

Jouer en classe, un outil de motivation



Une cérémonie de l'hommage
au cours d'un jeu en classe

Les dix ans du réseau Ludus

Le réseau Ludus est né en 1998 à la suite d'un stage intitulé « Enseigner l'histoire-géographie par le jeu » que nous avons organisé, grâce à l'appui jamais démenti de notre IPR. A la suite du stage un groupe de mutualisation rapidement baptisé réseau Ludus s'est créé. Ce groupe initial s'est enrichi par la suite de nouvelles recrues. Ces enseignants ont élaboré des activités communes, mutualisé leur créations et créé un véritable réseau informel et bénévole, mais actif et extraordinairement créatif (plus de 90 jeux ont été mis à la disposition de tous sur le site du réseau). Cette activité a d'ailleurs valu au Réseau Ludus le Prix de l'Innovation éducative en 2000.

Le site internet, a permis au réseau de se faire connaître au delà de nos frontières naturelles et d'étendre la mutualisation à des académies distantes. Le développement du web pédagogique et mutualiste a rendu possible ce qui ne l'aurait probablement pas été sans lui. La liste H-Français a par exemple joué un rôle important, permettant au réseau Ludus de nouer des contacts fructueux avec d'autres acteurs de méthodes pédagogiques innovantes.

Depuis les choses ont évolué : les stages ont disparu mais le site reste bien vivant. En complément un blog a même été lancé pour nous permettre d'être plus réactifs. Surtout, les relations nouées autour du jeu ont perduré et de nouvelles créations arrivent régulièrement. D'autres collègues d'autres académies à leur tour se sont lancés dans l'aventure des stages de formation (par ex. à Amiens). Bref, le jeu en classe, et particulièrement en histoire géographie - éducation civique est bien implanté dans le paysage pédagogique : il n'est plus une hypothèse mais une réalité.

Néophyton : Je suis accablé. Notre jeunesse est dépravée : on vient de m'apprendre que des enseignants utilisent des jeux en classe. La Grèce est en pleine décadence ...

Socrate : Si tu penses qu'apprendre doit rimer forcément avec tristesse et ennui, alors tu as sans doute raison. Mais es-tu bien sûr que les jeux utilisés par ces enseignants soient les mêmes auxquels jouent nos enfants dans la cour ?

Le (faux) pédagogos de Platon
(réseau Ludus)

C'est que le jeu en classe répond à une double demande :

- demande d'enseignants d'abord, en quête d'outils et de méthodes capables de motiver et d'intégrer des élèves parfois rétifs aux activités classiques et semble-t-il peu convaincus par les discours sur les vertus de l'ennui en classe.
- demande d'élèves ensuite, qui sont tout prêts à travailler pour peu qu'on leur propose des activités propres à les enthousiasmer.

Le jeu répond à cette double demande. Un jeu pédagogique bien pensé et bien mené, sans rien sacrifier sur le fond, mobilise la quasi totalité des élèves d'une classe. Certes, il n'est pas miraculeux et ne règle pas tous les problèmes d'un jet de dé, mais tous ceux qui l'ont testé dans leur classe ont noté un véritable élan de la part des élèves. Il serait dommage de refuser de voir cette réalité-là.

Le jeu rend concret ce qui est souvent très abstrait en classe. Pour faire comprendre la démocratie athénienne en 6^{ème}, est-il plus efficace de simuler une réunion de l'Ecclesia ou au contraire de travailler sur un organigramme ?

Certes tout n'est pas jouable (il existe une éthique ludique) et tout ne peut pas s'apprendre par le jeu. Il n'est pas non plus souhaitable de jouer trop souvent en classe (tout passe, tout lasse ...). mais entre l'overdose et l'abstinence, il existe une voie moyenne que nous invitons tous les fins gourmets à emprunter.


Jouer, oui ... mais à quoi ?

Pour simplifier, on peut utiliser 2 grands familles de jeux en classe : les jeux d'émulation (simples à concevoir et à mettre en œuvre) et les jeux de simulation (plus complexes mais aussi plus riches à exploiter). En une page, vous ne trouverez bien sûr que des pistes que vous pourrez approfondir en suivant les liens vers le web.

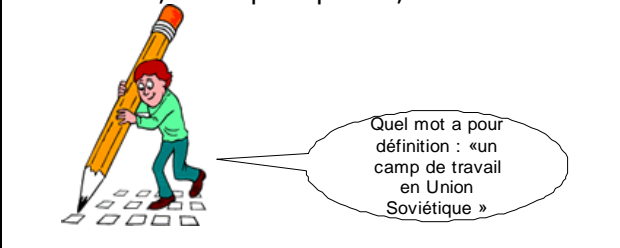
Un jeu d'émulation en 3ème : "jeu de la révision"

Qui n'a pas pesté contre ces maudits élèves incapables de retrouver les idées essentielles des 4 premiers chapitres d'histoire après les vacances de Noël, justes avant le brevet blanc ? Alors pourquoi ne pas « jouer à réviser » ?

