



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
DE LA JEUNESSE
ET DES SPORTS

*Liberté
Égalité
Fraternité*

m@gistère

Le jeu, un atout pédagogique

Proposition de synthèse



RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE

*Liberté
Égalité
Fraternité*



Les incontournables du jeu

Déterminer les éléments

Matériel

Des cartes, des dés, des plateaux, des pions, du papier et des crayons, des téléphones, des vidéoprojecteurs, des QR codes, l'implication de la voix et du corps

Ressorts

Le hasard, les règles, un déroulement, une fin symbolique, des conditions de victoire, une fin non prévisible, la compétition ou la coopération, une rupture dans le quotidien, une durée déterminée, des objectifs à atteindre, des rôles à jouer

Déterminer les objectifs

Faire passer des connaissances

Jeux d'émulation

Mots-croisés, défi type « Questions pour un champion », Jeu de l'oie, jeux d'énigmes ou Trivial Pursuit.

Faire comprendre des mécanismes complexes

Jeux de simulation

Jeux de rôles, de plateau, de cartes...

Organiser la partie

- Combien de joueurs ?
- Qui fait quoi et quand ?
- Qu'est-ce qui est permis et interdit ?
- Comment se déroule le tour de jeu ?
- Combien de temps disponible ?
- Quelle organisation matérielle de la salle et des élèves ?
- Quelle exploitation pédagogique pendant ou après le jeu ?

Réaliser le matériel

Phase de test (format brouillon)

Plusieurs fois avec des personnes différentes

En classe entière

Élèves bêtesteurs

Phase définitive