

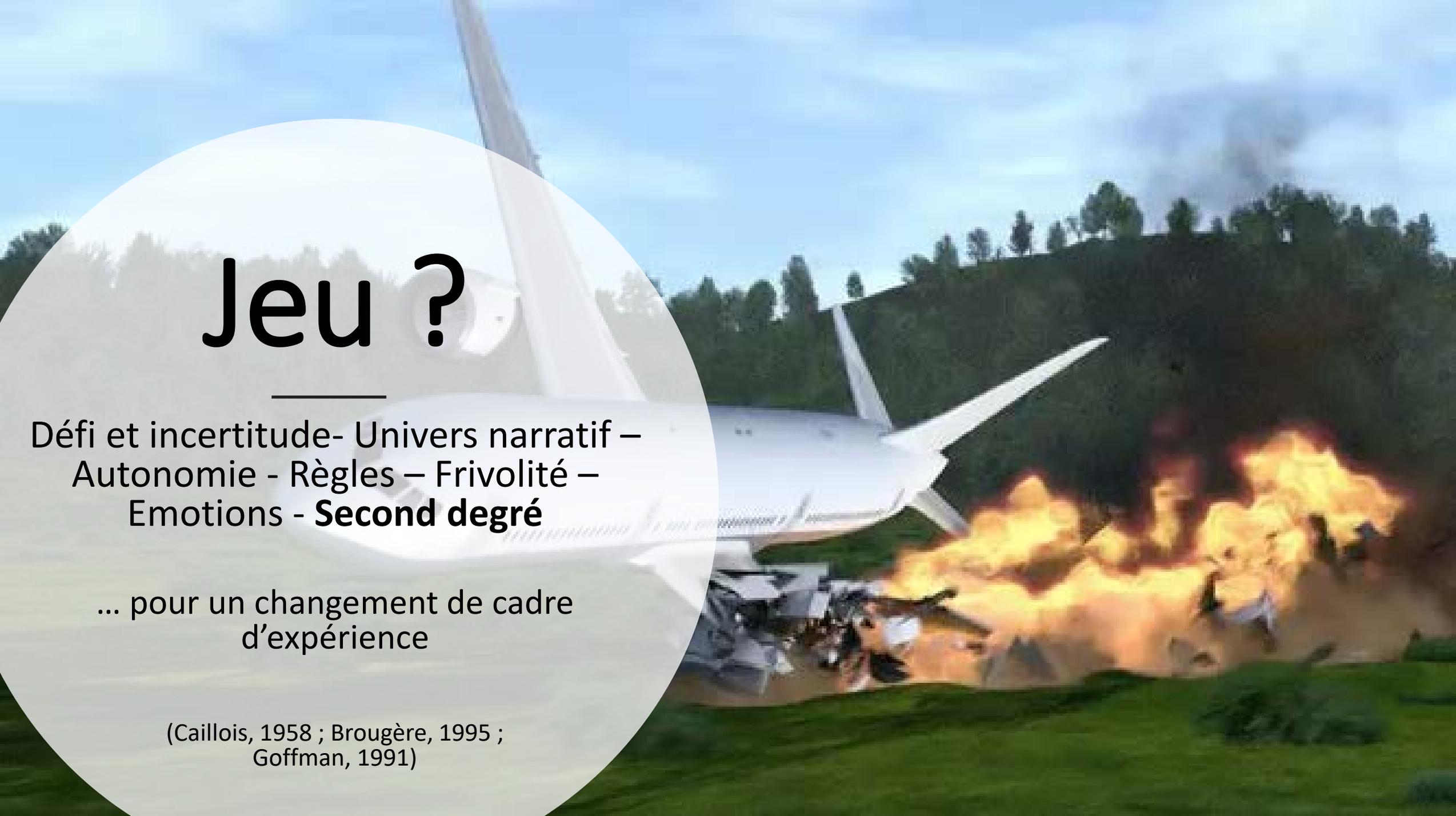
4 défis pour l'intégration du jeu en classe (et des pistes pour les relever)

eric.sanchez@unige.ch



InterGEP DRANE Versailles (6 février 2025)

Jeu ?



Défi et incertitude- Univers narratif –
Autonomie - Règles – Frivolité –
Emotions - **Second degré**

... pour un changement de cadre
d'expérience

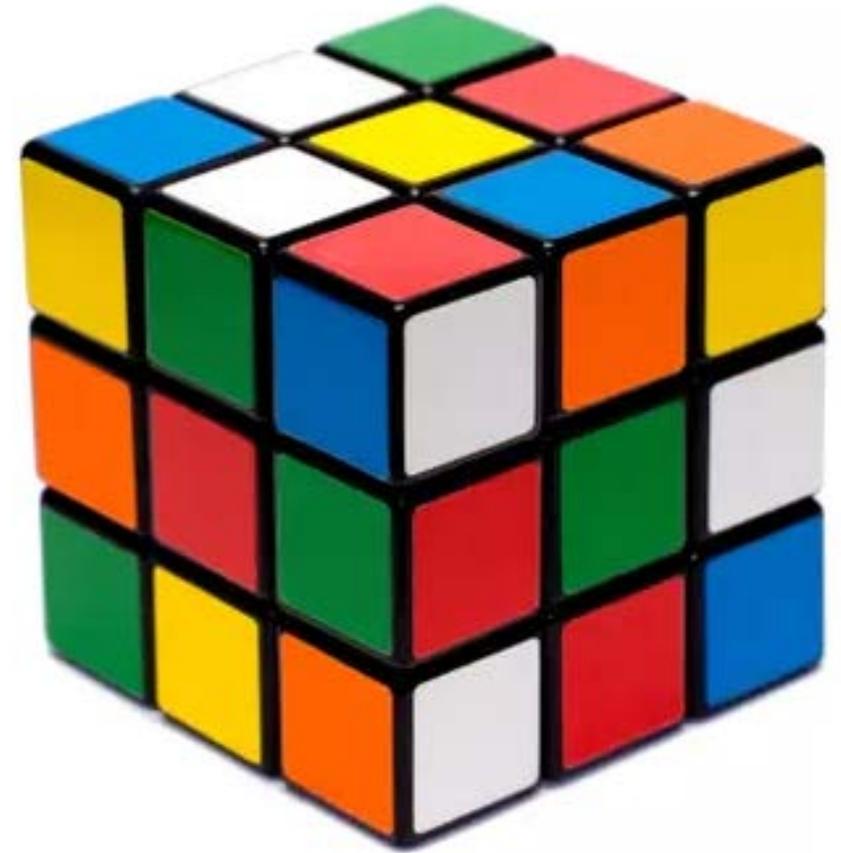
(Caillois, 1958 ; Brougère, 1995 ;
Goffman, 1991)



Jeu vs. Sérieux ?

Dasen, V. (2015) Achille et Ajax : quand l'agôn s'allie à l'alea. Revue du MAUSS, 46(2).

