



HAL
open science

Le jeu en tant que méthode d'apprentissage

Barbara Niccoli

► **To cite this version:**

| Barbara Niccoli. Le jeu en tant que méthode d'apprentissage. Education. 2023. dumas-04361090

HAL Id: dumas-04361090

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04361090>

Submitted on 22 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.

Année universitaire 2022-2023

Master MEEF

Mention 1^{er} degré

2^{ème} année

LE JEU EN TANT QUE MÉTHODE D'APPRENTISSAGE

Mots Clefs : connaissances, compétences, motivation, coopération, règles, ludique

Présenté par : Barbara NICCOLI

Encadré par : Marie-Noëlle LAMY

Remerciements

Je tiens à remercier toutes les personnes qui ont contribué à la conception de ce travail de recherche et qui m'ont aidée lors de la rédaction de ce mémoire.

Je voudrais tout d'abord remercier Madame LAMY, ma directrice de mémoire, pour ses conseils qui m'ont aiguillée tout au long de l'élaboration de cette production et m'ont permis d'améliorer mon travail.

Je souhaite également remercier Gilles Faivre, mon binôme de travail, pour sa bienveillance, sa disponibilité et la confiance qu'il m'a accordées tout au long de l'année.

J'aimerais exprimer toute ma reconnaissance à mon conjoint, mon amie et ma collègue qui m'ont apporté leur soutien moral et intellectuel tout au long de ma démarche : Warren Abdoul, Mathilde Liénhardt-Tran et Marion Vital.

Un grand merci à mes proches, pour leurs encouragements constants, leur soutien et la confiance qu'ils m'ont témoignée.

Enfin, je remercie les personnes qui ont pris le temps de relire mon mémoire et de me conseiller.

Résumé

Peut-on se servir du jeu comme méthode d'apprentissage ? À première vue, il s'agit d'une activité où l'amusement prime. Ne pourrait-on pas s'en servir, dans le cadre des apprentissages, comme support pour développer la motivation des élèves ? Le jeu est adaptable et se présente sous une multitude de formats offrant différentes modalités d'apprentissage. Ainsi, il peut être adapté au cursus des élèves tout en développant des compétences essentielles pour former le citoyen de demain. Grâce à un travail de recherches mais aussi l'observation d'une classe de CP-CE2 et le recueil de ces données, nous allons tenter de répondre à ces multiples questions. La place des élèves au sein du jeu, le rôle de l'enseignant, mais aussi l'organisation qui en découle sont autant de facteurs qui nous guideront dans notre recherche.

Could we use the game as a learning method? At first glance, game is an activity where fun takes precedence. Could we use it, in a learning context, as a support to develop students' motivation? The game is adaptable and exists in many forms what proposes different learning modalities. Thereby, it can be adapted to students' curriculum while developing essential skills to train the citizens of tomorrow. Thanks to researches work, observation of a class of CP-CE2 and through the results collect, we will try to answer these many questions. The students' place within the game, the role of the teacher and the resulting organization are all factors that will guides us in our research.

SOMMAIRE

Remerciements	2
Résumé	3
Introduction	5
I. Partie théorique	5
1. Le jeu	5
a. Qu'est-ce que le jeu ?	5
b. Les différents types de jeux et les compétences associées	7
c. Différence entre jeux libres et jeux dirigés puis jeux éducatifs et jeux pédagogiques	9
2. Les processus d'apprentissage	10
a. Le jeu dans l'Histoire de l'apprentissage	11
b. Qu'est-ce qu'une méthode d'apprentissage ?	13
c. Les différents modèles d'apprentissage	13
3. Les points essentiels du jeu dans le cadre des apprentissages	15
a. La préparation du jeu et l'importance de l'institutionnalisation	15
b. Un outil adaptable aux différentes phases d'apprentissage	17
c. Les paradoxes du jeu	18
II. Partie expérimentale	20
1. Présentation du contexte de l'expérimentation	20
a. Contexte de l'expérimentation	20
b. Mes hypothèses	22
c. Explication de l'expérimentation	23
2. Comparaison des observations entre les élèves de CP et de CE2 face au jeu	26
a. Observation des élèves de CP	26
b. Observation des élèves de CE2	27
c. Bilan des observations	29
3. Le jeu du point de vue de l'enseignant	30
a. Les modalités de mise en situation	30
b. La posture de l'enseignant	32
c. Les apports du jeu en tant que méthode d'apprentissage	34
Conclusion	35
Références	36
Annexes	38

Introduction

Ayant toujours eu un fort intérêt pour les jeux (jeux de société, jeux vidéo, escape Game...), c'est instinctivement que je me suis intéressée à la question du jeu comme méthode d'apprentissage et notamment ce qu'elle pouvait apporter aussi bien aux élèves qu'aux enseignants. Actuellement, avec les réseaux sociaux tels qu'Instagram ou les blogs, il est possible de suivre la vie professionnelle d'enseignant(e)s partageant des contenus ludiques et attrayants mis en place au sein de leur classe. Cela paraît simple et on ne peut plus facile à réaliser et à appliquer. J'ai donc souhaité approfondir le sujet et c'est pourquoi je me suis interrogée sur ce qu'apporte le jeu comme méthode d'apprentissage. À travers cet écrit, nous suivrons les différentes étapes de mon travail qui a débuté par un apport théorique, puis une expérimentation du jeu dans ma classe. Dans la partie théorique, nous approfondirons la notion de jeu et de méthode d'apprentissage ainsi que l'évolution de cette activité au fil du temps. Dans la partie expérimentation, nous étudierons, grâce à l'observation d'élèves de CP et CE2, leurs comportements et apports en termes d'apprentissage liés au jeu ainsi que le point de vue de l'enseignant. Cette recherche expérimentale étant basée uniquement sur mes observations, j'utiliserai la première personne du singulier pour vous guider à travers les différentes étapes de mon travail.

I. Partie théorique

1. Le jeu

Il existe plusieurs manières de définir le jeu mais, aucune définition unique. Je vais tenter ici, selon le contexte et ma propre interprétation du jeu, de le caractériser. Ensuite, j'approfondirai les différents types de jeux en lien avec l'apprentissage. Puis, j'opposerai la définition de quatre types de jeux.

a. Qu'est-ce que le jeu ?

Le mot « jeu » est issu du terme « jocus » signifiant en latin « plaisanterie ». Celui-ci est polysémique et possède dix-huit définitions. Dans le contexte de cet écrit, voici les deux définitions retenues : « Activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir : Participer à un jeu.¹ ».

¹ Définitions choisies parmi d'autres selon le site <https://www.larousse.fr/>

Ainsi que : « Activité de loisir soumise à des règles conventionnelles, comportant gagnant(s) et perdant(s) et où interviennent, de façon variable, les qualités physiques ou intellectuelles, l'adresse, l'habileté et le hasard : jeu d'adresse.¹ ».

La première décrit le jeu comme une occupation sans contrainte et libre dont le seul but est de se divertir tels que les jeux que l'on observe dans les cours de récréation. La seconde, lui donne des fonctions multidisciplinaires faisant appel à des qualités spécifiques ayant un cadre précis : des règles et un but. Cette dernière permet à l'enseignant, dans le cadre scolaire, de s'assurer de l'acquisition des notions étudiées par l'élève. La notion de plaisir reste présente, pour autant, des enjeux pédagogiques y sont associés.

Plus généralement, le jeu est une activité ludique en lien avec le plaisir, la distraction, l'exercice mental ou physique. Il trouve sa place aussi bien en intérieur qu'en extérieur selon le jeu choisi. Il peut être libre ou régi par des règles permettant de définir un cadre, des buts ou des défis à atteindre. Il existe différentes formes de jeux : de société, vidéo, sportifs, de cartes, de rôles... Dans le cadre de l'éducation, les jeux suivent des objectifs d'apprentissages spécifiques déterminés par les programmes scolaires, adaptés à l'âge et compétences attendues des apprenants.

Le jeu représente une source de motivation et de plaisir pour l'enfant, le rendant plus actif dans la construction de ses propres compétences. Il est universel car pratiqué dans toutes les cultures du monde, à toutes les époques de l'Histoire. Il est reconnu comme élément indispensable au développement de l'enfant.

Par ailleurs, il existe un lien étroit entre la manipulation et les jeux du fait que ces deux approches pédagogiques sont expérientielles et permettent aux élèves une exploration active de leur environnement proche. La manipulation les encourage à se servir de leurs sens pour expérimenter et explorer le monde qui les entoure. Ils peuvent manipuler des objets comme des blocs de construction, puzzles, matériel de conversion, de calcul ou de sciences. Cette méthode d'apprentissage est utilisée pour les aider à mieux représenter et comprendre des concepts abstraits comme la mesure de grandeurs, les fractions... Le jeu pédagogique permet d'enseigner des compétences spécifiques correspondant aux attendus de fin de cycle de manière ludique et amusante. Selon le concept enseigné, les deux méthodes d'apprentissage sont combinables, apportant une expérience complète et enrichissante pour les élèves.

b. Les différents types de jeux et les compétences associées

Au fil du temps, nombreuses recherches ont été initiées par différents acteurs tels que des éducateurs, psychologues, sociologues, anthropologues, et autres professionnels de l'éducation et des sciences sociales. Ces recherches ont contribué à l'élaboration de différentes catégories de jeux. Voici un résumé des classifications élaborées par Gilles Brougère (sociologue français du XXI^{ème} siècle), Pauline Kergomard (enseignante française à l'initiative de la transformation des salles d'asile² en écoles maternelles), Roger Caillois (sociologue du XX^{ème} siècle), Henri Château (théoricien et chercheur français spécialisé dans les jeux et l'apprentissage), Célestin Freinet (enseignant et pédagogue français du XX^{ème} siècle, créateur de la pédagogie Freinet³) et Jean Piaget (psychologue suisse du XX^{ème} siècle qui a réalisé de nombreux travaux sur le développement de l'intelligence chez l'enfant).

- Jeux de compétition : adversité entre les joueurs.
- Jeux de construction (ou de manipulation) : incitent à la manipulation de structures, de formes et à la création.
- Jeux de coopération : encouragent la collaboration et la solidarité entre pairs.
- Jeux symboliques : création d'histoire et jeux de rôles.
- Jeux de hasard : uniquement basés sur la probabilité et la chance.
- Jeux d'exploration : découverte et compréhension du monde environnant.
- Jeux d'imitation : caractérisés par la reproduction d'un modèle ou d'une réalité de la vie quotidienne.
- Jeux d'exercice : engagent les élèves à développer leur motricité et coordination de manière sensorielle.
- Jeux à règles : permettent aux élèves d'apprendre et de comprendre des règles sociales et des consignes.
- Jeux d'expression : invitent l'élève à s'exprimer, à communiquer avec les autres.

² Lieux créés dès le XIX^{ème} siècle afin d'accueillir les enfants issus de la classe ouvrière suite au droit de travail des femmes. Les enfants de milieux plus aisés étaient confiés à des nourrices.

³ Approche éducative prônant la liberté et l'autonomie de l'enfant ainsi que l'utilisation des méthodes actives et coopératives pour faciliter l'apprentissage.

Le jeu permet aux élèves de développer des connaissances⁴, mais également des compétences⁵. En effet, plus les élèves jouent et plus ils apprennent et automatisent des comportements à adopter dans des situations concrètes. Par exemple, lors de la résolution d'une énigme, l'élève peut mettre en place une démarche mentale pour la compréhension de l'énoncé, la modélisation et la résolution de celle-ci par différents biais. Ces automatismes lui permettront d'être plus rapide lors des prochains essais. Dans le cadre de l'apprentissage, les connaissances sont souvent liées aux domaines de l'enseignement : mathématiques, français, langue étrangère, arts, questionner le monde...

De nombreuses compétences intrapersonnelles⁶ sont développées par les élèves à travers le jeu comme l'autonomie, l'élaboration de stratégies, le plaisir et la motivation, la créativité, la prise de décisions, la mémoire, la concentration, la gestion du temps, du stress, de la confiance en soi ou encore la pensée critique. Le contexte des jeux permet aussi de développer des compétences interpersonnelles⁷ comme le respect des règles, la gestion de la frustration, la communication, le respect, la patience, la tolérance, la coopération, la solidarité...

Le jeu permet d'agir sur le réel en améliorant leur environnement, en interagissant avec les autres. Acteurs de leurs apprentissages, le jeu offre aux élèves un cadre sécurisé où personne ne prend de risque car il se situe à la frontière du réel et de la fiction. Ils peuvent ainsi explorer, expérimenter et apprendre en se basant sur leurs erreurs sans incidence dans ce contexte.

Lev Vygotski, psychologue et pédagogue russe, a développé une théorie visant à expliquer le rôle du jeu dans l'apprentissage et le développement de l'enfant, appelée théorie de la zone proximale de développement (ZPD). Pour lui, le jeu invite l'enfant à dépasser son niveau de développement et ainsi à progresser vers un niveau supérieur. Il s'agirait d'une zone située entre la zone d'autonomie (dans laquelle l'élève est capable d'exécuter une tâche demandée seul) et la zone de rupture (zone où est compliqué voire impossible pour l'élève d'exécuter la tâche demandée même avec de l'aide). Ainsi, la ZPD est la zone dans laquelle l'élève est capable, en s'appuyant sur ses pairs ou un adulte, d'effectuer la tâche. C'est la distance entre son niveau de développement au moment d'exécuter la tâche et son niveau de développement potentiel grâce

⁴ Savoirs théoriques et techniques relevant de la formation.

⁵ Savoirs pratiques. C'est la capacité à mobiliser ses connaissances dans un contexte et à les mettre en œuvre dans une situation donnée.

⁶ Rapport à soi, à sa réflexion intérieure.

⁷ Rapport aux autres, interaction avec autrui.

à une aide. Le jeu devient alors un contexte actif et stimulant pour l'élève qui va explorer, expérimenter en développant de nouvelles compétences. Lev Vygotski met également en avant le rôle des règles au sein des jeux permettant à l'enfant de comprendre et d'intégrer des normes sociales et culturelles de son environnement et plus généralement du monde qui l'entoure.

Le jeu encourage le développement de l'enfant dans une multitude de domaines, aussi bien émotionnel, cognitif, intellectuel ou social en modifiant son rapport au savoir.

c. Différence entre jeux libres et jeux dirigés puis jeux éducatifs et jeux pédagogiques

Il y a une différence notable entre le jeu libre, autodirigé et dicté par la propre motivation de l'enfant, et le jeu dirigé, encouragé par les adultes visant à atteindre un objectif d'apprentissage spécifique. En d'autres termes, les jeux libres sont des activités non structurées dans lesquelles l'élève crée librement les règles et la structure de son jeu. Ainsi, il découvre le monde qui l'entoure à son rythme. Les adultes sont présents pour veiller à la sécurité, au bien-être et au respect entre les enfants, mais n'interviennent pas dans le jeu.

Le jeu dirigé quant à lui est structuré par des règles et des objectifs définis par les adultes guidant les élèves dans leur cheminement tout au long de l'activité. Ils visent à enseigner et à développer des connaissances et compétences spécifiques. Lors de ces jeux encadrés et dirigés, l'élève peut bénéficier de conseils, d'encouragements et de retour sur son expérience. Il peut également s'auto-évaluer sur ses apprentissages, son avancement et sa compréhension du jeu.

Ces deux catégories de jeux, présentant des avantages différents, sont utilisés de manière complémentaire à l'école dans le cadre des apprentissages et du développement de l'enfant.