Dans un 1er temps, en 20 min environ, chaque groupe élabore quelques questions simples sur la leçon qu'elle a en charge. Le professeur est là pour conseiller, corriger et gérer le temps.



Dans 2ème temps, un groupe en défie un autre en lui posant une question. En cas de bonne réponse sans cahier, il marque 5 points ; avec le cahier 1.



Quel mot a pour définition : « un camp de travail en Union Soviétique »

Pour une description plus précise, voir sur le site Ludus : <http://histgeo.discip.ac-caen.fr/ludus/fichjeu/fjrevis.html>

Un jeu de simulation en 6ème : « le jeu du conseil municipal »

Jouer à un vrai jeu en classe entière c'est possible ! Le « jeu du conseil municipal » a été créé par le réseau Ludus et testé dans de nombreuses classes. Ils visent à mettre les élèves dans la situation d'acteur et de décideur. Ses règles et le matériel sont proposés gratuitement sur le site de l'éditeur Hatier à l'adresse : <http://www.grandirensemble-hatier.com/6e/jeu.php>

Un groupe représente le conseil municipal :




Celui ci doit gérer un budget et faire des choix en fonction de l'intérêt général

Les autres élèves doivent défendre des projets devant ce conseil



Il faut ici être le plus convainquant possible.


Le professeur a distribué les projets et veille au respect des règles de la part du conseil municipal comme des élèves qui présentent leurs projets



Un jeu coopératif en 6ème : « Benidorm » : Ce type de jeu est une variante des jeux de simulation. Le jeu est valable en géographie comme en éducation civique. Le principe en est simple.

La règle fait que je gagne à tous les coups si les élèves ne s'entendent pas !

Je suis le professeur et je joue le méchant promoteur



Chaque équipe de 2 ou 3 élèves a un objectif différent : le club de plongée doit défendre la mer, le club de randonnée doit défendre le sentier du littoral, le parc naturel doit défendre l'arrière-pays montagneux.

Seule stratégie pour limiter le bétonnage de la côte : s'allier, coopérer pour freiner le promoteur. Sans entre aide tout le monde perd.

Pour jouer, un plateau de jeu et un dé sont nécessaires. Les règles très simples sont à télécharger sur le site Ludus à l'adresse : <http://histgeo.discip.ac-caen.fr/ludus/fichjeu/fjbenid.html>

Mener et créer un jeu pour la classe

« Trop cool, aujourd'hui, je vais me reposer en faisant jouer les élèves » : pas vraiment en fait...

Mener un jeu



Mener un jeu en classe ne s'improvise pas. Comme les habitudes vont changer pendant une ou plusieurs séances, il faut plus que jamais penser à l'organisation... en commençant par les plus simples aspects matériels : quelle disposition des chaises, des tables, du matériel ? Quelle circulation des élèves ? Où dois-je me trouver ? De quel matériel de jeu ai-je besoin ? Où stocker d'une séance sur l'autre ? Qu'écrire au tableau ? Quels documents distribuer ?

Le lancement du jeu est assez décisif, car il va permettre de créer la motivation initiale. Mais vouloir expliquer toutes les règles présente le risque de faire retomber l'intérêt. Pourquoi, dans le cas de jeux un peu complexes, ne pas les introduire progressivement ? Pourquoi ne pas rédiger les règles et les faire à la maison avant la séance ? Le fameux « tour pour rien » permet également d'éviter une explication fastidieuse tout en vérifiant si les règles sont comprises. Le rôle de l'enseignant doit être également très clair : arbitre ou joueur ? La confusion des deux rôles risque d'entraîner de la contestation...

Pendant le jeu lui-même, une situation non prévue dans la règle peut surgir (dans ce cas, tranchez souverainement, rapidement, clairement et sans négocier). Comment gérer des élèves « qui ne joueraient pas le jeu » ? Les transformer en assistants peut apaiser certains emballements... Quel niveau de bruit accepter ? Car jouer dans un silence absolu est assez rare...

A la fin du jeu, penser à la « clôture symbolique » : annoncer l'éventuel gagnant pour indiquer que la phase de jeu est terminée... afin de passer plus facilement à l'exploitation pédagogique, indispensable bien évidemment (une lecture ou une vidéo en relation avec ce qui a été joué permet un retour au calme) : le jeu s'évalue, pas forcément sous forme de note, mais bien pour comprendre ce que les élèves ont retenu.



Créer un jeu

Après avoir testé les 90 jeux du réseau, c'est décidé : vous voulez créer le vôtre. Pas forcément simple, mais loin d'être insurmontable.