Défi 1 :
Combiner jeu et
apprentissage



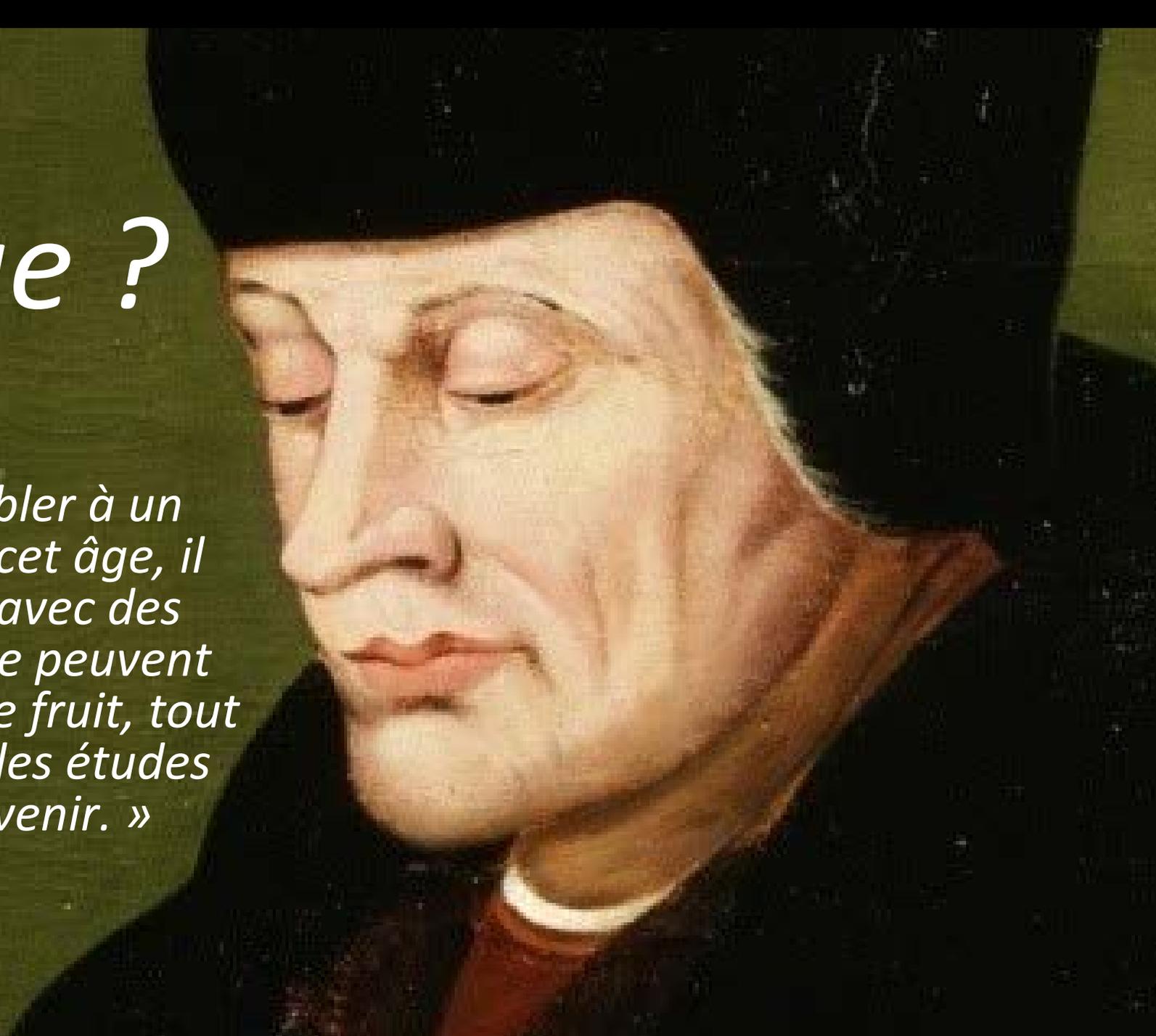
Le risque du brocoli au chocolat

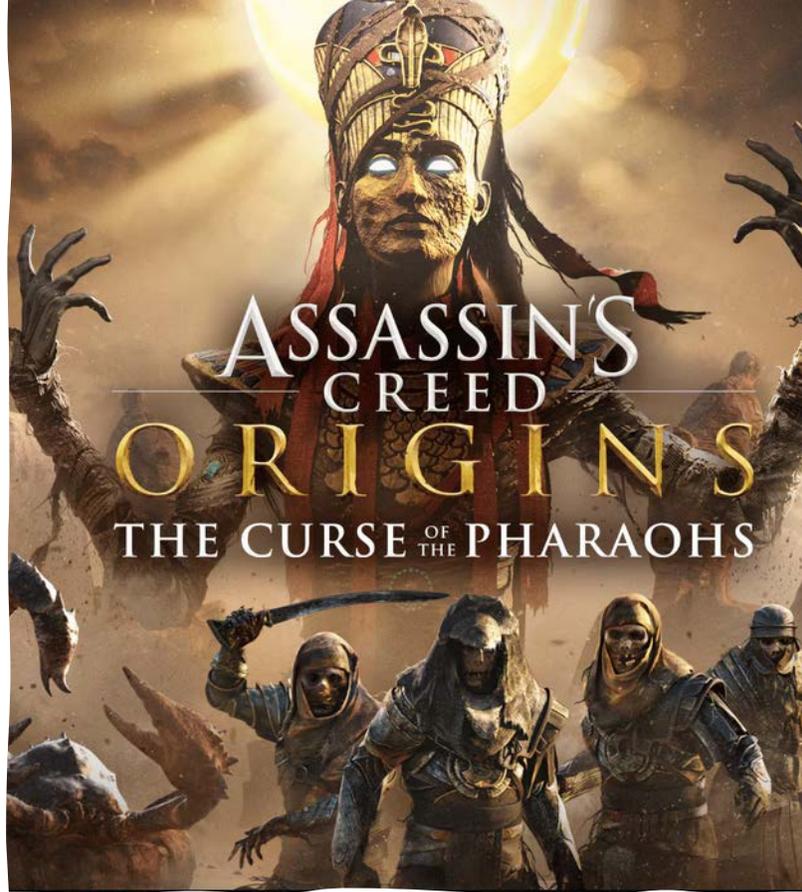
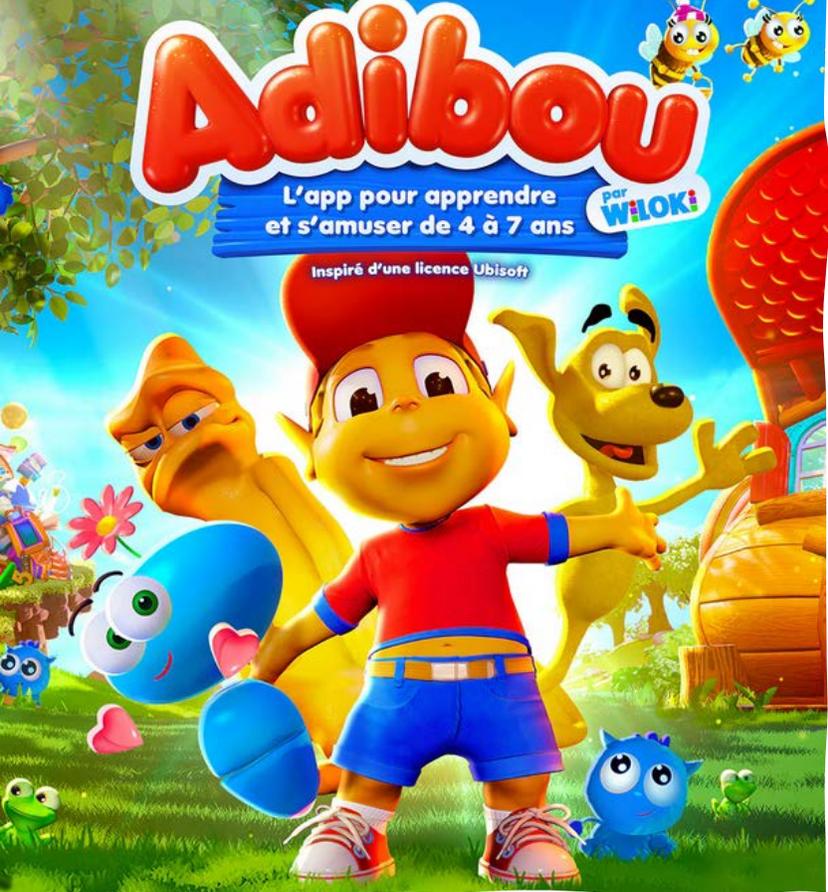


