**Qu'est-ce que la pédagogie par le jeu ?**

Le **jeu**, associé aux notions de plaisir et de divertissement, peut sembler en contradiction avec les activités scolaires orientées vers l’apprentissage.

Pourtant, de nombreux spécialistes comme Donald Winnicott, Jean Piaget, Lev Vygotsky et Jérôme Bruner se sont intéressés à l’importance du jeu dans le développement de l’enfant.

La **pédagogie par le jeu** privilégie l'utilisation de certains jeux de réflexion et de logique dans les activités scolaires, en vue de favoriser l’acquisition des savoirs.

**Quels sont ses avantages ?**

Utiliser le jeu dans l'enseignement présente **plusieurs avantages** :
• le jeu est une source de motivation et de plaisir pour l'enfant
• il est l’occasion d'exercer certaines compétences (langage, réflexion, actions)
• le jeu permet d’impliquer l'élève en tant qu'acteur
• il permet de faire participer tous les élèves, y compris ceux qui sont timides ou anxieux
• il atténue la crainte de l’erreur et de l’échec
• il développe la prise en compte des règles et le respect mutuel
• le jeu permet de faire collaborer les élèves entre eux
• il socialise les jeunes enfants.

La pédagogie par le jeu est donc **un outil efficace** pour motiver les élèves, relancer leur intérêt et développer leur esprit d’équipe.

**Quelles sont les limites du jeu ?**

La pédagogie par le jeu a toutefois ses limites. Pour qu’elle soit efficace, elle doit intervenir **à un moment précis de l'apprentissage**.

Le jeu ne peut pas remplacer l’acquisition des notions ni l'évaluation individuelle. Il constitue surtout un outil pédagogique d'approfondissement et d'appropriation.

Par ailleurs, cette méthode nécessite une bonne organisation de la part de l'enseignant :
• le temps de jeu doit être bien calculé et délimité
• le matériel nécessaire au jeu doit être prévu et préparé
• les règles de bonne conduite doivent être fixées dès le début
• les limites et les objectifs du jeu doivent être clairement définis.

<http://www.gralon.net/articles/enseignement-et-formation/ecole/article-la-pedagogie-par-le-jeu---principe-et-avantages-6606.htm>

# La pédagogie du jeu: Osez jouer avec vos élèves!

 19 novembre 2014

 [Mathieu Quénée](http://lewebpedagogique.com/monsieurmathieundlronchin/)

 [0 export](http://lewebpedagogique.com/blog/category/0-export/), [Chroniques de profs](http://lewebpedagogique.com/blog/category/petit-journal-des-profs-2/pedagogie-petit-journal-des-profs/chroniques-de-profs/), [Pédagogie](http://lewebpedagogique.com/blog/category/petit-journal-des-profs-2/pedagogie-petit-journal-des-profs/), [Pédagogie](http://lewebpedagogique.com/blog/category/0-export/0-pedagogie/), [Petit journal des profs](http://lewebpedagogique.com/blog/category/petit-journal-des-profs-2/)

 [6 commentaires sur La pédagogie du jeu: Osez jouer avec vos élèves!](http://lewebpedagogique.com/blog/la-pedagogie-du-jeu-osez-jouer-avec-vos-eleves/#comments)

**La pédagogie du jeu** est une forme de pédagogie qui me tient particulièrement à cœur depuis quelques années. Je vais essayer de vous en décrire les grandissimes intérêts, les outils de sa mise en place, les solutions en terme d’organisation et les liens intéressants si vous souhaitiez vous y lancer à corps perdu comme moi même.