Par ailleurs, un nouveau phénomène se développe de plus en plus au sein des écoles : le « Brain Break ⁸ », le but étant de faire une pause active entre les apprentissages qui durent environ cinq à dix minutes. C'est une forme de jeu situé entre le jeu libre car il met en avant l'importance de la coupure dans les apprentissages par une activité de détente et le jeu dirigé, car il est encadré et dirigé par l'enseignant bien qu'il ne vise pas l'apprentissage d'une notion particulière. Au contraire, il consiste à interrompre temporairement une activité mentale intense afin d'éviter une surcharge cognitive, permettant au cerveau de se décharger. Ces temps sont très utiles pour les élèves car ils améliorent la concentration, réduisent le stress et l'anxiété,

⁸ Littéralement, pause cérébrale.

favorisent la créativité et l'imagination. Ils peuvent prendre la forme de jeux de réflexion, d'activités créatives ou d'activités physiques courtes. Par exemple, méditation, activités sportives intenses, chant ou percussions corporelles...

Par ailleurs, il existe une autre différence fondamentale entre les jeux éducatifs et les jeux pédagogiques. Nicole de Grandmont, orthopédagogue⁹ canadienne, détermine trois catégories de jeux.

- Le jeu ludique : a pour but la spontanéité, le plaisir et l'amusement. Dans ce cas, les joueurs construisent et font évoluer les règles du jeu. Rien n'est limité, ni le temps, ni l'espace.
- Le jeu éducatif : tout en s'amusant, il permet de réinvestir ou d'apprendre de nouvelles connaissances.
- Le jeu pédagogique : clairement orienté par des connaissances visées par l'adulte, la spontanéité n'est plus totale. Les élèves sont invités à développer des connaissances précises de manière ludique.

Selon elle, les adultes doivent encourager le jeu dans différents contextes de la vie d'un enfant. Aussi bien à l'école, à la maison que dans d'autres contextes éducatifs. Elle met en avant la place de l'adulte dans les jeux aussi bien pour observer, accompagner ou guider l'enfant.

Les jeux éducatifs et jeux pédagogiques ont un objectif commun : favoriser l'apprentissage tout en abordant la notion de divertissement différemment.

2. Les processus d'apprentissage

Les apprentissages sont au cœur de la pratique pédagogique car sont les objectifs principaux des enseignants tout au long du parcours scolaire de l'élève. Dans un premier temps, je me pencherai sur l'évolution du jeu comme méthode d'apprentissage à travers les siècles. Puis, je tenterai de définir ce qu'est une méthode d'apprentissage. Enfin, j'étudierai différents modèles d'apprentissage.

⁹ Métier visant à accompagner des élèves ayant des troubles de l'apprentissage en leur enseignant des stratégies d'apprentissage adaptées à leurs besoins.

a. Le jeu dans l'Histoire de l'apprentissage

Le jeu est présent depuis des siècles au service de l'initiation à l'école et est en constante évolution, bien qu'au départ l'éducation était principalement religieuse. Il y a quelques siècles, on apprenait à lire, écrire, compter ainsi que l'histoire de la religion.

Au XVI^{ème} siècle, l'école telle que nous la connaissons n'existait pas encore. L'enseignement était généralement dispensé à domicile ou dans des écoles paroissiales. L'utilisation du jeu comme méthode d'apprentissage n'était pas démocratisée même si certains enseignants se basaient sur des jeux comme les jeux de cartes (bataille, belote) afin de travailler les mathématiques et la stratégie (comptage des points, stratégies pour gagner), des jeux de société (jeu de l'oie, marelle) qui imposaient un cadre grâce aux règles et incitaient à compter. Les enseignants se servaient également de jeux tels que les charades ou les devinettes pour travailler le vocabulaire, la description, les adjectifs. Ils proposaient des jeux de plein air (course de sacs, corde à sauter) pour travailler la coordination, la stratégie, le jeu d'équipe.

Au XVII^{ème} siècle, l'utilisation des jeux à l'école était encore limitée. La priorité était donnée à la lecture, l'écriture, les mathématiques ou la discipline et l'obéissance. De nouveaux jeux ont vu le jour comme les jeux de lettres appelés « mémorisation des lettres » ou « identification des lettres », qui étaient en réalité des jeux en lien avec l'ordre alphabétique ou le repérage de lettres dans un texte. Le comptage des jetons et les jeux de dés virent le jour à cette époque. Le Memory était de plus en plus utilisé afin de travailler la mémoire. Les jeux de plein air continuaient de se développer ; course à pied, jeux de ballon, jeu du chat et de la souris permettant aux élèves de se dépenser. Il s'agissait de jeux simples mais efficaces pour encourager les élèves à acquérir des compétences élémentaires tout en s'amusant et en restant motivés.

Au XVIII^{ème} siècle, l'apprentissage grâce aux jeux était de plus en plus courant. On reconnut au jeu l'aspect ludique et interactif qui facilitait les apprentissages. Arrive alors le jeu de dames qui favorisait la concentration, la mémorisation et le raisonnement logique. Le jeu des syllabes initiait les élèves à identifier et à assembler des syllabes. Les jeux d'imitation comme le jeu du marchand favorisaient la communication, la négociation, le calcul.

Au XIX^{ème} siècle, les jeux à l'école continuaient de se développer et étaient davantage structurés et organisés pour répondre au mieux aux besoins des élèves en matière d'apprentissage. Les jeux de plein air et l'éducation physique furent instaurés à l'école suite à

la reconnaissance de l'importance de la santé physique des élèves et de l'exercice pour le bien-être. Les jeux de construction appelés « blocs logiques » entraînaient les élèves à construire des structures de blocs en bois pour travailler la perception de l'espace. Le jeu des synonymes en grammaire incitait les élèves à chercher des mots de sens similaires pour élargir leur vocabulaire et leur capacité de compréhension. Des jeux de géographie étaient également proposés en plaçant des pays sur une carte afin de travailler les connaissances géographiques. Le jeu du pendu, très connu encore de nos jours, permettait de travailler la réflexion et l'orthographe.

Au XX^{ème} siècle, on s'appuie de plus en plus sur l'apprentissage ludique qui est engageant pour les élèves notamment en mathématiques, en sciences et en français. De nouvelles pédagogies voient le jour ; celle de Maria Montessori, médecin et pédagogue italienne, basée sur l'autonomie, la liberté, la créativité, respectant le rythme de l'enfant. La pédagogie de Célestin Freinet fait aussi son apparition à cette époque. Elle est construite sur la coopération et l'engagement de l'élève avec pour support les jeux, principalement de rôle et de société, incitant à explorer, découvrir et créer mais aussi à développer des compétences telles que la résolution de problème, la prise de décision et la communication. En raison des avancées technologiques, les jeux prennent à présent de nouvelles formes : jeux éducatifs en ligne notamment en mathématiques et en français. Il ne faut pas oublier les jeux vidéo éducatifs qui apportent une dimension immersive très intéressante. Tous ces jeux ont permis aux enseignants de personnaliser de manière individuelle les apprentissages pour les élèves.

Aujourd'hui, de nouveaux types de jeux sont développés pour apprendre tout en respectant les programmes : jeux en ligne, applications, jeux vidéo, escape Games permettant ainsi aux élèves de travailler, entre autres, leur concentration et la gestion du stress. De nouveaux types de jeux ne cessent d'être développés grâce notamment au métavers¹⁰ ou à la réalité augmentée. Ils permettent aux élèves de vivre une expérience en immersion totale dans un autre environnement et de pouvoir interagir avec les éléments grâce à des casques VR¹¹ ou des applications pour voir des objets ou des concepts en 3D¹². Il en est de même pour les jeux de

¹⁰ Il s'agit d'un méta-univers, un monde virtuel et ouvert où l'homme pourra interagir avec des interfaces virtuelles.

¹¹ « Virtual Reality » qui signifie « réalité virtuelle » en français. Il s'agit d'un casque qui offre une expérience immersive dans un monde virtuel.

¹² « 3D » signifie « trois dimensions » qui fait allusion aux dimensions en mathématiques dont la troisième est celle des volumes (longueur, hauteur et profondeur).

construction, qui sont maintenant accessibles de manière digitalisée par le biais de jeux vidéo tels que Lego ou Minecraft.

b. Qu'est-ce qu'une méthode d'apprentissage ?

Avant d'explicitier ce qu'est une méthode d'apprentissage, nous allons d'abord étudier les termes séparément.

Tout d'abord, le mot « méthode », issu du grec « methodos », tiré de « métá » et « hodos » qui signifient « qui suit, avec » et « chemin ». Le Larousse définit ce mot comme « Ensemble ordonné de manière logique de principes, de règles, d'étapes, qui constitue un moyen pour parvenir à un résultat¹³ ». Vient ensuite le mot « apprentissage » dont la définition est « Ensemble des processus de mémorisation mis en œuvre par l'animal ou l'homme pour élaborer ou modifier les schèmes¹⁴ comportementaux spécifiques sous l'influence de son environnement et de son expérience¹³ ».

À partir de ces deux mots, nous pouvons en déduire qu'une méthode d'apprentissage, dans le cadre de l'éducation, est une combinaison de techniques visant à assimiler ou à enseigner une connaissance ou une compétence dans un domaine particulier. Ainsi l'élève sera amené à construire des expériences qui mèneront vers le développement et l'acquisition de connaissances dans un cadre défini. C'est pour cela que je parlerai « des » méthodes d'apprentissage *infra*. Elles peuvent être spécifiques à une discipline ou à différents domaines. Par ailleurs, le choix d'une méthode d'apprentissage est propre à chaque enseignant. Elle varie selon les besoins des élèves et peut être combinée à une ou plusieurs autres méthodes.

c. Les différents modèles d'apprentissage

Il existe plusieurs méthodes d'apprentissage dans le domaine de l'éducation, visant à enseigner des connaissances et compétences fondamentales. Nous allons évoquer quelques exemples :

- Apprentissage par répétition : comme son nom l'indique, le but de cette méthode est de répéter la tâche jusqu'à ce qu'elle soit maîtrisée au mieux par l'élève. Cette méthode est

¹³ Définitions choisies parmi d'autres selon le site <https://www.larousse.fr/>

¹⁴ Selon J. Piaget, structure ou organisation d'actions construites par tâtonnement dans un contexte et qui peut être généralisée à d'autres situations.

souvent utilisée pour des enseignements basiques comme l'écriture, la lecture, la pose des opérations en mathématiques...

- Apprentissage par essais – erreurs : par le biais de cette méthode, l'enseignant incite l'élève à essayer différentes solutions et à observer le résultat. Il est mis en situation. Généralement, cette méthode est utilisée en mathématiques pour la résolution de problèmes.
- Apprentissage par association : le principe étant d'associer un mot ou un sens à une image afin de la retenir. Il s'agit d'un moyen mnémotechnique souvent utilisé pour l'apprentissage de vocabulaire.
- Apprentissage par observation : dans ce cas, l'élève observe les actions expertes de l'enseignant ou d'un camarade qui maîtrise la procédure. Cette méthode peut être utilisée lors d'une approche expérientielle lorsque la manipulation est trop dangereuse pour les élèves ou par manque de matériel.
- Apprentissage par imitation : cette méthode a pour but d'apprendre en imitant les actions expertes d'un enseignant ou d'une personne qualifiée. C'est à celui qui transmet de proposer des modèles afin qu'ils soient reproduits. Cette technique est souvent utilisée dans le domaine de l'art (éducation musicale, arts plastiques) ou encore éducation physique et sportive.
- Apprentissage par expérimentation : ainsi, l'élève émet des hypothèses, expérimente, observe et valide ou non son ou ses hypothèses puis conceptualise sa recherche. Dans ce cas, l'élève est complètement acteur de son apprentissage par le vécu.
- Apprentissage par collaboration : le but étant d'apprendre en travaillant en groupe, en échangeant les idées et procédures avec les pairs. Cela vise à les laisser interagir entre eux et faire évoluer leurs idées en coopération.
- Apprentissage par le jeu : cette méthode consiste à apprendre par le biais d'un jeu, pour rendre l'enseignement plus ludique et engager la motivation de l'élève dans son apprentissage.

Certaines méthodes peuvent être combinées et se compléter pour plus d'efficacité selon les savoirs et savoir-faire que l'enseignant cherche à transmettre. Pour ce dernier, il s'agit d'un apprentissage expérientiel qui permet de partir des connaissances que l'élève a déjà acquises au cours de sa vie et de les compléter. Il est au cœur de son apprentissage, car il est maître de la situation, bien que l'enseignant soit présent pour encadrer l'activité. Dans certains cas, cet apprentissage incite à l'interaction et à la coopération à l'inverse de l'enseignement direct qui

est uniquement dirigé par l'enseignant, qui diffuse les informations. L'apprentissage par le jeu est également lié à un enseignement indirect, ce qui signifie que c'est l'élève qui dirige son apprentissage, car il participe activement au processus par la réflexion, la pensée critique, l'anticipation et parfois la stratégie. Il est aussi lié à un enseignement interactif, les élèves participent d'autant plus activement qu'ils interagissent avec leurs pairs et l'enseignant si besoin.

3. Les points essentiels du jeu dans le cadre des apprentissages

Afin de proposer un jeu efficace en termes d'apprentissage, certains points clefs sont à prendre en compte tout au long du jeu : la conception, la mise en situation, le déroulement, et enfin le bilan, une fois le jeu terminé.

a. La préparation du jeu et l'importance de l'institutionnalisation

Le jeu en tant que méthode d'apprentissage dépend de la façon dont il est conçu et mis en œuvre. Il doit être adapté aux objectifs d'apprentissage et aux besoins des apprenants. Il peut aussi bien être créé de toute pièce, adapté par l'enseignant dans le cas d'un jeu déjà existant dont les objectifs ne seraient pas en lien avec la matière ou adapté au programme ; ou bien utilisé en tant que tel, si le jeu est conçu comme un jeu pédagogique. Pour en faire une expérience réussie, la préparation en amont est une étape essentielle et décisive.

La clarté des objectifs est primordiale, aussi bien pour l'enseignant qui devra expliquer les règles que pour les élèves qui vont y participer. Sans quoi, l'élève aura passé un bon moment à jouer sans mesurer le sens principal du jeu. Le risque dans ce cas est que l'élève se désintéresse car il n'aura pas saisi les règles et les objectifs. Les sollicitations trop fréquentes mais nécessaires de l'enseignant auraient un impact direct sur l'efficacité et la fluidité d'une séance de jeu. Les élèves risqueraient de se dissiper rapidement et de ne plus être investis.

Lors de la préparation, il faut prendre en compte le niveau des élèves afin de proposer un jeu adapté. Ce qui présume qu'en amont, l'enseignant a observé ou évalué ses élèves de manière diagnostique et connaît leurs points forts et ceux à travailler. Le niveau du jeu doit être assez complexe pour les stimuler à réussir par eux même sans que cela ne les mette en échec.

Un autre aspect primordial du jeu est la préparation matérielle et fonctionnelle du jeu. Le choix du matériel est important (cartes, dés, matériel de calcul...) afin qu'il soit adapté à la situation. Par ailleurs, un manque de matériel ou une mauvaise gestion du rangement

(« flashcards¹⁵ » en désordre, pièce manquante), peut entraîner une perte de temps lors de l'installation ou l'inefficacité du jeu. D'autre part, si la mise en place est trop longue, l'enseignant risque de perdre l'attention des élèves.

Les règles¹⁶ et consignes¹⁷ doivent être bien définies et explicitées en amont afin de poser le cadre dès le départ et d'éviter les éventuelles agitations. Elles doivent être compréhensibles et claires aussi bien pour l'élève que pour l'enseignant sous peine de confusion et de désintérêt de la part des participants. L'enseignant doit s'assurer que les élèves ont bien compris en faisant reformuler et en demandant si certaines questions persistent. Le non-respect des règles du jeu et de comportement peut entraîner des pénalités voire des sanctions.

Le choix des groupes peut être anticipé, selon la décision de l'enseignant. Ce dernier peut vouloir équilibrer les groupes en termes de niveau afin d'éviter la démotivation d'un groupe susceptible de perdre plus souvent ou bien de séparer des élèves potentiellement dissipés. Il peut également faire le choix de laisser les groupes se former par affinité. C'est un paramètre à prendre en compte en fonction du type de jeu et de ses objectifs.

