



MINISTÈRE
DE L'INTÉRIEUR
ET DES OUTRE-MER

Liberté
Égalité
Fraternité



MINISTÈRE
DE LA CULTURE

Liberté
Égalité
Fraternité

JOUER POUR APPRENDRE

Webinaire n°54
Vendredi 9 février 2024
Animé par Sébastien JOLIVET

organisé par le réseau des

dans le cadre du projet « Doc en stock »



CENTRE RESSOURCES
ILLETTRISME & ANALPHABÉTISME
PROVENCE ALPES
CÔTE D'AZUR





Vous souhaitez découvrir en détail la plateforme docenstockfrance.org

SESSIONS DE PRÉSENTATION DE LA PLATEFORME DOC EN STOCK FRANCE

La plateforme doc en stock s'enrichit de jour en jour. Pour vous faire découvrir toutes les fonctionnalités du site, participez à une des **visioconférences de présentation** de 1h30 que nous vous proposons en 2024 de 10h00 à 11h30 :

Vendredi 16 février (<i>complet</i>)	Vendredi 03 mai
Vendredi 23 février	Vendredi 17 mai
Vendredi 1er mars	Vendredi 24 mai
Vendredi 15 mars	Vendredi 07 juin
Vendredi 22 mars	Vendredi 28 juin
Vendredi 29 mars	Vendredi 05 juillet
Vendredi 05 avril	Vendredi 20 septembre
Vendredi 19 avril	Vendredi 04 octobre
Vendredi 26 avril	<i>D'autres dates seront programmées</i>

Pour s'inscrire : <https://docenstockfrance.org/sessions-de-presentation-de-la-plateformebrdoc-en-stock-france/>





Vous souhaitez participer aux sessions de professionnalisation

La correction phonétique en formation linguistique, module animé Sébastien Palusci et Laure Fesquet, formateurs de formateur chez FONETIX

[en savoir + et s'inscrire](#)

Gérer l'hétérogénéité en formation savoirs de base et langue française, le casse-tête chinois, module animé par Mathilde Labetaa

[en savoir +](#)

D'autres modules sont en cours de préparation, pour en être informé abonnez vous à la newsletter





Vous souhaitez suivre les actualités de la plateforme Doc en Stock, abonnez-vous à notre newsletter et inscrivez-vous à notre page LinkedIn



[Cliquez ICI](#)



[Cliquez ICI](#)



CENTRE RESSOURCES ILLETTRISME & ANALPHABÉTISME PROVENCE ALPES CÔTE D'AZUR





Retrouvez tous nos webinaires sur docenstockfrance.org/webinaire/ !



Un webinaire le 2ème vendredi de chaque mois à 10 h :

Vendredi 8 mars à 10h

Politique d'intégration : bilan et perspectives 2024

animé par Annie Choquet, Sous-directrice de l'intégration des étrangers.

Ministère de l'Intérieur et des Outre-mer

et Eugénie Marie, Cheffe du bureau de l'apprentissage de la langue et de la citoyenneté - Direction de l'intégration et de l'accès à la nationalité (DIAN), Direction générale des étrangers en France (DGEF) - Ministère de l'Intérieur et des Outre-mer.



CENTRE RESSOURCES ILLETTRISME & ANALPHABÉTISME PROVENCE ALPES CÔTE D'AZUR





Présentation du webinar

Ce webinar n°54 propose d'apporter, de façon très pragmatique, quelques pistes de réponses et des conseils pour animer un atelier jeu ou tout simplement pour utiliser le jeu lors de séances avec des apprenant·e·s.

Conférence animée par **Sébastien JOLIVET** référent numérique au **CRI Auvergne**

Co-animation : **Karelle CHEVRIER** directrice du **CRI Auvergne**

Animation du chat : **Gwenn QUILLOU** conseillère en formation **ESPACE C2B-CRIA 45**



CENTRE RESSOURCES
ILLETTRISME & ANALPHABÉTISME
PROVENCE ALPES
CÔTE D'AZUR



1. Qu'est-ce que jouer ? Qu'est-ce que le jeu ?
2. Jouer pour apprendre ?
3. Mettre en place un atelier jeux
4. Bibliographie, sitographie et liste indicative de jeux

