échange. Ainsi, tout au long de cette analyse, je reprendrai les termes de l'enseignante (entre guillemets).

Cet entretien appelle quelques constats. Tout d'abord, selon l'enseignante, notons que l'EMC apparaît comme une discipline « *riche* » et fondamentale en ce qui concerne la « *cohésion* » des futurs « *citoyens* » en visant une pluralité de compétences comme « *s'exprimer* », « *juger* », « *argumenter* » ... Elle apporte un « *cadre* » en ce qui concerne les « *droits et devoirs* » et les

« règles » qui permettent de vivre ensemble. Or, cette enseignante avait l'habitude de travailler cette discipline par le biais « *d'étude de cas, de documents* », de « *débats argumentés* », de « *discussions réglées* » ... Mais jamais en utilisant le jeu. Ainsi, observant mon travail en EMC par une approche différente, elle a trouvé cette méthode « *pertinente* » et « *ludique* ». Quand bien même, il est important d'apporter quelques précisions... Nous pouvons faire une réelle distinction entre le jeu du débat, et les jeux coopératifs. D'une part, bien qu'étant « *intéressant* » par le fait notamment d'être « *ritualisé* », le jeu du débat n'est finalement qu'un « *prétexte* » permettant d'amener le débat. Il est donc difficile de le considérer comme un jeu. De l'autre, l'enseignante a porté un réel intérêt aux jeux coopératifs (dont jeux de rôles). Ces derniers, porteurs de « *sens* » par le fait notamment de « *croisement* » entre enseignements, ont été une expérience « *extraordinaire* ». Ils ont amené un « *transfert* » et ont permis aux élèves de « *coopérer* » de « *collaborer* » et de « *ressentir* » de « *l'empathie* ». Par exemple, notons que les élèves ont fait le lien avec des sujets, des problématiques que nous avons traités plus tôt dans l'année, en revendiquant leur pensée lorsque quelque chose leur paraissait anormal. Reprenons ce que disait ma MAT pendant l'entretien : « *Par exemple, en EPS avec Monsieur Z : il était en train de constituer des équipes et dit « Les garçons se mettent ensemble, et les filles ensemble. ». De là, N ça l'a révolté et a dit « C'est du sexisme ! ». »*

Finalement, cet entretien m'a amené à confirmer certaines hypothèses et donc de valider des objectifs de ma recherche. Ces hypothèses étant les suivantes (bien que cela puisse s'avérer subjectif) :

- Le jeu permet à l'élève de s'identifier, et de développer des notions d'empathie.
- Le jeu suscite l'intérêt et aura donc plus d'impact dans l'acquisition de savoirs.

Deuxièmement, j'ai trouvé intéressant de demander l'avis personnel de chacun de mes élèves. Avant de commencer ce questionnaire, je leur ai dit qu'il n'y avait pas de bonne ou de mauvaise réponse. Ce qui m'intéressait, était justement de savoir ce qu'ils pensaient réellement. Malgré cette approche, je pense que certains des élèves qui, en tant que « bon élève » ont voulu « satisfaire la maîtresse » dans leurs réponses. Pour illustrer ce propos, j'ai réalisé une grille d'analyse permettant d'observer l'occurrence de certains mots, termes et éléments de réponse (voir annexe n°12). Le fait que certaines idées apparaissent plusieurs fois me permet d'établir une généralisation en ce qui concerne les ressentis des élèves. Malgré cela, il est important de notifier que quelques avis divergent : c'est pour cela que je souhaite étudier plus précisément ces cas.

D'abord, de manière générale, les élèves ont tous aimé jouer au jeu du débat, soit environ 96% des élèves. Un seul d'entre eux, qui représente 4% de la classe, a expliqué ne pas avoir aimé car il « *se sentait inutile* » ne sachant pas quoi dire... Pour les autres, cela leur plaisait de pouvoir « *donner son*

opinion » et de « *s'exprimer* ». Or, ici aussi, les impressions (de ma MAT, de moi-même et des élèves) se rejoignent car, si certains (environ 30% des élèves) ont estimé que cet exercice était réellement un jeu (car il sortait des pratiques ordinaires je pense), d'autres (environ 70% des élèves) ont affirmé « *Non, c'est un débat* ». C'était « *présenté sous la forme de jeu* » mais l'objectif était de « *débattre des choses* ». À contrario, les jeux de sports qui eux, étaient réellement considéré comme des jeux, ont permis à ces élèves de se mettre « *dans la peau de l'aveugle* », de « *comprendre comment il se sent* ». Par ces jeux qui apprennent à « *collaborer* » les élèves ont appris à « *s'entraider même quand on ne se connaît pas* ». De fait, environ 96% d'entre eux estiment que ces jeux leur ont permis d'apprendre. Mais qu'en est-il des préférences des élèves ? Notons qu'environ 89% des élèves ont répondu qu'ils optaient pour l'apprentissage par le jeu. Cet outil « *ludique* » et « *intéressant* » permettrait, selon eux, d'interagir, de « *se mettre à la place* », de « *comprendre bien et mieux* », de mieux « *retenir* ». Pour cela, il est impératif de rester concentré, et ensemble, les élèves et moi-même, avons pu s'apercevoir que ce n'était pas toujours facile... Bien qu'ils aient en partie réussi à améliorer leur concentration au fil des séances, près de 19% des élèves expliquent qu'il est « *dur* » de rester sérieux dans ce genre de situation d'apprentissage. De plus, l'un d'entre eux a notifié qu'en jouant, « *on ne comprend pas toujours l'impact des choses* ». Enfin, si 100% des élèves se sentent bien dans la classe et avec leurs camarades, je voulais savoir si ces jeux leur avait permis de se sentir plus à l'aise au sein de la classe. 63% des élèves évoquent le même type de réponse car ils « *étaient déjà à l'aise* ». Comme je l'avais remarqué en début d'année, les élèves étaient déjà bienveillants entre eux. Or, cela a tout de même permis à certains, à savoir dix élèves donc environ 37%, d'avoir « *plus confiance* », « *d'apprendre des autres* », et même pour un élève de se sentir « *beaucoup mieux* ».

Notons donc que les réponses aux questionnaires me permettent d'affirmer une hypothèse de départ (dans certains cas) :

Le jeu va permettre à l'élève de trouver sa place dans le groupe afin de s'épanouir dans sa scolarité.

Pour conclure, l'avis de ma MAT et des élèves m'ont permis là aussi de penser que les jeux, en les amenant à s'identifier, développent chez eux de l'empathie, de la compassion et de la compréhension Et donc en finalité, de développer des compétences en EMC.

d. Les observations sur le déroulement du jeu de rôle

Le verbatim des échanges avec les élèves sont visibles en annexe n°9.

Les jeux de rôles terminés, j'ai désormais le recul nécessaire pour apporter une analyse sur ce que j'ai pu observer. Comme dit précédemment, cette analyse se veut plus subjective bien que j'essaie de m'appuyer sur les échanges avec les élèves. Quand bien même, nous sommes à la 4^{ème} période de l'année scolaire, j'estime connaître assez ces élèves pour en tirer quelques conclusions. J'ai donc observé les comportements des élèves au cours des séances et en ai déduit mes propres opinions.

Tout d'abord, j'ai pu remarquer un réel engouement pour cette activité. Une atmosphère bienveillante règne déjà au sein de cette classe, ils n'ont alors (quasiment) pas de « *honte* » à se mettre en scène les uns devant les autres. De plus, je n'ai assisté à aucune moquerie lors des passages, et cela est extrêmement important ; surtout dans ce genre de séance d'apprentissage. Malgré cela, au départ, les élèves avaient tendance à beaucoup rigoler. J'ai compris cela comme une manière de « ne pas se prendre au sérieux », de camoufler une certaine gêne, dans un rôle qui ne leur convenait pas. En effet, tenir le rôle d'un harceleur par exemple, même dans un jeu de rôle où l'on fait semblant, est quelque chose qui met mal à l'aise les élèves. De fait, nous en avons parlé dès la première séance : il est compréhensible d'avoir envie de rire. Or, nous avons rappelé ensemble qu'il s'agissait d'un jeu sérieux, et que le but était d'essayer de ressentir ce que pouvaient vivre les différents rôles d'une situation pareille. De fait, au fil des séances, j'ai remarqué une réelle progression quant à cet aspect : lorsque je demandais aux « acteurs » ce qu'ils avaient pensé de leur rôle, de leur jeu, etc... ils me rétorquaient tout de suite que si c'était réel ils n'auraient pas voulu que ça se passe de cette manière. Pour s'appuyer sur leurs mots : « *ça se fait pas, c'est méchant* », « *je ferai pas ça* », « *ça me ferai ressentir de la tristesse* », « *c'est injuste* », « *j'aurai vraiment défendu* », « *j'aurai pas pu rester assise comme ça à rien faire* » ...

Aussi, rappelons que l'objectif de ces jeux était de trouver des solutions aux problématiques de chacune des saynètes. Ici, j'ai été agréablement surprise de voir que les élèves n'ont pas eu de mal à déceler la problématique à chacune des saynètes. Aussi, ils avaient de nombreuses idées réellement pertinentes qui permettaient aux rôles d'arranger la situation. Par exemple : « *ça va pas s'arranger si on continue à être violents* », « *rassurer la victime, la reconforter* », « *s'il s'excusait ça pourrait réparer un peu* », « *discuter ensemble pour comprendre* », « *appeler un adulte* » « *punir* » ...

Pour rappel, nous étions partis de productions d'élèves sur la mise en situation suivante : « Tu assistes à une situation de harcèlement dans la cour de l'école, que fais-tu ? ». Certaines réponses se devaient de faire l'objet d'une nouvelle discussion. Mon but était alors de voir si, par le jeu, les représentations de certains pouvaient changer. Par le biais de cette activité, les élèves ont pu comprendre, en jouant la scène donc, que certains écrits d'élèves n'étaient pas forcément des solutions viables pour lutter contre le harcèlement. Nous pouvons attester ce changement de représentations chez certains de ces

élèves, qui relève donc d'un apprentissage, en s'appuyant sur les échanges lors des passages des saynètes (jouées par leur camarade). À la fin de cette séquence des jeux de rôles, 100% des élèves détenaient les « clés » de résolution d'une situation de conflit à savoir : en parler à un adulte, exprimer ses émotions, discuter, demander des excuses, s'excuser... Reste à savoir si, en situation réelle, ces derniers sauront s'en emparer. Encore une fois, la subjectivité dû au contrat didactique définit par Brousseau comme « l'ensemble des comportements de l'élève qui sont attendus de l'enseignant », vient biaiser ce constat car une situation de classe (dans l'exercice d'un jeu de rôle) n'est pas similaire à une situation en dehors de l'école.

Pour finir cette analyse, nous pouvons apercevoir un réel sentiment d'empathie qui permet même, à certains élèves, de trouver une raison aux actions de l'élève auteur, harceleur : « ... *en fait l'harceleur peut-être que ça va pas à la maison et du coup il défoule un peu ses émotions.* ». Il est essentiel tout de même de rappeler que la violence ne peut être excusée. Mais cela démontre la capacité des élèves à avoir un regard réflexif en se mettant à la place des autres. Ici aussi, nous pouvons valider une hypothèse :

Le jeu permet à l'élève de s'identifier, et de développer des notions d'empathie.

e. Les résultats sur le climat scolaire

Cette donnée est clairement la plus subjective du recueil, se basant sur des impressions personnelles. Or, il me paraît judicieux d'apporter quelques observations des comportements que j'ai pu faire sur ces élèves au cours de l'année. Comme nous l'avons déjà vu, cette classe présentait déjà une bonne cohésion en début d'année, mais certains élèves ont réellement pu trouver leur place grâce à ce climat bienveillant. Cet aspect n'est pas négligeable car ce sont des élèves de CM2, qui partent pour le collège l'année scolaire prochaine et qui feront face à de nombreux changements dans leur développement personnel ainsi que dans les liens sociaux qu'ils entretiendront. Il y a plusieurs points que j'aimerais aborder : d'abord, j'ai pu remarquer une logique d'entraide renforcée, notamment auprès d'élèves présentant des difficultés scolaires. Par exemple, un élève de cette classe n'était quasiment pas lecteur au début de l'année, et je pense que l'aide ponctuelle et dévouée de ses camarades l'a aidé à prendre confiance en lui. Pour chaque travail de lecture, ou simple lecture des consignes, je n'ai, peu à peu, plus eu besoin d'aller l'aider car ses voisins de classe le faisait automatiquement. De plus, je remarque que les élèves parviennent aujourd'hui à mieux dialoguer. Au fil des débats, ces derniers participent de plus en plus ; se regardent et débattent entre eux notamment. Ils s'écoutent et réagissent à ce que disent leurs camarades. De surcroît, en ce qui concerne la pratique de l'EPS, activités ayant pour but de développer la coopération ou non, les élèves ne « râlent » plus

lorsque je constitue les binômes, les groupes. Comme le disait ma MAT, « ... *ils ont dépassé ça. Ils ont compris qu' [...] il y avait un autre enjeu derrière* ». Il s'est développé un réel groupe classe où tous les élèves s'entendent parfaitement, bien qu'il réside toujours des affinités plus importantes entre certains.

Ces quelques points, malgré leur subjectivité, me permettent tout de même de penser que les jeux ont contribué à renforcer la cohésion de classe, la bienveillance entre pairs.

Par ces derniers résultats, nous pouvons donc valider à nouveau une hypothèse : Le jeu va permettre à l'élève de trouver sa place dans le groupe afin de s'épanouir dans sa scolarité.

