



## PRÉSENTATION DE L'ATELIER

### ORGANISATION

- atelier guidé - 3 h
- animateur : Jean-Pierre Sautot – (CERJ)
- 15 participant.es

### LA PROBLÉMATIQUE DE L'ATELIER

À partir de l'étude des instructions officielles de l'éducation nationale, comment présenter des projets jeux à l'école pour qu'ils soient acceptés.

## PRODUCTION DE L'ATELIER

Le tour de table permet d'identifier les différents projets que les participant.es à l'atelier sont susceptibles de mettre en œuvre. Très majoritairement, il apparaît que les projets périscolaires sont les plus fréquents.

Le premier point évoqué s'intéresse à l'interlocuteur de la structure d'animation qui propose le projet. Si le temps de jeu se déroule sur le temps de classe, le partenaire est l'enseignant.e ou l'équipe enseignante. Si le temps de jeu se déroule sur le temps périscolaire (cantine, garderie) l'interlocuteur, c'est la collectivité territoriale. S'il s'agit d'un collège, c'est le ou la principal.e de l'établissement qui est l'interlocuteur, l'interlocutrice. La rédaction du projet ne doit donc pas se tromper de cible, et cela à deux niveaux :

- les objectifs pédagogiques du projet n'ont pas la même visée ;
- l'interlocuteur, l'interlocutrice n'est pas sensible aux mêmes valeurs.

Dans tous les cas, il y a un troisième acteur, les parents d'élèves. Notamment dans les milieux pas trop défavorisés (pour ne pas dire aisés) où la pression parentale s'exerce à tous les niveaux y compris sur les temps périscolaires. Par endroit, on voit apparaître des exigences éducatives au-delà de la réalisation des devoirs. Cela ne doit pas faire renoncer à faire des projets, mais cela doit inciter selon le contexte, à la prudence verbale.

Si le projet a lieu dans le temps de classe, il est quasiment obligatoire de citer les instructions officielles de l'éducation nationale (voir la sitographie en bas de page). Il est prudent de consulter le site web du ministère de l'Éducation, avant de rédiger son projet<sup>1</sup>.

Afin de comprendre l'état d'esprit dans lequel on peut trouver les enseignant.es et surtout leurs supérieur.es hiérarchiques, l'atelier analyse un discours du ministre de l'Éducation nationale<sup>2</sup>.

---

1 « Jouer à l'école » a été rédigé en 2006, les programmes ont changé en 2008. De ce fait le travail d'analyse reste valide, mais doit être adapté à la nouvelle situation.

2 Gilles de Robien pour le document proposé, mais le discours change peu avec les remaniements ministériels.

Il ressort de cette analyse que l'institution scolaire est particulièrement friande des notions de règle et de respect des règles. Ce qui est visé n'est pas le contenu du jeu, la simulation de la réalité ou la fiction qu'il construit, pas plus que les raisonnements spécifiques qu'il propose, mais le comportement citoyen. Le jeu est considéré uniquement parce qu'il propose ou institue un espace/temps dans lequel s'applique une loi. Bref, le ministère parie sur la valeur métaphorique du jeu en espérant que l'élève joueur, joueuse transposera dans la vraie vie le comportement qu'il ou elle adopte dans le jeu. Le jeu est alors tout sauf frivole. Les attentes du ministère l'orientent donc plutôt vers des propositions rigoristes que semble incarner la fédération française d'échecs où le jeu est vu (sans doute pas seulement) comme une discipline avec sa culture et ses contraintes spécifiques, une sorte d'ascèse. C'est la notion de travail qui se cache derrière tout cela : on ne peut bien jouer que si l'on se soumet à cette ascèse et si l'on fait l'effort de s'y conformer. On pourrait discuter du fait que finalement le jeu conduit à une soumission, ce qui est bien l'objectif des politiques plus ou moins autoritaires vis-à-vis du citoyen. On est loin du jeu libre et gratuit, frivole...