Le jeu, ruse pédagogique ?

*« telle manière douce de les
communiquer les fera ressembler à un
jeu et non à un travail. Car, à cet âge, il
est nécessaire de les tromper avec des
appâts séduisants puisqu'ils ne peuvent
pas encore comprendre tout le fruit, tout
le prestige, tout le plaisir que les études
doivent leur procurer dans l'avenir. »*

(Erasme, 1529)





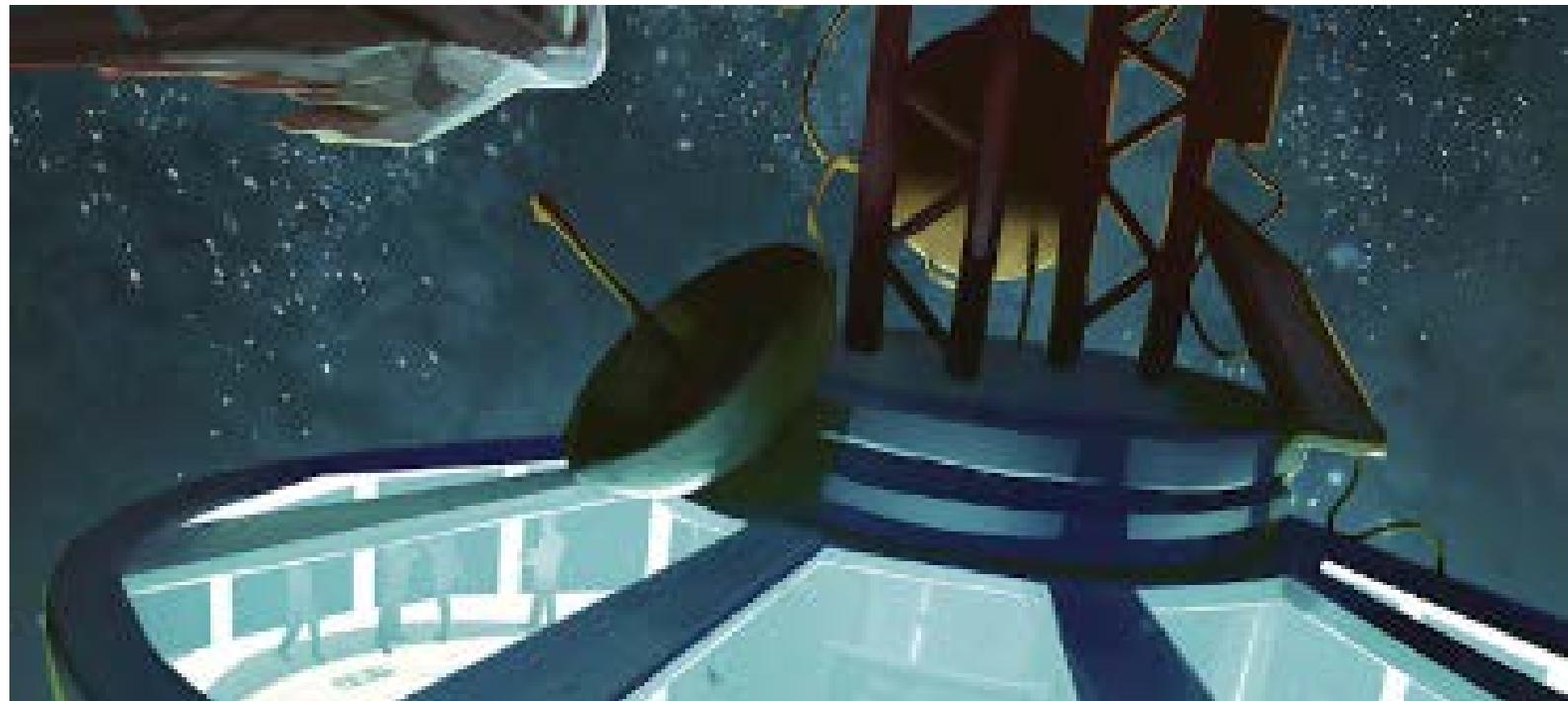
Des jeux ?