“C’était un homme sérieux. Il passait son temps à jouer.” Lewis Caroll

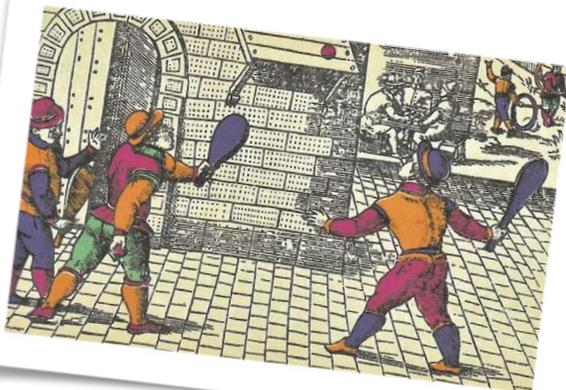
Qu'est-ce que jouer ? qu'est-ce que le jeu ?

Qu'est-ce qu'un jeu ? La question peut paraître curieuse tant la réponse semble évidente car c'est une activité que tout le monde a expérimenté.

Et pourtant paradoxalement, philosophes, anthropologues, sociologues ou pédagogues ont peiné à proposer une définition consensuelle du jeu.

La définition du jeu et de l'acte de jouer n'est pas simple.

Le terme même de jeu est ambigu puisqu'il désigne à la fois : un jeu de clé, le jeu qui existe en mécanique, le jeu d'argent ou une partie de cache cache...



Qu'est-ce que jouer ? qu'est-ce que le jeu ?

“Le jeu, une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d’absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité : qui s’accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupe s’entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel.”

Johan HUIZINGA, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, 1938

Qu'est-ce que jouer ? qu'est-ce que le Jeu ?

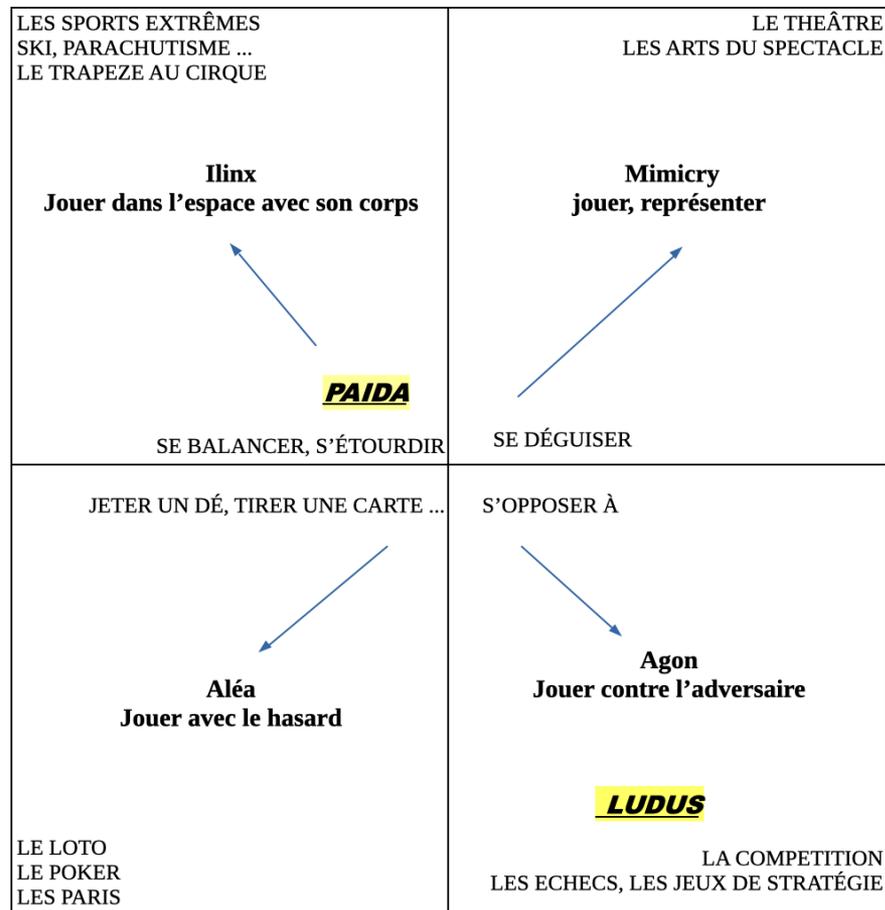
Le jeu est une activité ...