IV. Analyse et discussion

Cette analyse terminée, j'ai moi aussi des impressions sur ma recherche et peut discuter plusieurs points. En effet, cette subjectivité est bien présente dans mon analyse et ne peut être remise en question. Or, je pense avoir prouvé l'intérêt de l'utilisation du jeu en optant pour une pluralité de données qui ont constitué mon recueil d'analyse.

Aussi, notons qu'au cours de ma pratique en classe, je me suis aperçue de l'intérêt fragile du « Jeu du débat ». Bien que ce dernier ait eu un impact fort auprès de mes élèves, il m'a semblé délicat car il s'imposait une méconnaissance du sujet traité par jour. En effet, il est difficile d'amener un débat sans travail préalable autour du sujet.

Ce point a d'ailleurs été relevé par l'enseignante et les élèves eux-mêmes. Quand bien même, ce projet d'enseignement par l'emploi d'outils ludiques a fait l'unanimité dans cette classe. L'attrait que le jeu a eu sur ces élèves m'amène à penser qu'il pourrait l'être sur beaucoup d'enfants d'âges différents. C'est auprès des enseignants qu'il faudrait travailler maintenant, pour les amener à penser leur manière d'enseigner avec des méthodes changeantes.

Conclusion

1) Validation des hypothèses

Avant d'entamer cette analyse réflexive concernant les hypothèses de départ, notons que lorsque nous parlerons des jeux pratiqués, nous n'aborderons pas réellement le jeu du débat ayant finalement été estimé peu concluant.

Le jeu est une manière ludique d'amener l'élève à s'interroger sur un sujet.

La pratique de différents jeux avec mes élèves de CM2 me permet aujourd'hui d'affirmer que par cette activité même, l'élève va s'interroger davantage sur le sujet en question. Le fait d'être pleinement immergé, au cœur même de l'activité, l'élève s'identifie à la problématique et cela lui permet de faire émerger de nouveaux concepts, de nouvelles idées. Or, notons que cette recherche m'amène désormais à nuancer cette hypothèse de départ : le jeu est une manière ludique d'amener l'élève à s'interroger certes, mais cela dépend du jeu en question. Le jeu est nettement plus pertinent lorsqu'une notion, un concept, un sujet donc, est étudié en amont avec eux. Ce dernier va leur apporter une approche complémentaire dans leur réflexion ; c'est là tout l'intérêt de la contextualisation des apprentissages.

Le jeu permet à l'élève de s'identifier, et de développer des notions d'empathie.

À partir de l'analyse des échanges avec les élèves et de mes observations personnelles, je confirme l'idée que les jeux coopératifs et les jeux de rôles ont permis à mes élèves de s'identifier. Ainsi, ils ont développé un intérêt plus prononcé pour les thèmes que nous avons étudié, cela a éveillé leur réflexion et leur a permis de développer de l'empathie. Si nous reprenons leurs mots : « En fait, moi je me suis dit que si ça m'arrivait j'aimerais bien que quelqu'un m'aide. »

Le jeu suscite l'intérêt et aura donc plus d'impact dans l'acquisition de savoirs.

Tous les lundis, lorsque j'arrivais en classe, mes élèves me demandaient « Alors Amandine, on va jouer à ton jeu aujourd'hui ? ». Cela m'amène à penser que ce dernier a réellement suscité de l'intérêt chez eux. Alors, bien que ce jeu soit largement remis en question, nous notons qu'il n'a pas été inintéressant car il avait tout de même un impact auprès des élèves. Il a permis aux élèves « d'entrer » dans la thématique, dans la séquence. Par cette motivation même, ils sont devenus acteurs de leur apprentissage – qui ont été bien mieux intégrés.

Or, portons une attention particulière aux deux autres types de jeux pratiqués qui venaient finalement renforcer ce que nous avons vu en classe (par le débat). Ces derniers ont suscité un réel engouement

de la part des élèves : premièrement, quand nous sortions sur le stade en EPS, ils étaient contents d'abord car cela sort du cadre traditionnel de la classe. Deuxièmement, et là j'ai remarqué qu'un climat scolaire bienveillant s'était renforcé au cours de l'année, ils ont adoré pratiquer les jeux de rôles. Ils n'ont eu aucune revendication quant aux élèves qui constituaient leur groupe, et n'ont pas (ou peu) eu de gêne à passer devant leurs camarades. Ils étaient attirés par la pratique du théâtre certes, mais étaient très investis dans l'observation des autres groupes. Finalement, ils ont mis autant d'énergie à donner leur avis et trouver des solutions pour les saynètes de leurs camarades.

Là aussi, cela m'amène à affirmer que l'intérêt porté à ces méthodes ludiques ont eu davantage d'impact auprès des élèves dans l'acquisition de savoirs. Comme le disait PIAGET, le fait de manipuler, de faire l'expérience concrète d'un sujet, leur a permis un réel apprentissage.

Le jeu va permettre à l'élève de trouver sa place dans le groupe afin de s'épanouir dans sa scolarité. Nous le savons, un climat scolaire de confiance est un vecteur essentiel dans l'apprentissage des élèves. Ainsi, par le jeu, c'est ce que j'ai tenté de renforcer. Ici, mon analyse est quelque peu biaisée, car dès le départ, je me suis aperçue qu'il y avait un bon relationnel entre les élèves. Quand bien même, lorsque nous avons commencé à pratiquer les jeux coopératifs, certains élèves « râlaient » à l'idée d'être en binôme avec un camarade dont ils ne partageaient pas une affinité réelle. Désormais, je ne repère plus de mécontentement, les élèves s'acceptent tous entre eux, avec leur caractère et leurs particularités. Ainsi, je pense que le jeu contribue à permettre aux élèves de s'inclure, de s'intégrer, afin de s'épanouir dans leur scolarité. Cette idée est tout de même à nuancer car le jeu n'est pas l'unique vecteur. Aussi, il serait intéressant de mettre en œuvre ces jeux dans une classe où la cohésion devrait être améliorée.

2) Réponse à la problématique

La littérature de jeunesse, les Discussions à Visée Philosophiques, les débats réglés et les jeux de rôles sont des outils d'enseignement au service de la sensibilisation à la culture de la sensibilité.... Le travail porté dans cette classe de CM2 m'a permis d'apprendre à renforcer la cohésion d'un groupe, afin d'améliorer le climat scolaire. Finalement, les compétences en EMC s'acquièrent par une pluralité d'enseignement à travers le vivre ensemble.

Le fait d'amener les thèmes d'EMC par le biais d'un jeu a permis aux élèves de développer de l'intérêt pour les séances proposées. L'approche ludique a permis une motivation nettement supérieure à une séance traditionnelle. En ce sens, le jeu a apporté une plus-value dans l'enseignement de cette discipline. De plus, en mettant réellement en situation les élèves, ils vont pouvoir être amenés à développer de l'empathie. Mais c'est un exercice difficile, qui doit impérativement être travaillé toute l'année afin qu'il présente un réel intérêt. L'élève doit être entraîné, et il n'est pas obligatoire que l'on parvienne à l'effet escompté... Quand bien même, grâce à l'expérimentation que j'ai menée, je comprends que le jeu de rôle et/ou les jeux coopératifs vont permettre à l'enfant de se mettre à la place de l'autre et donc de comprendre ce que l'on peut ressentir dans telle ou telle situation (ex : handicap, harcèlement, ...).

Plusieurs constats ont été faits au cours de cette analyse qui me mènent à penser que les élèves ont appris à réfléchir, à se poser des questions, à développer une opinion et à en parler avec leurs camarades. Ils ont appris à respecter l'opinion, à être en désaccord et finalement à développer de l'empathie.

Or, un aspect essentiel de cette recherche est la difficulté d'évaluer l'efficacité et la pertinence de cette dernière car les données sont subjectives, propres à cette classe (notamment par manque de données chiffrées).

Ainsi, une conclusion générale et globale qui s'appliquerait à l'ensemble des élèves du monde serait impossible. Impossible car le métier de l'enseignement est un métier humain, nous travaillons avec une diversité d'élèves présentant tous leur particularité. Sur presque huit milliards d'habitants dans le monde, il n'existe pas deux personnes identiques et pourtant nous cohabitons. Nous sommes « tous les mêmes et tous différents », et c'est en cela qu'il est essentiel d'éduquer les enfants au vivre ensemble. Il est du devoir de l'enseignant d'éduquer et de transmettre les valeurs de la République.

Perspectives

1) Perspectives professionnelles

Ce travail de recherche et d'expérimentation avec les élèves m'a appris beaucoup sur le métier de Professeur des écoles. Tout d'abord, il m'a permis de me projeter en m'imaginant élaborer des projets avec mon éventuelle future classe. En effet, de ce que j'ai pu apprendre dans mes différents stages, il est indispensable de démarrer une situation d'apprentissage par l'idée de projet. En d'autres termes, une séance/séquence n'étant pas contextualisée, manquera de sens et ne permettra pas aux élèves de s'investir réellement. Susciter l'intérêt permettrait de développer la motivation des élèves, et ce serait la clé pour les apprentissages, quels qu'ils soient. De plus, ce travail m'a appris qu'il y avait des pratiques qui pouvaient être difficiles à mettre en œuvre avec les élèves (notamment en ce qui concerne la gestion de travail en groupe ou en extérieur).

Premièrement, dans l'exercice du débat, j'ai pu observer le comportement des élèves. D'une part, ces derniers étaient extrêmement impliqués et avaient plus de connaissances que ce que je pouvais l'imaginer (et cela dans plusieurs classes de CM2 où j'ai pu tester le jeu du débat). J'ai appris notamment à trouver des « techniques » pour motiver et inviter l'élève à s'exprimer : d'abord en rappelant avant chaque débat qu'il n'y a pas de mauvaises réponses, et qu'il est nécessaire de s'écouter. Puis, par l'utilisation d'un bâton de parole esthétique (voir en annexes) et enfin par l'organisation humaine – c'est-à-dire en plaçant les élèves de manière à ce qu'ils se voient tous. C'est en cela que ce genre de séance a été inspirante et me pousse à continuer cela avec d'autres classes. En revanche, notons qu'un débat reste une séance délicate car il est absolument nécessaire de bien connaître son sujet pour ne pas être désemparé face à une réflexion d'un élève. De plus, bien que mes expériences aient toutes été « un succès » auprès des élèves (notamment en REP+ lors du stage de M1), j'ai pu comprendre en discutant avec des Professeurs des Écoles, qu'il est parfois impossible de proposer ce genre d'exercice avec certaines classes...

Deuxièmement, les jeux coopératifs en EPS ont eux aussi contribué à ma formation de futur Professeur des écoles. D'une part, cette discipline est très riche et propose une pluralité d'activités qui seront généralement motivantes pour les élèves – encore une fois, cette analyse est un peu subjective car ma mince expérience n'est pas révélatrice de la vérité générale. Quand bien même, ces jeux coopératifs restent pertinents dans le but de permettre à chaque élève de trouver sa place dans le groupe, ainsi que de renforcer la cohésion de classe. Malgré tout, il peut parfois être stressant ou

fatigant de gérer un groupe en étant en dehors de la classe. C'est un moment moins formel pour eux, mais qu'il ne faut négliger.

Enfin, pour ce qu'il en est du cœur de mon travail de recherche à savoir le jeu, j'ai découvert tout l'intérêt de cette approche ludique. Je n'étais pas sûre que cette dernière pouvait être utilisée dans la quasi-totalité des disciplines, notamment en EMC. Bien que cette recherche soit en partie subjective et devrait être étendue à des années de recherche dans différent(e)s écoles, cycles et lieux géographiques ; elle m'a permis de prouver les avantages d'une pédagogie ludique. Les élèves, avant d'être des enfants plus ou moins contraints d'aller à l'école, sont des êtres humains à qui il est fondamental de donner le goût d'apprendre. Finalement, le travail d'enseignant est un métier qui nécessite une perpétuelle remise en question où il est indispensable de se réinventer, se renouveler face à des élèves qui auraient besoin d'une approche différente. C'est un travail avant tout humain et c'est cela qui m'attire : dans ma vie personnelle, je suis à l'écoute de mon entourage et c'est ce que j'essayerai de mettre à profit dans ma carrière.

2) Perspectives de recherche

Si j'avais pu continuer cette recherche, ou du moins la mettre en place au sein de ma propre classe (que j'aurais eu toute la semaine, à l'année) mon travail aurait été différent. J'aurais essayé de mettre en place plusieurs idées, parmi lesquelles :

- Proposer des jeux coopératifs entre les classes et les niveaux pour permettre d'observer des comportements face à l'autre, tout âge confondu.
- Mettre en place des conseils de classe en ayant, dans la classe, une boîte où les élèves pourraient y proposer des idées, parler de problèmes rencontrés, etc...
- Proposer de travailler la Communication Non Violente, mettre en place les messages clairs (cette idée, je l'imagine plus particulièrement avec une classe de cycle 1 et 2).
- Proposer d'inclure ce projet de recherche dans le projet d'école.
- Proposer ce projet dans une école plus difficile, dans une classe où le climat scolaire n'est pas réellement positif.
- Proposer de mettre en place un rôle de médiateur dans la classe (qui changerait chaque semaine, ou chaque mois).
- Proposer en conseil des maîtres de répondre aux attentes du programme pHARe en élisant un groupe d'élève référents.

Bibliographie

Brenifier, O. (2004) *Vivre ensemble, c'est quoi ?* Philo z'enfants. Édition Nathan.

Brougère, G. (1995). *Jeu et éducation*. Collection Éducation et Formation. Édition L'harmattan.

Brougère, G. (2018). *Peut-on apprendre en jouant ?* 91e congrès de l'AGEEM.

Caillois, R. (1967). *Les jeux et les hommes*. Édition Gallimard.