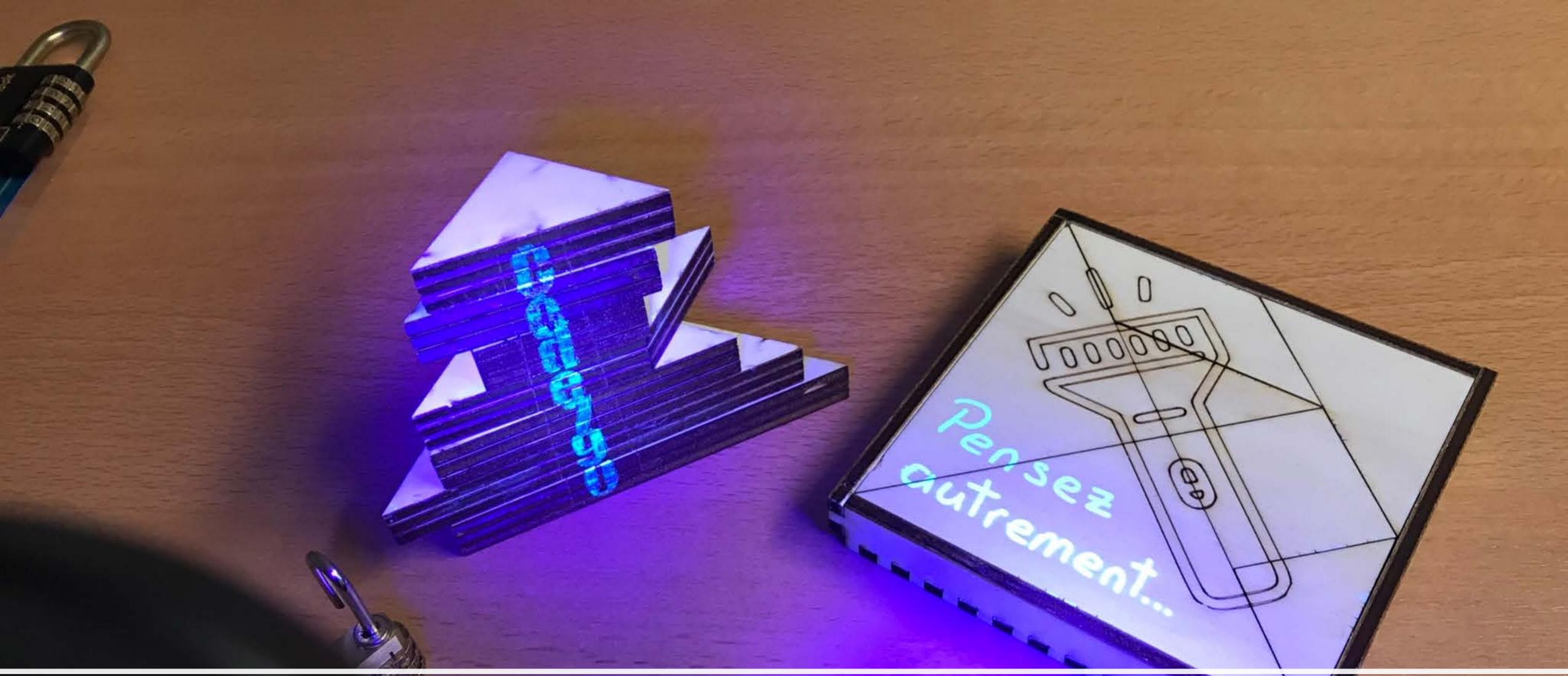
Mission Télomère : prévention du tabagisme

Mission Télomère

Une expérience
métaphorique
permettant d'éprouver
ses compétences
psychosociales

(Morard & Sanchez, 2021)





Puzzles et métaphores

Métaphore, une
figure de rhétorique
(Lakoff & Johnson, 2008)

« L'essence d'une
métaphore est qu'elle
permet de comprendre
quelque chose (et d'en
faire l'expérience) en
termes de quelque
chose d'autre »



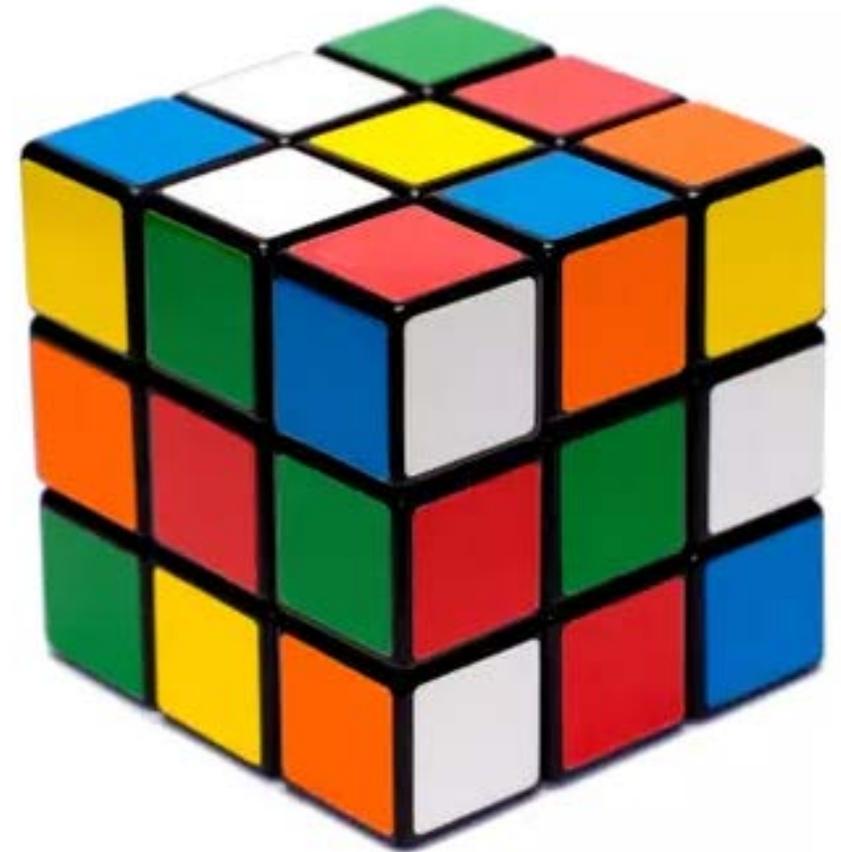
Une métaphore

- **Les mécaniques ludiques et les contenus éducatifs sont indissociables**
- Les objectifs d'apprentissage sont cachés
- L'univers est adapté et attrayant (narration et graphismes)
- Des émotions sont suscitées



DANGER

Défi 2 :
Favoriser
l'autonomie



Autonomie

- Dévolution et appropriation du problème (Brousseau, 1989)
- Liberté et règles
- Rétroactions (feedback)



MARAICHER

7 NOURRITURE
PRODUITE

0 ☀️ 3 👤 2
ÉNERGIE CONSOMMÉE

CULTURES

POMMES
DE TERRE

FRUITS

LÉGUMES



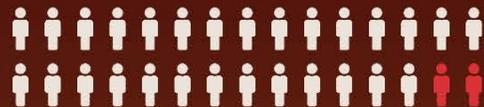
VALIDER

AL 2049



10 ANS PLUS TARD

PRODUCTION DE NOURRITURE



28 personnes ont survécu aux dix années
passées dans l'alimentarium

 [Détail](#)

SANTÉ



Votre population se sent bien

 [Détail](#)

BIEN-ÊTRE



Votre population est déprimée

 [Détail](#)