Le jeu est alors instrumentalisé et l'apprentissage visé est la soumission quand le principe de l'éducation populaire est la libération. Pour autant on ne peut généraliser à toutes les équipes enseignantes l'idéologie du ministre en place. Il n'en reste pas moins que la citoyenneté et la vie sociale sont des arguments efficaces pour faire entrer le « jeu libre et gratuit » dans des écoles qui pourraient être réticentes.

Outre la « vie citoyenne », il est possible de mettre en avant d'autres objectifs. Au premier rang de ceux-ci arrive le langage. Dans le cadre d'animations où la liberté de jouer est donnée aux élèves, il est difficile d'intervenir spécifiquement sur ce point. On peut en revanche proposer des interventions plus ciblées. La situation de jeu est propice à des échanges langagiers tant sur la règle que sur le déroulement du jeu. Certains jeux ne fonctionnent pas sans interaction verbale entre joueurs ou joueuses. C'est sans doute dans cette interaction entre l'adulte qui donne à jouer et les enfants joueurs et joueuses que se situe la valeur d'éducation à la citoyenneté et certainement pas dans la nature du jeu proposé. Dit autrement, ce qui éduque dans le jeu, c'est de jouer pas de jouer à quelque chose. On peut donc reprendre intégralement l'argumentation construite pour la fédération française d'échecs et la transposer à tous les jeux.

Dernière difficulté, l'école, mais aussi les collectivités sont friandes d'évaluation. L'école adore les notes. On voit mal comment noter l'apprentissage du jeu. Pour contourner le problème, trois solutions :

- Une évaluation quantitative : combien de jeux sont fréquentés, par qui, combien de fois.
- Une évaluation qualitative : elle se construit sur les critères du projet. Quand il s'agit d'objectifs telles l'autonomie, la participation langagière... les seules techniques d'évaluation qui échappent à la subjectivité des l'animateur ou de l'animatrice sont des techniques d'observation peu compatibles avec la tâche d'animation, sauf à travailler avec de très petits groupes.
- Une évaluation didactique (qui porte sur les savoirs acquis) : elle fonctionne bien sur des jeux pédagogiques où les enfants doivent résoudre un problème récurrent. On peut alors facilement observer ou faire verbaliser les stratégies de résolution aux enfants. Dans ce cas, le projet proposé est très ciblé notamment au niveau de l'offre de jeu.<sup>3</sup>

---

3 Voir le système ESAR pour analyser les capacités mises en œuvre dans chaque type de jeu.

## BIBLIOGRAPHIE

### OUVRAGES

Maison des Jeux de Grenoble (2006). Jouer à l'école. SCEREN – CRDP de Grenoble.

### SITES

Socle commun de compétences (à télécharger sur :  
<http://cache.media.education.gouv.fr/file/51/3/3513.pdf>)

Site du ministère de l'Éducation nationale : <http://www.education.gouv.fr>

Les programmes de l'école : <http://www.education.gouv.fr/cid38/presentation-des-programmes-et-des-horaires-a-l-ecole-elementaire.html>

Système de classification des jeux en fonction des apprentissages :  
<http://www.systeme-esar.org>

## ANNEXES

### ANNEXE 1 : BOITE À OBJECTIFS

#### ◇ RENDRE L'ÉLÈVE ANIMATEUR

##### **Finalité**

Apprentissage de la vie sociale, de la citoyenneté

##### **Objectifs**

- Installer un espace jeu
- Transmettre ses connaissances sur le jeu
- Conduire une animation jeu
  - Être disponible pour les joueurs
  - Expliquer les règles d'un jeu
  - Jouer avec le public
  - Présenter un jeu
  - Conseiller un jeu
- Être responsable du matériel

A/ Explication des règles d'un jeu

##### **Objectifs opérationnels**

- Utiliser le vocabulaire spécifique à l'univers ludique
- Savoir se servir des échanges verbaux pour expliquer les règles d'un jeu

##### **Critères d'évaluation**

Quelques attitudes d'élèves souvent rencontrées :

- L'élève joue à la place de l'autre, en lui disant « tu fais comme ça ».
- L'élève explique le déroulement du jeu (par exemple le déplacement des pions), mais n'en donne pas le but.
- L'élève fait le rapprochement avec un jeu déjà connu sans en donner les différences (ainsi pour l'ancêtre du jeu de Dames, l'Alquerque, les élèves présentent le jeu en disant que c'est comme les Dames, mais n'expliquent pas que les pions peuvent reculer).