Grandmont, N. (2006). *Le jeu pédagogique*. Éditions Logiques.

Tisseron, S. (2018). *Le Jeu des Trois Figures. En classes maternelles élémentaires et collèges, pour développer l'empathie dès l'enfance*.

Valiant, C. (2014). *Apprendre dans les coins jeux*. Ebla Éditions.

Sitographie

L'enseignement moral et civique (EMC) au Bulletin officiel spécial du 25 juin 2015. (s.d.).
Ministère de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse. <https://www.education.gouv.fr/l-enseignement-moral-et-civique-emc-au-bulletin-officiel-special-du-25-juin-2015-5747>

Histoire de l'enseignement moral et civique de 2012 à aujourd'hui. (2020, juillet). Réseau Canopé.
<https://www.reseau-canope.fr/nouveaux-programmes/magazine/vie-scolaire/histoire-de-lenseignement-moral-et-civique-de-2012-a-aujourd'hui.html>

Le Café pédagogique. (2022, 27 décembre). *Les archives du café-*.
<http://www.cafepedagogique.net/lexpresso/Pages/2017/01/04012017Article636191103366180556.aspx>

De BienEnseigner, É. (2022, 19 juillet). *Pédagogie par le jeu : pourquoi et comment enseigner par le jeu ?* Bien Enseigner. <https://www.bienenseigner.com/pedagogie-par-le-jeu/>

Soulé, V. (2012, 4 septembre). *L'instruction civique fête ses 130 ans.* Libération.
https://www.liberation.fr/societe/2012/09/04/l-instruction-civique-fete-ses-130-ans_843972/

Calin, D. A. D. P. (s. d.) *Obligations, droits et responsabilités du professeur des écoles (Daniel Calin et Pascal Ourghanlian).* <http://dcalin.fr/cerpe/cerpe08.html>

VousNousIls. (2012, 22 novembre). *Philosopher à l'école primaire : la méthode Tozzi.* YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=5FPxCuYWhRQ&t=1s>

Yapakabe. (2016, 12 janvier). *Vidéo de présentation du jeu des 3 figures.* YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=oTo60t2rW_8

La discussion à visée philosophique (DVP). Eduscol.
https://cache.media.eduscol.education.fr/file/EMC/01/7/ress_emc_discussion_DVP_464017.pdf

Le débat (régulé ou argumenté). Eduscol. https://ww2.ac-poitiers.fr/dsden79-pedagogie/sites/dsden79-pedagogie/IMG/pdf/ress_emc_debat_464011.pdf

Esprit Critique. *Le débat mouvant*. Réseau Canopé. https://www.reseau-canope.fr/fileadmin/user_upload/Projets/Valeurs_de_la_republique/EC_Le_debat_mouvant.pdf

PLAY International. *Accueil*. (s. d.). <https://www.play-international.org>

Stop la violence. *Jeux Numériques*. (s.d.). <https://jeuxnumeriques.ac-montpellier.fr/stop-la-violence>

Annexes

- Annexe 1 : Fiches de préparation

FICHE DE PRÉPARATION – LE JEU DU DÉBAT

Placement dans les programmes :

- Français – Langage oral
- Enseignement moral et civique :
 - Participer de façon constructive aux échanges avec d'autres élèves dans un groupe pour confronter des réactions ou des points de vue.
 - Respecter autrui
 - Acquérir et partager les valeurs de la République
 - Construire une culture civique

Domaines d'apprentissages :

- Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer
Comprendre, s'exprimer en utilisant le langage à l'oral et à l'écrit
- Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen

Objectif de la séance :

L'élève doit être capable de participer à un débat : s'exprimer et écouter l'autre

Compétences travaillées :

- I. Français – Langage oral
Comprendre et s'exprimer à l'oral :
 - Écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu.
 - Parler en prenant en compte son auditoire.
 - Participer à des échanges dans des situations diverses.
 - Adopter une attitude critique par rapport à son propos.
- II. Enseignement moral et civique
Culture de la sensibilité :
 - Identifier et exprimer en les régulant ses émotions et ses sentiments.
 - S'estimer et être capable d'écoute et d'empathie.
 - Exprimer son opinion et respecter l'opinion des autres.
 - Accepter les différences.
 - Être capable de coopérer.
 - Se sentir membre d'une collectivité.Culture du jugement :
 - Confronter ses jugements à ceux d'autrui dans une discussion ou un débat argumenté et réglé.

Date : 26/09/22	Niveau : CM2 (cycle 3)	Durée de l'activité : 45 min	Séance n° 1
------------------------	-------------------------------	--	--------------------

Matériel : - Plateau de jeu - Cartes débat - Cahier de brouillon	Références d'appui : - 1 jour, 1 question
Dispositif : En individuel et en collectif	

Durée	Déroulement Consignes, postures, tâches	Commentaires
5 min	Présentation du jeu Consigne : « Avant de commencer à jouer, je dois vous rappeler les règles principales d'un débat : - On attend d'avoir le bâton de parole pour parler, on lève la main si on veut l'avoir. - On s'écoute les uns les autres et on se respecte. - Il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse. »	
10 min	1) Le PE désigne un élève qui va venir tirer le dé, déplacer le pion et tirer une carte. 2) Le PE demande aux élèves de noter une phrase, un mot sur leur brouillon concernant ce qu'ils pensent du sujet	
15 min	Débat Le PE donne le bâton de parole à un premier élève et le débat commence. Le PE étaye la réflexion des élèves en posant les bonnes questions (voir fiche perso prep débats)	
5 min	Visionnage vidéo Le PE montre une vidéo (1 jour, 1 question) correspondant au thème soulevé → <i>Cette vidéo peut être visionnée avant si le débat est difficile.</i>	
10 min	Institutionnalisation Le PE distribue la leçon et demande à un ou plusieurs élèves (selon la taille de la TE) de la lire à haute voix (les autres élèves suivent). Le PE fait surligner les termes importants.	

Bilan et remédiations :

FICHE DE PRÉPARATION – L'AVEUGLE

Placement dans les programmes :

Activité sportive – Jeu collectif

Objectif(s) de la séance :

Se mettre à la place d'un individu porteur de handicap (en l'occurrence la malvoyance ici).

Compétences travaillées :

Culture de la sensibilité :

- Accepter les différences
- Être capable de coopérer
- Exprimer son opinion et respecter l'opinion des autres
- S'estimer et être capable d'écoute et d'empathie

Prérequis :

L'élève doit avoir la connaissance de ce qu'est un handicap.



Date : 03/10/2022	Niveau : CM2	Durée de l'activité : 45min	Séance n° 1
--------------------------	---------------------	---------------------------------------	--------------------

Dispositif : En binôme	Matériel : Plots + Cerceaux + Barres + Ballons + Sifflet Foulards
----------------------------------	--

Durée	Déroulement Consignes, postures/activités du PE, tâches de l'élève
10 min	<p>Phase d'échauffement</p> <p>Consigne : « Après avoir fait 2 tours de stade en trottinant, je désigne XXX qui fera les mouvements pour échauffer les muscles du corps. Vous ferez comme lui. »</p> <p>Activité du PE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Met en place les parcours <p>Activité de l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'échauffent
5 min	<p>Phase de découverte</p> <p>Consigne : « Vous avez 4 parcours qui sont tous les mêmes. En binôme vous allez devoir vous guider dans ce parcours. À mon coup de sifflet, vous arrêterez et vous viendrez vous replacer devant moi. »</p> <p>Activité du PE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réparti les élèves en binôme (en séparant les duos d'affinités volontairement) <p>Activité de l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les binômes passent chacun leur tour sur le parcours (2 fois pour que les deux élèves passent et prennent connaissance du parcours).
10 min	<p>Phase de jeu n°1</p> <p>Consigne phase n°1 : « Maintenant, toujours avec le même partenaire, vous allez vous mettre à la place d'une personne non voyante. Je vais vous distribuer ces foulards à accrocher autour de vos yeux afin que vous ne voyiez plus. Votre camarade, en vous tenant la main, sera là pour vous guider. Attention !! Il faut être concentré et prudent pour que personne ne se fasse mal. »</p>
10 min	<p>Phase de jeu n°2</p> <p>Consigne phase n°2 : « Désormais, vous allez faire un dernier tour en vous guidant uniquement par la voix. Votre camarade est là aussi pour s'assurer que vous ne vous fassiez pas mal. »</p>
10 min	<p>Phase de verbalisation</p> <p>Cf. fiche questions</p>

FICHE DE PRÉPARATION – C'EST MON CHOIX

Placement dans les programmes :

Activité sportive – Athlétisme

Objectif(s) de la séance :

Comprendre que le choix d'une activité doit relever des envies et des qualités d'une personne, et non de son sexe.

Compétences travaillées :

Culture de la sensibilité :

- Exprimer son opinion et respecter l'opinion des autres.
- Accepter les différences (préjugés et stéréotypes).
- Être capable de coopérer.

Prérequis :

L'élève doit avoir connaissance de ce qu'est un stéréotype.

Référence d'appui :

PLAY International



Date : 28/11/22	Niveau : CM2	Durée de l'activité : 50 min	Séance n° 1
------------------------	---------------------	--	--------------------

Dispositif : En groupe mixte et F/G	Matériel : 14 plots + 3 sifflets + 2 chronomètres
---	---

Durée	Déroulement Consignes, postures/activités du PE, tâches de l'élève
10 min	<p>Phase d'échauffement</p> <p>Consigne : « Après avoir fait 2 tours de stade en trottinant. Je désigne XXX qui fera les mouvements pour échauffer les muscles du corps, et vous devrez faire comme lui. »</p> <p>Activité du PE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Met en place les parcours <p>Activité de l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'échauffent
10 min	<p>Phase de découverte</p> <p>Consigne :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Atelier 1 : Il s'agit de courses de sprint en duel de 20m. Le temps n'est pas chronométré. Il y a un arbitre différent à chaque course. Faire autant de courses que possible pendant le temps imparti. - Atelier 2: Il s'agit d'un sprint individuel et chronométré de 20m. Les enfants ont 3-4 minutes pour passer autant de fois qu'ils le peuvent pour améliorer leur record personnel. - Atelier 3 : Il s'agit d'un relais. Chaque joueur parcourt 20m avant de passer le relai. Les joueurs ont 3 minutes pour faire plusieurs relais et réaliser le meilleur temps possible en équipe (chronométrer le temps pour chaque relais). <p>Activité du PE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réparti les enfants en 3 groupes - Donne le temps pour changer d'ateliers <p>Activité de l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se rend sur un atelier et tourne lors du signal du PE
5 min	<p>Phase de jeu n°1</p> <p>Consigne : « Les filles vont sur l'atelier Coopération, et les garçons sur l'atelier Compétition. »</p> <p>Consigne : « Cette répartition vous paraît-elle juste ? »</p>
10 min	<p>Phase de jeu n°2</p> <p>Consigne : « À tour de rôle, vous allez me dire ce qui vous motive le plus dans tel, tel ou tel atelier. Puis vous irez dans l'atelier que vous avez choisi. »</p> <p>Activité du PE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappelle : Compétition (chercher à gagner), Performance (chercher à gagner) et Coopération (chercher à faire ensemble). <p>Activité de l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Choisit son atelier
10-15 min	<p>Phase de verbalisation</p> <p>Cf. fiche questions</p>

FICHE DE PRÉPARATION – JEUX DE RÔLES EMC

Placement dans les programmes :

Enseignement Moral et Civique

Objectif(s) de la séance :

- Reconnaître une situation de violence et de harcèlement scolaire.
- Identifier la problématique liée à la situation proposée, y réfléchir et construire des réponses (trouver des solutions ensemble).
- Identifier les élèves cible, les élèves intimidateurs et les personnes-ressources (ainsi que les moyens d'action).

Compétences travaillées :

- S'estimer et être capable d'écoute et d'empathie.
- Exprimer son opinion et respecter l'opinion des autres.
- Accepter les différences.
- Être capable de coopérer.

Prérequis :

- L'élève doit connaître et savoir définir le harcèlement.

Bilan et remédiation(s) :

Date : 06/02/2023	Niveau : CM2	Durée de l'activité : 45 min	Séance n° 1
--------------------------	---------------------	--	--------------------

Durée	Déroulement Consignes, postures/activités du PE, tâches de l'élève	Dispositif	Matériel
10 min	<p>Phase d'accroche</p> <p>Consigne : « Depuis le début de l'année nous avons étudié différents thèmes en EMC. J'aimerais revenir sur des choses que j'ai pu lire dans vos réponses. » (montrer travail EDL) « Êtes-vous plutôt d'accord, ou plutôt pas d'accord avec ce que je viens de lire ? »</p> <p>Activité du PE : lit les réponses (anonyme) Activité de l'élève : exprime son opinion</p>	Collectif	
30 min	<p>Phase de découverte</p> <p>Consigne : « Aujourd'hui, j'aimerais que l'on retravaille ces thèmes sous l'aspect du jeu de rôle. Vous allez travailler en groupe. Je vais vous distribuer des propositions de saynètes, et vous allez devoir choisir votre rôle et vous entraîner à réaliser une mini scène de théâtre. La prochaine fois, vous devrez jouer ces saynètes à tour de rôle. »</p> <p>Activité du PE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Constitue les groupes - Passe dans les groupes pour aider - Distribue les propositions de saynètes - Observe !!! <p>Activité de l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'attribuent des rôles - Échangent sur ce qu'ils pensent de la saynète - S'entraînent 	Groupes	
5 min	<p>Phase de mise en commun</p> <p>Consigne : « Vous vous êtes imprégnés des scènes, des rôles... La prochaine fois, nous commencerons les passages des groupes. Pour les passages, auriez-vous besoin de matériel spécifique ? »</p> <p>Activité du PE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interroge les élèves qui auraient des choses à dire <p>Activité de l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Donne des idées de matériels... 		