L'anticipation des difficultés éventuelles permet de préserver l'efficacité du jeu en prévoyant des solutions (refus de jouer d'un élève ou absence d'un camarade). De même, l'anticipation du temps de jeu peut être difficile à évaluer. Il existe toujours une certaine improvisation due à la réaction des élèves en cas d'incompréhension, de refus de participation. Il se peut que les groupes ne finissent pas tous au même moment et que des écarts de temps s'observent entre les groupes. Il faut donc prévoir une activité pour pallier cela.

En résumé, la préparation est une étape inévitable dans la conception d'un jeu en apprentissage. Elle permet de clarifier les objectifs pédagogiques, d'adapter le jeu au public ciblé, de choisir les activités et outils appropriés, d'anticiper la formation des groupes, d'organiser les règles et les consignes de manière claire et enfin d'anticiper les potentielles difficultés.

¹⁵ Petites cartes plastifiées qui aident à la mémorisation. En école primaire, dans le domaine de l'anglais, elles sont représentées par des images qui aident les élèves à mémoriser et s'entraîner à la prononciation d'un mot ou d'une question. *Voir annexes 17 et 18.*

¹⁶ Ligne directrice formelle qui permet la sécurité et/ou l'équité fixe et immuable.

¹⁷ Instruction spécifique sur une manière de faire, adaptable aux circonstances.

D'autre part, il est fondamental, en fin de jeu, de prévoir un temps d'échanges aussi bien pour les élèves que pour l'enseignant. Ceci, pour mettre en évidence les compétences et connaissances acquises ou améliorées au cours du jeu. C'est également un support pour l'enseignant afin d'évaluer la compréhension des concepts enseignés et leur lien avec le jeu. L'élève est amené à verbaliser son expérience pour mettre en évidence les acquis, mais également les points d'évolution nécessaires concernant ses apprentissages. C'est ce que l'on appelle la métacognition¹⁸. Le jeu en lui-même ne peut pas être considéré comme un apprentissage si les situations vécues ne sont pas conscientisées et conceptualisées. De plus, cela peut être une aide pour les élèves afin de développer une réflexion sur les processus d'apprentissage qui leur conviennent, d'identifier les stratégies qui ont fonctionné pour eux ou non.

b. Un outil adaptable aux différentes phases d'apprentissage

Le jeu a cet avantage de pouvoir se pratiquer sous différentes formes : jeux de rôle, jeux de société, jeux de construction, jeux de stratégie et de réflexion, jeux de plein air... C'est en cela que l'on peut le considérer comme un outil, un support pour les apprentissages. Il est donc un atout dans le sens où il peut s'adapter selon différents critères :

- La difficulté : ajustable en fonction des capacités et du niveau de compétences attendus des élèves selon leur âge.
- La complexité : elle peut varier en fonction des groupes de besoin.
- Les modalités de participation : possibilité de jouer en équipe, avec des groupes plus ou moins conséquents ou en individuel en fonction du nombre d'élèves dans la classe ou de la compétence à travailler.
- La durée : elle peut être adaptée au besoin de réflexion ou à la capacité de concentration des élèves.
- Les règles : elles peuvent être ajustées en fonction des groupes. Elles peuvent permettre de donner des avantages ou des désavantages selon le niveau d'un groupe pour équilibrer les chances.
- Les modalités de mise en place : le jeu peut devenir un rituel en classe ou bien n'être proposé qu'une seule fois à un moment spécifique ou encore être mis à disposition pour s'entraîner lorsque le travail à effectuer est terminé.

¹⁸ Connaissance personnelle d'un individu sur ses capacités et ses fonctionnements cognitifs – Larousse en ligne.

- Les modalités de jeu : il peut être oral ou écrit, nécessiter une mise en place, du matériel ou non.

Le jeu peut donc tout à fait s'adapter aux différentes phases d'apprentissage, car il peut être instauré en tant que rituel pour remobiliser une notion ou préparer les élèves mentalement à se concentrer. Le jeu peut servir d'introduction à une notion au début d'une séquence.

Il peut également servir pour l'entraînement, comme support de travail afin d'approfondir une notion, par exemple, des jeux de calculs en mathématiques tels que le comptage des points ou encore des compléments à dix. On peut aussi proposer d'autres formes de jeux permettant de travailler la même notion lors de la phase de consolidation mais aussi lors du réinvestissement.

Pour stimuler la mémorisation et favoriser la compréhension des questions et l'efficacité, le jeu peut être utilisé en amont de l'évaluation comme entraînement en proposant des quiz, des jeux de rapidité, de mémoire. Il permet de favoriser la mise en condition des élèves lors de l'évaluation, qui est souvent source de stress. Par exemple, des jeux de stratégie peuvent être utilisés comme observation pour la résolution de problèmes, les quiz pour tester les connaissances ou encore l'évaluation de la coopération et du travail d'équipe. Ils doivent être conçus autour de critères précis qui seront explicités aux élèves et une grille d'évaluation spécifique doit être conçue par l'enseignant pour l'évaluation de l'élève.

Enfin, le jeu peut être très efficace pour la remédiation car il offre un environnement sécurisant et stimulant. Certains élèves ont des difficultés à travailler de nouvelles notions sous forme d'exercices qui demandent souvent des compétences transversales telles que l'écriture, ce qui les empêchent de se concentrer sur l'objectif principal. De plus, selon certains élèves, l'erreur est plus facilement acceptée dans le cadre d'un jeu que lors d'un exercice. Ceci est dû à la dimension imaginaire qui est liée au jeu.

c. Les paradoxes du jeu

Le jeu, dans sa définition primaire est un acte libre, spontané, amusant et sans arrière-pensée en opposition avec l'image de l'apprentissage que peut avoir la société depuis des siècles. En effet, ce dernier est souvent associé à des termes tels que : discipline, sérieux, structure, formel. C'est l'élément principal des divergences entre les avis au sein de la communauté éducative. À vrai dire, cela est intimement lié à la conception des apprentissages

de l'enseignant qui exerce sa liberté pédagogique. Il s'agit ainsi d'harmoniser au mieux l'aspect ludique du jeu et l'apprentissage des compétences et connaissances attendues en fonction du niveau de l'élève.

Le jeu peut être vu comme une source d'amusement par son aspect ludique, mais il peut, s'il est mal anticipé ou adapté au niveau des élèves, être une source de stress ou d'échec, décourageant ainsi les participants. De plus, le jeu bien que ludique, doit être encadré par l'enseignant. Cependant, un cadre de jeu trop contrôlé pourrait ennuyer et provoquer le désintérêt des élèves. Concernant la place de la créativité dans le jeu, elle est également importante. Un jeu structuré est rassurant et permet aux élèves de s'orienter dans leur parcours. En revanche, trop de structures limitent la créativité et la spontanéité du joueur. D'autre part, l'aspect collectif du jeu peut être une source de motivation pour certains élèves, mais un frein pour d'autres. Les élèves n'ayant pas tous les mêmes profils, il est important de varier les modalités de jeu afin de garder la motivation de tous les élèves. Enfin, la compétition peut être un moteur pour certains, mais peut être facteur de stress et d'anxiété pour d'autres et avoir pour conséquence de réduire la capacité d'apprentissage et de concentration.

Afin de favoriser l'aspect libre du jeu, il est possible de laisser le choix aux élèves, ce qui les engagera d'autant plus. Il est possible de leur laisser le choix en mettant à disposition différents types de jeux permettant de travailler une compétence similaire ou bien en laissant la décision aux élèves de leur mission dans le cadre d'un jeu de rôle par exemple. L'enseignant peut envisager de créer, en coopération avec les élèves, des jeux en lien avec les notions abordées en classe. Ainsi, les élèves seraient complètement acteurs de leurs apprentissages et les chances que le jeu leur plaise seraient d'autant plus élevées. Toutefois, cela pourrait être fastidieux ou redondant et, par conséquent, ne pourrait pas être appliqué à chaque fois, mais c'est une solution envisageable ponctuellement par l'enseignant.

L'écoute est un des points clés que l'enseignant doit prendre en compte afin de maintenir la motivation des élèves. Il ne faut pas négliger les idées, les améliorations ou les commentaires que les élèves peuvent apporter. Il faut les interroger si l'initiative ne vient pas d'eux directement. Ils seront toujours partants pour contribuer à l'amélioration des outils mis à leur disposition et se sentiront valorisés par la prise en compte de leur avis. En effet, les élèves seront d'autant plus motivés s'ils s'aperçoivent que l'enseignant a à cœur de travailler main dans la main avec eux et qu'il leur porte de l'attention. Un autre point important est de favoriser la coopération au sein de la classe à travers les jeux. L'enseignant peut s'appuyer sur le jeu comme

outil pour encourager les élèves à travailler ensemble vers un objectif commun, celui d'apprendre.

Ainsi, en adaptant les jeux aux différentes phases d'apprentissage, les enseignants peuvent guider les élèves efficacement et de manière plus engageante. Les jeux deviennent un support pour renforcer les compétences et explorer de nouveaux domaines.

Après avoir examiné la théorie de l'utilisation des jeux comme méthode d'apprentissage, je vais à présent vous présenter la partie expérimentale de l'étude, effectuée cette année en deuxième année de Master, qui consiste à observer comment les élèves de CP et de CE2 se comportent lorsqu'ils sont en situation d'apprentissage au travers de jeux et comment cela influe sur leur processus d'apprentissage.

II. Partie expérimentale

1. Présentation du contexte de l'expérimentation

J'ai choisi d'orienter mon expérience vers une approche observationnelle de mes élèves en condition afin de confirmer ou d'infirmer les connaissances théoriques qui m'ont été apportés par mes recherches de première année de Master. Selon moi, cette approche permet d'observer les élèves dans des situations réelles et concrètes et de collecter des données sur leurs comportements et les interactions au sein du groupe classe. Cela me paraissait plus compliqué à analyser par la diffusion de questionnaires dans lesquels les élèves auraient pu biaiser leurs réponses pour tenter de se conformer à ce qu'ils pensaient que j'attendais d'eux. Selon moi, le jeu permettrait aux élèves de varier leurs modalités d'apprentissage. Les élèves de CP pourraient continuer, dans certains cas, à apprendre en jouant comme en maternelle. De ce fait, la transition entre le cycle 1 et le cycle 2 serait moins déstabilisante. Pour les CE2, le jeu comme méthode d'apprentissage leur permettrait de changer de modalité de travail et de ne pas travailler uniquement à l'écrit, mais aussi de manipuler. Pour les deux niveaux, les jeux permettraient de développer des compétences telles que la stratégie et la coopération.

a. Contexte de l'expérimentation

Cette année, je suis en deuxième année de Master, alternante à l'école de Musset dans le 16^{ème} arrondissement de Paris. Le rythme de mon alternance est le suivant : j'ai la responsabilité d'une classe à double niveau (CP et CE2) tous les lundis et mercredis. Au début de l'année,

l'effectif de la classe s'élevait à 21 élèves au total. Depuis les vacances de Noël, l'effectif est de 20 élèves répartis quasi équitablement : 9 élèves de CP (10 en début d'année) et 11 élèves de CE2 dont un élève faisant partie du dispositif ULIS (Unités Localisées pour l'Inclusion Scolaire). Cet élève est présent dans ma classe presque toute la journée de lundi mais, pas le mercredi matin. Au sein du niveau CP, les élèves sont répartis en 5 filles et 4 garçons. Concernant les élèves de CE2, il y a 6 garçons et 5 filles. Ils sont majoritairement âgés de 8 à 9 ans hormis l'élève du dispositif ULIS qui a actuellement 10 ans, car il a redoublé son année de CE1. Les élèves de CP, quant à eux, sont tous nés la même année et sont âgés de 6 à 7 ans. Spatialement, la classe est divisée en deux avec une partie des élèves de CP d'un côté et une partie pour les élèves de CE2 de l'autre afin qu'ils puissent respecter leur rythme de travail par niveau. Lorsque cela est nécessaire pour certaines notions, les élèves peuvent changer de place et ainsi se mélanger entre niveaux.

Avec mon binôme, nous avons fait le choix de nous répartir les matières à enseigner (hormis la lecture et l'écriture des élèves de CP). Ceci nous permet d'avoir une certaine autonomie de préparation dans nos choix et organisation. Nous suivons une méthode avec un manuel de lecture et un fichier d'écriture qui s'intitulent *Lecture Piano*. C'est le seul domaine que nous partageons et nous répartissons en fonction de l'avancée des élèves. De mon côté, les domaines qui sont de ma responsabilité sont : la géométrie, la grammaire et la conjugaison ainsi qu'une partie de la lecture pour les CE2, l'anglais, l'éducation morale et civique (EMC) ainsi que la partie « questionner le temps » (QLM).

Bien qu'ils fassent tous deux parties du cycle des apprentissages fondamentaux (cycle 2), le CP et le CE2 ne sont pas consécutifs. En effet, le cycle 2 qui débute en CP permet aux élèves de développer des compétences essentielles telles que la lecture (déchiffrage et compréhension), l'écriture (graphie et orthographe), le calcul (système d'écriture des chiffres et décimal, complément à 10 et comptage jusqu'à 100), conceptualisation du monde environnant (temps, espace, matière) ... Concernant les élèves de CE2, la fin du cycle 2 a pour objectif de consolider les acquis fondamentaux avant le passage en cycle 3 : conceptualisation des connaissances des grandeurs, connaissances théoriques et pratiques en géométrie, compréhension de textes variés et acquisition de certaines règles de grammaire, d'orthographe et de conjugaison, connaissances et exploration du monde (temps, espace, matière). Tous ces apprentissages et compétences doivent être solides avant le passage en CM1 car constituent la base des apprentissages des élèves leur permettant d'acquérir de nouvelles connaissances tout au long de leur scolarité. J'ai

donc fait le choix de travailler certaines notions en commun et d'autres séparément afin de respecter au mieux les besoins spécifiques à chaque niveau.

L'EMC est un domaine que nous travaillons en commun, car il s'agit ici d'acquérir des valeurs communes et de favoriser l'harmonie entre les élèves. J'encourage les moments d'échanges, essentiels pour les deux niveaux durant lesquels les élèves de CE2 sont un support pour les élèves de CP notamment au niveau de la compréhension des consignes et de l'écriture. L'anglais est également une notion travaillée en commun, les élèves de CE2 aident les élèves de CP à la compréhension et prononciation. Les élèves de CE2 développent ainsi des compétences en autonomie et de compréhension en expliquant et structurant leurs pensées. Le français et la géométrie sont des notions abordées au même moment au sein de la classe en termes d'emploi du temps, mais avec des groupes de travail différents selon leurs niveaux, et des exercices adaptés à leurs besoins d'apprentissage en fonction des programmes. Par ailleurs, la notion du temps est abordée séparément sur des créneaux où je suis seule avec un demi-groupe, lorsque l'autre groupe est avec un professeur de la ville de Paris (PVP), car les notions à aborder sont spécifiques à chaque niveau et nécessitent, selon moi, un enseignement structuré et guidé par l'enseignant qui ne peut pas laisser un groupe en autonomie pendant que l'autre travaille la notion. L'enseignant doit être présent et entièrement disponible pour le groupe de travail.

b. Mes hypothèses

J'ai pris conscience que le jeu en lui-même n'est pas la source de l'amélioration des résultats d'un élève, mais plutôt un outil ou support qui favorise son implication dans ses apprentissages, car il s'agit le plus souvent d'activités engageantes. En effet, un élève dont la motivation est intrinsèque sera investi dans ses apprentissages sur le long terme et librement à l'inverse de la motivation extrinsèque qui engage l'élève à la manière de la carotte (récompenses) ou le bâton (punition, chantage...). Je pense que dans certains domaines ou situations, le jeu est un support utile pour maintenir la motivation et l'attention.