Voici mes deux citations célèbres préférées qui vous offriront un nouveau regard sur la pédagogie du jeu:



« **L’occupation préférée, la plus intensive de l’enfant est le jeu**. Il  serait alors injuste de dire qu’il ne prend pas ce monde au sérieux » Sigmund Freud

« Le jeu est sérieux, c’est le moins insignifiant des actes. **Jouer, ce n’est pas rien faire et parfois c’est même travailler plus intensément**   que dans des situations de travail » Henriot

OUI un enfant peut apprendre mieux, avec plus d’intérêt et même plus de sérieux s’il apprend par le jeu. Cette manière ludique lui fait passer pour un jeu ce qui est un travail, une réelle situation d’apprentissage. La pédagogie du jeu permet:

* de développer des **stratégies cognitives nouvelles** chez l’enfant (notamment la métacognition: j’ai pensé ça mais comment j’en suis venu à penser ça, je réfléchis sur comment je pense)
* **l’émulation** (notamment via les jeux coopératifs: On gagne tous ensemble ou on perd tous ensemble, donc je vais t’aider à progresser pour que nous gagnions tous les deux)
* des **interactions multiples entre enfants** surtout après quelques séances quand ils sont capables d’animer les jeux. Certains jouent sans s’en rendre compte un rôle de maître ou de tuteur, ils aident, aménagent les questions pour aider les plus en difficultés.
* de mieux gérer le **rythme biologique des enfants** (entre 13h30 et 15h30 inutile de vous rappeler que les enfants sont dans un cycle descendant où tout travail posé de forte concentration est illusoire, vulgairement »Ils sont cuits » donc pourquoi ne pas passer par le jeu.

Chaque année je me désole de constater que bon nombre d’enseignants de cycle 2 mais surtout de cycle 3 (CE2 CM1 CM2) n’osent plus jouer avec leurs élèves. Quels sont les freins à la pédagogie du jeu pourtant si riche:

* Le jeu est très (trop) **associé pour certains à la maternelle**. Ils jugent leurs **élèves trop grands pour jouer** ce qui est à mon sens une ineptie pour avoir des tester des jeux avec des CM1 CM2 qui s’y prêtent volontiers
* **Jouer prendrait trop de temps** sur les apprentissages.Mais il en fait gagner tellement sur ces temps de  révisions magistraux qui n’aident finalement que les meilleurs.
* **Jouer n’apporterait rien** les enfants oublient les notions qu’ils travaillent car ils sont trop obnubilés par l’aspect « gagne ». Je pense au contraire que la pédagogie du jeu permet de réinvestir de manière continue et détournée toutes les notions travaillées en classe du moment que les jeux sont bien choisis et étudiés à fond au préalable par l’enseignant afin d’en exploiter toutes les facettes.

Passons à la partie tant attendue les outils, les solutions en terme d’organisation:

Comment s’organiser pour jouer en classe?

* jouer pendant vos**temps d’aide personnalisée** (vous avez au maximum 4 à 6 élèves)
* **Ouvrez les portes de vos classes** aux parents, grands parents, grands frères- grandes sœurs. En réunion de début d’année je dis toujours aux parents que chaque élèves à 2 parents,4 grands parents,peut être 1 ancienne nourrice, 1 voisine,des frères ou des sœurs étudiants. Potentiellement par classe cela représente **pour 25 enfants près de 200 adultes qui peuvent 1 fois à jamais même très ponctuellement intervenir pour co animer des jeux avec vous.**
* devenez animateur de jeu. Pour moi il vaut mieux être **20 minutes avec chaque élève** (ou un petit groupe) par jour que d’être 6h en cours magistral devant les 25. Donc autant laisser par un système de rotation les enfants en autonomie à certains moments pour vous concentrez vous,sur**un atelier dirigé autour d’un jeu.**

Quels jeux, quels outils:

* les jeux des sociétés d’édition spécialisées sur le jeu: Éditions de la chenelière (très utilisée en RASED, CLIS,GRAD) mais aussi les [éditions du Grand cerf](http://www.grand-cerf.com/pages/grand-cerf.html) ou encore les [éditions ARITMA](http://www.aritma.net/)
* les jeux créés par les autres enseignants: J’en ai crée personnellement une quinzaine:[Les jeux de Monsieur Mathieu](http://lewebpedagogique.com/monsieurmathieundlronchin/category/jeux-de-plateaux-a-imprimer/)de la grande section au CE2. Je vous conseille aussi vivement les jeux des collègues suivants: [Charivari](http://www.charivarialecole.fr/jeu-de-revision-en-groupe-classe-le-jeu-des-poules-a4551370), [Orphée](http://cycle2.orpheecole.com/category/jeux-pour-la-classe/), [Lutin Bazar,](http://www.lutinbazar.fr/les-jeux-de-francais-de-lutin-bazar-a3105100)et globalement l’ensemble des jeux crées par la communauté des [EKLAPROFS](http://pepins-et-citrons.blogspot.fr/p/moteur-de-recherche-eklaprofs-et-vip.html) (ce lien ouvre un moteur de recherche des 170 blogs enseignants)
* les[logiciels](http://www.oasisfle.com/documents/logiciels_pour_la_classe.htm) de OasisFLE et [logiciels freeware recommandés](http://www.cndp.fr/sialle/accueil.php) par le SIALLE (service d’information et d’analyse des logiciels libres éducatifs). J’en utilise personnellement une dizaine en classe TUXMATHS, Discrigraphe, les écoliciels, les jeux Denouvel,les orthonautes, mes petits euros, les jeux Celdar, ou encore Imagemo.