Date : 13/02/2023	Niveau : CM2	Durée de l'activité : 55 min	Séance n° 2 / 3
--------------------------	---------------------	--	------------------------

Durée	Déroulement Consignes, postures/activités du PE, tâches de l'élève	Dispositif	Matériel
10 min	<p>Phase de réinvestissement</p> <p>Consigne : « Aujourd'hui nous allons retravailler en EMC sur les jeux de rôle. D'abord, nous allons prendre 10min pour que vous reprenez votre saynète. Puis, nous commencerons à passer. » « Pendant le passage d'un groupe, les élèves qui ne jouent pas devront observer. Puis nous discuterons ensemble de la scène. »</p> <p>Activité du PE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Passe dans les rangs <p>Activité de l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Révise son rôle 	Groupe	
15 min	<p>Phase de passage + mise en scène (3 passages)</p> <p>Consigne : « C'est parti nous pouvons commencer. »</p> <p>Activité du PE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organise les temps et ordre de passage <p>Activité de l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Joue un rôle - Coopère avec son groupe - Observe 	Collectif + groupe	Matériel potentiel
30 min	<p>Phase de mise en commun / d'échange</p> <p>Consigne : « Nous allons maintenant discuter de ce qu'il s'est passé. »</p> <p>Activité du PE : Pose des questions ciblées pour orienter la réflexion.</p> <p>Pour les joueurs : Comment cela s'est-il passé pour vous ? Comment l'avez-vous vécu ? Qu'est-ce qui a été facile/difficile ? (Ressenti)</p> <ul style="list-style-type: none"> - À votre avis, comment se sent votre personnage dans la situation ? Pourquoi agit-il comme ça ? - Pourquoi pensez-vous que cette personne se fait harceler ? Pourquoi pensez-vous que les autres ne le défendent pas ? Avez-vous eu du mal à endosser ce rôle ? <p>Pour les observateurs : Comment cela s'est-il passé pour vous ? Comment l'avez-vous vécu ? Qu'est-ce qui a été facile/difficile ? (Ressenti)</p> <p>Pour tous : Cette situation est-elle acceptable ? Quelles solutions proposeriez-vous ?</p> <p>Activité de l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Donne son avis - Note les solutions pour rejouer la fois d'après 	Collectif	Dictaphone

Date : 13/03/2023	Niveau : CM2	Durée de l'activité : 50 min	Séance n° 4
--------------------------	---------------------	--	--------------------

Durée	Déroulement Consignes, postures/activités du PE, tâches de l'élève	Dispositif	Matériel
10 min	<p>Phase de réinvestissement</p> <p>Consigne : « Les deux dernières séances, vous avez joué des saynètes mettant en scène des situations de violence ou de harcèlement. Après chaque passage, nous avons discuté et apporté des solutions aux différentes problématiques. Aujourd'hui, vous allez jouer les saynètes en apportant ces modifications. Avant ça, prenez un temps en groupe pour vous souvenir des changements. Vous avez 10 min ».</p> <p>Activité du PE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Passe dans les rangs <p>Activité de l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Revoit son rôle avec les modifications 	Groupe	
20 min	<p>Phase de passage + mise en scène</p> <p>Consigne : « C'est parti nous pouvons commencer. »</p> <p>Activité du PE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organise les temps et ordre de passage <p>Activité de l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Joue un rôle - Coopère avec son groupe 	Collectif + groupe	Matériel potentiel
20 min	<p>Phase de synthèse / verbalisation</p> <p>Consigne : « Nous allons maintenant discuter de ce qu'il s'est passé. Que pouvez-vous dire des changements apportés ? Pouvons-nous appliquer ces changements à des situations réelles ? Pourquoi est-ce important de parler si nous avons un souci ? Pouvons-nous être bienveillant envers tout le monde ? Un problème, une dispute se règle-t-elle avec de la violence ?</p> <p>Activité du PE : Pose des questions ciblées pour orienter la réflexion + observe s'il y a des changements avec les premières réflexions des élèves.</p> <p>Activité de l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Donne son avis 	Collectif	Dictaphone

MON PORTRAIT CHINOIS

qui suis-je?



NOM : _____ PRÉNOM : _____

SI J'ÉTAIS UNE QUALITÉ, JE SERAIS _____

SI J'ÉTAIS UN DÉFAUT, JE SERAIS _____

SI J'ÉTAIS UN NOMBRE, JE SERAIS _____

SI J'ÉTAIS UN PASSE-TEMPS, JE SERAIS _____

SI J'ÉTAIS UN MÉTIER, JE SERAIS _____

SI J'ÉTAIS UN PAYS, JE SERAIS _____

SI J'ÉTAIS UNE COULEUR, JE SERAIS _____

SI J'ÉTAIS UNE FLEUR, JE SERAIS _____

SI J'ÉTAIS UNE BOISSON, JE SERAIS _____

SI J'ÉTAIS UN PLAT, JE SERAIS _____

SI J'ÉTAIS UNE SUCRERIE, JE SERAIS _____

SI J'ÉTAIS UNE ODEUR, JE SERAIS _____

SI J'ÉTAIS UNE ÉMOTION, JE SERAIS _____

SI J'ÉTAIS UN OBJET, JE SERAIS _____

SI J'ÉTAIS UN LIVRE, JE SERAIS _____

SI J'ÉTAIS UNE CHANSON, JE SERAIS _____

SI J'ÉTAIS UN PERSONNAGE CÉLÈBRE RÉEL, JE SERAIS _____

SI J'ÉTAIS UN PERSONNAGE INVENTÉ, JE SERAIS _____

JE VOUS PRÉSENTE...

portrait d'un camarade



NOM : _____ PRÉNOM : _____

5 CHOSES À RETENIR :

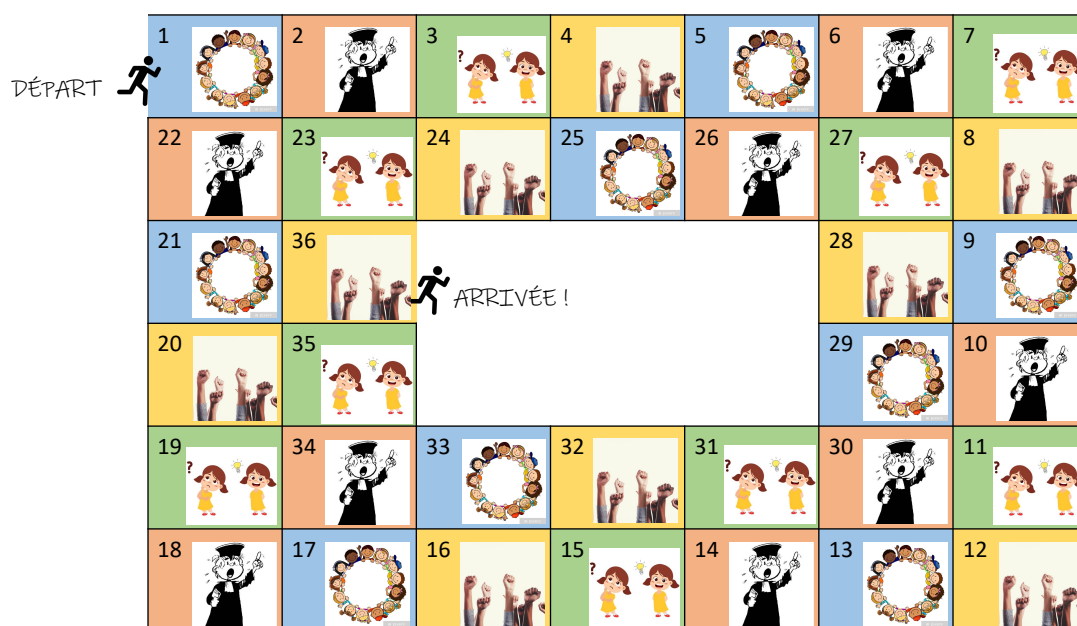













- Annexe 3 : Jeu de plateau d'une enseignante












- Annexe 4 : Jeu de plateau inspiré de celui de l'enseignante












• Annexe 5 : Cartes de jeu

La culture de la sensibilité	La culture de la sensibilité	La culture de la sensibilité
		
La culture de la sensibilité	La culture de la sensibilité	La culture de la sensibilité
		
La culture de la sensibilité	La culture de la sensibilité	La culture de la sensibilité
		

La culture de la sensibilité	La culture de la sensibilité	La culture de la sensibilité
<i>C'est quoi le harcèlement ?</i>	<i>Les filles et les garçons sont-ils égaux ?</i>	<i>C'est quoi le handicap ?</i>
La culture de la sensibilité	La culture de la sensibilité	La culture de la sensibilité
<i>Un camarade est isolé dans la cour de récréation, que fais-tu ?</i>	<i>Qu'est-ce que l'empathie ?</i>	<i>Peut-on respecter quelqu'un qui n'est pas notre ami ?</i>
La culture de la sensibilité	La culture de la sensibilité	La culture de la sensibilité
<i>C'est quoi les émotions ?</i>	<i>Que penses-tu de ces images ?</i> 	<i>Qu'est-ce qu'un ami ?</i>

La culture de la règle et du droit	La culture de la règle et du droit	La culture de la règle et du droit
		
La culture de la règle et du droit	La culture de la règle et du droit	La culture de la règle et du droit
		
La culture de la règle et du droit	La culture de la règle et du droit	La culture de la règle et du droit
		

La culture de la règle et du droit	La culture de la règle et du droit	La culture de la règle et du droit
Quelle est la devise de la République ?	Qu'est-ce que la laïcité ?	Quels sont les symboles de la République française ?
La culture de la règle et du droit	La culture de la règle et du droit	La culture de la règle et du droit
Qu'est-ce qu'un droit ?	Qu'est-ce qu'un devoir ?	À quoi sert le règlement de la classe ? De l'école ?
La culture de la règle et du droit	La culture de la règle et du droit	La culture de la règle et du droit
Qu'est-ce que la convention internationale des droits de l'enfant ?	Cite trois règles de la charte internet.	C'est quoi le racket ?

La culture du jugement	La culture du jugement	La culture du jugement
		
La culture du jugement	La culture du jugement	La culture du jugement
		
La culture du jugement	La culture du jugement	La culture du jugement
		

La culture du jugement	La culture du jugement	La culture du jugement
<i>Est-ce bien de se moquer ? Pourquoi ?</i>	<i>Aujourd'hui un remplaçant fait la classe. Comment doit- on se comporter ?</i>	<i>Qu'est-ce que la discrimination ?</i>
La culture du jugement	La culture du jugement	La culture du jugement
<i>« Sur internet, un ami n'est pas vraiment un ami. » Es-tu d'accord ?</i>	<i>Je trouve des sous dans la cour de l'école. Que dois-je faire ?</i>	<i>Tu vois ton ami voler un camarade dans la cour. Que fais-tu ?</i>
La culture du jugement	La culture du jugement	La culture du jugement
<i>Ai-je le droit de dire non si je n'ai pas envie mais que ça fait plaisir à mes amis ?</i>	<i>Qu'est-ce qui est le plus grave : voler 2€, voler 10€ ou voler 100€ ?</i>	<i>Un nouvel élève arrive en classe. Mon ami ne l'aime pas mais moi oui. Que faire ?</i>

La culture de l'engagement	La culture de l'engagement	La culture de l'engagement
		
La culture de l'engagement	La culture de l'engagement	La culture de l'engagement
		
La culture de l'engagement	La culture de l'engagement	La culture de l'engagement
		

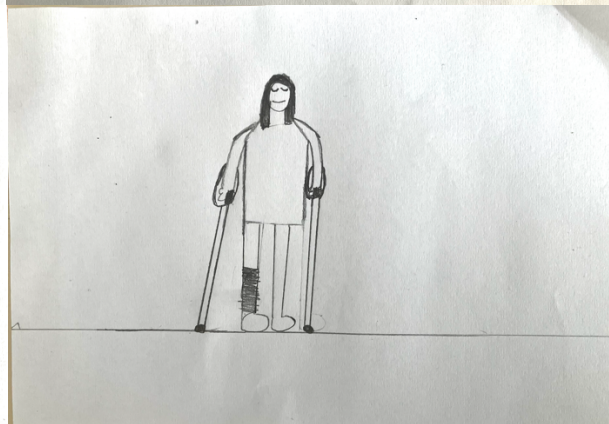
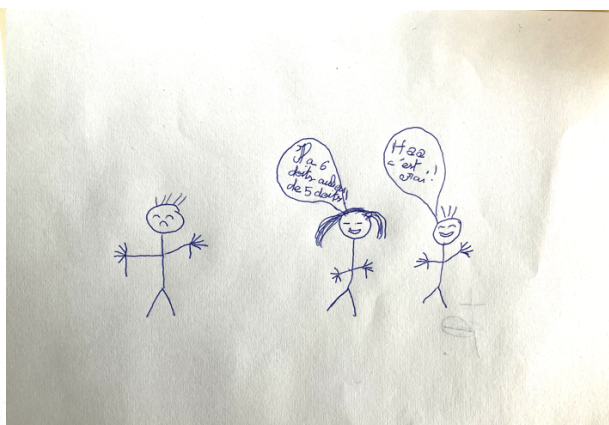
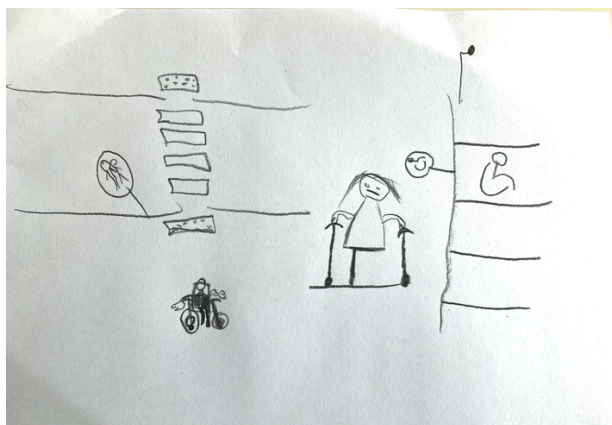
La culture de l'engagement	La culture de l'engagement	La culture de l'engagement
<i>Que ferais-tu pour éviter les moqueries à l'école ?</i>	<i>Que peux-tu faire pour éviter le harcèlement à l'école ?</i>	<i>Qu'est-ce que la solidarité ?</i>
La culture de l'engagement	La culture de l'engagement	La culture de l'engagement
<i>Qu'est-ce que le recyclage ? Que connais-tu du tri des déchets ?</i>	<i>Y a-t-il des élèves en situation de handicap dans ton école ? Qu'en penses-tu ?</i>	<i>Tu es témoin d'un acte raciste à l'école. Comment réagis-tu ?</i>
La culture de l'engagement	La culture de l'engagement	La culture de l'engagement
<i>Un déchet qui t'embarrasse, mais pas de poubelles à proximité. Que fais-tu ?</i>	<i>C'est quoi le téléthon ?</i>	<i>Donne le nom d'un personnage qui s'est engagé pour aider les autres.</i>

- Annexe 6 : Le bâton de parole



- Annexe 7 : Les productions d'élèves

Les représentations du handicap en dessin (avant le débat et le jeu en EPS) :



Les productions d'écrits sur le harcèlement (après le débat mais avant le J3F) :



En quelques lignes, tu répondras à la question suivante :

Tu assistes à une situation de harcèlement dans la cour, que fais-tu ?