De plus, j'ai compris que certains élèves ne se sentent pas à l'aise ou n'apprécient pas les jeux d'équipe à cause de la pression qu'ils peuvent ressentir de la part de leurs camarades ou parce qu'ils n'arrivent pas à trouver leur place au sein du groupe. D'autres élèves quant à eux n'apprécient pas la rivalité, cela leur fait perdre confiance, crée une baisse d'estime, voire de la honte. Certains jeux de rapidité peuvent avoir le même effet sur des élèves lents et créer

un état d'anxiété qui est contreproductif en termes d'apprentissages. C'est pourquoi je pense qu'il est important de varier et de proposer parfois des jeux individuels ou par petits groupes de deux et d'autres fois en groupe classe.

J'ai donc proposé aux élèves de CP un jeu en lien avec le domaine « espace et géométrie ». Ceci leur permettra de travailler des notions en contexte pour conscientiser l'importance de la précision lors des échanges avec leurs pairs. Je souhaite observer les élèves de CP en situation d'échange, analyser leur comportement lors du jeu. Mais aussi leur proposer une autre modalité de travail tout en stimulant la cohésion entre élèves qui ne jouent pas forcément ensemble au quotidien. Pour les élèves de CE2, j'ai choisi un jeu en grammaire et en géométrie afin de favoriser la coopération, le partage de leurs connaissances et la prise de décision commune. Une fois encore, je souhaite observer leur comportement en situation de jeu et favoriser les échanges et la coopération sur le long terme. Mais également comparer les comportements qui seraient similaires ou différents entre les deux niveaux. Selon moi, les jeux proposés visent à aider les élèves à conceptualiser les notions abordées : s'entraîner à travailler les différents aspects de l'adjectif en grammaire et mettre en avant les caractéristiques des différents polygones en géométrie. Je pense que cela permettrait également de contribuer à une bonne ambiance de classe grâce à l'écoute de l'autre et le vivre ensemble. Concernant les jeux en anglais, il s'agit d'un domaine dans lequel l'écrit est peu abordé voire pas du tout pour les élèves de CP. Les jeux avec association d'images sont un moyen de mémoriser et d'associer un mot à une image tout en travaillant la prononciation. Ils permettent également de maintenir l'attention et la motivation des élèves en changeant régulièrement de modalité de travail pour apprendre grâce à des jeux rapides. Cela permet aussi de dédramatiser l'apprentissage d'une nouvelle langue avec sa prononciation et l'accent qui peut parfois mettre les élèves en difficulté vis-à-vis de leurs pairs.

c. Explication de l'expérimentation

Je vais à présent vous présenter les jeux que j'ai mis en place au sein de ma classe afin d'expérimenter les savoirs théoriques acquis jusqu'à présent concernant le jeu en tant de méthode d'apprentissage.

Dans un premier temps, j'ai pris rendez-vous à la ludothèque de l'INSPE afin de prendre connaissance des jeux proposés et voir dans quel contexte je pouvais les introduire au sein de ma classe. Lors de ce rendez-vous, j'ai pris conscience que les jeux à disposition étaient des

jeux de société et non des jeux orientés vers les apprentissages des élèves. L'agent d'accueil m'a suggéré la possibilité de s'appuyer sur un jeu existant en l'adaptant à un domaine de compétence en lien avec les programmes des élèves. J'ai fait le choix de ne pas suivre cette proposition pour trois raisons. La première étant que je ne pouvais pas m'engager dans un projet qui me semblait très chronophage. Cette deuxième année étant déjà chargée avec la validation du master et tous les projets que cela implique, le concours CRPE ainsi que l'alternance et les préparations qui en découlent. Deuxièmement, peu de matières sont travaillées en commun entre les deux niveaux en raison de leur besoins spécifiques, ce qui restreignait mon champ d'action. Pour finir, j'ai préféré proposer différents jeux pour pouvoir observer différentes situations à divers moments de l'année plutôt que d'observer les élèves plusieurs fois sur un seul et même mode de jeu à un moment donné.

J'ai voulu expérimenter des jeux dans différentes matières, en français et en mathématiques pour les élèves de CE2 et en mathématiques pour les élèves de CP. Par la suite, j'ai proposé principalement des jeux lors des séances d'anglais qui se déroulaient avec les deux niveaux.

En période 2, j'ai mis en place un jeu de grammaire sur la notion d'adjectif dans la continuité d'une séquence d'apprentissage. Dans un premier temps, les élèves ont découvert la notion et son rôle. Lors d'une autre séance, ils ont appris à reconnaître l'adjectif dans des phrases ainsi qu'à repérer l'accord en genre et en nombre. Enfin, lors d'une troisième séance, ils se sont entraînés à utiliser l'adjectif au sein d'une phrase en prenant en compte les accords en genre et en nombre grâce à un travail d'écriture. La dernière séance¹⁹ visait à s'entraîner et à travailler toutes ces compétences et connaissances. Il s'agissait d'un jeu d'équipe (3 à 4 élèves) avec un dé et des cartes questions divisées en quatre catégories²⁰ :

- Ajouter un ou des adjectifs à la phrase
- Repérer et retirer le(s) adjectif(s) de la phrase
- Accorder l'adjectif entre parenthèses avec le nom (à repérer)
- Trouver le nom qui est qualifié par l'adjectif souligné

¹⁹ Voir annexe 1

²⁰ Voir annexes 3 et 4

J'ai également décidé de proposer le jeu des portraits en géométrie²¹ avec les élèves de CE2 lors de la période 3, afin de mettre en avant les caractéristiques propres aux polygones (sommets, côtés, angles) et à certains polygones particuliers (côtés égaux, nombre de sommets, angles droits...). Cette séance²² était donc un entraînement après quelques séances de rappel sur les caractéristiques du carré, rectangle et du triangle et de reconnaissance des figures.

Pour les élèves de CP, le jeu que j'ai choisi s'inscrit dans le domaine de l'espace et de la géométrie. La séquence s'est déroulée en quatre séances et portait sur le repérage sur un quadrillage. La première séance visait l'introduction du vocabulaire (quadrillage, cases, colonnes, lignes), la différenciation entre la notion de colonne et de ligne ainsi que l'importance de l'ordre du positionnement (commencer par la ligne puis terminer par la colonne). Pour cela, les élèves devaient travailler en binôme : l'élève 1 positionne un jeton sur le quadrillage, l'élève 2 décrit la position du jeton à l'aide du vocabulaire spécifique, puis, l'élève 1 valide ou invalide la réponse de l'élève 2. La séance 2 portait sur l'écriture conventionnelle des coordonnées d'un point. Sur leur fichier de géométrie (*Je réussis en géométrie au CP*), les élèves devaient écrire les positions des dessins demandés. En séance 3 c'était l'inverse, les élèves devaient placer sur leur fichier de géométrie des dessins ou formes selon les coordonnées données. Enfin, en séance 4²³, le jeu de la bataille²⁴ navale visait à entraîner les élèves à travailler le repérage des positions sur un quadrillage et à respecter l'ordre du positionnement annoncé à voix haute. En effet, les élèves avaient chacun une grille avec des colonnes lettrées et des lignes chiffrées. À l'aide de jetons, ils devaient placer un bateau de deux jetons et un bateau de trois jetons. Le but étant de faire couler tous les bateaux de son adversaire en devinant leurs positions. Si une partie du bateau était trouvé, le joueur avait le droit de rejouer.

Pour finir, depuis la période 2, je suis une méthode pour les séances d'anglais qui s'intitule *The méthode 2*, basée sur l'apprentissage d'une chanson par notion. En parallèle, les élèves s'entraînent grâce à des jeux oraux et rapides afin de travailler la compréhension, la mémorisation et l'interaction²⁵. Il s'agit de jeux souvent en lien avec des « flashcards²⁶ »

²¹ Voir annexes 8 et 9

²² Voir annexe 6

²³ Voir annexe 11

²⁴ Voir annexe 13

²⁵ Voir annexe 15

²⁶ Voir annexes 17 et 18

(grandes ou petites) tels que :

- Show me : les élèves ont chacun des petites « flashcards » à leur disposition. Lorsque l'enseignant prononce un mot, les élèves doivent montrer la « flashcard » correspondante.
- « Tic-tac-toe²⁷ » : une grille est distribuée pour chaque binôme. Celle-ci contient dans toutes ses cases différentes images de la notion en cours d'apprentissage en lien avec les grandes « flashcards » dont se sert l'enseignant. Les élèves jouent au morpion selon les règles habituelles à la différence qu'ils doivent annoncer oralement le mot de la case correspondante à leur croix ou cercle.
- Point to : les grandes « flashcards » sont espacées au tableau et les élèves doivent montrer du doigt celle correspondant au mot énoncé par l'enseignant.
- “What is missing” ou “What is it ?” : ces jeux ont été ritualisés depuis le début de l'année afin de remobiliser des notions abordées durant la séquence précédente ou lors de l'année. L'enseignant ou un élève interroge certains élèves soit en retirant ou en montrant une ou plusieurs « flashcards ». Il doit alors dire le nom des cartes manquantes ou celui de la carte montrée.
- Le furet : chaque élève dit un mot de la notion en cours d'apprentissage dans un sens donné les uns après les autres.
- Come and sit by me : l'élève choisit une seule carte parmi son paquet. L'enseignant prononce un des mots de la notion en cours en anglais et les élèves qui ont cette carte en main viennent s'asseoir près de l'enseignant. Ainsi de suite pour toutes les « flashcards ». Puis, on refait le jeu à l'inverse pour que les élèves se rassoient à leur place.

2. Comparaison des observations entre les élèves de CP et de CE2 face au jeu

a. Observation des élèves de CP

Généralement, les élèves de CP se mettent rapidement en activité et sont motivés par le fait de jouer, une fois les règles explicitées. Celles-ci peuvent parfois susciter quelques interrogations chez certains d'entre eux.

Lors du jeu de la bataille navale, j'ai pu laisser les élèves en autonomie quelques instants

²⁷ Nom anglais du morpion. Voir annexe 18

après m'être assurée que les règles étaient bien comprises, en les observant²⁸ agir au début du jeu. Malgré cela, ils sont restés concentrés sur la tâche en binôme sans se désintéresser ou même tricher. J'ai pu constater qu'aucun d'eux n'a eu de réticence à jouer avec son voisin comme je l'avais imposé. À la fin du jeu, après discussion avec les différents groupes, j'ai ressenti de la fierté de la part des élèves qui avaient gagné, mais aussi une forme de satisfaction chez ceux ayant participé. Certains ont demandé à rejouer de nouveau.

D'autre part, concernant les jeux pratiqués lors des séances d'anglais en classe entière, plus ou moins ritualisés, dans le sens où ils reviennent régulièrement mais pas de manière systématique, j'ai pu constater²⁹ que les élèves de CP sont très réactifs et impliqués. Ils se remémorent rapidement les règles lorsque j'énonce le nom du jeu et tous y participent. Certains n'hésitent pas à regarder ce que les autres proposent afin de s'aider ou de se corriger. Il s'agit ici plutôt d'une communication visuelle lorsque les jeux sont basés sur les « flashcards » à montrer à l'enseignant. Lorsqu'il s'agit de jeu avec les « flashcards » en interaction avec d'autres élèves, il y a une communication verbale qui s'établit et ils se corrigent entre eux. De même, lorsqu'ils jouent au « tic-tac-toe », ils n'hésitent pas à se reprendre pour rectifier les éventuelles erreurs. Il arrive souvent que les élèves demandent à faire une nouvelle partie à l'occasion du jeu du furet, du « tic-tac-toe » ou encore du « What is missing ? » mais plus fréquemment lorsqu'il s'agit du rituel de début de séance où il faut choisir un élève pour interroger les autres.

Globalement, les élèves de CP sont très impliqués dans la tâche lorsqu'il s'agit de jouer. Ils semblent apprécier les situations proposées et y prendre du plaisir. D'ailleurs, il y a un élève qui évoque régulièrement le fait qu'il pouvait jouer toute la journée en maternelle. Il semblerait que pour lui, jouer pour apprendre soit une réelle source de motivation intrinsèque dans ses apprentissages.

b. Observation des élèves de CE2

Les élèves de CE2 mettent plus de temps à se mettre en condition de jeu, ils peuvent être, de manière générale, réticents à exécuter une tâche. Il arrive que certains élèves demandent s'ils sont obligés de participer ou s'ils peuvent contourner certaines règles.

²⁸ Voir annexe 14

²⁹ Voir annexe 19

Lorsqu'ils ont joué au jeu des adjectifs, certains élèves ne semblaient pas motivés à participer, car ils ne pensaient pas avoir le niveau, d'autant plus que le jeu s'effectuait en groupe. Aussi, le fait que j'annonce le jeu en tant que tel a joué en sa défaveur. En effet, après avoir expliqué les règles, les élèves ont vite compris que le but principal du jeu était de s'entraîner sur la notion d'adjectif. J'ai pu constater³⁰ que malgré l'explication des règles (importance de se concerter en équipe et de se mettre d'accord), seule une équipe a suivi les consignes. La plupart des élèves étaient motivés par l'esprit de compétition afin de répondre les premiers de manière individuelle ou d'être celui qui donne la bonne réponse. Aussi, certains élèves ont exprimé leur mécontentement quant au choix des équipes que j'avais imposées.

Concernant le jeu des portraits en géométrie, les élèves étaient beaucoup plus motivés et impliqués³¹. Ils réfléchissaient en équipe et s'appuyaient sur les suggestions de chacun pour prendre une décision concernant la réponse à donner. J'ai pu prendre conscience d'un fort attrait chez les élèves de CE2 pour la compétition. Certains élèves m'ont dit lors du bilan que ce jeu leur avait permis de prendre conscience de l'importance d'être précis au sujet de la description d'un polygone sans quoi cela peut prêter à confusion avec d'autres.

À l'occasion des jeux lors des séances d'anglais, j'ai pu observer³² que, souvent, les élèves de CE2 sont plus motivés par des jeux impliquant des déplacements ou de la gestuelle. Lorsqu'ils jouent en binôme, ils sont moins impliqués et semblent gênés à l'idée de parler anglais devant leur camarade. Certains n'osent pas se corriger entre eux, hormis un élève ayant un niveau très élevé en anglais. Lorsqu'il s'agit du jeu « show me », les élèves sont plutôt sûrs d'eux et ne se comparent pas entre eux en se regardant. Lors des jeux impliquant de la compétition telle que le furet ou le « tic-tac-toe », les élèves sont très impliqués et demandent même à faire plus de parties.

Avec les CE2, le type de jeu proposé influe sur leur motivation. Ils ont tendance à être plus impliqués dans les jeux de rivalité. J'ai pu constater une évolution concernant le respect des règles et le travail d'équipe au cours de l'année.

³⁰ Voir annexe 5

³¹ Voir annexe 10

³² Voir annexe 19

c. Bilan des observations

Le fait de jouer en équipe peut-être un facteur de motivation pour certains élèves n'ayant pas confiance en eux et qui auraient tendance à se décourager directement. Ce qui est peut-être le cas chez les élèves de CE2, mais pas chez les élèves de CP qui semblent ne pas s'inquiéter du jugement de leur niveau par leurs camarades. À contrario, il y a dans ma classe une élève très discrète, qui ne prend pas l'initiative de parler si elle n'est pas interrogée malgré une très bonne maîtrise des connaissances et compétences étudiées en classe. Pour celle-ci, il est difficile de s'imposer au sein du groupe, de coopérer et d'exprimer son avis. C'est pourquoi je varie les modes de jeu comme en anglais afin qu'elle apprenne à échanger avec ses camarades et puisse prendre du plaisir en jouant à des jeux individuels.