- **libre** : à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux ;
- **séparée** : circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance ;
- **incertaine** : dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur ;
- **improductive** : ne créant ni biens, ni élément nouveau d'aucune sorte ; et, sauf déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie;
- **réglée** : soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte ;
- **fictive** : accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante.

Qu'est-ce que jouer ? qu'est-ce que le Jeu ?

Le jeu selon Roger Caillois « Des jeux et des hommes »

les 4 catégories de Caillois : AGON- ILINX – ALEA – MIMICRY



Jouer pour apprendre ?

Le jeu n'est donc pas un exercice ...

Le jeu a cette faculté étonnante de susciter l'enthousiasme de ses pratiquants tout en les amenant à manifester des compétences et une inventivité tactique impressionnante. Quoi d'étonnant à ce que le jeu éveille l'intérêt des pédagogues...

Selon Frédérique KRINGS, les jeux dits « éducatifs » perdent une partie de leurs caractéristiques :

- de gratuité puisqu'ils servent à apprendre et sont évalués .
- de liberté puisqu'on doit tous participer de créativité puisque les règles sont très définies.
- de plaisir puisque ce n'est pas le but premier.

L'étude théorique du jeu l'affirme et ce, quelques soient les formes de jeux.

S'il était toutefois nécessaire de le démontrer, les termes utilisés dans une situation d'apprentissage formelle diffèrent de ceux utilisés dans une situation de jeu.

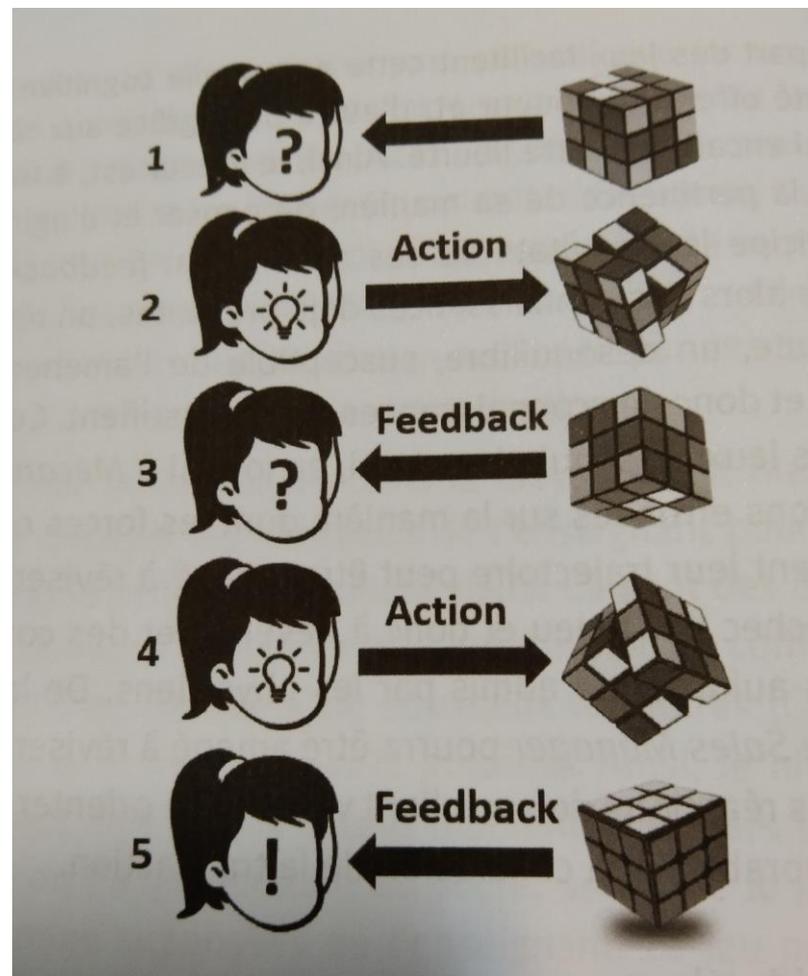
Jouer pour apprendre ?

