



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

Liberté
Égalité
Fraternité

m@gistère

Le jeu dans la pratique professionnelle : témoignages

Ces trois témoignages, bien que concernant des niveaux de classe différents, montrent qu'il est possible d'utiliser le jeu dans différents contextes (un créneau fixé dans l'emploi du temps, en remédiation, un temps fort...).

Les effets bénéfiques observés par les enseignantes se rejoignent également. Le jeu, d'après leur expérience, est une source de motivation et de concentration pour les élèves. Elles mettent toutes les trois en avant sa capacité à mettre les élèves en interaction les uns avec les autres, en particulier pour favoriser la collaboration.

Mesdames Leverrier et Gérard notent également son intérêt pour développer la maîtrise de soi et des aspects affectifs (acceptation de l'erreur, accepter de perdre ou de passer son tour, être content de la victoire de son camarade, l'écoute, oser prendre la parole...).

Tous les témoignages soulignent la contrainte du temps liée à l'utilisation du jeu dans la classe. Créer un *escape game* ou programmer des ateliers jeux sur une période prend du temps. Le temps de jeu en classe demande de prendre en compte le temps d'installation et le temps de rangement des jeux.

Pour utiliser le jeu dans la classe, Madame Leverrier conseille de :

- proposer des jeux connus aux élèves pour être disponible avec un groupe sur l'apprentissage d'un nouveau jeu ;
- de pratiquer régulièrement. L'effet sera encore plus bénéfique si cela se fait à l'échelle d'un cycle ou de l'école, avec une programmation pensée et réfléchie en équipe.

Témoignage de Madame Leverrier

Madame Leverrier a instauré 1 h par semaine dans l'emploi du temps de la classe consacrée au jeu. Les élèves sont répartis par petits groupes et un roulement sur les différents jeux proposés est organisé. Les jeux sont choisis selon une programmation par période.

Les jeux concernent aussi bien le français que les mathématiques et servent à amorcer des notions qui seront reprises ultérieurement ou à réinvestir des notions déjà vues. Il peut s'agir de jeux déjà connus des élèves comme de jeux nouveaux. Au début, les élèves jouent selon la règle du jeu et, quand la règle est maîtrisée, l'enseignante détourne pour l'adapter à des notions scolaires. Elle donne notamment l'exemple du *Nain jaune*.

Le jeu permet aux élèves d'exercer leur logique et leurs capacités de déduction et de décision. Il favorise également la concentration et la maîtrise de soi du fait des interactions qu'il crée entre les élèves.

Le jeu est un plaisir et un vecteur d'apprentissage qui permet à Madame Leverrier de poursuivre l'activité jeu avec des tâches plus scolaires telles que la production d'écrit (explication des règles, écriture d'une histoire...) ou la verbalisation de ce qui s'est passé (Pourquoi est-ce qu'on a gagné ? Qu'est-ce que j'ai dû faire pour gagner ? etc.).

Utiliser le jeu dans sa classe demande du temps (temps de préparation, respect du temps consacré au jeu) et de l'organisation. Cela demande également de la part des élèves un respect des règles de vie et des modalités particulières à ce temps de jeu ainsi que le respect des règles du jeu.

L'une des plus grandes difficultés dans l'utilisation du jeu dans la classe est le transfert des compétences et connaissances utilisées dans le jeu lors des activités scolaires.

Témoignage de Madame Gérard

Madame Gérard utilise le jeu de quatre façons dans sa classe :

- le matin, en ateliers dirigés. Sur 2 ou 3 semaines, elle propose différents jeux sur différents domaines et les élèves choisissent les jeux qu'ils veulent utiliser en arrivant ;
- en APC. Il s'agit surtout d'utiliser le jeu en remédiation ou pour aborder des notions, notamment autour du langage ou de la production d'écrit ;
- 1 ou 2 fois par période, le jeu plaisir. Madame Gérard apporte plein de jeux dans la classe et les élèves choisissent ceux qu'ils veulent utiliser. C'est un temps où le plaisir de jouer est mis en avant et où les élèves s'entraident pour s'expliquer les règles. C'est l'occasion de découvrir de nouveaux jeux ;
- la Semaine du jeu, qui mobilise toute l'école. Sur une semaine, les élèves tournent pour faire découvrir des jeux aux petites classes et pour découvrir des jeux entre eux.