L'explication de règles est adaptée quand l'élève :

- Donne le nom du jeu
- Montre sur le jeu ce qu'il est en train d'expliquer
- Présente le matériel et donne la position de départ
- Explique le but du jeu
- Explique le déroulement du jeu (à son tour de jeu, chaque joueur...)
- Explique la prise de pions ou la marque des points
- Donne les cas particuliers et les exceptions
- Rappelle la fin du jeu

#### B/ Animation d'un espace jeu

##### **Objectifs opérationnels**

- Utiliser le vocabulaire spécifique à l'univers ludique
- Savoir se servir des échanges verbaux pour expliquer les règles d'un jeu

#### ◇ JOUER À LA RÉCRÉATION

*Ce projet convient bien aussi au développement d'animations autour du jeu dans le temps péri scolaire (temps de cantine par exemple).*

##### **Finalité**

Favoriser l'autonomie des élèves.

##### **Objectifs**

- Connaître un éventail de jeux traditionnels de cour
- Organiser le jeu sans l'intervention de l'adulte

#### A/ Découverte de jeux de cour

**Objectif opérationnel :** Faire jouer

#### B/ Mise en œuvre d'une gestion autonome

##### **Objectifs opérationnels**

- S'organiser rapidement
- Arbitrer, gérer les conflits... sans l'intervention de l'adulte

#### C/ Temps de jeu libre

#### ◇ METTRE EN PLACE UN COIN JEU

##### **Finalités**

- Apprentissage de la vie sociale, de la citoyenneté
- Développement d'une culture du jeu

##### **Objectifs communs à tous les coins jeux**

- Jouer
- Comprendre une règle de jeu (Trouver dans un texte, la réponse à des questions simples)
- Expliquer une règle de jeu
- Prendre part à l'élaboration collective des règles de vie de la classe
- Participer à la vie de la classe en respectant les règles de vie

## ◇ JOUER EN SOUTIEN SCOLAIRE

### Finalités

Favoriser la réussite scolaire

### Objectifs possibles

- Lire et comprendre une règle de jeu
- Trouver dans une règle, la réponse à des questions simples
- Écrire la règle d'un jeu
- Écouter autrui et de demander des explications
- Expliquer une règle de jeu
- Mettre en œuvre un raisonnement
- Articuler les différentes étapes d'une solution
- Respecter les autres
- Comprendre, à partir de situations de jeux, que les règles acceptées permettent la liberté de chacun

## ANNEXE 2 : DISCOURS DE GILLES DE ROBIEN

### ÉDUCATION AU RESPECT DES RÈGLES ET AU RESPECT DE L'AUTRE – 15/02/2007

Monsieur le Ministre, Monsieur le Président, Mesdames et Messieurs les professeurs, Mesdames et Messieurs,

Je voudrais d'abord remercier chacune et chacun d'entre vous, l'équipe enseignante, la **Fédération Française d'Échecs [F.F.E.]**, pour votre accueil et votre mobilisation pour l'éducation des jeunes aux règles.

Il s'agit d'une **vraie éducation citoyenne** que vous avez réussi à faire vivre de façon extrêmement originale et fructueuse.

Vous avez montré que l'éducation aux règles comprend bien sûr ce qu'on appelle à proprement parler l'« **éducation civique** », c'est-à-dire l'éducation aux règles de la vie sociale.

Et cette éducation comporte la connaissance des lois, des symboles de la République, la connaissance des règles fondamentales de la vie démocratique.

Bref, l'acquisition de toutes ces connaissances qui sont désormais inscrites dans le **socle commun de connaissances**, et qui doivent être maîtrisées dans le cadre de la scolarité obligatoire.

Cette éducation civique suppose aussi la mise en pratique de ces connaissances. Et la première de ces mises en pratique, c'est le **respect des règles de la vie scolaire, le respect du règlement du collège**.