Partager votre résultat

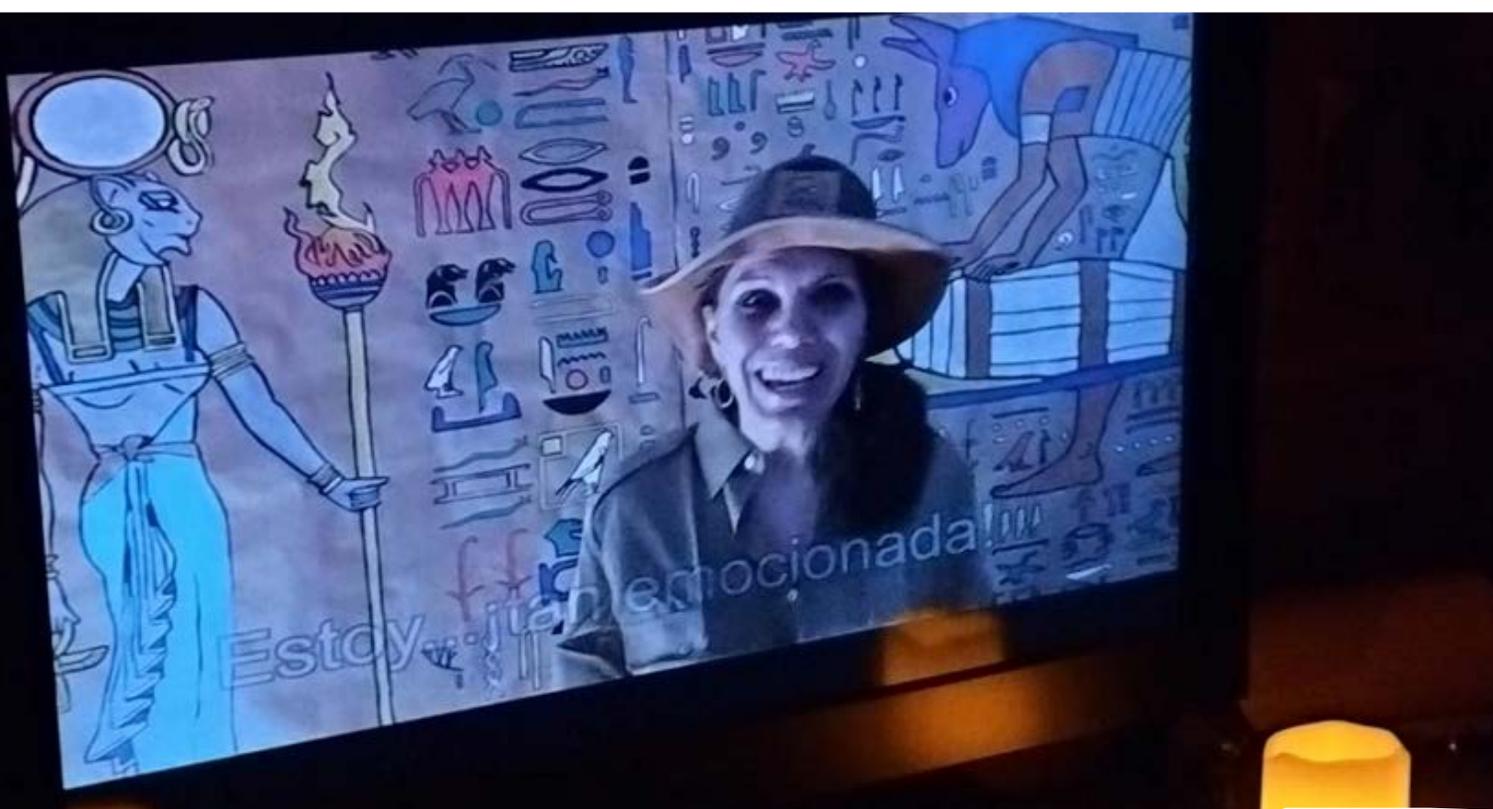
REVENIR DANS LE TEMPS



Autonomie

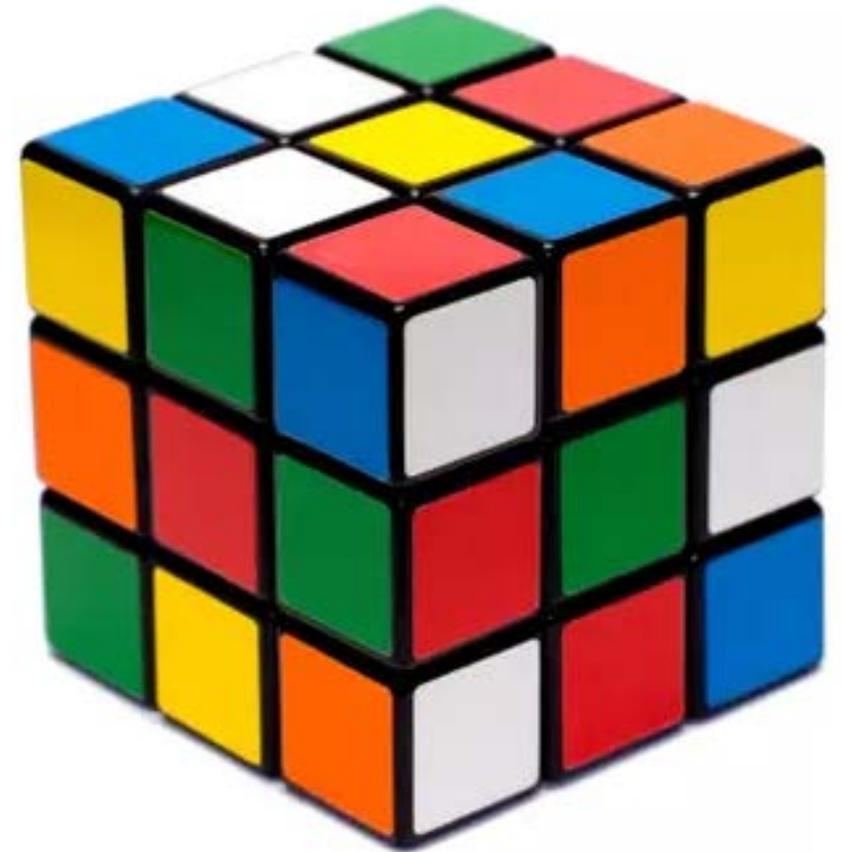
- Dévolution : un objectif clair, une situation adidactique
- Liberté : se tromper pour dés-apprendre
- Rétroactions : des informations claires sur les échecs et réussites





Des environnements
immersifs
(IES Fuenlabrada, ES)

Défi 3 :
Orchestrer le jeu





Matéledrey



Théo B 63 / 30	Elia D 17 / 50	Mathilde H 22 / 17	Audrey B 36 / 35	Emma S 24 / 50
-------------------	-------------------	-----------------------	---------------------	-------------------

Mathilde H

Guérisseur • Niveau 4 • Multigroupe

HP 22 / 50

AP 17 / 35

XP 2 962 / 3 600

GP 450

POUVOIRS

SENTENCES

Apaisement
 -15 AP +75 XP

Foi ardente
 -15 AP

Mathilde a 2 points de pouvoir

APPRENDRE DES POUVOIRS



Un jeu de gestion de classe...



Outils de classe

Utilisez ces outils pour ludifier vos leçons. [En savoir plus](#)



La Roue du destin

Sélecteur aléatoire d'élève ou d'équipe



Les Cavaliers de l'île de Vay

Événements aléatoires



Batailles de boss

Évaluation formative



La Montagne Blanche

Compte à rebours



La Course en forêt

Chronomètre



La Vallée du Makus

Sonomètre



Les Trésors de Tavuros

Convertisseur de notes



Quêtes



Tu as été contacté
par Rex, le seigneur
du pays.