Parmi les aspects positifs du jeu, l'enseignante relève la concentration. Le jeu permet d'éviter la lassitude de l'écrit et que les élèves restent concentrés plus longtemps. Elle souligne également une mémorisation et une implication plus importantes, tout comme un travail sur la coopération et l'écoute. Il lui semble aussi que le jeu permet aux élèves de vivre différemment l'erreur. Par le travail en petit groupe, il donne l'opportunité à des élèves discrets en groupe classe d'oser prendre la parole.

Comme Madame Leverrier, Madame Gérard note la difficulté pour certains élèves à transférer les compétences, connaissances utilisées dans le jeu dans des activités plus scolaires. Elle souligne d'autres limites à l'utilisation du jeu dans la classe comme : le temps, le matériel

(disposer de suffisamment de jeux pour tourner et faire une programmation), le bruit que les différents jeux peuvent engendrer (d'où l'importance de varier les types de jeux proposés dans les ateliers) ainsi que la disponibilité de l'enseignant. Au moment du choix des jeux, la place de l'enseignant est à réfléchir. Par exemple, si des jeux nouveaux sont proposés, l'enseignant doit se partager entre tous les groupes. Tandis que si un seul jeu est nouveau, il peut se concentrer sur ce groupe et laisser les autres en autonomie.

Madame Gérard attire l'attention sur le fait qu'avec des jeux sur le langage, il est parfois possible que la parole de l'élève se libère et que cela soit difficile à entendre.

Voici ces conseils pour débiter :

- procéder par étapes. Les ateliers du matin ou le temps d'APC semblent un point de départ adapté pour se lancer ;
- limiter le nombre de joueurs dans les groupes ;
- faire une programmation ;
- varier les jeux selon les domaines d'apprentissage ;
- se tourner vers les collègues pour une pratique régulière, au sein du cycle ou de l'école. Ce qui rejoint également le point de vue de Madame Leverrier.

Témoignage de Mesdames Huon et Boucher

L'*escape game* créé par Mesdames Huon et Boucher sert d'introduction à un projet long avec une classe à horaires aménagés. Il leur permet d'accrocher les élèves, de les engager dans ce projet. C'est aussi pour elles l'occasion d'observer les élèves en action, les interactions entre eux.

Pour elles, il est évident que l'*escape game* est une source de motivation. Qu'il permet une mise en action rapide des élèves, notamment en raison du contexte (chronomètre affiché à l'écran). Cela leur permet également de voir les élèves autrement. Des élèves qui sont en situation difficile dans les disciplines réussissent dans ce contexte ludique tandis que des élèves avec de bons résultats scolaires peuvent se trouver en difficulté.

Le temps est pour elles une contrainte importante, tout comme l'espace. Faire vivre un *espace game* demande en effet d'avoir une salle disponible sur un long créneau (mise en place de l'*escape game*, temps de jeu, rangement de l'*escape game*).

Pour créer l'*escape game*, elles se sont interrogées sur :

- les objectifs visés ;
- la place dans le projet : en introduction, pendant, en conclusion ;
- la forme : un *escape game* physique, un *escape game* numérique, un *escape game* mixte ;
- la mise en place : en solo, en groupes, comment constituer les groupes (choix des élèves, hasard, choix imposé par les enseignantes...) ;
- les énigmes.

Si vous souhaitez vous lancer dans la création d'un *escape game*, Mesdames Huon et Boucher vous conseillent :

- de commencer simplement et modestement, notamment en reprenant des modèles de jeux déjà connus ou maîtrisés ;
- d'être à plusieurs, pour se rassurer et confronter ses idées ;
- de tester le jeu auprès de collègues ne le connaissant pas pour éviter des bugs au moment de le faire avec les élèves.