L'implication constante des élèves de CP lors des jeux et leur mise en condition rapide peut être due au fait qu'ils ont quitté l'école maternelle, il y a moins d'un an, où les jeux sont au centre des méthodes d'apprentissage. Les élèves de CE2 quant à eux ont quitté la maternelle depuis plus de deux ans et ont certainement moins fréquemment eu l'occasion d'utiliser le jeu comme support d'apprentissage depuis leur entrée en école élémentaire. Il faut donc réinitier le jeu dans les apprentissages.

Les élèves de CP, grâce à la bataille navale, ont pu comprendre l'importance de la précision lors des échanges pour donner et trouver la position sur le quadrillage. Pour qu'ils puissent se comprendre entre eux sans voir celui de l'autre, il fallait être précis dans les indications et ne pas se tromper dans l'ordre d'énonciation des lignes, puis des colonnes. De plus, ils ont pu mettre en place des stratégies afin de couler les bateaux adverses (faire des croix sur leurs grilles pour les cases déjà citées). Cette situation leur a permis de rendre l'apprentissage plus interactif que seul face à leur fichier car ils étaient en situation d'échange avec la nécessité de s'exprimer correctement pour être compris.

Concernant les élèves CE2, le jeu sur les adjectifs n'a pas été pertinent, tant sur le plan des interactions entre élèves qui n'ont pas pris de plaisir à jouer, que sur le plan des apprentissages. En effet, j'ai eu le sentiment que les élèves ne faisaient que suivre les règles sans en comprendre le sens et les objectifs. Cela est certainement dû au fait que je n'ai pas clairement énoncé les critères de réussite au début du jeu. D'autre part, le jeu n'a pas aidé non plus à développer la cohésion d'équipe car les élèves ne respectaient pas tous le fait de se concerter avant de donner une réponse. En géométrie, les élèves ont amélioré leur concertation en équipe entre le début et

la fin de la séance. Concernant les apprentissages, le fait de jouer avec des polygones particuliers ou non a permis de leur montrer qu'il y avait aussi des figures non prototypiques et qu'il est important de préciser toutes les caractéristiques d'une figure.

En anglais, pour les deux niveaux, la variation des jeux au cours d'une séance exclusivement orale, permet de garder l'attention des élèves. Les images et les mimes les aident à mémoriser le vocabulaire étudié. La répétition des notions sous différentes formes leur permet d'améliorer leur prononciation sans se lasser.

De manière générale, les élèves montrent davantage d'enthousiasme lors des activités de jeux que lorsqu'il s'agit de faire des exercices écrits. Tous les élèves ont plus facilement tendance à demander de rejouer plutôt que de refaire un exercice. Lors des bilans de fin de séance, ils mettent souvent en avant le fait qu'ils n'ont pas l'impression d'être en situation de travail.

3. Le jeu du point de vue de l'enseignant

L'enseignant, qui est à l'initiative du jeu, est en fin de compte un atout majeur. Il est celui qui conçoit, veille au bon déroulement et aide à conceptualiser le jeu en apprentissage.

a. Les modalités de mise en situation

Afin qu'un jeu soit efficace en termes d'apprentissage, il y a quelques points à prendre en compte. Afin d'assurer le bon déroulement du jeu, l'enseignant doit anticiper plusieurs éléments dans sa fiche de préparation :

- L'objectif : c'est la première chose à laquelle je pense lors de la conception de mes séances et séquences : l'objectif d'apprentissage. C'est lui qui va guider mon choix, ma conception ou les éventuelles modifications d'un jeu existant que je vais mettre en place au sein de ma classe.
- Les règles : lors de la conception de mes fiches de préparation, j'anticipe les règles que je vais énoncer à mes élèves concernant le temps imparti, celui qu'ils auront pour donner une réponse, le comportement attendu (travail en équipe, attitude correcte, respect des camarades...) mais aussi les rappels à l'ordre en cas de non-respect de celles-ci. Ainsi, les élèves savent comment ils doivent se comporter tout au long du jeu et à quoi s'attendre en cas de non-respect de celui-ci.

- Critères de réussite : je les définis en amont de la séance afin de pouvoir évaluer la réussite ou l'échec des élèves tout au long du jeu. Ils sont en lien direct avec l'objectif d'apprentissage.
- La difficulté : lors de la conception du jeu et de la fiche de préparation, j'anticipe la difficulté en fonction du niveau des élèves aussi bien en termes de niveau de classe qu'en terme de niveau personnel. Le but étant de se situer dans la zone proximale de développement de l'élève.
- Les éventuelles difficultés rencontrées : lorsque j'y parviens, j'anticipe les difficultés ou les questions que les élèves pourraient se poser et qui seraient un frein au bon déroulement de leur activité. Il arrive parfois que je revienne sur ma fiche de préparation après la séance pour rectifier des modalités car tout ne s'est pas déroulé comme prévu³³. Ainsi, pour les prochaines fois, je pourrais anticiper ces difficultés.
- Le matériel : lors de la conception de la séance, je fais un point sur le matériel nécessaire et m'assure d'avoir tout à ma disposition la veille. Je classe et trie le matériel ; par exemple, lorsqu'il s'agit de cartes à distribuer, je m'assure qu'elles soient dans le bon ordre au moment de la distribution. Cela évite perte de temps et dissipation éventuelles. Le matin, lorsque je prépare ma classe, je pose sur une table l'ensemble du matériel que je vérifie à nouveau. Avant l'arrivée des élèves, je mets à disposition le matériel sur leur table s'il s'agit de la première séance après la récréation ou bien je distribue le matériel lors de la transition entre les domaines d'apprentissage, après explication des règles afin de conserver l'attention des élèves.
- Les règles et objectifs : je porte une attention particulière à être la plus explicite possible lors de l'annonce des règles et des objectifs. Je formule différemment mes propos et demande à un ou plusieurs élèves de reformuler afin de m'assurer de la bonne compréhension du groupe classe. Cela peut également aider certains élèves qui n'auraient pas compris mes explications. Je demande avant de laisser démarrer le jeu si les élèves ont encore des questions et leur précise qu'ils auront toujours la possibilité de m'en poser pendant le jeu.
- Les critères de réussite : après l'annonce des règles, j'écris les critères de réussite au tableau. Cela permet aux élèves de s'auto-évaluer tout au long du jeu et de les visualiser continuellement. Ainsi, les élèves peuvent changer de stratégie s'ils ne parviennent pas à les atteindre les objectifs. Je peux leur apporter de l'aide en les poussant à se

³³ Voir annexes 2, 7, 12 et 16

questionner au besoin. Ils sont d'autant plus engagés dans le jeu lorsque le but à atteindre est clair.

- Définition des rôles : en fonction des jeux que je propose aux élèves, il y a parfois des rôles à répartir (arbitre, maître de jeu, imitation de l'enseignant). Après avoir explicité les rôles spécifiques et ceux des joueurs, je désigne le(s) élève(s) qui auront des rôles particuliers.

b. La posture de l'enseignant

L'enseignant joue un rôle essentiel d'accompagnement tout au long du jeu : introduction, déroulement et bilan.

L'enseignant doit être engageant et donner envie de participer. Pour cela, il doit être dynamique, enjoué et créer un environnement positif qui invitera les élèves à participer. Il peut également les féliciter pour leur participation et valoriser leur implication. J'ai constaté que les élèves appréciaient fortement le fait que l'on remarque leur comportement positif en faisant des remarques à titre individuel. Il peut également poser des questions ouvertes afin d'inviter les élèves à s'exprimer telles que : « Qu'en pensez-vous ? Êtes-vous d'accord ? Comment auriez-vous fait ? ». Lorsque j'ai moi-même théâtralisé les situations de jeu, les élèves semblaient beaucoup plus motivés.

Aussi, il est très important que l'enseignant motive et encourage les élèves à persister, même lorsqu'il y a des difficultés en les félicitant de leurs réussites, en les aidant à se rendre compte du parcours déjà effectué et en relativisant la situation. J'ai parfois des élèves qui se dévalorisent lorsqu'ils répondent par une autre réponse que celle attendue. Dans ce cas-là, je les invite toujours à prendre du recul et à conscientiser tous les apprentissages acquis depuis le début de l'année ou de leur scolarité et en expliquant que chacun avance à son propre rythme. Je les rassure, en leur disant que je suis là pour les aider. Puis, je les incite à réfléchir en leur posant des questions en lien avec l'activité.

De plus, l'enseignant doit être explicite lors de l'explication des règles du jeu et des objectifs à atteindre en étayant. Ce pourrait être démotivant pour un élève de ne pas comprendre les règles ou qu'elles paraissent trop compliquées, il pourrait alors refuser de participer. Pour cela, j'exemplarise mes propos en faisant une démonstration seule ou à l'aide d'un élève. Je leur pose des questions afin de leur faire comprendre, de leur faire dire ou de leur faire faire pour les aider dans leur réflexion en cas de difficulté.

Tout au long du déroulement du jeu, l'enseignant, qui est le référent aux yeux des élèves, doit être à leur écoute et attentif à leurs besoins et questions afin de créer un climat de travail sécurisant. En effet, certaines questions ou incompréhensions pourraient survenir au cours du jeu. Ils pourraient se sentir perdus et se désintéresser ou même se décourager. L'enseignant doit donc créer un environnement rassurant pour les élèves afin qu'ils comprennent comment jouer et qu'ils soient dans de bonnes conditions pour pouvoir participer. Pour cela, il doit parfois jouer le rôle de médiateur afin d'apaiser les tensions qui peuvent survenir entre pairs pendant le jeu et encourager le respect de chacun.

L'enseignant encadre, gère la conduite de la classe et veille au bon déroulement du jeu et au respect des règles tout en laissant place à l'autonomie des élèves qui doivent avoir de la liberté pour prendre du plaisir à participer, car ils restent les principaux acteurs du jeu. Une activité trop encadrée serait contraignante et la notion de plaisir perdrait tout son sens. Il faut trouver le juste milieu entre placer des limites claires, par exemple des limites de temps ou des limites de comportement afin d'éviter que les élèves ne dévient de leur objectif pédagogique ; et permettre une certaine forme de liberté en laissant les élèves faire des choix ou prendre des initiatives durant le jeu. Un jeu trop peu encadré pourrait mettre le groupe classe en difficulté et entraver le bon déroulement du jeu. C'est ce qui est arrivé lors du jeu des adjectifs car je me suis m'absentée un moment du groupe des élèves de CE2 pour aider les élèves de CP. Lorsque je suis revenue, les élèves se disputaient au sujet de la réponse d'un groupe et l'arbitre ne parvenait pas à s'imposer. Il aurait fallu que j'intervienne plus tôt pour cadrer cette situation.

Il faut également que l'enseignant observe ses élèves en situation de jeu pour apprendre à mieux les connaître, comprendre les freins ou les avantages que chaque élève peut ressentir tout en essayant d'en comprendre les raisons. Il est important qu'il prenne en note les progrès et réussites des élèves pour évaluer, mais aussi mettre en avant la progression auprès de chaque élève en question. Cette observation peut également lui servir d'évaluation qu'elle soit diagnostique ou formative. J'observe régulièrement le comportement de mes élèves, ce qui me permet, pour les prochaines séances de proposer un contenu plus adapté au groupe.

Pour finir, l'enseignant s'assure de donner du sens à la situation et aux apprentissages en faisant du lien entre eux, il s'agit du tissage. Par exemple, lors de l'introduction du jeu sur les adjectifs avec les élèves de CE2, nous avons fait un rappel des séances effectuées en amont. Puis, nous avons commencé la séance d'entraînement par le jeu en s'appuyant sur toutes les notions acquises. Il veille également à consacrer un petit temps de bilan à la fin du jeu afin

d'institutionnaliser les compétences et mettre en évidence les liens entre le jeu et les apprentissages.

c. Les apports du jeu en tant que méthode d'apprentissage

Grâce à cette expérimentation, j'ai pu mettre en pratique les théories sur lesquelles j'ai travaillé depuis l'année dernière lors de mes recherches. J'ai observé, pratiqué et pris conscience des apports de cette expérience ainsi que des points à travailler en lien avec le jeu comme méthode d'apprentissage.

Suite à cette expérimentation, j'ai réalisé l'importance de l'anticipation dans la posture de l'enseignant. On ne peut pas proposer un jeu en classe, d'autant plus s'il est orienté sur les apprentissages, sans avoir anticipé certains paramètres en amont. Même si c'est l'élève qui a le rôle principal au sein du jeu, l'enseignant, doit être présent en support pour observer, récolter des informations sur ses élèves et répondre aux questions. En raison de leur jeune âge, ils ne peuvent pas cadrer le jeu en autonomie. C'est l'enseignant qui veille à ce que tout se déroule comme il l'avait prévu afin de préserver le climat d'apprentissage. D'autre part, le matériel ne suffit pas au bon déroulement du jeu. En tant qu'adulte, nous pourrions penser que, tout comme nous avons l'habitude de faire, il suffit de lire les règles et de comprendre à quoi sert le matériel. Or, ici, l'objectif visé est défini par l'enseignant, l'élève ne peut pas deviner tout seul ce que l'on attend de lui. L'enseignant étant le référent de la classe, l'élève a besoin de ce repère et d'objectifs clairs pour parvenir à l'atteindre. C'est pourquoi il est important que l'enseignant explicite à tout moment du jeu.

J'ai pris plaisir à travailler avec les élèves grâce à cette modalité de travail. Le jeu étant une activité que j'apprécie personnellement. J'ai pu interagir d'une manière différente avec eux et ainsi créer un lien élève-enseignant grâce à des échanges liés au plaisir et à l'amusement. Cela a été l'opportunité de communiquer autrement avec les élèves car le jeu favorise les interactions orales et la cohésion du groupe classe.

Grâce au jeu, j'ai également eu l'opportunité d'observer mes élèves en situation d'apprentissage et d'en apprendre plus sur eux, leur façon d'interagir, les stratégies mises en place, ce qu'ils apprécient ou non. Cela m'a aidé à leur proposer des contenus plus appropriés, à répondre à leurs besoins. En effet, lorsqu'ils travaillent à l'écrit, leur démarche est interne et je ne peux tenter de la décrypter que lors de la correction et souvent les élèves ne sont

pas en classe ou parfois il est difficile pour eux d'explicitier leur démarche. En les observant, je peux directement analyser leurs intentions, leurs décisions et leurs stratégies.

Ainsi, cette expérience du jeu comme méthode d'apprentissage au sein de ma classe m'a permis de prendre conscience de ce qu'implique le jeu avant, pendant et après son déroulement ainsi que des bénéfices apportés ou non pour les élèves en fonction de leur profil. Je sais désormais quels sont les points à travailler afin d'offrir aux élèves une expérience de jeu optimale.

Conclusion

De mon point de vue, le jeu permet de changer du modèle transmissif³⁴ de l'enseignement. Il laisse la place à l'élève qui est maître de la situation bien qu'elle soit toujours encadrée par l'enseignant. Mon expérience m'a confirmé qu'il est bien une source de motivation pour les élèves qui s'amuse tout en apprenant. Elle m'a apporté des compétences professionnelles qui m'ont permis d'améliorer ma pratique et orienter mon regard vers d'autres points à améliorer. Cela m'a permis d'évoluer dans ma posture d'enseignante. De plus, le jeu offre des modalités variées d'apprentissages et est adaptable aux différents besoins des élèves, ce qui est un réel atout pour l'enseignant. Je regrette de ne pas avoir pu m'impliquer davantage en proposant d'autres jeux aux élèves. Malgré tout, cela reste une expérience enrichissante pour moi et qui a été également bénéfique pour les élèves et leurs apprentissages. À l'avenir, je compte proposer davantage de situations de jeux à mes élèves car je pense que cette modalité est une réelle aide pour eux à long terme. J'aimerais concevoir des jeux avec les élèves et les laisser à disposition dans la classe. Ainsi, pour travailler une notion, les élèves pourraient avoir la liberté de choisir un type de jeu parmi d'autres. Je pense que mettre des outils à disposition et laisser les élèves décisionnaires du choix des outils pour effectuer une tâche leur permettrait d'être davantage acteurs de leurs apprentissages et développerait la motivation intrinsèque.