Pour une situation d'« APPRENTISSAGE »	Pour une situation de « JEU »
LA CONSIGNE	LA RÈGLE
LE BUT - LES OBJECTIFS	LE BUT
L'ÉLÈVE - L'APPRENANT	LE JOUEUR
L'ENSEIGNANT – LE PROFESSEUR - LE FORMATEUR	LE MENEUR - L'ANIMATEUR
LE RESULTAT	LE SCORE, LE POINT, LA MARQUE
RÉUSSIR / ÉCHOUER	GAGNER / PERDRE
UN EXERCICE - UN ESSAI - UN TEST - UN CONTRÔLE	UNE PARTIE
S'ENTRAINER – FAIRE L'EXERCICE	JOUER
...	...

Le jeu, une situation adidactique !

« Une situation adidactique est une situation d'apprentissage pour laquelle les objectifs d'apprentissage ne sont pas explicites. »

« *Le joueur s'approprie un problème qui le conduit à agir. En tentant de le résoudre, il engage des connaissances qu'il est amené à réviser ou à conforter en fonction des feedbacks qu'il reçoit.* »
Eric SANCHEZ

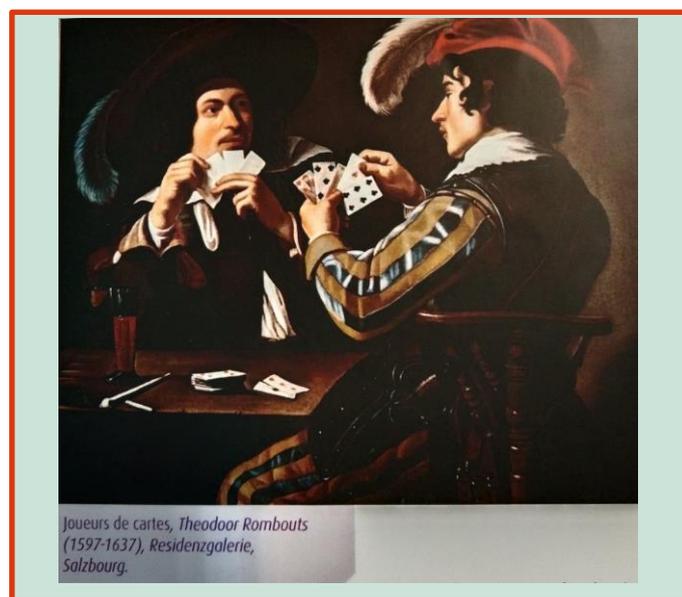


Jouer pour apprendre ?



Une personne peut être en situation d'apprendre lorsqu'elle joue mais ce n'est pas un apprentissage formalisé :

- pas d'évaluation initiale
- pas de connaissance sur la façon d'apprendre
- pas d'évaluation de l'apprentissage



Joueurs de cartes, Theodoor Rombouts (1597-1637), Residenzgalerie, Salzburg.

Jouer pour apprendre ?

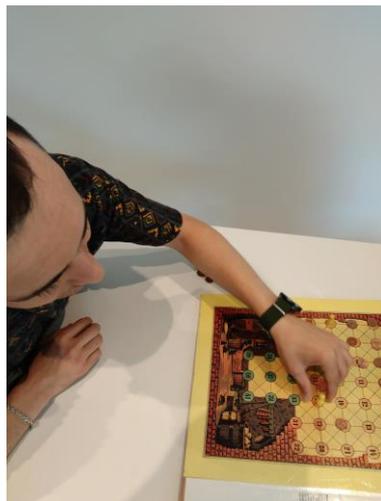
Transfert des savoirs à partir du jeu et différences entre jeu dirigé (didactique), jeu suscité (contraint) et jeu libre

Travail sur le savoir		←—————→	Travail sur l'individu	
Situation de jeu didactique		Situation de jeu contraint		Situation de jeu libre
jouer pour apprendre (à) ...		apprendre à jouer (à) ...		jouer à ...
connaissances scientifiques		connaissance des jeux		connaissance de soi
développement de connaissances scientifiques		développement de connaissances et de compétences dans et sur le jeu		développement de connaissances et compétences sociales



Pourquoi un atelier jeux ?