Et c'est justement pour valoriser les comportements respectueux des règles que j'ai mis en place, dès cette année, la note de vie scolaire, pour tous les collégiens de France.

Son but n'est pas de punir ! Non : son but, c'est d'**inciter les jeunes à adopter un comportement respectueux**. C'est de leur montrer que le respect des règles, eh bien cela compte tout autant que d'avoir de bonnes notes en maths !

Mais si j'ai voulu venir aujourd'hui, avec François Baroin, au collège Pierre Brossolette, c'est parce que l'équipe enseignante a adopté une démarche particulièrement innovante d'éducation citoyenne.

### **Une démarche qui place le jeu au cœur de l'éducation.**

Je suis heureux de pouvoir signer aujourd'hui, ici, à Troyes, une convention avec la Fédération Française d'Échecs qui va favoriser le développement de ce jeu, dès le plus jeune âge à l'école. Merci, Monsieur le Président de la F.F.E., pour ce partenariat qui peut nous mener loin, comme ont été loin de grands pays qui ont su faire du jeu d'échecs une pratique scolaire courante.

Et merci à toi aussi, cher François, d'accueillir une telle innovation dans ta ville, toi qui pratiques, m'a-t-on dit, assidûment ce jeu.

Nous savons qu'une telle pratique est bonne intellectuellement pour l'enfant. Nous savons aussi qu'elle est une excellente méthode d'apprentissage des règles de comportement : de respect, de concentration, de fair-play.

Car il y a un point commun entre l'éducation civique et l'exercice d'un jeu : c'est justement le respect de la règle.

**C'est même bien plus que le respect de la règle : c'est le respect de l'autre !** Car on ne peut jouer avec un partenaire que si l'on considère l'autre comme un égal, et si l'on partage des règles communes.

Monsieur le Ministre, mon cher François, toi qui connais si bien l'Outre-Mer, tu connais sans doute ce beau texte de Félix Éboué, ce premier résistant de la France d'outre-mer, dont la dépouille a rejoint le Panthéon : Le 1er juillet 1937 au lycée Carnot de Pointe-à-Pitre, il adressait à la jeunesse d'outre-mer un célèbre discours.

« Jouer le jeu, disait-il, c'est être désintéressé.

Jouer le jeu, c'est piétiner les préjugés, tous les préjugés et apprendre à baser l'échelle des valeurs sur les critères de l'esprit.

Jouer le jeu, c'est mépriser les intrigues et les cabales, ne jamais abdiquer, malgré les clameurs ou menaces, c'est poursuivre la route droite qu'on s'est tracée.

Jouer le jeu, c'est savoir tirer son chapeau devant les authentiques valeurs qui s'imposent et faire un pied-de-nez aux pédants et aux attardés.

Jouer le jeu, c'est aimer les hommes, tous les hommes et se dire qu'ils sont tous bâtis sur une commune mesure humaine ».

Il y a dans ces paroles une grande leçon : elles nous rappellent que l'éducation aux règles, même aux simples règles d'un jeu, n'est pas une simple soumission.

C'est au contraire la preuve de la capacité à entrer en relation avec l'autre, sur la base d'un cadre commun.

C'est la preuve d'une volonté de fonder le succès sur le talent et les capacités physiques ou intellectuelles – et il en faut une bonne dose pour jouer aux échecs !

Bref, il y a beaucoup à apprendre de la pratique d'un jeu tel que les échecs, quand il est pratiqué dans le respect des règles et de son adversaire.

Et je pense volontiers, comme vous l'avez pensé vous-mêmes en concevant ce parcours éducatif, qu'il s'agit là d'un complément original et utile à l'éducation civique proprement dite.

### **Je voudrais justement conclure en disant un mot de l'éducation civique.**

Au début de cette année, le socle commun a mis en place, entre autres, les « compétences sociales et civiques » que tous les collégiens doivent maîtriser au terme de leur scolarité obligatoire.