³⁴ Conception de l'apprentissage selon laquelle c'est l'enseignant qui transmet le savoir à l'élève qui ne sait rien au départ. Il explique et il montre et l'élève écoute.

Références

Pages internet

Apprentissage - Méthodes d'apprentissage. (2018, 5 juin). Techno-Science.net.

<https://www.techno-science.net/glossaire-definition/Apprentissage-page-2.html>

Jouer et apprendre. (2021, mai). Éduscol | Ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse – Direction générale de l'enseignement scolaire.

<https://eduscol.education.fr/120/jouer-et-apprendre>

JUNG, L. (2022, janvier). *La petite histoire du jeu éducatif.* Le blog de Gallica.

<https://gallica.bnf.fr/blog/23122021/la-petite-histoire-du-jeu-educatif?mode=desktop>

Le rôle du jeu dans le développement de l'enfant. (s. d.). ac-grenoble.fr. Consulté le 18 février 2023, à l'adresse [http://www.ac-](http://www.ac-grenoble.fr/ecole/74/maternelle74/IMG/pdf/le_role_du_jeu_dans_le_developpement_de_l_enfant_ageem2.pdf)

[grenoble.fr/ecole/74/maternelle74/IMG/pdf/le_role_du_jeu_dans_le_developpement_de_l_enfant_ageem2.pdf](http://www.ac-grenoble.fr/ecole/74/maternelle74/IMG/pdf/le_role_du_jeu_dans_le_developpement_de_l_enfant_ageem2.pdf)

Note de lecture - La pédagogie du jeu « jouer pour apprendre » : Troisième partie : Analyse

(Chapitre 5 à 8). (2020, mars). <https://ent2d.ac-bordeaux.fr>. [https://ent2d.ac-](https://ent2d.ac-bordeaux.fr/disciplines/hotellerie/wp-content/uploads/sites/46/2020/03/NDL-S-MARCH-Pedagogie-du-jeu-2020.pdf)

[bordeaux.fr/disciplines/hotellerie/wp-content/uploads/sites/46/2020/03/NDL-S-MARCH-Pedagogie-du-jeu-2020.pdf](https://ent2d.ac-bordeaux.fr/disciplines/hotellerie/wp-content/uploads/sites/46/2020/03/NDL-S-MARCH-Pedagogie-du-jeu-2020.pdf)

Vidéo

Comment penser les relations entre jeu et éducation ? : Rencontre entre Gilles Brougère, Aymeric Brody, présenté par Louise Tourret. (2019, 7 janvier). [Vidéo].

Centrepompidou.fr. <https://www.centrepompidou.fr/fr/ressources/media/83lnqUQ>

Article en ligne

Des « salles d'asile » aux écoles maternelles : comment l'école des tous-petits a évolué.

(2018, 27 mars). *Europe1. Fr.* <https://www.europe1.fr/societe/des-salles-dasile-aux-ecoles-maternelles-histoire-de-lecole-des-touts-petits-3610622>

Entrée d'un dictionnaire en ligne

Larousse, Æ. (s. d.-a). *Définitions : apprentissage - Dictionnaire de français Larousse.*

<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/apprentissage/4748>

Larousse, Æ. (s. d.-b). *Définitions : jeu, jeux - Dictionnaire de français Larousse.*

<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887>

Larousse, Æ. (s. d.-c). *Définitions : méthode - Dictionnaire de français Larousse.*

<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/m%C3%A9thode/50965>

Livres

Hanot, S., & Hanot, C. (2020). *The méthode 2 ! : Apprendre l'anglais avec des chansons et des jeux : 6 - 8 ans : conforme aux nouveaux programmes* [Ouvrage papier].

Lefèvre, L. (2016). *Je réussis en géométrie au CP : avec Bout de Gomme* [Ouvrage papier]. Éditions Jocatop.

Monnier-Murariu, S. (2017a). *Lecture piano CP : Manuel élève* [Ouvrage papier]. Éditions Retz.

Monnier-Murariu, S. (2017b). *Lecture piano CP : Fichier élève* [Ouvrage papier]. Éditions Retz.

Vincent, E., Sanchez, É., Romero, M., & Viéville, T. (2020). *Apprendre en jouant* [Ouvrage papier]. Éditions Retz.

Article de revue universitaire

Terdjman, É. (1992). Le système préscolaire selon Pauline Kergomard (1838-1925).

Communications, 54(1), 135-148. <https://doi.org/10.3406/comm.1992.1818>

Annexes

Annexe 1 : Fiche de préparation – Jeu « adjectifs en folie »

Titre de la séance : Repérage, manipulation et accord de l'adjectif avec le nom qui le qualifie				
Objectif principal : Utiliser un adjectif et l'accorder en genre et en nombre		Compétences :		Classe : CE2
Pré-requis : Savoir repérer le nom dans la phrase		<ul style="list-style-type: none"> Identifier la phrase, en distinguer les principaux constituants et les hiérarchiser Différencier les principales classes de mots : l'adjectif Comprendre la notion de « chaîne d'accords » pour déterminant/nom/ adjectif (singulier/pluriel ; masculin/féminin). Utiliser des marques d'accord pour les noms et adjectifs épithètes : nombre (-s) et genre (-e) ; Utiliser des marques du féminin quand elles s'entendent dans les noms (lecteur/lectrice, etc.) et les adjectifs (joyeux/joyeuse, etc.) 		Séquence : 3 Séance : 3
Savoirs mobilisés : - Le rôle de l'adjectif - Repérer et procéder à l'accord en genre et en nombre		Matériel : Puzzle, dé et cartes pour le jeu		Date : 14/11/2022
Critères de réussite : - Accorder l'adjectif en genre et en nombre - Repérer des adjectifs - Repérer le nom qui définit l'adjectif				Discipline : Français <i>Etude de la langue</i>
Etapes/timing Modalités	Consignes	Enseignant	Elèves/ réponses attendues	Difficultés/différenciation/ Adaptation
1 - Remobilisation (5 min) Collectif/oral	Pouvez-vous me rappeler ce que l'on a fait la dernière fois en grammaire ?	Reformuler les phrases	Nous avons appris ce qu'est le rôle de l'adjectif et à le repérer dans une phrase. (Se place avant ou après le nom, s'accorde en genre et en nombre, sert à compléter le nom).	/
2 – Application (20 min) Groupe/oral	Nous allons jouer à un jeu par équipes de 3. Attention, vous devez vous concerter avant de donner les réponses. Si les règles ne sont pas respectées ou s'il y a trop de bavardage, l'élève sera exclu du groupe.	Expliciter les règles Veiller au bon déroulement du jeu Définir les groupes : Grp 1 : arbitre T. - équipe 1 : I., Tl. et B. ; équipe 2 : E., G. et L. ; équipe 3 : A., M. et É. Grp 2 : arbitre A. - équipe 1 : E., É., T. ; équipe 2 : G., B. et I. ; équipe 3 : M., L., T.	Jouer au jeu Respecter les règles	Ecrire la phrase au tableau pour les élèves qui n'arrivent pas à visualiser Venir au tableau pour souligner si besoin
4 - Bilan (5 min) Collectif/oral	Qu'avons-nous appris aujourd'hui ?	Aider à formuler les phrases. Reformuler les idées si besoin	Nous nous sommes entraînés à repérer l'adjectif et à l'accorder en genre et en nombre, à ajouter ou retirer nous-même des adjectifs et à repérer le nom qui définit l'adjectif.	/

Annexe 2 : Fiche de préparation modifiée suite à la séance – Jeu « adjectifs en folie »

Titre de la séance : Repérage, manipulation et accord de l'adjectif avec le nom qui le qualifie				
Objectif principal : Utiliser un adjectif et l'accorder en genre et en nombre		Compétences :		Classe : CE2
Pré-requis : Savoir repérer le nom dans la phrase		<ul style="list-style-type: none"> Identifier la phrase, en distinguer les principaux constituants et les hiérarchiser Différencier les principales classes de mots : l'adjectif Comprendre la notion de « chaîne d'accords » pour déterminant/nom/ adjectif (singulier/pluriel ; masculin/féminin). Utiliser des marques d'accord pour les noms et adjectifs épithètes : nombre (-s) et genre (-e) ; Utiliser des marques du féminin quand elles s'entendent dans les noms (lecteur/lectrice, etc.) et les adjectifs (joyeux/joyeuse, etc.) 		Séquence : 3 Séance : 3
Savoirs mobilisés : - Le rôle de l'adjectif - Repérer et procéder à l'accord en genre et en nombre		Matériel : Puzzle, dé et cartes pour le jeu		Date : 14/11/2022
Critères de réussite : - Accorder l'adjectif en genre et en nombre - Repérer des adjectifs - Repérer le nom qui définit l'adjectif				Discipline : Français <i>Etude de la langue</i>
Etapes/timing Modalités	Consignes	Enseignant	Elèves/ réponses attendues	Difficultés/différenciation/ Adaptation
1 - Remobilisation (5 min) Collectif/oral	Pouvez-vous me rappeler ce que l'on a fait la dernière fois en grammaire ?	Reformuler les phrases	Nous avons appris ce qu'est le rôle de l'adjectif et à le repérer dans une phrase. (Se place avant ou après le nom, s'accorde en genre et en nombre, sert à compléter le nom).	/
2 – Application (20 min) Groupe/oral	Nous allons jouer à un jeu par équipes de 3. Attention, vous devez vous concerter avant de donner les réponses. Si les règles ne sont pas respectées ou s'il y a trop de bavardage, l'élève sera exclu du groupe.	Expliciter les règles Veiller au bon déroulement du jeu Définir les groupes : Grp 1 : arbitre T. - équipe 1 : I., Tl. et B. ; équipe 2 : E., G. et L. ; équipe 3 : A., M. et É. Grp 2 : arbitre A. - équipe 1 : E., É., T. ; équipe 2 : G., B. et I. ; équipe 3 : M., L., T.	Jouer au jeu Respecter les règles	Ecrire la phrase au tableau pour les élèves qui n'arrivent pas à visualiser Venir au tableau pour souligner si besoin
4 - Bilan (5 min) Collectif/oral	Qu'avons-nous appris aujourd'hui ?	Aider à formuler les phrases. Reformuler les idées si besoin	Nous nous sommes entraînés à repérer l'adjectif et à l'accorder en genre et en nombre, à ajouter ou retirer nous-même des adjectifs et à repérer le nom qui définit l'adjectif.	/

nécessaire
plus de temps

* Ajouter un sablier pour le temps de réponse.

Annexe 3 : Matériel à préparer et à mettre en place – Jeu « adjectifs en folie »

Règles du jeu :

ADJECTIFS EN FOLIE

But : être la première équipe à reconstituer son puzzle.

Règles du jeu :

L'équipe qui commence lance le dé et répond à la question correspondante :

- ⊕ Enrichir une phrase avec un ou des adjectif(s)
- ▭ Redire la phrase sans le ou les adjectif(s).
- ↺ Accorder l'adjectif avec le nom.
- ↻ Quel nom précise l'adjectif ?

Si l'équipe répond bien : elle gagne une partie du puzzle et rejoue.
Si elle répond mal : c'est à l'autre équipe

Un arbitre lit les questions, vérifie les réponses et donne les pièces du puzzle.



Puzzles à reconstituer pour gagner la partie :



Annexe 4 : Matériel à préparer et à mettre en place – Jeu « adjectifs en folie » (suite)

Exemples de cartes-questions posées par l'arbitre :

Recherche du nom qualifié par l'adjectif



Accord nom-adjectif



Ajout d'un adjectif à la phrase



Retrait d'un adjectif à la phrase



Dé vu sous différents angles :



Annexe 5 : Support d'observation des élèves pendant le déroulement du jeu

Grille d'observation de l'engagement des élèves dans le jeu

Date : 14 / 11 / 22 Le jeu des adjectifs.

Niveau : ...C2...

	Comportement observable	Oui	Non	Remarques
Lors d'une activité de jeu				
Les élèves se mettent en condition rapidement quand le jeu est annoncé	- Les élèves ne sont plus motivés une fois les règles expliquées.		X	- Ils montrent leur mécontentement (par certains). - Certains ne sont pas contents du choix des équipes.
Les élèves suivent les instructions énoncées	Respectent les règles	X		- Ne respectent pas le fait de réfléchir et répondre en équipe (sauf 1 équipe)
Les élèves sont impliqués activement dans l'activité	- Certains élèves semblent s'ennuyer	X		- Le temps de réponse de certains groupes est trop long.
Les élèves posent des questions sur l'activité	- RAS		X	
Les élèves discutent des activités en cours entre eux	- Les élèves discutent d'autres sujets		X	
Les élèves travaillent sans s'interrompre jusqu'à la fin de l'activité	- Certains élèves manipulent des objets sur leur bureau		X	- Il semble me par y avoir assez de rythme pour maintenir l'attention de certains élèves. - Esprit de compétition individuelle.
Les élèves demandent à recommencer l'activité	- Complètement		X	- un élève demande dans combien de temps sera la récréation.
Apprentissages engendrés	- Repérer le nom qualifié par l'adjectif - Ajouter ou retirer un ou des adjectifs (repérer et savoir placer l'adjectif dans la phrase). - relier l'adjectif avec le nom qu'il qualifie.			