Rex te demande de le
divertir en lui

racontant un **récit fantastique**. Rex veut **avoir
peur**, ressentir des **émotions** et être captivé
par ton histoire.

À toi de jouer maintenant !





 Fribourg (ECF)

- 14-15 ans
- CO de Marly
- 12 filles 11 garçons
- 5 enseignants

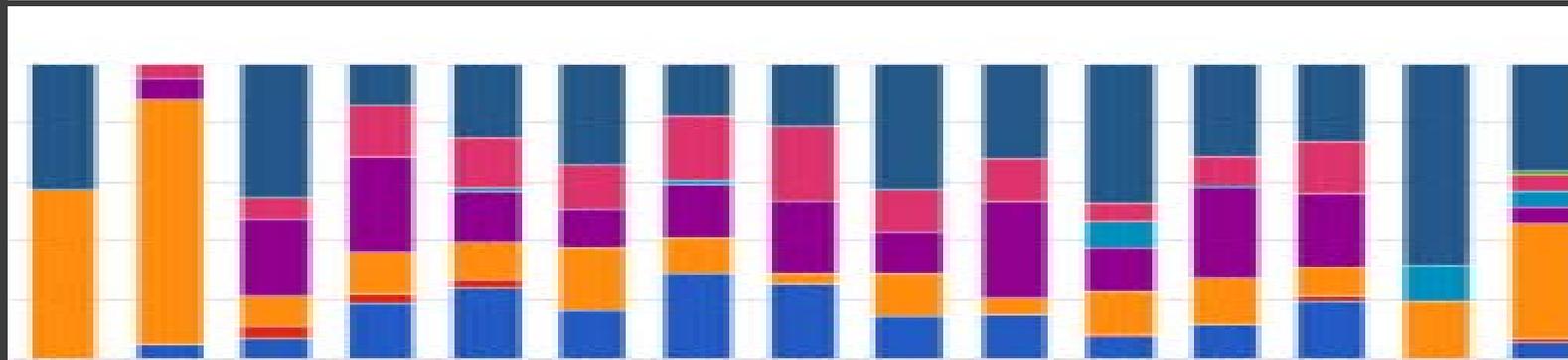
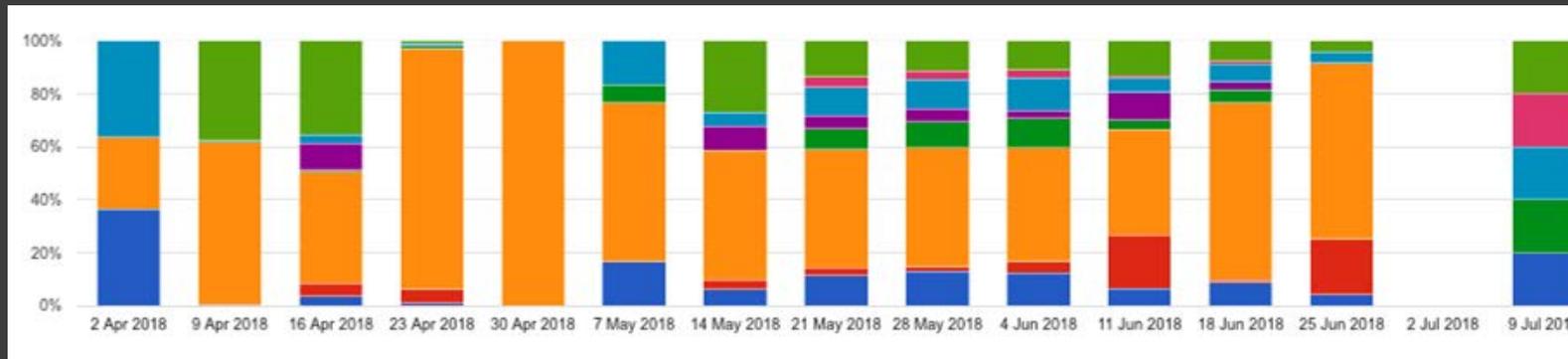
 Uberlandia (UEB)

- 10-12 ans
- CPTM
- 15 filles 20 garçons
- 1 enseignant

(Bonvin & Sanchez, 2023)

	ECF 	EUB 
XP	34.4 %	21.4 %
HP	15.9 %	2.7 %
GP	20.8 %	52.4 %

Deux contextes, deux jeux...



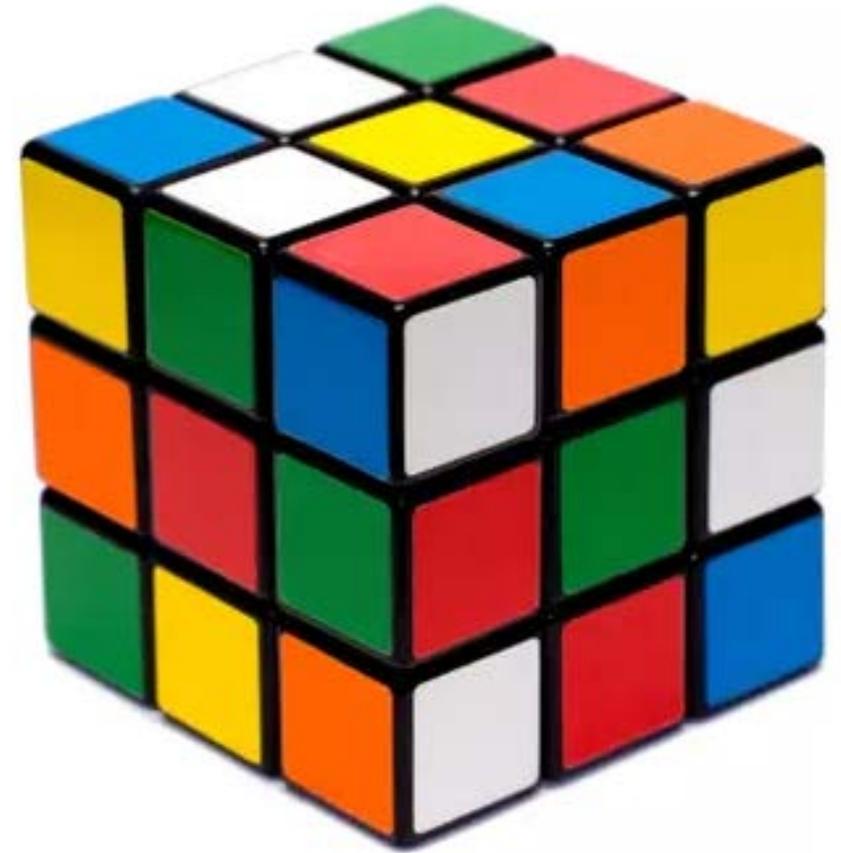
(Bonvin & Sanchez, 2021)

Quels sont les processus impliqués ?