Voilà j espère avoir suscité chez vous le désir de jouer avec vos élèves ou vos enfants. Tentez le ça vaut vraiment la peine.

Bon jeu!

 <http://lewebpedagogique.com/blog/la-pedagogie-du-jeu-osez-jouer-avec-vos-eleves/>

## [N°448 - Dossier "Le jeu en classe"](http://www.cahiers-pedagogiques.com/-Articles-en-ligne-)

# Un mode d’apprentissage efficace

### Par Evelyne Vauthier

**L’idée même de jeu implique délassement, divertissement, « évoque une activité sans contrainte mais aussi sans conséquence pour la vie réelle ». [**[**2**](http://www.cahiers-pedagogiques.com/Un-mode-d-apprentissage-efficace#nb2)**] Le jeu ne produit rien, il s’oppose au sérieux de l’étude, aussi comprend-on qu’il ait longtemps été banni de l’Ecole et soit encore considéré comme incompatible avec l’apprentissage.**

Jeu et plaisir sont souvent, encore aujourd’hui, opposés à effort et apprentissage ; le jeu, activité libre, gratuite, par définition, ne pouvant avoir sa place là où présence, horaires, programmes sont contraints.
Cette opposition s’accroît du fait de la dépendance aux jeux liés aux nouvelles technologies qui « envahit », aux yeux des adultes, le monde des enfants ; jeux de fiction où l’image se substitue à la réalité, où l’enfant s’évade du monde et de ses règles ; du fait aussi, sans doute, que, dans notre société, les enfants, trop souvent, voient leurs désirs immédiatement assouvis, soient de moins en moins soumis à des contraintes.
Alors qu’il semble nécessaire, de rappeler que le rôle de l’Ecole est avant tout de donner le sens et le goût du travail, il peut sembler étonnant de défendre la place du jeu dans la pratique pédagogique des enseignants.

Rappelons que les programmes d’enseignement de l’école primaire mentionnent bien que « le jeu est l’activité normale de l’enfant [qu’] il conduit à une multiplicité d’expériences sensorielles, motrices, affectives, intellectuelles... permet l’exploration des milieux de vie, la communication dans toutes ses dimensions, verbales ou non verbales,... [qu’] il est le point de départ de nombreuses situations didactiques proposées par l’enseignant, [que] c’est par le jeu... que l’enfant construit ses acquisitions fondamentales [[**3**](http://www.cahiers-pedagogiques.com/Un-mode-d-apprentissage-efficace#nb3)] », même si son rôle dans les cycles II et III est peu mentionné.
Si, en effet, une des missions de l’Ecole est l’apprentissage de l’effort, si tout enseignement exige de la part des élèves rigueur, concentration, ténacité, rien n’interdit d’avoir recours au jeu quand celui-ci contribue à les faire progresser.