Annexe 6 : Fiche de préparation – « Jeu des portraits »

Titre de la séance : Le jeu des portraits				
Objectif principal : Se familiariser avec les propriétés géométriques des figures planes et le vocabulaire correspondant		Compétences :		Classe : CE2
Pré-requis : Connaitre le vocabulaire associé aux figures planes (côté, angles, sommet)		<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître, nommer les figures usuelles : carré, rectangle, triangle, triangle rectangle, polygone, cercle, disque. Décrire à partir des côtés et des angles droits, un carré, un rectangle, un triangle rectangle. Vocabulaire approprié pour décrire les figures planes usuelles : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Carré, rectangle, triangle, triangle rectangle, polygone, côté, sommet, angle droit ; ✓ Propriétés des angles et égalités de longueur des côtés pour les carrés et les rectangles ; 		Séquence : 7 Séance : 10
Savoirs mobilisés : - Connaissance des polygones particuliers et leurs caractéristiques - Procéder par élimination - Trouver les questions permettant d'éliminer le plus de choix possible - Raisonner et prendre en compte des informations		Matériel : Cartes polygones x12 (1 par groupe) Les cartes d'identités des 12 figures (pour l'enseignante) Tableau et craie		Date : 15/01/2022
Critère de réussite : - Parvenir à trouver le plus de figures en équipe				Discipline : Mathématiques Espace et géométrie
Etapes/timing Modalités	Consignes	Enseignant	Elèves/ réponses attendues	Difficultés/différenciation/ Adaptation
1 - Découverte (5 min) Collectif/oral	Nous allons jouer au jeu des portraits. Le but du jeu est de trouver la figure que j'ai choisie et déposée dans une enveloppe au début du jeu. À votre avis, comment pouvez-vous faire ? Vous aurez sous les yeux les 12 figures.	Reformuler les idées	En posant des questions. Grâce aux longueurs et aux caractéristiques : nombre de côtés, nombre de sommets, longueur d'un côté	/
2 - Application (20 min) Groupe/oral	Pour jouer à ce jeu, vous allez être en équipes (toute votre rangée de voisins). Vous devez vous concerter avant de donner une réponse. Afin que tout le monde participe, une personne différente doit poser la question à chaque fois. Je vais écrire au tableau au fur et à mesure les questions déjà posées à vos camarades. Vous devez bien réfléchir avant de donner une réponse car elle est définitive. En cas d'erreur, l'équipe est éliminée.	Écrit au tableau les questions des élèves et la réponse. Répond aux questions des élèves.	Se concertent en équipe pour poser la question ou donner une réponse.	Ne pas écrire au tableau les questions déjà posées
4 - Bilan (5 min) Collectif/oral	Qu'avons-nous appris aujourd'hui ?	Reformuler les idées	Nous avons appris à deviner une figure plane parmi tant d'autres grâce à ses caractéristiques (sommets, angles, côtés)	/

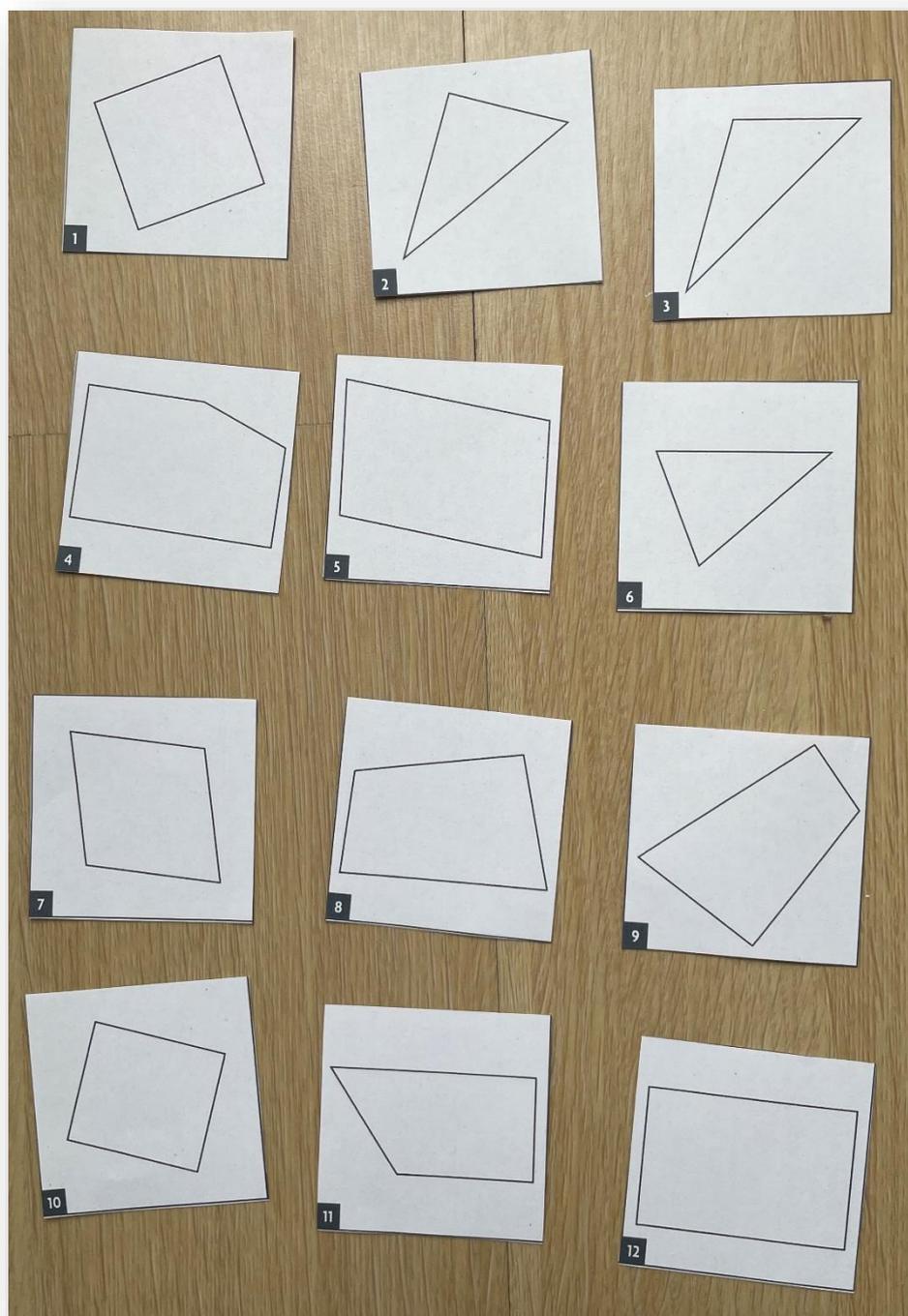
Annexe 7 : Fiche de préparation modifiée suite à la séance – « Jeu des portraits »

Titre de la séance : Le jeu des portraits				
Objectif principal : Se familiariser avec les propriétés géométriques des figures planes et le vocabulaire correspondant		Compétences :		Classe : CE2
Pré-requis : Connaitre le vocabulaire associé aux figures planes (côté, angles, sommet)		<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître, nommer les figures usuelles : carré, rectangle, triangle, triangle rectangle, polygone, cercle, disque. Décrire à partir des côtés et des angles droits, un carré, un rectangle, un triangle rectangle. Vocabulaire approprié pour décrire les figures planes usuelles : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Carré, rectangle, triangle, triangle rectangle, polygone, côté, sommet, angle droit ; ✓ Propriétés des angles et égalités de longueur des côtés pour les carrés et les rectangles ; 		Séquence : 7 Séance : 10
Savoirs mobilisés : - Connaissance des polygones particuliers et leurs caractéristiques - Procéder par élimination - Trouver les questions permettant d'éliminer le plus de choix possible - Raisonner et prendre en compte des informations		Matériel : Cartes polygones x12 (1 par groupe) Les cartes d'identités des 12 figures (pour l'enseignante) Tableau et craie		Date : 15/01/2022
Critère de réussite : - Parvenir à trouver le plus de figures en équipe				Discipline : Mathématiques Espace et géométrie
Etapes/timing Modalités	Consignes	Enseignant	Elèves/ réponses attendues	Difficultés/différenciation/ Adaptation
1 - Découverte (5 min) Collectif/oral	Nous allons jouer au jeu des portraits. Le but du jeu est de trouver la figure que j'ai choisie et déposée dans une enveloppe au début du jeu. À votre avis, comment pouvez-vous faire ? Vous aurez sous les yeux les 12 figures.	Reformuler les idées	En posant des questions. Grâce aux longueurs et aux caractéristiques : nombre de côtés, nombre de sommets, longueur d'un côté	/
2 - Application (20 min) Groupe/oral	Pour jouer à ce jeu, vous allez être en équipes (toute votre rangée de voisins). Vous devez vous concerter avant de donner une réponse. Afin que tout le monde participe, une personne différente doit poser la question à chaque fois. Je vais écrire au tableau au fur et à mesure les questions déjà posées à vos camarades. Vous devez bien réfléchir avant de donner une réponse car elle est définitive. En cas d'erreur, l'équipe est éliminée.	* Écrit au tableau les questions des élèves et la réponse. Répond aux questions des élèves. <i>Faire participer un élève en tant que machine du jeu (avec ou sans fiche support)</i>	Se concertent en équipe pour poser la question ou donner une réponse.	Ne pas écrire au tableau les questions déjà posées
4 - Bilan (5 min) Collectif/oral	Qu'avons-nous appris aujourd'hui ?	Reformuler les idées	Nous avons appris à deviner une figure plane parmi tant d'autres grâce à ses caractéristiques (sommets, angles, côtés)	/

+ Ajouter des figures (différents cercles avec différents rayons, d'autres polygones particuliers avec différentes mesures, d'autres polygones non particuliers.

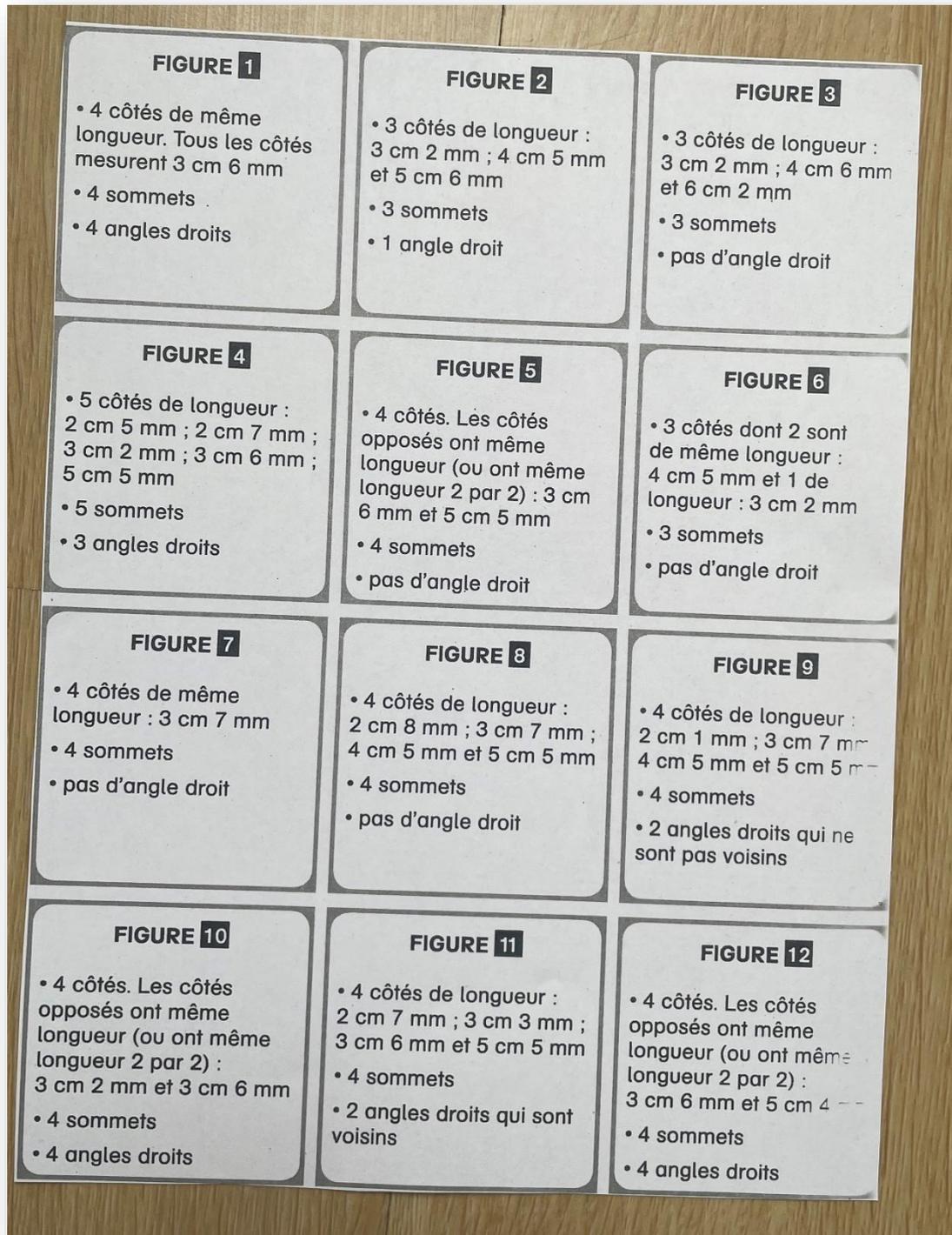
Annexe 8 : Matériel à préparer et à mettre en place – « Jeu des portraits »

Matériel à disposition des élèves (1 exemplaire par groupe) :



Annexe 9 : Matériel à préparer et à mettre en place – « Jeu des portraits » (suite)

Fiches à disposition de l'enseignante :



Annexe 10 : Support d'observation des élèves pendant le déroulement du jeu

Grille d'observation de l'engagement des élèves dans le jeu

Date : 15/01/22 Nom du jeu : Le jeu des portraits Niveau : CE2

	Comportement observable	Oui	Non	Remarques
Lors d'une activité de jeu				
Les élèves se mettent en condition rapidement quand le jeu est annoncé	- Les élèves observent les images à disposition	X		
Les élèves suivent les instructions énoncées	- Chaque équipe pose une question à son tour. Les élèves se concertent en équipe	X		- Amélioration de la collaboration.
Les élèves sont impliqués activement dans l'activité	- Lorsqu'une équipe ne joue pas (pas son tour) elle écrit la question des autres équipes	X		
Les élèves posent des questions sur l'activité	Questions en lien avec la recherche de la figure et quand plusieurs sont jouées.	X		
Les élèves discutent des activités en cours entre eux	Les équipes se concertent et réfléchissent à une réponse ensemble.	X		
Les élèves travaillent sans s'interrompre jusqu'à la fin de l'activité	Tous les élèves sont concentrés sur la tâche.	X		
Les élèves demandent à recommencer l'activité	Certains élèves souhaiteraient repasser pour prendre une revanche.	X		- Quelques élèves proposent de rester sur le temps de récréation. - Prise de conscience de l'intérêt d'être précis lors de la description en fin de séance.
Apprentissages engendrés	- Utilisation d'un vocabulaire spécifique lié aux figures planes. - Prendre en compte les caractéristiques spécifiques de chaque figure. - Être précis dans sa demande.			

Annexe 11 : Fiche de préparation – Jeu « Bataille navale »

Titre de la séance : La bataille navale				
Objectif principal : Deviner la position d'un dessin/objet dans un quadrillage grâce à des repères		Compétences : <ul style="list-style-type: none"> S'orienter et se déplacer en utilisant des repères. Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères 		Classe : CP
Pré-requis : Savoir se servir des repères par colonne et par ligne				Séquence : 3 Séance : 4
Savoirs mobilisés : Termes colonne, ligne, case		Matériel : Feutre Velleda Quadrillages plastifiés Jetons (8 par élève)		Date : 21/11/2022
Critère de réussite : Utiliser les repères par colonnes et par lignes pour deviner la position des bateaux adverses				Discipline : Mathématiques Espace et géométrie
Etapes/timing Modalités	Consignes	Enseignant	Elèves/ réponses attendues	Difficultés/différenciation/ Adaptation
1 - Remobilisation (5 min) Collectif/oral	Rappelez-moi ce que nous avons fait ce matin en géométrie ?	Interroger les élèves sur les notions abordées le matin. Notifier l'importance de l'ordre du positionnement (commencer par la colonne puis terminer par la ligne)	Réfléchissent communément et répondent qu'ils ont placé des objets ou dessin dans des cases selon des repères donnés (manipulation, exercice dans le fichier) et rappel des notions de quadrillage , lettres, chiffres, cases , colonnes , ligne , case .	Interroger un élève qui a rencontré des difficultés le matin
2 – Application (20 min) Binôme/oral	Nous allons jouer à la bataille navale. Je vais vous distribuer un quadrillage chacun. Vous allez jouer deux par deux. Entre vous vous allez mettre un livre ou un classeur pour ne pas voir le quadrillage de l'adversaire. Avec les jetons que je vais vous distribuer, vous allez placer 1 bateau de 2 jetons et 1 bateau de 3 jetons sur votre quadrillage. Quand les 2 élèves seront prêts, chacun votre tour, vous allez faire des propositions de case pour trouver le placement des bateaux de l'adversaire. Le premier qui a trouvé les 2 bateaux de son adversaire a gagné. N'oubliez pas de barrer les cases que vous avez déjà demandées à l'aide de votre feutre Velleda.	Faire expliciter les consignes par un élève Passer dans les rangs pour observer les élèves	Jouer à la bataille navale selon les règles	Demander à l'élève en difficulté de faire le trajet horizontalement avec son doigt en partant des lettres et des chiffres pour rejoindre la case.
4 - Bilan (5 min) Collective/oral	Qu'avons-nous appris aujourd'hui ?		Nous avons appris à deviner la position d'un objet grâce aux repères sur un quadrillage (lettres, chiffres) Termes : Quadrillage, case, ligne, colonne	/