- **Arbitrer**
- **Animer**
- **Faire jouer**

- L'enseignant prend une photo quand la sonnerie retentit pour pouvoir examiner qui est prêt à sa place et le cas échéant retirer des points.
- L'enseignant lance un compte à rebours lors de la réalisation d'un exercice en classe. Le premier qui aura terminé et fait le moins d'erreurs gagnera 100 XP.
- L'enseignant modifie le niveau des points à obtenir pour franchir un niveau.
- L'enseignant après avoir enlevé des points de vie pour mauvais comportement sur le chemin de la salle informatique, a lancé une bataille de boss avant de les laisser avancer dans leur quête de manière autonome.

Défi 4 : Débriefer





Le débriefing

Apprendre du jeu vs apprendre en jouant



Geome

- Comprendre l'anthropocène
 - Interroger son rapport au savoir
- ... lors de visites scolaires au musée
(Sanchez & al., 2019)





Geome (Briefing)

“Désolé, mais vous voilà coincés dans cette vallée à cause de l’hiver.”

Geome (Part 1)

Les joueurs utilisent une tablette pour chasser ou domestiquer des animaux





Geome (débriefing 1)

Comment expliquer la diminution de l'énergie ?

Geome (Part 2)

“Le printemps est de retour, mais restez dans la vallée, on a besoin de vous pour résoudre des énigmes.”





Geome (Part 2)

Enquêter pour résoudre des énigmes environnementales,
collaborer pour déconstruire des infox.



Geome (débriefing 2)

Quelles solutions aux énigmes ? Quels arguments ?



Débriefing

(Plumettaz-Sieber, 2023)

- **Quitter le jeu** : comment avez-vous apprécié ce jeu ?
- **Conscientisation** : pourquoi avez-vous appuyé sur le bouton malgré le risque affiché ? Comment vous êtes-vous sentis en étant pris dans le cycle de pression continue sur le bouton ?
- **Formulation/Validation** : que signifie «addiction» ?
- **Transfert** : quels liens pouvez-vous faire avec des exemples réels d'addiction, comme le tabagisme ?



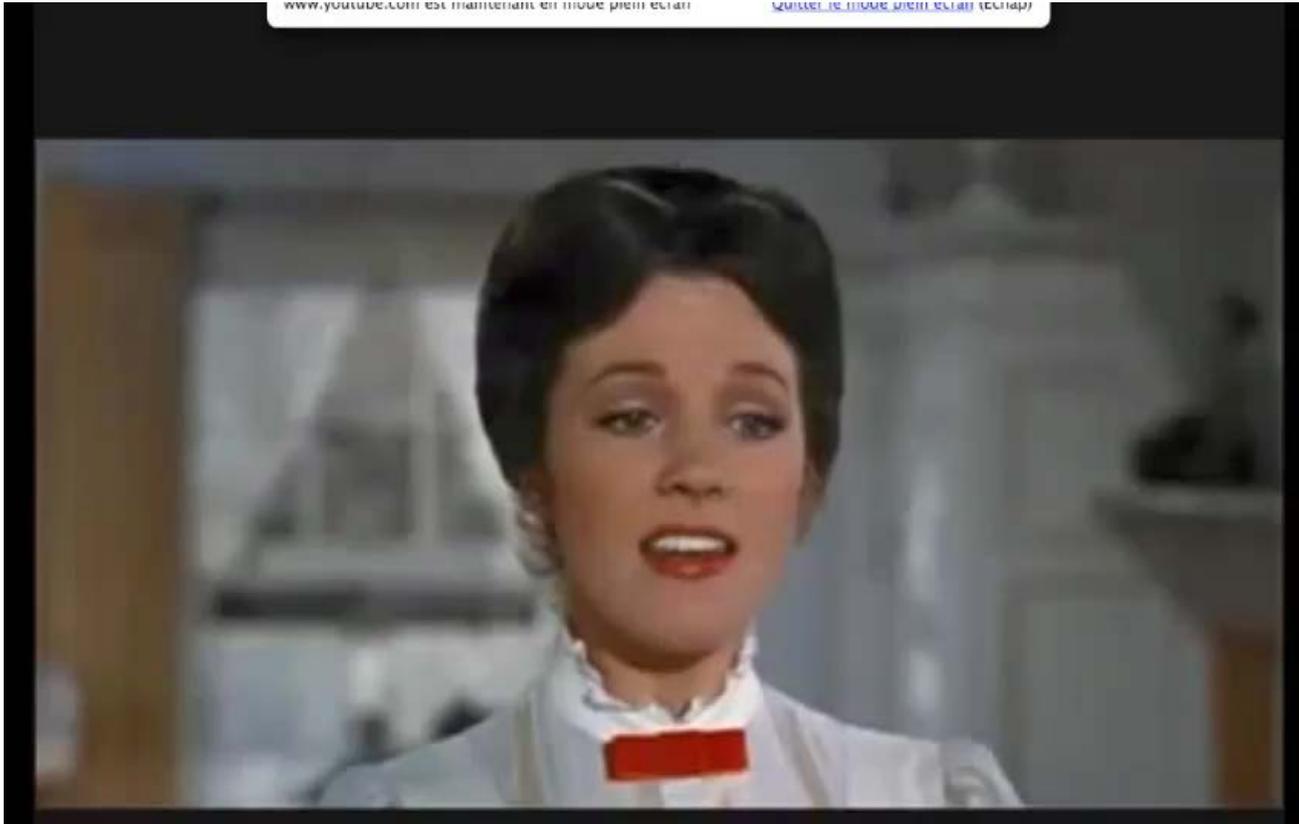
Il est temps
de conclure !

Le jeu en classe... pas si simple

- Combiner jeu et apprentissage
- Favoriser l'autonomie (dévolution)
- Orchestrer le jeu
- Débriefing



L'attitude ludique



“In every job that must be done, there is an element of fun. You find the fun, and - SNAP - the job's a game!”