- Identifier des liens entre situations de jeux et apprentissage
- Permettre l'immersion dans la langue française
- Faire découvrir l'intérêt des jeux dans le cadre d'accompagnement de personnes en difficulté avec la langue
- Permettre aux bénévoles, apprenants, salariés de vivre un moment convivial
- Prendre du plaisir à jouer ensemble



Points importants pour une séance de jeu

L'aménagement de l'espace est important pour créer une atmosphère conviviale et donner des repères :

- des tables de jeux et 1 table dessert goûter,
- sur chaque table, un jeu ou deux

La répartition de tables de jeux a permis de repérer aisément les lieux et les jeux, créer des dynamiques de joueurs en suscitant des petits groupes de 2 à 5 joueurs.

La prise en compte de la durée est importante pour donner des repères aux participants :

- privilégier des jeux de courte durée que l'on peut recommencer.
- annoncer l'heure de fin de l'atelier et proposer un rituel collectif pour terminer l'atelier



Accompagnement par le jeu

Jouer c'est enclencher un mécanisme fondamental d'adaptation à la réalité physique, sociale et culturelle.



Quelques intérêts du jeu...

Les jeux donnent un sens concret aux relations sociales

=> respecter le tour de jeu, respecter la règle, négocier, faire des alliances, trahir des alliances,

Les jeux mobilisent l'attention et la concentration

=> réfléchir le coup à jouer, anticiper le coup de l'adversaire, organiser, mémoriser, concevoir puis modifier une stratégie,

Distribuer, répartir,
compter (des jetons, des cases, des cartes...),
lire, écrire, parler, bluffer,
connaître, reconnaître,
discriminer, ordonner,
écouter, observer,
toucher...

Les jeux donnent une importance au corps dans sa globalité : visuel, auditif, kinesthésique (olfactif et gustatif)

=> observer, écouter, toucher, attraper

Exemple d'accompagnement par le jeu

Le jeu Quarto

Exemples de distinction

- la taille ; petit / grand
- la couleur ; clair / foncé
- la forme ; rond / carré
- la surface ; plein / creux



Exemple d'accompagnement par le jeu

Le jeu Speed

Dans ce jeu, il n'y a pas de « tour de rôle ». Les joueurs se débarrassent au plus vite de leur carte en les posant sur le tas central. La condition est que la carte posée ait un critère commun avec la carte posée précédemment.

La reconnaissance par le joueur des caractères communs entre deux cartes est motivée par la récompense immédiate procurée par le jet de la carte.



Exemple d'accompagnement par le jeu

Le jeu Hilo

Dans ce jeu, les joueurs doivent réaliser le plus petit score pour gagner. Le hasard et la stratégie les conduisent à se débarrasser de cartes au profit d'autres. Le jeu nécessite donc de compter et de recompter son score global en veillant à ce qu'il soit inférieur aux scores des adversaires.



une liste de jeux indicative

UNE LISTE DE JEUX POSSIBLE

A partir du travail d'exploration de notre Atelier jeux, nous avons élaboré une liste de jeux pertinents à utiliser pour accompagner des personnes en situation d'illettrisme. Les catégories ont une valeur indicative.

Jeux de raisonnement logique, mémoire, discrimination et perception spatiale

Titre	Descriptif	Editeur	Prix
Formissimo	Jeu d'observation, de logique et de rapidité	Schmidt	11,00 €
Neuron	Jeu de placement	Huch	18,00 €
Qwirkle	Jeu tactique d'association et de logique	Iello	26,40 €
Set	Jeu de réflexion, de logique et de rapidité	Gigamic	11,00 €
Speed	Jeu de discrimination et de rapidité	Adlung Spiele	8,50 €
Square up	Jeu de logique spatiale et de rapidité	Green Board	20,00 €
Twin-it et dérivé Twin it Japan	Jeu d'observation et de rapidité	Cocktail Games	13,50 €
Unikato	Jeux de pose et de logique	Huch	18,00 €
Logix	Jeu de logique spatiale	Mondia Editeurs inc. Laval 1991	
Méta-formes	Jeux évolutif constitué de 80 défis logiques	Foxmind	22,00 €
Métroville	Jeu de logiques évolutif sur le thème des lignes de métro	Smartgames	22,00 €
Gobb'it	Jeu de rapidité et de réflexes	Old Chap	
Batik	Organiser des pièces de bois dans un espace	Gigamic	
Quarto	Jeu de stratégie et de logique spatiale	Gigamic	
Kluster	Jeu d'adresse et d'agilité	Borderline	