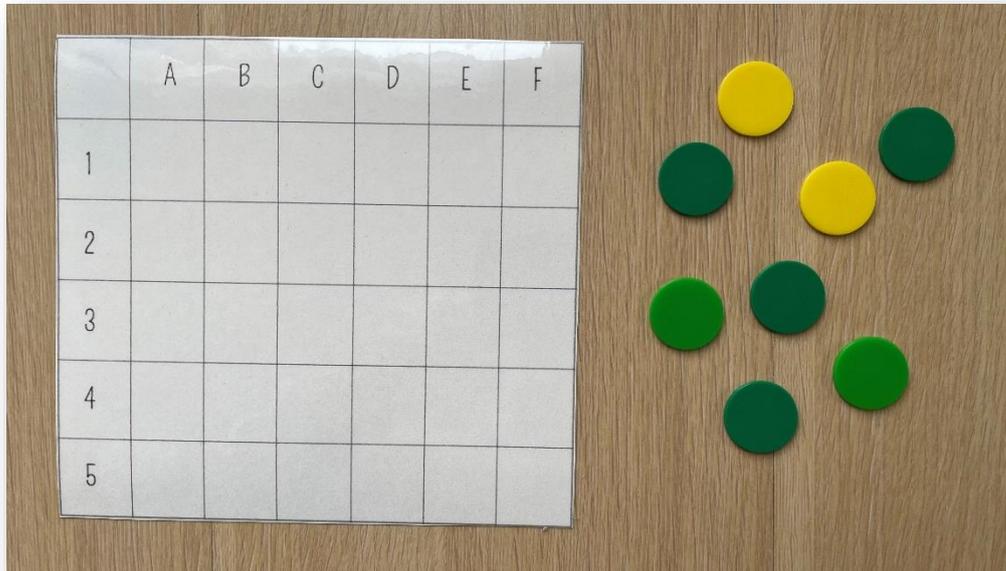
Annexe 12 : Fiche de préparation modifiée suite à la séance – Jeu « Bataille navale »

Titre de la séance : La bataille navale				
Objectif principal : Deviner la position d'un dessin/objet dans un quadrillage grâce à des repères		Compétences : <ul style="list-style-type: none"> S'orienter et se déplacer en utilisant des repères. Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères 		Classe : CP
Pré-requis : Savoir se servir des repères par colonne et par ligne				Séquence : 3 Séance : 4
Savoirs mobilisés : Termes colonne, ligne, case		Matériel : Feutre Velleda Quadrillages plastifiés Jetons (8 par élève)		Date : 21/11/2022
Critère de réussite : Utiliser les repères par colonnes et par lignes pour deviner la position des bateaux adverses				Discipline : Mathématiques Espace et géométrie
Etapes/timing Modalités	Consignes	Enseignant	Elèves/ réponses attendues	Difficultés/différenciation/ Adaptation
1 - Remobilisation (5 min) Collectif/oral	Rappelez-moi ce que nous avons fait ce matin en géométrie ?	Interroger les élèves sur les notions abordées le matin. Notifier l'importance de l'ordre du positionnement (commencer par la colonne puis terminer par la ligne)	Réfléchissent communément et répondent qu'ils ont placé des objets ou dessin dans des cases selon des repères donnés (manipulation, exercice dans le fichier) et rappel des notions de quadrillage , lettres, chiffres, cases , colonnes , ligne , case .	Interroger un élève qui a rencontré des difficultés le matin
2 – Application (20 min) Binôme/oral	Nous allons jouer à la bataille navale. Je vais vous distribuer un quadrillage chacun. Vous allez jouer deux par deux. Entre vous vous allez mettre un livre ou un classeur pour ne pas voir le quadrillage de l'adversaire. Avec les jetons que je vais vous distribuer, vous allez placer 1 bateau de 2 jetons et 1 bateau de 3 jetons sur votre quadrillage. Quand les 2 élèves seront prêts, chacun votre tour, vous allez faire des propositions de case pour trouver le placement des bateaux de l'adversaire. Le premier qui a trouvé les 2 bateaux de son adversaire a gagné. N'oubliez pas de barrer les cases que vous avez déjà demandées à l'aide de votre feutre Velleda.	<i>Attirer l'attention des élèves : ici lettres -> colonnes et chiffres -> lignes = inverse du fichier</i> Faire expliciter les consignes par un élève Passer dans les rangs pour observer les élèves <i>Montrer un exemple de placement de jetons sur le quadrillage au tableau.</i> *	Jouer à la bataille navale selon les règles	Demander à l'élève en difficulté de faire le trajet horizontalement avec son doigt en partant des lettres et des chiffres pour rejoindre la case.
4 - Bilan (5 min) Collective/oral	Qu'avons-nous appris aujourd'hui ?		Nous avons appris à deviner la position d'un objet grâce aux repères sur un quadrillage (lettres, chiffres) Termes : Quadrillage, case, ligne, colonne	/

* Préciser que, lorsque la partie est terminée -> changer les jetons de place et commencer une nouvelle partie.

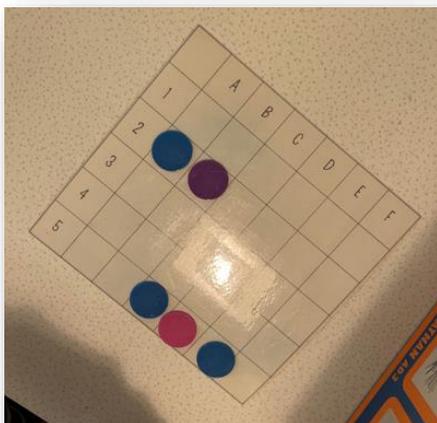
Annexe 13 : Matériel à préparer et à mettre en place – Jeu « Bataille navale »

Quadrillage et jetons, pour un élève :

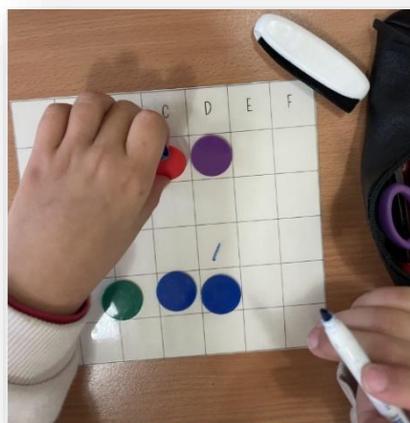


Exemples d'élèves en pratique :

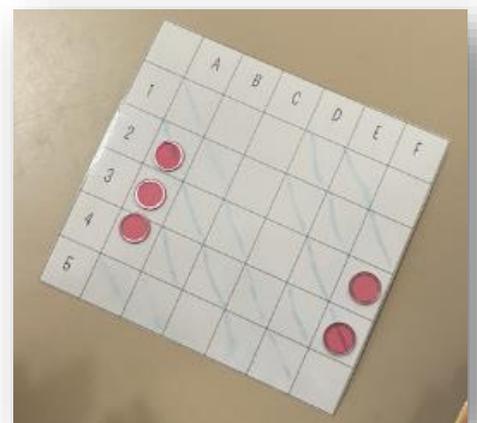
Mise en place



Début du jeu



Pendant le jeu



Annexe 14 : Support d'observation des élèves pendant le déroulement du jeu

Grille d'observation de l'engagement des élèves dans le jeu

Date : 21/11/22 Nom du jeu : la bataille navale Niveau : ...CP...

	Comportement observable	Oui	Non	Remarques
Lors d'une activité de jeu				
Les élèves se mettent en condition rapidement quand le jeu est annoncé	- Les élèves préparent leur bureau et placent des cabions ou des sous-marins pour cacher leur quadrillage	X		
Les élèves suivent les instructions énoncées	- Quelques élèves posent des questions sur le placement des jetons ou ne les placent pas correctement	X		- Sont autonomes même lorsque je me suis absentée.
Les élèves sont impliqués activement dans l'activité	- Tous les élèves sont impliqués	X		
Les élèves posent des questions sur l'activité	- Ils me demandent si leur placement ou les croix (stratégie) sont corrects.	X		
Les élèves discutent des activités en cours entre eux	- Les élèves s'interrogent sur les différentes positions, se disent qu'ils aiment le jeu	X		
Les élèves travaillent sans s'interrompre jusqu'à la fin de l'activité	- Tous les élèves jouent en binôme. Les plus rapides entament une nouvelle partie	X		
Les élèves demandent à recommencer l'activité	Certains élèves demandent à rejouer une partie	X		- Satisfaction globale des élèves envers le jeu.
Apprentissages engendrés	- Utiliser un vocabulaire précis pour se faire comprendre - Respecter l'ordre de positionnement des jetons (colonnes → lettre puis ligne → numéro).			

Annexe 15 : Fiche de préparation – Séance d’anglais

Titre de la séance : <i>Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday, Sunday + what day is it, today?</i>				
Objectif : Remobiliser les acquis de la séquence	Compétences : - Comprendre les consignes de classe. - Utiliser quelques mots familiers et quelques expressions très courantes. - Reproduire un modèle oral. - Formuler des souhaits basiques. - Répondre à des questions sur des sujets familiers ▪ Répertoire élémentaire de mots sur des sujets familiers. - Syntaxe de la conversation simple de type question / réponse. - Situations de communication			Classe : CP-CE2
Pré-requis : Connaître les jours de la semaine et la question type				Séquence : 8 Séance : 7
Savoirs mobilisés : - Ecoute active - Prononciation - Mémorisation	Matériel : Grandes flashcards Vidéoprojecteur Chanson à projeter Leçon 17 Tic-tac-toe bleu			Date : 06/02/2023
Critères de réussite : - Parvenir à prononcer correctement les mots en anglais - Retenir une formulation de question type				Discipline : Anglais
Etapes/timing	Consignes	Enseignant	Elèves/ réponses attendues	Difficultés/différenciation/
1 - Rituel (5 min) Collectif/oral	Hello boys and girls. Responsable « How is the weather today? » à 1 camarade.	Encadre l'activité Veille au respect de la parole et des autres Surveille la prononciation	Un élève interroge 1 camarade sur la météo du jour L'élève interrogé répond en anglais	/
2- Remobilisation (5 min) Collectif/oral	What have we learned last Wednesday?	Surveille la prononciation et montre l'exemple en faisant répéter si besoin. Sing.	Prononcer correctement les mots: « Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday, Sunday.» et la question « What day is it, today? ». Chanter la chanson	/
3- Entraînement (15 min) Collectif/oral	Now we are going to review all what we learn in this sequence.	Tic-tac-toe. I give you a tic-tac-toe plaque. With your neighbor, you have to mark with a cross or a circle on the plate and saying the name of the corresponding image. Furet. One at the time, you say one day of week in the right order « Monday », « Tuesday », « Wednesday », « Thursday », « Friday », « Saturday » and « Sunday ». Interaction orale. I give you small flashcard for you and your neighbor. First pupil asks the question « What day is it, today? ». The second student answers with the word indicated on his flashcard. Then, you switch. - Coller la trace écrite (à vérifier avec les élèves pour la correspondance des mots)	Prononcer correctement l'image choisie Faire attention à la prononciation et suivre l'ordre énoncé par les camarades Savoir poser la question type et prononcer le mot du jour correspondant	/
4 - Bilan (5 min) Collectif/oral	What did we learn today? Goodbye boys and girls	Ecouter et reformuler si besoin	We have reviewed days of the week « Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday and Sunday » and ask about the day of the week : « What is the day today?»	/

Annexe 16 : Fiche de préparation modifiée suite à la séance – Séance d’anglais

<u>Titre de la séance :</u> Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday, Sunday + what day is it, today?					
Objectif : Remobiliser les acquis de la séquence				Compétences :	Classe : CP-CE2
Pré-requis : Connaitre les jours de la semaine et la question type					Séquence : 8 Séance : 7
Savoirs mobilisés : - Ecoute active - Prononciation - Mémorisation				Matériel : Grandes flashcards Vidéoprojecteur Chanson à projeter Leçon 17 Tic-tac-toe bleu	Date : 06/02/2023
Critères de réussite : - Parvenir à prononcer correctement les mots en anglais - Retenir une formulation de question type					Discipline : Anglais
Etapes/timing	Consignes	Enseignant	Elèves/ réponses attendues	Difficultés/différenciation/	
1 - Rituel (5 min) Collectif/oral	Hello boys and girls. Responsable « How is the weather today? » à 1 camarade.	Encadre l'activité Veille au respect de la parole et des autres Surveille la prononciation	Un élève interroge 1 camarade sur la météo du jour L'élève interrogé répond en anglais	/	
2- Remobilisation (5 min) Collectif/oral	What have we learned last Wednesday?	Surveille la prononciation et montre l'exemple en faisant répéter si besoin. Sing.	Prononcer correctement les mots: « Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday, Sunday.» et la question « What day is it, today? ». Chanter la chanson	/	
3- Entraînement (15 min) Collectif/oral	Now we are going to review all what we learn in this sequence.	Tic-tac-toe. I give you a tic-tac-toe plaque. With your neighbor, you have to mark with a cross or a circle on the plate and saying the name of the corresponding image. Furet. One at the time, you say one day of week in the right order « Monday », « Tuesday », « Wednesday », « Thursday », « Friday », « Saturday » and « Sunday ». Interaction orale. I give you small flashcard for you and your neighbor. First pupil asks the question « What day is it, today? ». The second student answers with the word indicated on his flashcard. Then, you switch. ✖ - Coller la trace écrite (à vérifier avec les élèves pour la correspondance des mots)	Prononcer correctement l'image choisie Faire attention à la prononciation et suivre l'ordre énoncé par les camarades Savoir poser la question type et prononcer le mot du jour correspondant <i>* Demander au premier élève de demander le furet en posant la question "What day is it today?" avant d'énoncer les</i>	/	
4 - Bilan (5 min) Collectif/oral	What did we learn today? Goodbye boys and girls	Ecouter et reformuler si besoin	We have reviewed days of the week « Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday and Sunday » and ask about the day of the week : « What is the day today?»	jours de la semaine /	

Annexe 17 : Matériel à préparer et à mettre en place – Séance d’anglais

Grandes « flashcards » pour la classe entière :



Annexe 18 : Matériel à préparer et à mettre en place – Séance d’anglais (suite)

Petites « flashcards » individuelles :



Plaque de « tic-tac-toe » (1 plaque par binôme) :



Annexe 19 : Support d'observation des élèves pendant le déroulement du jeu

Grille d'observation de l'engagement des élèves dans le jeu

Date : 16 / 02 / 23 Nom du jeu : Limi... jeux... xama... Niveau : CP... CE2
anglais

	Comportement observable	Oui	Non	Remarques
Lors d'une activité de jeu				
Les élèves se mettent en condition rapidement quand le jeu est annoncé	- Les élèves échangent avec leur binôme et s'entraînent	X		- Les élèves de CP répondent avec entrain.
Les élèves suivent les instructions énoncées	- Les élèves respectent les règles et participent	X		
Les élèves sont impliqués activement dans l'activité	- Ils sont concentrés et semblent prendre plaisir à jouer	X		
Les élèves posent des questions sur l'activité	- Les élèves n'ont pas de questions au sujet de l'activité car elle est actualisée et connue de tous		X	
Les élèves discutent des activités en cours entre eux	- Ils échangent lors du jeu en anglais et entre eux	X		- Certains élèves continuent de parler des activités dans le couloir en allant à la récréation.
Les élèves travaillent sans s'interrompre jusqu'à la fin de l'activité	- La plupart des élèves restent concentrés. Certains se dissipent lorsqu'ils se voient observer.		X	- Les élèves de CP se copient et se corrigent.
Les élèves demandent à recommencer l'activité	- Pour le furet et le tic-tac-toe, les élèves demandent à prendre une revanche.	X		
Apprentissages engendrés	- Prononciation et mimésation des mots en anglais - Apprentissage de la syntaxe de la question type			