Au début de cette année, j'avais aussi annoncé que les programmes scolaires allaient être modifiés, pour les adapter au contenu du socle commun. C'était tout l'objet des groupes d'experts que j'ai nommés au mois de novembre dernier.

Aujourd'hui, je voudrais vous annoncer que le travail concernant les compétences civiques et sociales est sur le point d'aboutir.

Le groupe d'experts présidé par Madame Dominique Schnapper, membre du Conseil constitutionnel, a formulé des propositions concrètes, qui seront suivies d'effet avant la fin du mois de mars.

Cela veut dire que les programmes de l'école et du collège seront modifiés, pour créer, comme le demande le texte du socle commun, un véritable parcours civique, de la maternelle à la fin de la scolarité obligatoire.

Ce parcours civique signifie une véritable progressivité des savoirs et des comportements civiques. Il faut à la fois bien connaître les règles de notre République, mais aussi, bien se comporter concrètement au quotidien.

Ce savoir, cette attitude, il faut les exercer et les évaluer comme les autres savoirs et autres attitudes. Dans l'approche du socle commun de connaissances, cela signifie que l'on doit s'assurer de l'évolution de l'élève par palier. Et lorsque au moment des évaluations, on se rend compte que l'élève n'est pas au niveau, on y mettra les grands moyens.

Les grands moyens, ce sont les **Programmes personnalisés de réussite éducative**. Je vous annonce aujourd'hui que nous les appliquerons en matière d'éducation civique.

Quand un élève n'aura pas le niveau attendu en éducation civique, notamment au moment de son évaluation en CE1 et en CM2, l'enseignant pourra préconiser pour cet élève un tel programme personnalisé.

J'en suis convaincu, dans un monde qui peut angoisser et désorienter, dans un monde qui semble autoriser tous les possibles, il est plus que jamais indispensable de rappeler aux jeunes les règles de la vie en commun.

C'est notre devoir, c'est notre responsabilité d'éducateur, d'homme politique, de parents.

Pas pour brider la jeunesse ! Mais au contraire pour lui permettre de vraiment grandir, car on ne peut grandir, se construire, qu'en trouvant sa place dans la société. Et pour cela, il faut en connaître les règles, et les respecter.

Il faut connaître l'**hymne national**, comme le prévoit la loi, il faut connaître la **Déclaration des droits de l'homme et du citoyen**. Il faut que la connaissance du droit se développe dans l'enseignement secondaire. Et, à l'avenir, je souhaite que le lycée joue un rôle important pour préparer les jeunes aux **cérémonies d'accession à la citoyenneté à 18 ans** qui vont se développer dans les communes de France au cours des prochains temps.

Voilà, en quelques mots, l'horizon de notre action sur le plan national.

Mais je me réjouis de voir qu'au collège Pierre Brossolette, la démarche est bien engagée.

Aussi, je vous en félicite très sincèrement.

### ANNEXE 3 : OUTILS À PROJETS

	Projet de l'enseignant	Projet de l'élève :		
		Finalité	Activité	Production
Projet 1	Faire jouer	Jouer	Raisonner dans une (des) liberté(s)	Des parties de jeux différents
Projet 2	Apport culturel	Découvrir les jeux du monde	S'adapter à des libertés variées	
Projet 3	Socialisation de la pratique ludique	Faire jouer	Expliquer des jeux Arbitrer Organiser une rencontre	Tournoi de... Après-midi festif
Projet 4	Traitement de l'information	Inventer un jeu d'émulation	Comprendre l'analyse d'un concept	Un jeu inédit
Projet 5	Modélisation d'un concept	Inventer un jeu de simulation	Inventer une liberté qui mette en œuvre un concept analysé	

<b>Travail sur l'individu</b>	«-----»	<b>Travail sur le savoir</b>
Situation de jeu libre	Situation de jeu contraint	Situation de jeu pédagogique
Jouer à...	Apprendre à jouer à...	Jouer pour apprendre à...
Connaissance de soi	Connaissance des jeux	Connaissances scientifiques
Développement de compétences sociales	Développement de compétences dans et sur le jeu	Développement de compétences « scientifiques »