Je fais que le contraire de la personne qui est un peu peur. Je tape la personne qui fait la victime!



En quelques lignes, tu répondras à la question suivante :

Tu assistes à une situation de harcèlement dans la cour, que fais-tu ?

Si j'assistes à une situation d'harcèlement ~~gens~~ ^{je} parle à une personne pour qu'elle m'aide.



En quelques lignes, tu répondras à la question suivante :

Tu assistes à une situation de harcèlement dans la cour, que fais-tu ?

Déjà j'ai sei de me ^{défendre} ~~libérer~~ si il me tient, ensuite je vais le dire à la maîtresse est si il continue toute l'année je demande à mes parents de changer d'école.



En quelques lignes, tu répondras à la question suivante :

Tu assistes à une situation de harcèlement dans la cour, que fais-tu ?

J'aide la personne victime, je mentorse,
j'appelle un adulte, je l'attends
à la porte de l'infirmerie et je joue
avec elle.



En quelques lignes, tu répondras à la question suivante :

Tu assistes à une situation de harcèlement dans la cour, que fais-tu ?

Pour commencer je l'insulte à mon tour et après je lui renvoie
tous les coups qui il m'a donné ensuite je me fait punir mais
ça c'est pas grave après en rentrant chez moi je le dit tout
à mes parents (même que je me suis fait punir parce que j'ai
frappé l'harcéleur mon père me dit que c'est pas grave
car j'ai renvoyé les coups) puis mon père appellera l'école
et tout sera réglé.



En quelques lignes, tu répondras à la question suivante :

Tu assistes à une situation de harcèlement dans la cour, que fais-tu ?

J'arrive de calmer la dispute est si ça se calme pas
je vais dire au maître.

Les représentations de l'égalité fille-garçon (avant le débat et le jeu en EPS) :

Oui ils sont tous égaux car un garçon n'a pas plus de droits qu'une fille.

Non. car les filles peuvent pas jouer au foot par ce que les garçons veulent pas et les garçons peuvent pas jouer aux poupées car les filles veulent pas.

NON! il ne sont pas égaux le garçon a plus de puissance et les filles ont moins de puissance et les filles ont moins de droit que les garçons

Donc, les filles femmes peuvent tomber enceintes en ceite il y a aussi le ~~sex~~ qui n'est pas pareil les femmes doivent couvrir plus de partie du corps que les hommes en se cachant que le bas

Oui car les filles et les garçons sont des humains et ont les mêmes droits.

Aujourd'hui les hommes et les femmes sont égaux.

Mais à l'époque les femmes étaient moins bien traitées que les hommes, c'était du sexisme.

Oui et non car on essaye de faire des équipes féminine mais il reste toujours plus d'équipe masculine. Et puis les hommes et les femmes ne se ressemblent pas toute à fait physiquement.

pas tout

parce-que c'est plus les garçons qui dominent.

Oui parce-que il peut y avoir par exemple une fille joueuse au ballon ou un garçon qui fait de la danse classique.

Avant l'égalité entre les filles et les garçons était horrible: les filles étaient moins payées, elles n'avaient pas le droit de voter. Maintenant en France l'égalité est presque que juste

• Annexe 8 : Saynètes des jeux de rôles et leurs solutions

Proposition 5 - Racket

Les consignes à distribuer à quatre jeunes :

- **La situation** : à la sortie de l'école
- **Le contexte** : Yves, qui est en CP, se fait voler son goûter.

Cinq rôles (prénoms à adapter si nécessaire) :

- Yves : la cible *Arthur*
- Benoît et Stéphane : les harceleurs *Bel*
- François : le témoin actif (élève de CM2) *Noé*
- Charles : le témoin passif *Louisa*
- les parents *Loukas*

maroteur! Louma

Scène à jouer :

A la sortie de l'école Yves se fait voler son goûter par ~~Benoît~~ et Stéphane qui sont en CM1. Charles passe et ne réagit pas. François passe et prend la défense de Yves : "Laissez-le tranquille, ou je préviens le directeur de l'école !"
Charles en rentrant chez lui parle de ce problème le soir avec ses parents. Au départ, il ne sait pas trop comment l'aborder, car il a peur que Benoît et Stéphane se venge de lui. Ses parents décident d'aller trouver le directeur de l'école le lendemain pour signaler ce qui s'est passé.

Les solutions apportées par mes camarades :

Que le directeur va rencontrer Noé et Bel. Prendre une autre personne pour le directeur. Que Bel se défende. Que Noé demande de partager avec Bel. Décrire un peu plus le contexte. Que le directeur convoque les parents de Noé. Parler plus fort. Changer les rôles. Que le directeur surveille sous le coup. Que Arthur défende un peu plus Noé.

Proposition 6 - Rumeur

Les consignes à distribuer à quatre jeunes :

- **La situation** : dans une classe.
- **Le contexte** : Isabelle lance une rumeur qui est colportée.

Sept rôles (prénoms à adapter si nécessaire) :

- Isabelle Ines
- Mila - Charlotte - Steven Timéo
- .. - Richard mouyisc
- Maely - Estelle
- Lynn - Hélène
- Stéphane MACXENS

Les solutions apportées par mes camarades :

Plus long - Maccancec s'excuse Moise ^{rend les stylos} ses plus serieu et Ste-
phane pour quod Ines lance la rumeur fais appeller un adult
Tous le monde se présente

Proposition 4 – Harcèlement et violence psychologique

Les consignes à distribuer à quatre jeunes :

- **La situation** : dans la cour de l'école.
- **Le contexte** : Philippe est nouveau dans l'école et il bégaié.

Cinq rôles (prénoms à adapter si nécessaire) :

- Philippe : la cible
 - Emmanuel : l'harcéleur
 - Benoît et Stéphane : les témoins passifs
 - Charles : le témoin actif
- Elise*
Jéa
Ambré - Mathis
Alicia

Scène à jouer :

Philippe est nouvellement arrivé dans une école en classe de CM2. Il est plutôt sympathique et souhaite s'intégrer mais il a un gros souci de bégaiement. Lors d'une récré, il s'approche d'un groupe de garçons. Emmanuel l'envoie balader en se moquant de lui, Benoît et Stéphane font comme s'ils n'avaient rien vu et entendu, et Charles prend sa défense...

Les solutions apportées par mes camarades :

Supprimer le témoin passif et ajouter un harceleur

Ne pas pousser Jéa.

que Jéa soit sérieuse.

De se retrouver tous ensemble à la fin.

témoin passif devient actif,

+ aller chercher un adulte : demander de l'aide

Joan-Lucie.

Proposition 3 - Le cyberharcèlement

Les consignes à distribuer à quatre jeunes :

- **La situation** : dans le jardin d'Élise.
- **Le contexte** : Françoise est harcelée sur les réseaux sociaux.

Deux rôles (prenoms à adapter si nécessaire) :

- Élise - Lucie

Scène à jouer :

- ~~Lucie~~ — Élise : « C'est vraiment dégueulasse ce qu'ils ont fait à Françoise ! »
~~Joan~~ — Lucie : « De quoi tu parles ? »
~~Lucie~~ — Élise : « Tu n'es pas au courant ? Elle s'est faite harcelée par tout le collègue. Elle a reçu plus d'une centaine de sms sur son portable. »
~~Joan~~ — Lucie : « Tu ne lui en as pas envoyés toi ? »
~~Lucie~~ — Élise : « Si... Mais moi je n'en ai envoyé qu'un seul. »
~~Joan~~ — Lucie : « C'est ce que doivent dire les quatre-vingt-dix-neuf autres élèves ! »

Les solutions apportées par mes camarades :

Lucie : défendre Françoise. - Joan : ne pas dire je te pardone.

Joan : devrai envoyé un message gentil.

Joan : demande pourquoi lucie a envoyé un message
présisé Françoise.

Le message à

- Annexe 9 : Verbatim

Échange avec les élèves à la suite d'un jeu coopératif : L'aveugle

Le 10.10.2022

(Début de l'enregistrement)

➤ Qu'est-ce qu'on devait faire ? Quel était le but du jeu ?

- *On était à deux, en binôme, et un des deux devait guider celui qui avait les yeux bandés pour qu'il fasse le parcours.*
- *Et après on échangeait !*

➤ D'accord. Alors comment vous vous y êtes pris ?

- *D'abord, au premier tour, on se tenait par la main et on guidait avec hm... (moment d'hésitation) en parlant quoi. On disait par exemple : « Lève la jambe. » ou « Va à droite », « Tourne »...*
- *Ensuite, le deuxième tour, on avait le droit de se guider juste par la voix. Donc là c'était plus difficile.*

➤ Alors justement, avec l'expérience que vous avez eue, qu'est-ce qui était facile / difficile ?

- *Nous avec X, c'était facile parce qu'on s'écoutait bien. Et difficile hm... (moment d'hésitation) c'était difficile de tirer le ballon dans le panier à la fin. Mais on a réussi quelques fois.*
- *Moi j'étais avec Y, et elle avait peur parce qu'elle voyait rien et elle me faisait pas confiance.*
- *Moi j'ai trouvé plus facile de guider Z plutôt que d'avoir les yeux bandés... Parce que je lui fais confiance mais j'ai pas l'habitude donc c'était difficile.*
- *Moi j'ai trouvé difficile de guider juste avec voix, sans toucher.*

➤ Et donc, comment avez-vous fait pour faire face aux difficultés ?

- *La première fois qu'on est passé c'était plus difficile, mais après on connaissait un peu le parcours et on savait quoi se dire. On se rappelait un peu des obstacles quoi.*

- *Nous avec L, on a créé un code. On disait juste un mot pour faire comprendre ce qu'il fallait faire, par exemple : « Enjambe » « Gauche » « Droit » « Tourne » ...*

➤ D'accord. J'ai une autre question : Est-ce que vous vous serez imaginé réaliser le parcours sans avoir de guide ?

- *Non !!! (Cri collectif)*

- **Han* pas du tout !!!*

➤ Qu'avez-vous ressenti ?

- *J'ai ressenti de la peur un peu, parfois.*

- *Moi j'avais peur au début aussi, mais après j'étais contente d'avoir mon binôme et j'avais plus peur.*

- *Moi j'ai ressenti de la compassion pour les personnes qui vivent ça.*

➤ Ah ! D'accord. Peux-tu expliquer avec tes mots, qu'est-ce que la compassion ?

- *La compassion c'est un peu ressentir ce que les autres ils peuvent ressentir.*

➤ Exactement ! La compassion c'est un peu comme l'empathie, ça implique de vouloir être bienveillant avec l'autre, de vouloir les aider. Est-ce que d'autres élèves ont ressenti ça ?

- *Oui ! (Cri collectif)*

➤ Qu'est-ce qu'on a appris ?

- *On a appris que c'est pas facile d'avoir un handicap, d'être aveugle ici par exemple.*

- *Ça nous a montré, le jeu, que c'est pas parce que quelqu'un est handicapé qu'il faut se moquer.*

- *En fait, moi je me suis dit que si ça m'arrivait j'aimerais bien que quelqu'un m'aide.*

➤ Exactement les grands. Le handicap ne doit pas changer notre manière de voir l'autre, si ce n'est d'être bienveillant et attentionné.

(Fin de l'enregistrement)

Le 12.12.2022

(Début de l'enregistrement)

➤ Qu'est-ce qu'on devait faire pour le premier atelier « Compétition » ?

- *Le premier atelier c'était *hm*... (moment d'hésitation) tu es à deux et c'était celui qui arrivait le premier. XXX avait le chrono, elle nous donnait le temps pour celui qui gagnait.*
- *On était contre.*

➤ Qu'est-ce qu'on devait faire pour le deuxième atelier « Performance » ?