Une liste de jeux indicative

Jeux de calcul mental et géométrie

Titre	Descriptif	Editeur	Prix
Math Dash Echec aux maths	Jeu de plateau pour faire du calcul en s'amusant	Learning Ressources	32,00 €
Multiplay	Coffret de 3 jeux de calcul mental et de stratégie : Magix 34 / Décadex / Multiplay	L2D	41,80 €
Objectif Zéro	Jeu de dés et de calcul mental	3JM	13,00 €
Triolet	Jeu de chiffres, d'astuce et de stratégie	DJ Games	29,80 €
Halli Galli	Jeu de rapidité, d'observation et de calcul	Amigo	16,50 €
J'achète	Jeu de plateau	Vilac	29,80 €
Pirates « As de la géométrie »	Coffret permettant de nombreux jeux autour des figures géométriques et des solides	Haba	24,00 €
Hilo	Jeu de carte nécessitant la réalisation d'additions et de soustraction	Schmidt	

Une liste de jeux indicative

Jeux de langage pour adultes

Titre	Descriptif	Editeur	Prix
Bla Bla Bla	Jeu de langage riche et varié	Djeco	15,00 €
Communicate	Jeu pour développer l'écoute, la compréhension, le langage, la perception des formes et la motricité	Beisduc	40, 00 €
Dixit	Jeu de langage, d'imagination, et d'association	Libellud	29,00 €
Kaleïdos	Chercher un maximum de mots commençant par la même lettre dans la même illustration	Cocktail games	35,00 €
Speech	Jeu d'expression et d'imagination	Cocktail games	10,00 €
Unanimo	Jeu de vocabulaire pour tous	Cocktail games	23,00 €
Mixmo	Jeu de lettres animé dans lequel chaque joueur construit sa propre grille de mots	Asmodee	19,80 €
Pipolo	Jeu de bluff avec des cartes	Djeco	

Ouvrages généraux

BROUGÈRE, G, ***Jeu et éducation***, Références, Paris, Lharmattan, 1995

CAILLOIS, Roger ***Les jeux et les hommes***, folio Essais 1ère Ed Galimard, 1958

CALVET (J), ***Les jeux de la société***, in Melh (J.-M.) ed. ***Les jeux au royaume de France du XIIIè au XVIè***, Paris, Fayard, 1978

DUFLO (Colas), ***Jouer et philosopher***, Paris, Puf. 1997

DUFLO (Colas), ***Le jeu dans la cité***, Conférence prononcée lors des Rencontres Ludiques de Grenoble, 2001.

Document consultable au : www.maisondesjeux.com/lesite2/vieadherente/

HENRIOT (J.), ***Sous couleur de jouer : la métaphore ludique***, Paris José Corti, 1989

HUIZINGA (Johan) ***Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu***, Paris, Gallimard. 1938

PARLEBAS (Pierre), « ***Sport-en-jeux*** », Hors-série revue Vers l'Éducation nouvelle. Paris. Ceméa.1983.

PINGAUD (F), ***Le Jeu-projet. Structure-hasard-liberté***, Montpellier, GEL. 2002

WALLON (Henri), ***L'Évolution psychologique de l'enfant*** (1ère éd. 1941), Paris, Armand Colin. 1962.

Jeu et éducation – jeu et apprentissages

BERNHARD, Jean-Jacques ***Jouer le jeu*** – *Pour une nouvelle dimension éducative et sociale*
Nathan pédagogie, 1994

SANCHEZ, Éric - ***Enseigner et former avec le jeu, développer l'autonomie, la confiance et la créativité avec des pratiques pédagogiques innovantes***, ESF Sciences Humaines, 2023

SANCHEZ, Éric & ROMERO, Margarida - ***Apprendre en jouant***, Retz, 2020



Merci pour votre attention et participation