Rappelons que dans ses formes les plus simples (le jeu d'émulation et certains jeux de simulation), le matériel peut consister en ... rien du tout ! Un manuel, de quoi écrire... et les élèves peuvent concevoir et participer à un jeu de révision (cf. page 2).

Pour passer à la vitesse supérieure (un plateau avec des cases de questions, des cartes de jeux de 7 familles...), l'ordinateur est votre ami ! Inutile d'investir dans un logiciel californien coûteux : Open Office (Draw et Writer) suffit pour créer un matériel de qualité. Les plastifieuses se trouvent dans de nombreux établissements. Et des ciseaux, de la colle, du bristol...

Et n'hésitez pas à tenter la création d'un jeu de simulation. Certes, cela ne s'improvise pas : il est préférable d'en pratiquer et d'en connaître. La production est devenue pléthorique aujourd'hui (consultez le site Tric Trac pour vous faire une idée : <http://www.trictrac.net/>) et il y a toujours une bonne idée à prendre, dans des jeux de plus en plus accessibles au grand public et originaux... parfois gratuits !

Sans oublier que tout ne se simule pas et qu'il est difficile de faire simple et réaliste à la fois... Le site décortique le processus de création d'un jeu sur la guerre froide (http://histgeo.discip.ac-caen.fr/ludus/faitesvosjeux.htm#je_sais).



Coups de cœur

Il y en a trop sans doute : alors qu'il nous soit ici permis de présenter deux exemples de jeux :

D'abord, le jeu quasi parfait : des règles très simples, un déroulement de jeu lumineux, un hasard inexistant et pourtant une simulation des relations internationales avant 1914 extrêmement réaliste. Tous les connaisseurs auront reconnu l'excellent Diplomatie, le modèle du jeu de simulation.

Voir la présentation sur le site de François Haffner : http://jeuxstrategie.free.fr/Diplomatie_presentation.php

Le jeu valorise-t-il la compétition entre élèves ? Pas forcément : il existe les jeux de coopération. Ici, il ne s'agit pas de gagner contre les autres joueurs mais de gagner ensemble contre le jeu. Ce type de mécanisme a été la source d'inspiration de plusieurs de nos jeux pédagogiques.

<http://pagesperso-orange.fr/jeux.de.traverse/jeux.htm>



Lire...

- Les cahiers pédagogiques, n° 448, dec. 2006, le jeu en classe. Le seul dossier détaillé à notre connaissance sur ce sujet.
- M. Mauriras-Bousquet, Théorie et pratiques ludiques, Economica, 1984. Constitue une bonne synthèse sur les rapports entre le jeu, la pédagogie et l'éducation.
- Gilles, Brougères, Jeu et éducation, l'Harmattan, 1995. Le spécialiste des relations entre le jeu et l'éducation.



Sur le Web

- Le site du réseau Ludus : <http://www.discip.ac-caen.fr/histgeo/ludus/index.htm>
Il contient l'essentiel de notre réflexion sur le jeu en classe d'histoire géographie et éducation civique. On y trouvera également les productions de tous les collègues du réseau et d'ailleurs, soit plus de 90 jeux à ce jour ainsi qu'une "biblio-sitographie" beaucoup plus complète.
Très récemment nous avons créé un blog pour réagir rapidement à l'actualité ludique et pédagogique : <http://lewebpedagogique.com/reseauludus/>
- Un site voisin et ami, animé depuis 2007 par Marc Berthou et Dominique Natanson dans l'académie d'Amiens. <http://jeu.pedagogique.free.fr/>
- Nicole de Grandmont a écrit de nombreux ouvrages sur les rapports entre le jeu et l'éducation. Elle a également créé un site très riche : <http://cf.geocities.com/ndegrandmont/>
- Le portail Ludopédia, dépendant de Wikipédia permet de se faire une bonne idée de la richesse du monde du jeu <http://fr.wikipedia.org/wiki/Portail:Ludop%C3%A9dia>
- Pour tout savoir sur les jeux du commerce (et y piocher des idées), le site de François Haffner, grand connaisseur et lui même auteur de jeux est incontournable. <http://jeuxsoc.free.fr/>
- Découvrir les 1000 secrets techniques de la fabrication des jeux : eh oui, pour utiliser le jeu en classe mieux vaut être un peu bricoleur (mais ça reste très raisonnable à la portée de premier manieur de ciseaux venu.) <http://pagesperso-orange.fr/francois-combe/Page%2025.html>

Les auteurs

Yvan Hochet, François Joffrion et Denis Sestier travaillent dans des collèges du Calvados. Ils ont créé et animent le réseau Ludus depuis 1998.

Au sommaire du prochain numéro :

Didapages en histoire-géographie

Le Labo, revue bimestrielle des Clionautes

Directrice de publication : Caroline Jouneau-Sion
Rédacteur en chef : Jean-Pierre Meyniac
Adhérer à l'association : <http://www.clionautes.org/spip.php?article493>