- *On devait courir seul et XXX nous chronométrait et nous donnait notre temps.*
- *C'était une course contre la montre.*

➤ Qu'est-ce qu'on devait faire pour le troisième atelier « Coopération » ?

- *C'était un relais avec un bâton. On devait courir et revenir pour donner le bâton au copain.*
- *On était ensemble.*

➤ Qu'est-ce qui vous a plu / déplu ?

- *La compétition c'était bien parce qu'on savait notre temps et on était contre donc ça nous donnait plus envie de courir.*
- *Le relais c'était bien parce qu'on jouait tous ensemble j'ai bien aimé.*
- *J'ai bien aimé *hm*... (moment d'hésitation) le deuxième, la performance, parce ça permettait de m'améliorer à chaque fois que je passais.*
- *Moi j'aimais tout j'ai rien préféré.*

➤ À un moment, je vous ai demandé ce que vous préféreriez, mais je n'ai pas tenu compte de ce que vous m'aviez dit. Est-ce que vous avez trouvé ça normal, juste, injuste ... ? Qu'est-ce que vous avez pensé de ça ?

- *C'est anormal. C'est comme que les hommes et les femmes ne sont pas égaux parce que c'est les hommes qui décident où les femmes vont.*

- *Oui mais là c'est la maîtresse qui a dit.*

➤ Et alors parce que c'est moi qui décide vous êtes d'accord ? Car je suis une femme et que je peux choisir où vont les filles du coup ?

- *Non c'est *hm*... (moment d'hésitation) enfin non c'est que... Bon ça tu l'as fait exprès parce que c'est dans l'exercice mais sinon moi *euh*... c'est que j'aurai trouvé ça injuste parce que je ne vois pas pourquoi les garçons devraient tous aller au même endroit et les filles aussi.*

- *C'est du sexisme !*

➤ Très bien ! Le sexisme c'est une forme de discrimination qui laisserait penser qu'un genre serait supérieur à un autre. Par exemple, j'ai dit aux garçons d'aller sur l'atelier Compétition car les filles n'aiment pas ça, vous êtes d'accord ?

- *Moi j'adore la compétition !*

- *Moi aussi !!!*

➤ Ah merci ! On voit bien que ce préjugé n'est pas fondé. Nous avons des différences sur la taille, la force, etc... Mais est-ce que c'est le genre qui va définir si nous sommes plus rapides en course par exemple ?

- *Non parce que, par exemple, à l'atelier Compétition, X a gagné contre Y alors que Z lui, a perdu face à une fille.*

➤ Qu'avez-vous ressenti quand je ne vous écoutais pas sur vos préférences et vos goûts ?

- *Avoir séparé les filles et les garçons je me suis dit pourquoi tu as fait ça, j'ai essayé de comprendre mais j'ai pas compris...*

- *Moi je trouve ça injuste.*

➤ Donc si la prochaine fois, en EPS, je vous dis « Les filles font de la danse et les garçons font du foot », vous serez d'accord ? (C'est un préjugé)

- *Non !!!*

- *Ça dépend la danse et le style de danse.*

- *Moi je suis un garçon et j'adore danser sur la musique.*

- *Et ben moi je suis une fille et pourtant je voudrais jouer au foot.*

➤ Est-ce qu'il y a des activités qui sont plus difficiles à faire quand on est un garçon ou une fille ?

- *Ben non car il y a des filles qui sont plus rapides que des garçons.*

- *Si une fille va à la salle de muscu elle peut être plus forte qu'un garçon !*

➤ Est-ce que dans votre vie, on vous a déjà interdit une activité en raison de votre genre ?

- *Oui moi mon grand frère me dit de pas aller jouer avec le chien du voisin parce que je suis une fille et donc je suis trop petite et pas assez forte pour me défendre s'il m'attaque.*

- *Moi j'aime bien faire des gâteaux et tout, la cuisine à la maison et mon papa il dit que je suis un peu une fille quand même.*

➤ Dire que les filles aiment le rose et que les garçons aiment le bleu par exemple, ça s'appelle un stéréotype. Si on voulait donner une définition d'un stéréotype, d'un préjugé, qu'est-ce qu'on dirait ?

- *Une inégalité des sexes.*

- *C'est un cliché on va dire.*

➤ En effet, c'est une idée reçue. La société, ou parfois la famille, nous disent que les filles ne peuvent pas jouer au foot par exemple, et que les garçons ne doivent pas jouer à la poupée. On a dit ce matin que nous n'étions pas d'accord, alors comment pourrait-on lutter contre les stéréotypes ?

- *On pourrait manifester dans la rue.*

- *Il faut que tout le monde soit d'accord pour manifester ensemble.*

➤ Donc si je suis seule je ne peux pas dire ce que je pense ?

- *Ben si... On est libres de dire ce qu'on pense. Mais peut-être que ça va mieux marcher si on est plusieurs.*

➤ Oui je suis d'accord, attention on respecte quand même la liberté des autres. Mais « manifester » ce n'est pas uniquement défiler dans la rue avec des pancartes. On peut revendiquer quelque chose dont nous ne sommes pas d'accord autrement, comment ?

- *On pourrait faire que tous les garçons se mettent en rose et toutes les filles en bleu.*
- *Tous les garçons mettent une robe.*

➤ Pourquoi pas ! Alors, si on devait résumer tout ce qu'on a fait depuis ce matin. Qu'est-ce qu'on a appris ?

- *On a appris que les hommes et les femmes sont tous égaux.*
- *On est tous égaux mais on n'est pas tous pareil. Et c'est pas parce qu'on est une fille qu'on ne peut pas faire quelque chose, et pareil pour un garçon.*
- *On est tous différents mais on a les mêmes droits.*
- *En sport on a appris à collaborer !*
- *En faisant les jeux en sport on s'est un peu mis à la place de quelqu'un qu'on lui refuse quelque chose et du coup on a pu voir aussi qu'on n'aimait pas tous les mêmes choses.*
- *Aussi ça montre que c'est pas parce qu'on est un garçon ou une fille qu'on est plus fort, ça dépend aussi de ce qu'on aime.*

➤ Alors selon vous, vous avez mieux compris grâce aux jeux en sport ?

- *Oui !*
- *On se rend plus compte quand on fait nous.*

➤ D'accord alors si on rappelle les mots qu'on a vu : Qu'est-ce que le sexisme ?

- *Par exemple c'est quand quelqu'un dit que la place de la femme c'est dans la cuisine.*

➤ D'accord, donc c'est une discrimination en fonction du sexe. Maintenant, qu'est-ce qu'un préjugé ? Un stéréotype ?

- *C'est quelque chose qu'on croit parce que on connaît pas.*

➤ Voilà, c'est une idée, un cliché qui n'est pas vrai, mais auquel on va croire. Très bien les grands.

(Fin de l'enregistrement)

(Début de l'enregistrement)

Ce verbatim est un résumé ; il rassemble les différents enregistrement des élèves au cours des premiers passages des différentes saynètes. Ce choix a été fait pour diriger vers l'essentiel (quand les enfants répétaient souvent les mêmes idées...).

➤ Qu'est-ce qu'on devait faire ? Quel était le but du jeu ?

- *On devait faire un peu comme du théâtre et donc on avait chacun un rôle : celui de l'harceleur, de la victime, du témoin passif, du témoin actif...*

➤ Avez-vous aimé jouer ces rôles ? Qu'avez-vous ressenti en jouant ces rôles ?

- *Ben, si c'était dans la vraie vie non parce que ça se fait pas, c'est méchant ! (Rôle harceleur)*
- *Moi si c'était dans la vraie vie je ferai pas ça. (Rôle harceleur)*
- *Moi je me suis senti victimisé (fait rire ses camarades). Mais quand même si ça m'arrivait vraiment ça me ferai ressentir de la tristesse de savoir que je serai toujours rejeté par ces personnes. (Victime)*
- *Ben moi mon rôle c'était la victime en fait j'arrivais dans l'école et je bégaye et on se moque de moi. Donc je trouve pas ça normal c'est pas ma faute quoi, je trouve que c'est injuste.*
- *Je pense que mon rôle dans la vie serait contrarié, aurait peur. (Victime)*
- *Moi j'essayais de défendre X parce que ça m'aurait rendu triste. (Témoin actif adulte)*
- *Moi si c'était vraiment arrivé je pense que j'aurai vraiment défendu j'aurai pas pu rester assise comme ça à rien faire... (Témoin passif)*
- *Moi j'aurai préféré défendre Y plutôt que ne rien faire.*

➤ Pourquoi selon vous une personne pourrait-elle rester « comme ça », sans aider son/sa camarade ?

- *Ben, par peur. C'est pas qu'elle est d'accord c'est juste qu'elle a peur.*

➤ C'est exactement ça... Alors qu'est-ce qu'on pourrait faire si on a peur ?

- *On pourrait demander à un adulte genre la maîtresse ou quoi si c'est à l'école, de nous aider.*

- En effet, et c'est souvent la solution à privilégier quand on a du mal à se sortir d'une situation.
 - *Mais des fois maîtresse moi je voulais dire, en fait l'harceleur peut-être que ça va pas à la maison et du coup il défoule un peu ses émotions.*
- Tu as raison Z, parfois c'est une chose qui nous permet de comprendre un comportement. Mais, j'ai une question : est-ce que le fait de comprendre d'où vient ce comportement peut l'excuser ?
 - *Non c'est vrai il doit pas faire ça parce que la victime, là part exemple N, il ne mérite pas ça. Il n'avait rien fait.*
- Est-ce que des situations similaires peuvent arriver dans la vraie vie ?
 - *Oui c'est sûr et c'est déjà arrivé c'est sur...*
- Effectivement ! Et c'est d'ailleurs pour ça que j'ai décidé de travailler sur ces thèmes avec vous. Alors selon vous, quelles sont les solutions que vous pourriez apporter à vos camarades pour arranger la situation ? (exemples)
 - Elle devrait pas pousser L parce que c'est le témoin qui pousse l'harceleur alors qu'on sait que ça va pas s'arranger si on continue à être violents.
 - Il faudrait que son rôle aille rassurer la victime, la reconforter en envoyant un message gentil.
 - Je pense que s'il s'excusait ça pourrait réparer un peu.
 - Peut-être il faudrait demander à I pourquoi elle lance la rumeur, discuter ensemble pour comprendre.
 - Il faut faire appeler un adulte.
 - Que le directeur convoque les parents de N.
 - On devrait le punir.
- Très bien, vous avez plein d'idées, prenez bien des notes par groupe. J'ai une question pour rebondir sur la dernière idée : est-ce que punir simplement va aider à arranger la situation ?
 - **Hm*... (moment d'hésitation) ben un peu parce qu'il aura peur que ses parents le grondent.*
 - Mais quand même il va pouvoir recommencer !
- Je pense aussi, je suis d'accord avec toi. Parfois on a recours à la punition en effet, mais avant ça la maîtresse ou le directeur vont essayer d'établir une discussion, une médiation entre les élèves

(harceleur, victimes, ...) pour essayer de comprendre. Aussi, cette discussion permettra aux élèves d'exprimer leurs émotions, leur ressenti, et donc peut-être de se comprendre aussi. Arranger les choses c'est d'abord une histoire de communication, de compréhension pour arriver à se respecter.

➤ Est-ce que vous auriez des pistes pour améliorer le jeu d'acteur, la saynète ?

- *Ne pas rire.*
- *Il faudrait qu'ils soient un peu plus sérieux !*
- *En fait on comprenait pas trop au départ ça serait bien qu'ils expliquent au début, les rôles l'endroit et l'histoire un peu comme un résumé.*
- *On pourrait, la prochaine fois quand on joue avec les solutions, échanger tous les rôles, comme ça on les joue tous.*

➤ C'est une très bonne idée ! La prochaine fois, vous échangerez les rôles car ça vous permettra de vous mettre dans la peau d'un personnage différent ! Aussi, j'aime beaucoup l'idée d'un narrateur. Vous pourriez présenter votre scène pour qu'elle soit mieux comprise ! Bon pour résumer : Qu'est-ce qu'on a appris ?

- *On a appris un peu ce que ça nous ferait de vivre ça.*
- *Avec le jeu de rôle on a pu s'imaginer dans des problèmes de harcèlement à l'école même si, nous, on jouait pour de faux.*
- *Le jeu de rôle ça nous a permis de nous mettre à la place de ceux qui vivent le harcèlement.*

(Fin de l'enregistrement)

Interviewé le 06. 02. 2023

(Début de l'enregistrement)

➤ L'EMC est-il une discipline fondamentale pour toi ?

Oui, d'abord car l'EMC est une discipline qui est inscrite dans les programmes officiels donc on se doit de l'aborder en classe. Selon ses trois finalités, c'est un apprentissage très riche en CM2 (comme dans les autres niveaux d'ailleurs) car il me permet de revoir avec eux la notion de cadre qui établit des droits et des devoirs ; donc ça rejoint directement le règlement intérieur de l'école et de la classe. Hm... C'est très important aussi car en tant que futurs citoyens, ils doivent connaître les règles de base concernant la cohésion sociale. On est tenus nous, en tant que PE, d'être le garant des valeurs de la République et c'est par ce biais-là qu'on peut l'exprimer en classe. Et puis évidemment, cela va être aussi une des occasions que l'on a en classe où on peut laisser les enfants s'exprimer ; notamment lors de débats argumentés. Ça va être l'occasion pour eux d'exercer leur capacité à développer, à argumenter, à juger...

➤ Et donc à développer leur esprit critique.

Exactement ! Grâce à des échanges constructifs.

➤ D'accord. Du coup, généralement, comment abordes-tu l'EMC avec tes élèves ?