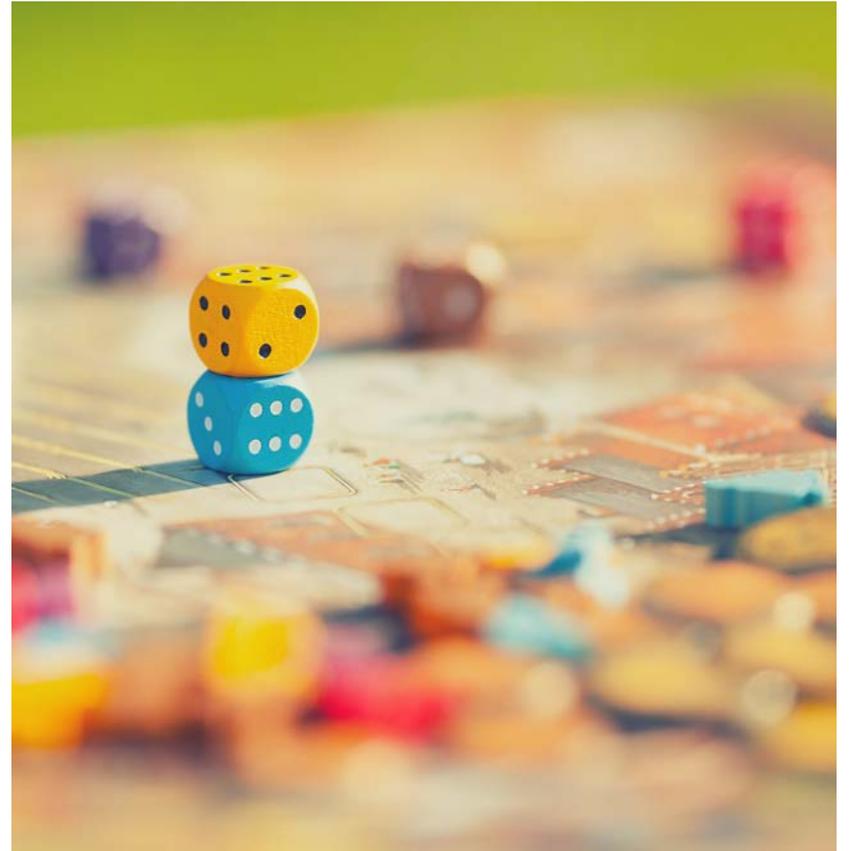
Henriot, J. (1969). *Le jeu*. Paris: Presses Universitaires de France.

Le jeu : des propriétés éducatives intrinsèques

Le jeu, une situation d'apprentissage singulière

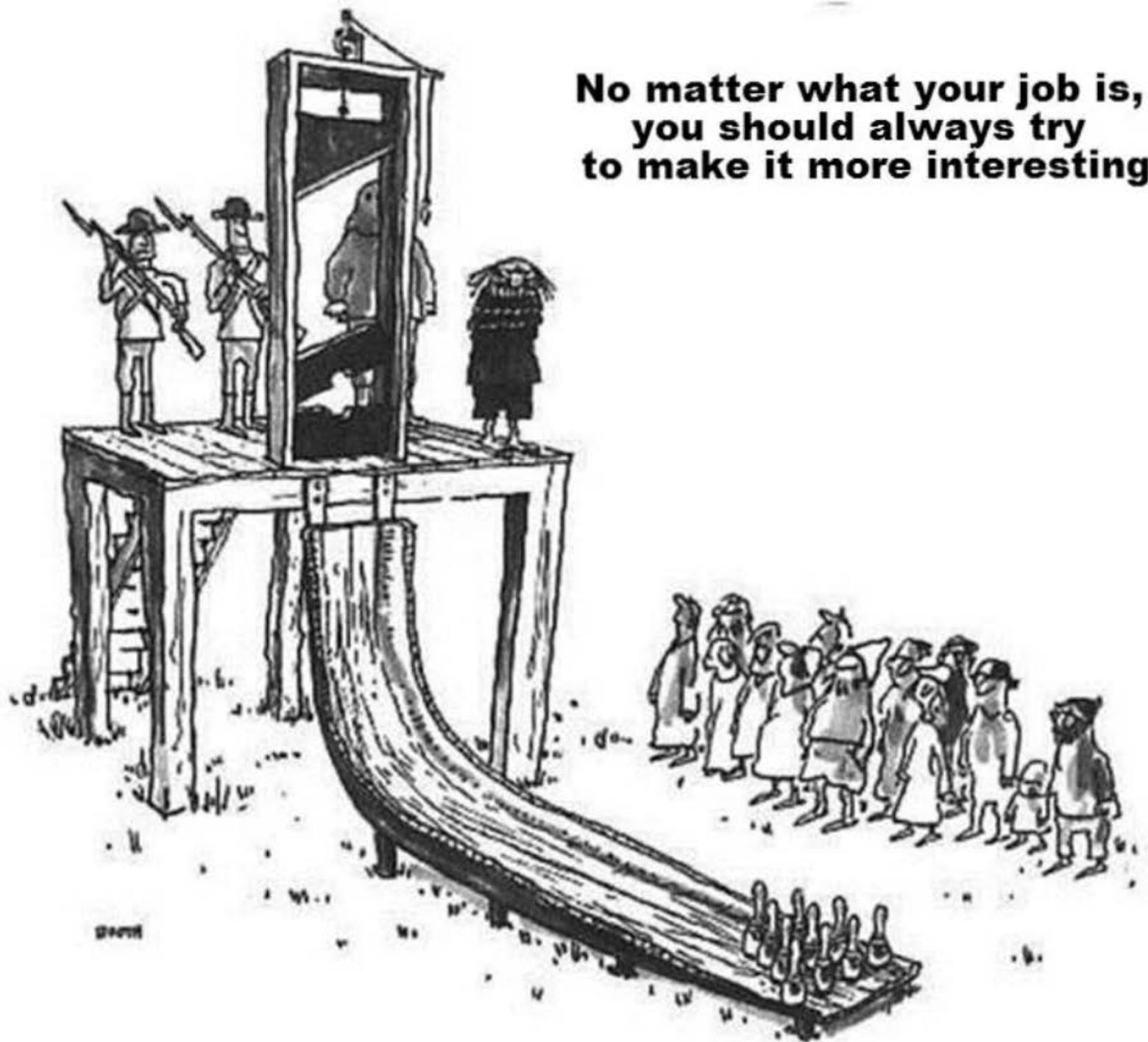
- Contextualisation des savoirs (le sens)
- Dévolution (l'engagement des apprenants)
- Autonomie (liberté et feedback)
- Prise en compte des émotions
- Statut de l'erreur (la frivolité)

... Un apprentissage expérientiel



Le plaisir du
jeu...

...pour
l'enseignant
aussi !



**No matter what your job is,
you should always try
to make it more interesting**



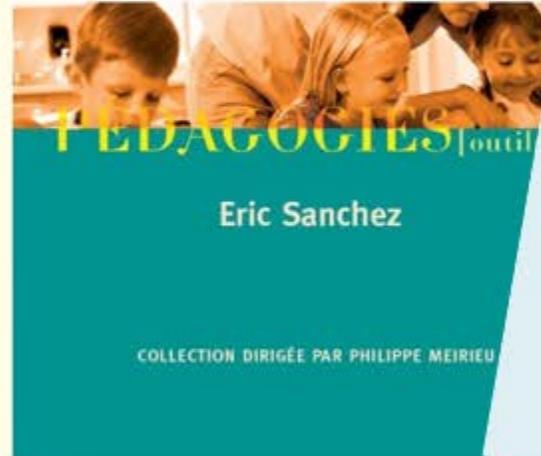
Références

<https://tinyurl.com/biblioGBL>



Enseigner et former avec le jeu

Développer l'autonomie, la confiance et la créativité avec des pratiques pédagogiques innovantes





eric.sanchez@unige.ch