**Un outil efficace ?**

Le jeu *motive* l’élève, facilite sa concentration, son recours à la mémoire.
Grâce au jeu, l’élève est *actif* : il découvre à travers sa fonction de partenaire, qu’il a un rôle à jouer, une forme de responsabilité au sein de son équipe pour la faire gagner, il prend plaisir à partager, à échanger.
Le jeu change le rapport au savoir et introduit entre les élèves d’une même classe des relations plus saines ; la part de hasard, souvent présente, atténue la crainte de l’erreur, de l’échec, qui paralyse certains ; des qualités de communication, de respect mutuel, de prise en compte des règles, de savoir vivre ensemble se développent.
Le jeu conduit à s’exprimer, à clarifier sa pensée, à justifier ses choix, à argumenter, il contribue à perfectionner son langage.
Par le jeu, l’élève acquiert des méthodes de travail, le sens de l’ordre, de l’enchaînement logique, du raisonnement, du travail en groupe.
Le jeu aide l’élève à *développer des compétences* exercées différemment et à d’autres moments à l’école, car de nombreux jeux sollicitent des connaissances et des savoir-faire qui sont l’objet même de l’enseignement (arithmétique, géométrie, vocabulaire, syntaxe, histoire, géographie....)
Le jeu amène l’enfant à *se dépasser* ; poussé par ses partenaires, celui qui joue doit s’impliquer, se concentrer, réfléchir. Il ne le fait plus pour satisfaire l’adulte, parent ou enseignant, mais pour gagner, faire gagner son équipe, pour être reconnu par les autres, devenir un membre reconnu de la classe.

**Une aide pour l’enseignant**

Le jeu peut permettre à l’enseignant de *différencier sa pédagogie*, d’adapter aux besoins diversifiés des élèves un même jeu en faisant varier règles et exigences. Le maître peut choisir, en fonction des besoins qu’il a évalués, le jeu qu’il va proposer ; il peut faire jouer ensemble des élèves qu’il observera avec soin de façon à mieux comprendre l’origine de leurs difficultés et concevoir une progression adaptée.
Il peut faire fabriquer les jeux par les élèves et développer ainsi leurs initiatives, leur imagination, leur créativité.
J’ai pu observer un certain nombre d’enseignants qui utilisaient le jeu dans leur classe de façon extrêmement pertinente. Ils savaient tirer parti intelligemment de la motivation suscitée chez leurs élèves par une pratique inhabituelle et introduire des méthodes d’exploitation du jeu qui mettaient en évidence tout le profit que les élèves pouvaient en tirer, les qualités qu’ils développaient et leur permettaient d’évaluer leurs progrès dans différents domaines (maîtrise de soi, raisonnement, exploitation des notions apprises...).
Ce sont, avec les jeux de langue, les jeux mathématiques que j’ai le plus souvent vus mis en place avec une grande maîtrise dans la classe ; le temps consacré au jeu était clairement défini, les objectifs précisément exprimés, tous les élèves, sans exception, étaient actifs, attentifs. Une fois le jeu terminé, l’analyse qui était faite des méthodes suivies, des stratégies conduites et des résultats obtenus permettait à tous les élèves de progresser. Ces activités étaient, bien sûr, préparées, adaptées aux élèves, elles trouvaient leur place dans des progressions bien conçues et étaient évaluées. Elles n’auraient sans doute pas eu la même efficacité sans ces exploitations finales, ces bilans construits à partir desquels les élèves eux-mêmes concevaient leurs prochaines activités.
L’efficacité et la pertinence de ces pratiques dépendent de la manière dont le jeu est introduit et mis en œuvre dans la classe, et, surtout, du *choix des jeux proposés*.
Il va de soi qu’il importe de s’informer, de se former pour sélectionner les jeux qui répondront à ses objectifs pédagogiques et qui seront adaptés aux élèves auxquels on les propose, dans la situation que l’on a pensée et organisée.
Il convient toutefois de dire que le jeu ne remplit ces fonctions, ne présente ces avantages, que s’il se pratique à des moments bien définis et préserve un niveau d’exigence qui assurera à l’élève la satisfaction de l’effort récompensé, de la difficulté surmontée.

« Le jeu n’est pas le contraire du travail, ni un moment de loisir gratuit. Le maître peut le mettre en place, le favoriser, en alimenter la flamme, sans pour autant l’enseigner comme un exercice... » [[**4**](http://www.cahiers-pedagogiques.com/Un-mode-d-apprentissage-efficace#nb4)]

**Evelyne Vauthier**, *IEN, Paris*.

http://www.cahiers-pedagogiques.com/Un-mode-d-apprentissage-efficace