Alors moi en général en classe ce que je fais c'est que j'aborde l'EMC par des études de cas ou des études de documents, qui vont permettre de faire émerger une notion, une problématique, que l'on va ensuite pouvoir développer. On va donc traiter ces notions par des débats argumentés, par une discussion réglée, par des goûters philo. Je faisais beaucoup ça avant, les goûters philo. C'était un petit prétexte convivial pour débattre. On avait donc instauré ce moment une fois par mois, on avait un réel stock de goûter, on se mettait en cercle... On travaillait à partir d'un petit livre appelé « Les goûters philo » que j'empruntais à la médiathèque. Il traitait tous les thèmes et proposait des situations avec des pistes à suivre.

Après, en prolongement on travaille souvent en Histoire de l'Art.

➤ Tu as un exemple d'un thème ?

Par exemple lorsqu'on travaillait sur le thème de la Liberté, on a étudié la statue de la Liberté. Et on avait travaillé aussi sur le tableau de Delacroix « La liberté dans le peuple ». Ça nous fait travailler d'autres notions connexes et nous permet de travailler en réseau.

➤ D'accord. Penses-tu que le jeu puisse aider dans l'apprentissage de l'EMC ? Pourquoi ?

Le jeu oui, par son aspect ludique c'est toujours un déclic intéressant pour les enfants car ils n'ont pas l'impression qu'ils travaillent alors qu'ils sont réellement en activité. Ils sont aussi et surtout en situation de communication et ça c'est intéressant pour n'importe quelle discipline. Je trouve cette approche pertinente notamment en ce qui concerne le respect des règles. C'est une thématique fondamentale en l'EMC, et on la retrouve ici car dans un jeu il faut respecter les règles, respecter l'autre. C'est donc hyper cohérent d'aborder le jeu en EMC avec une notion de respect très prégnante.

➤ C'est vrai qu'un jeu impose toujours un cadre, donc il est vraiment adapté à l'EMC, bien qu'il soit pertinent dans d'autres disciplines. D'ailleurs, j'ai pu voir au cours de l'année que tu es une enseignante qui pratique déjà le jeu avec tes élèves, notamment en maths, y avais-tu pensé pour l'EMC ?

Alors en EMC non. C'est vrai que j'ai fait des jeux en Histoire, en Lexique, en Étude de la Langue ... Mais en EMC jamais.

➤ D'accord, ça m'amène à te poser la question suivante : penses-tu que le jeu qui amène le débat, que j'ai fait avec tes élèves, est pertinent ? Et pourquoi ?

*Alors moi je l'ai trouvé intéressant car c'est une situation « déclencheur » qui est ludique et ça leur plait. Ensuite ce qui est intéressant aussi c'est que c'est ritualisé, et c'est rassurant ; souvent ils te demandaient : « On fait le jeu aujourd'hui Amandine ? » car ils t'avaient associé à cette activité. Et donc cet aspect de rituel est intéressant car on rentre plus vite dans l'activité, ils savaient ce qu'ils allaient faire, tu sortais ton jeu *tac tac*, ils étaient tout de suite dans l'état d'esprit propice au débat. On gagnait du temps aussi pour la mise en place, ils ont pris l'habitude du bâton de parole... Donc c'était très intéressant pour ça.*

Après, ton jeu ne sert pas réellement ton objectif.

➤ Exactement, c'est ce dont j'ai pu me rendre compte. Et notamment le fait que, bien que ça marche très bien avec ces élèves-là, car ils ont l'habitude etc... On ne peut pas amener un débat sans avoir travaillé la notion avant.

C'est ça, là ça va être un prétexte déclencheur.

➤ À la limite ce jeu pourrait être intéressant pour donner le thème que nous allons aborder. Puis étude de docs... Après, en termes de préparation c'est compliqué aussi car on ne sait jamais sur quel thème on va tomber...

Oui, après on doit tricher pour tomber sur le thème qu'on veut travailler... (rires) Bon voilà, intéressant, mais tu l'as vu toi-même... Tu voyais qu'il y avait quelque chose qui ne te convenait pas.

➤ Ça restera une expérience qui m'aura permis de comprendre des aspects fondamentaux en matière de didactique.

Une expérience qui t'aura demandé énormément de travail de préparation. Tu m'as épaté !

➤ Et d'angoisse ! (rire) À la limite, ce que je trouvais intéressant c'est qu'au moins, on avait leur réelle représentation, leurs réelles opinions car ils n'étaient pas « conditionnés ». Ils ne se disaient pas « Bon, on a travaillé ça, la maîtresse veut que je dise ça... »

Ça tu as raison ! Car quand on retravaillait les thèmes dans d'autres disciplines, ils savaient ce que tu attendais. Après ça c'est intéressant aussi car ça montre leur capacité à transférer et à réinvestir ce qu'on a fait.

➤ C'est vrai, ça nous prouvait que ce qu'on pouvait aborder ça « passait ».

Exactement, et c'est aussi l'intérêt de notre métier. Réinvestir, transférer d'une matière à une autre.

➤ Et bien, c'est la question que j'allais te poser : Trouves-tu un intérêt à réinvestir les thèmes travaillés (lors du débat) dans les jeux coopératifs et le théâtre ?

Les jeux coopératifs c'était extraordinaire ! Moi j'ai adoré. Déjà parce que l'EMC est travaillé comme un croisement entre enseignements, et puis que ça donne du sens à leurs séances. Ils ont réellement investi la chose. Par exemple, quand on a travaillé le handicap en EPS, c'était super

car il fallait non seulement comprendre la notion de handicap et l'investir dans son corps avec les entraves qu'ils avaient ; et puis coopérer. Coopérer c'était difficile, surtout en début d'année.

➤ C'est vrai, surtout que c'est nous qui avons constitué les binômes pour déconstruire les affinités pour réellement cibler la coopération. Et je me souviens très bien de X qui n'était pas content d'être avec Y au départ, et avec qui ça s'est finalement très bien passé.

Oui c'est vrai ! Car ils ont dépassé ça. Ils ont compris qu'on n'était plus dans le stade « Je veux être avec mon copain », il y avait un autre enjeu derrière, le handicap donc, et les petits tracas étaient accessoires. Du coup ils ont transcendé ça pour aller plus loin, et ils ont accepté encore plus de collaborer. Et puis les temps de verbalisation étaient vraiment riches. Ils racontaient non pas ce qu'une personne handicapée pouvait ressentir, mais ce que eux avaient vécu en se mettant directement à la place de cette personne.

Et pour parler du théâtre : s'approprier les scènes telles que tu leur as donné ça peut être difficile pour eux. Mais, ce qui est intéressant c'est que tu leur aies proposé de modifier quelques échanges, de modifier les noms afin qu'ils s'identifient réellement, et qu'ils développent de l'empathie envers les personnages des saynètes. Après, ce qui est difficile pour eux c'est aussi de passer devant les autres.

➤ C'est vrai que c'est un exercice difficile, mais je pense que le climat de bienveillance qui règne entre eux leur permet d'être assez à l'aise... Bon, nous arrivons bientôt à la fin de cet entretien. Je voulais te demander : réutiliserais-tu les jeux que nous avons mis en place avec tes élèves l'année prochaine ? Et pourquoi ?

Alors les jeux coopératifs oui, car j'ai réellement vu le transfert des connaissances que tu avais établi en classe avec eux en EMC. Ils ont aussi appris à collaborer, bien que ce soit une classe déjà bienveillante, je pense que tout le travail mis en place a aidé, notamment avec le jeu des « bienveilleur », les règles de classe. Mais ils ont intégré, à mon avis, beaucoup de choses grâce à ça. Par exemple la notion du handicap ce n'est pas quelque chose qu'ils ont l'habitude de manipuler au quotidien, nous n'avons pas d'élève handicapé en classe et même dans l'école... Donc c'est une notion qui a réellement pris du sens pour eux, grâce au jeu coopératif.

➤ C'est vrai qu'ils connaissent, ils savent ce qu'est le handicap, mais ce jeu leur a peut-être permis de développer de l'empathie.

Exactement, ils ont des habitudes par rapport à un règlement ou quelque chose qu'on leur impose. Mais intégrer, développer et le transposer à des situations qui soient connexes c'est réellement important. Ici en EPS, même si nous sommes toujours dans le cadre de l'école et que c'est un peu biaisé par rapport à cela, je pense que c'est quelque chose qui les a aidés, réellement.

➤ Biaisé c'est le mot... Et c'est là tout le « problème » de mon mémoire, c'est qu'il est extrêmement subjectif. Car ils savent ce qu'on étudie, ce qu'on apprend, donc ils savent ce qu'on attend.

C'est ça, ils sont dans le contrat didactique, ils savent ce que tu veux, ce qui te fera plaisir... Mais honnêtement, je pense qu'ils ont quand même intégré beaucoup de choses. Car moi je le vois toute la semaine : il y a des notions et du vocabulaire qui ressortent. Par exemple, en EPS avec Monsieur Z : il était en train de constituer des équipes et dit « Les garçons se mettent ensemble, et les filles ensemble. ». De là, N ça l'a révolté et a dit « C'est du sexisme ! ». D'ailleurs M, pareil. Le pauvre Monsieur Z, qui est extrêmement gentil m'a dit « Je ne m'attendais pas à cette réaction-là » et a dû modifier ses équipes en vue de cette mini rébellion... (rires)

➤ Tu connais tes élèves mieux que moi, as-tu vu un changement dans leur comportement, leurs représentations ou leur réflexion grâce aux jeux que nous avons mis en place ?

Dans leurs réflexions, j'ai été surprise lorsqu'on a regardé Mulan. En décembre on avait regardé ce film, et effectivement c'est le stéréotype de la fille qui n'a pas les mêmes droits que les garçons. Donc on y voit la lutte pour obtenir les mêmes droits qu'un homme...

➤ Excuse-moi, je te coupe, c'était dans cette optique que tu leur as diffusé ce film ?

Pas du tout. On était en train de voyager en Asie (thème du voyage cette année) et du coup, je leur ai « offert » ce visionnage car on n'a pas pu aller au cinéma pour la fin d'année. Mais eux, ils l'ont vu d'une tout autre façon, et c'est ce qui les a le plus marqué. Pour eux, Mulan c'est donc le combat d'une femme pour l'égalité. Et donc, ils ont tout de suite fait le lien avec tes séances sur l'égalité fille-garçon, alors qu'elle ne datait pas d'hier.

Pour finir voilà je trouve que c'est génial car ils font vraiment le transfert d'une discipline à une autre, et donc je pense qu'on a atteint là un autre objectif. C'est qu'on est sorti des connaissances pour acquérir des compétences. Quand on est capable de changer son comportement, c'est que

c'est bon. Et puis ça fait partie de notre socle commun, c'est ça qu'on recherche ! Ce n'est pas une somme de termes à connaître. Après si ça ressort c'est super, ça nous permet d'évaluer un petit peu car sinon c'est compliqué.

➤ Oui, encore une fois c'est très difficile d'évaluer. Surtout pour moi qui ne suis là que le lundi, je te remercie donc pour cet entretien car il m'aide beaucoup. Bien que cela reste subjectif car on ne sait si, dans une autre classe, on aurait eu les mêmes résultats.

(Fin de l'enregistrement)

- Annexe 10 : Questionnaire et tableau récapitulatif des réponses

Apprendre en jouant

As-tu aimé jouer au jeu du débat ? Pourquoi ?

Est-ce vraiment un jeu pour toi ?

Penses-tu que les jeux de sport te permettent d'apprendre ? Si oui quoi ?
(Par exemple, souviens-toi quand on jouait à l'aveugle, ou aux courses « filles-garçons »)

Préfères-tu apprendre des choses en étudiant des textes, en regardant des reportages vidéo ou en jouant à des jeux de rôles ? Pourquoi ?

Penses-tu qu'il est possible de rester concentré et d'apprendre en jouant ?

Te sens-tu bien dans la classe ? Avec tes camarades ?

Est-ce que les jeux (de l'aveugle, de l'égalité filles-garçons, de rôle...) t'ont permis de te sentir plus à l'aise dans la classe ?

Est-ce que les jeux de rôles permettent de lutter contre la violence et le harcèlement selon toi ?

Questions	Réponses	
As-tu aimé jouer au jeu du débat ? Pourquoi ?	<ul style="list-style-type: none"> - Oui, parce que ça permet de s'exprimer - Oui car tout le monde pouvait exprimer leur opinion - Oui parce que je trouve que c'était super intéressant pour apprendre des choses - Oui j'ai bien aimé parce que en jouant on a appris plein de choses - Oui j'ai aimé car on parlait et on écoutait - Oui car ça nous apprend à comprendre - Un peu parce qu'on pouvait dire ce qu'on pensait - Oui j'ai adoré car chacun pouvait donner son opinion - Oui car j'ai bien aimé débattre, ça peut permettre à des gens dans la classe de comprendre - Oui ça va, pour dire ce que je pensais - Oui car on peut dire ce qu'on pense sur la question, et qu'il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse - Oui j'ai aimé, j'ai appris beaucoup de choses - Oui j'ai aimé on s'est amusé en travaillant et j'ai beaucoup appris - Oui car c'était un peu ludique - Oui car c'est amusant d'apprendre entre amis - Oui j'ai bien aimé car ça nous a appris des choses - Oui (x4) - Oui car ça m'a permis d'apprendre des choses - Oui car on était tous ensemble sur un sujet c'est plus intéressant que tout seul - Oui j'aimais bien échanger avec les autres - Oui beaucoup, j'aime les débats - Oui parce que des fois on fait mal mais on ne se rend pas compte et ce jeu nous apprend - Oui parce qu'on parlait tous ensemble 	<ul style="list-style-type: none"> - Non je ne savais pas quoi dire, je me sentais inutile
Pourcentages	Environ 96%	Environ 4%
Est-ce vraiment un jeu pour toi ?	<ul style="list-style-type: none"> - Oui, j'ai trouvé ça amusant - Oui car ça nous permet d'apprendre - Oui - Oui car on apprend - Oui parce qu'on peut dire ce qu'on pense - Oui mais ça permet d'apprendre des choses - Oui car j'ai pu apprendre plein de choses - Oui car ça ressemble à un vrai jeu (le plateau) 	<ul style="list-style-type: none"> - Non car on apprend des choses sérieuses - Non parce que ce qu'on parle peut vraiment se passer - Non pour moi c'était sérieux et pas un jeu - Oui car nous étions tous ensemble et non car on devait travailler - Non (x3) - Non car c'était un débat - Je pense pas c'était pour débattre - Oui et non ça s'appelle le jeu du débat mais on apprend - Pas vraiment - Non car on essayait d'apprendre - Oui et non c'est présenté sous la forme de jeux mais c'est surtout pour apprendre tout en s'amusant - Non c'est pas un jeu - Non je ne trouve pas que ça ressemble à un jeu, ce sont des sujets sérieux - Non car on apprend avec - Non car on apprend avec - Oui et non car on était entre amis mais ça serait pas un jeu dans la vraie vie - Non c'est un débat
Pourcentages	Environ 30%	Environ 70%

Penses-tu que les jeux en sport te permettent d'apprendre ?	<ul style="list-style-type: none"> - Oui sinon on n'en ferait pas en classe - Oui car ça nous apprend à communiquer avec des personnes différentes par exemple le handicap ou le jeu des filles / garçons - Oui parce qu'on est dans la peau de l'aveugle on peut comprendre comment il se sent - Oui parce qu'on peut se mettre à la place des autres gens (aveugle, sourd, etc...) - Oui (x5) - Oui car on aide les autres - Oui car on aide les autres - Oui ça sert à se sentir à la place des autres - Oui ça nous permet de prendre compte des choses parce que ce n'est pas facile pour tout le monde - Oui mais ça dépend des gens - Oui ils m'ont permis d'apprendre - Oui, surtout pour le jeu de l'aveugle qui m'a mis dans le corps d'un aveugle - Oui qu'il y a des personnes différentes - Oui car ça nous apprend à collaborer et de revoir ce qu'on a appris en classe - Oui les courses filles garçons on est séparés des garçons alors qu'on peut jouer - Oui ça nous permet d'apprendre et de se mettre à la place de ceux qui sont mal voyant par exemple - Oui parce que ça nous met en situation en jouant - Oui car on peut sentir comment les autres sont par exemple quand on a fait le jeu de l'aveugle - Oui pour le jeu de l'aveugle car cela nous apprend à pouvoir aider un aveugle - Oui car ça me permet d'être à la place de quelqu'un d'aveugle par exemple - Oui même beaucoup, on peut apprendre à s'entraider même quand on ne connaît pas - Oui par exemple on a appris ce que les aveugle subissent au quotidien - Oui car le jeu aveugle c'est par exemple on voit quelqu'un dans la rue on va l'aider et la course fille contre garçon ça nous apprend qu'on a la même égalité - Oui parce que on peut voir comment ça se passe pour l'aveugle par exemple 	<ul style="list-style-type: none"> - Pas trop
Pourcentages	Environ 96%	Environ 4%
Préfères-tu apprendre des choses en étudiant des textes, en regardant des reportages ou en jouant à des jeux de rôles ?	<ul style="list-style-type: none"> - En jouant à des jeux de rôles (x3) - En jouant aux jeux de rôles - Avec les jeux de rôles - Je préfère les jeux de rôles car on sait le ressenti des autres - En jouant à des jeux de rôles parce que c'est plus drôle - En jouant à des jeux de rôles c'est plus intéressant - En jouant à des jeux de rôles on apprend et on joue en groupe - Je préfère me mettre dans la peau par les jeux, je trouve ça mieux qu'en regardant un reportage - C'est mieux d'apprendre les rôles pour être bien sûr de soi - En jouant à des jeux de rôles car c'est ludique - Je préfère apprendre en jouant car j'arrive mieux à retenir - Je préfère en jouant à des jeux de rôles car ça me met vraiment dans la peau de quelqu'un qui est par exemple une victime, un harceleur, etc... - De jouer je pense que ça peut mieux nous apprendre car on se met vraiment dans la peau de la personne en difficulté - En jouant à des jeux de rôles - Pour moi c'est le jeu de rôle au moins on ressent un peu ce que la personne ressent - En jouant à des jeux de rôles parce que on a apprend plus de choses et on s'amuse plus - Par les jeux car on apprend bien et mieux - Les jeux car on apprend bien et mieux - Moi je préfère jouer aux jeux de rôles comme ça on peut se mettre à la place des gens harceleur ou aveugle par exemple - Je préfère jouer à des jeux de rôles car on interagit avec d'autres camarades - En jouant car si c'est reportage on peut pas prendre réellement compte - A des jeux de rôles parce que on est en groupe 	<ul style="list-style-type: none"> - Je préfère en reportage vidéo car on comprend mieux, car en jouant on le fait entre amis et c'est drôle - En regardant des reportages ça me met plus dans ce qu'on fait - Je préfère étudier des textes et en lire
Pourcentages	Environ 89%	Environ 11%

Penses-tu qu'il est possible de rester concentré et d'apprendre en jouant ?	<ul style="list-style-type: none"> - Oui il faut être sérieux - Oui c'est possible - Oui c'est possible - Oui juste il faut avoir une attitude de grands et s'avoir s'arrêter de rigoler quand il faut - Oui (x10) - Oui, il suffit de s'entraîner - Oui et c'est mieux comme ça - Bien sûr surtout que c'est Amandine qui le fait avec nous - Oui mais si on ne se concentre pas on ne connaîtra pas nos rôles - Bien sûr quand c'est super bien appris par une maîtresse comme vous - Oui moi je pourrais le faire mais les autres peut-être pas - Oui si on est concentrés - Oui mais il faut être concentré 	<ul style="list-style-type: none"> - Concentré c'est un peu dur parce qu'on n'est pas assez sérieux on peut par exemple être stressés et rigoler mais ça nous permet d'apprendre - Je ne pense pas car c'est gênant de jouer les rôles qui ne sont pas toi - Non car on peut parler en même temps - Non il faut en premier se concentrer et après jouer - Non car on comprend pas toujours l'impact des choses
Pourcentages	Environ 81%	Environ 19%
Te sens-tu bien dans la classe ? Avec tes camarades ?	<ul style="list-style-type: none"> - Oui (x7) - Oui mais avec certains un peu mieux - Oui car ils sont tous agréables et gentils - Oui et je pense que pratiquement personne se sent mal - Oui je me sens très bien avec mes camarades - Oui je me sens bien - Oui j'ai des amis et deux maîtresses géniales - Oui je me sens très bien dans la classe, j'ai beaucoup d'amis et de problèmes avec personne - Oui je m'entends bien avec tout le monde - Oui car ce sont mes amis et je n'ai pas honte - Oui je les apprécie beaucoup et j'ai la meilleure maîtresse au monde - Oui car Amandine et la maîtresse dégagent une bonne humeur et puis on est un peu comme une grande famille - Oui car je fais confiance aux autres - Oui je me sens bien avec eux - Oui bien évidemment - Oui je m'entends avec tout le monde - Oui ça va - Oui j'ai une bonne classe, je les adore tous - Oui j'aime bien la joie qu'il y a - Oui car on s'entend bien - Oui pour les deux 	
Pourcentages	100%	0%

Est-ce que les jeux t'ont permis de te sentir plus à l'aise dans la classe ?	<ul style="list-style-type: none"> - Oui pour apprendre des autres - Oui car nous sommes tous égaux à présent - Oui je me sens bien et je me dis maintenant qu'il y a toujours quelqu'un pour nous aider - Oui de toute façon je l'étais déjà - Oui ça apprend plus à être confiant avec les amis - Oui mais plus avec les maîtresses - Oui beaucoup mieux - Oui même si j'étais déjà à l'aise ça m'a rendu entre plus à l'aise - Un peu plus - Oui ça m'a permis de connaître plus mes camarades 	<ul style="list-style-type: none"> - Pas trop je me sentais déjà à l'aise - Non pas forcément peut-être que j'ai un peu plus confiance aux autres - J'étais déjà à l'aise mais oui ça peut servir - Non car j'étais déjà à l'aise dans la classe - Pas spécialement - Non c'était comme avant - Non (x4) - Non pas plus qu'avant - Je me sentais déjà bien avec la classe - Non pas forcément - Peut-être je ne sais pas - Non pas vraiment - Non car j'étais déjà à l'aise - Non je trouve que c'est pareil et que rien n'a changé
Pourcentages	Environ 37%	Environ 63%

Est-ce que les jeux de rôles permettent de lutter contre la violence et le harcèlement selon toi ?	<ul style="list-style-type: none"> - Oui on peut ressentir ce que sent le personnage - Oui dans la classe mais en dehors de l'école je ne sais pas si je réagirai comme ça à cause du stress - Oui parce qu'on voit qu'on ne le ferait pas dans la vraie vie - Oui parce que quand j'harcèle dans les jeux de rôles j'aimerais pas faire ça dans la vraie vie parce que ça peut aller très loin - Oui car c'est pour pas qu'on harcèle - Oui peut-être - Oui car quand on est la victime dans les jeux on prend conscience des choses - Oui car tu ressens ce que la personne subit - Un peu - Oui (x8) - Oui ça m'apprend à lutter contre - Oui car si il y a une violence je saurai quoi faire - Oui je pense - Oui car on se met à la place de la victime - Oui ça nous apprend à ne pas le faire, au moins on voit ce que les personnes peuvent vivre - Je pense juste qu'on comprend un peu mieux ce que ça fait - Oui pour voir comment faire dans la vraie vie 	<ul style="list-style-type: none"> - Non je pense que si quelqu'un harcèle vraiment une personne ça peut être plus violent que dans les rôles - Non pas vraiment - Non puisqu'on peut être plus violent que la scène
Pourcentages	Environ 89%	Environ 11%

- Annexe 11 : Grille d'analyse des termes du verbatim de ma MAT

ITEMS	THEMES	CATÉGORIES
L'EMC : une discipline fondamentale.	Valeur qualitative	Devoir du PE et ressenti personnel
Programme officiel Devoir Riche Cadre Droits / Devoirs Règlement Citoyens Règles Cohésion	Valeur collective et individuelle	
Quelles compétences ?	Valeur qualificative	Attendus de fin de cycle
S'exprimer Argumenter Juger	Diversité d'actions	
Comment travailler l'EMC ?	Valeur qualitative	Outils pour apprendre
Étude de cas Étude de documents Débats argumentés Discussion réglée Histoire de l'Art	Diversité d'activités	
L'intérêt du jeu en EMC.	Valeur qualitative	Ressenti du PE
Ludique Déclat Pertinent Règle Respect	Valeur individuelle	
L'intérêt du jeu du débat.	Valeur qualitative	Ressenti du PE
<u>Pour</u> : Intéressant Déclencheur Ludique Rituel <u>Contre</u> : Prétexte Objectif	Valeur individuelle	

L'intérêt des jeux coopératifs.	Valeur qualitative	Ressenti du PE
Extraordinaire Croisement Sens Enjeu Coopérer Collaborer Ressentir Transfert Connaissances	Valeur individuelle	
L'intérêt des jeux de rôles.	Valeur qualitative	Ressenti du PE
S'approprier S'identifient Empathie Difficile	Valeur individuelle	

- Annexe 12 : Grille d'analyse des questionnaires

ITEMS	THEMES	CATÉGORIES
L'intérêt du jeu du débat.	Valeur qualificative / qualitative	Ressenti des élèves
S'exprimer Exprimer Apprendre (x9) Parler (x2) Écouter Comprendre (x2) Penser (x3) Opinion (x2) Amusant (x2) Ludique	Diversité d'actions	
Est-ce vraiment un jeu ?	Valeur qualitative	Justification des élèves
Sérieux (x3)	Valeur individuelle	
Le jeu en EPS permet-il d'apprendre ?	Valeur qualificative	Ressenti des élèves
Se mettre/sentir à la place de... (x4) Communiquer Collaborer Comprendre Apprendre (x9)	Actions rendues possible par le jeu	

Aveugle (x11)	Référence au jeu de l'aveugle	
Préférences de l'élève.	Valeur qualificative / qualitative	
Ressentir (x3) Apprendre (x7) Interagir	Diversité d'actions	Ressenti des élèves
Jeu(x) (x18) Dans la peau (x3)	Choix Raisons	
Le jeu et la concentration / l'apprentissage.	Valeur qualitative	
Rigoler (x2)	Valeur individuelle	Ressenti des élèves
Possible (x2) Concentration (x5) Sérieux (x2)		
Bien être en classe.		
Se sentir (très) bien (x4)	Valeur individuelle	Ressenti des élèves
Joie Confiance Agréable Gentil Amis (x3)		
Le jeu permet-il d'être plus à l'aise ?	Valeur qualitative	Ressenti des élèves
Plus (x6) Déjà (x7)	Amélioration ou non	
Le jeu pour lutter contre la violence, le harcèlement et les discriminations.	Valeur qualificative	
Prendre conscience Ressentir Se mettre à la place Savoir quoi faire (x2)	Intérêt du jeu pour l'élève	Ressenti des élèves
Pas dans la vraie vie (x3)	Lien avec situations réelles, identification, empathie	