

## Au cœur du métier Sur le terrain

par Isabelle Wackener

# Enseigner par le jeu

Le jeu n'est pas réservé aux tout-petits. Dans les classes élémentaires, il constitue un outil pédagogique puissant : il motive, structure, évalue, tout en favorisant l'autonomie et la confiance en soi. Jeux de société, jeux numériques, pratiques transversales : quatre enseignants expérimentent cette approche et montrent comment le jeu peut transformer les apprentissages.



Depuis l'Antiquité, le jeu accompagne les apprentissages.

## Apprendre en jouant

« Pourquoi arrête-t-on de jouer après la maternelle ? » interroge Pierre Vandekamp, alias Maître Vandekamp sur les réseaux sociaux, enseignant en Ulis<sup>1</sup> et fervent adepte de la pédagogie par le jeu. « En maternelle, le jeu est central... mais il disparaît en grande partie à l'école élémentaire. » Une situation qu'il juge regrettable : « Le jeu fonctionne, motive, structure, rassure et permet d'évaluer sans stress. Alors pourquoi s'en priver ? Il constitue un levier essentiel de motivation pour la scolarité des élèves, y compris – et peut-être surtout – pour ceux qui rencontrent des difficultés. »

Depuis l'Antiquité, le jeu accompagne les apprentissages : des jeux égyptiens et grecs aux échecs, utilisés pour développer la stratégie et transmettre des valeurs morales.

Au fil des siècles, pédagogues et institutions l'ont intégré pour stimuler les compétences des enfants. Pourtant, au XX<sup>e</sup> siècle, il a été progressivement marginalisé au profit d'un enseignement plus uniformisé. Aujourd'hui, malgré les recherches en ludopédagogie – cette pédagogie active qui mobilise les mécanismes du jeu au service des apprentissages –, son usage reste parfois questionné. Pour Jérôme Legrix-Pagès<sup>2</sup>, le jeu guidé et structuré demeure pourtant un outil puissant, capable de susciter la motivation, d'éveiller la curiosité et de développer l'attention, la réflexion, la coopération et des savoirs complexes.

## L'après-Covid

Les enseignants semblent aujourd'hui de plus en plus séduits par la ludopédagogie. Mathieu Quénée – alias Monsieur Mathieu sur les réseaux sociaux<sup>3</sup> –, professeur des écoles, auteur ludologue et créateur de contenus numériques, évoque la crise de la Covid-19 comme un véritable tournant. « Pendant les confinements, beaucoup de familles se sont remises à jouer, bricoler, inventer des activités. Les enseignants, eux aussi, ont exploré des formes plus ludiques



1. Maître Vandekamp sur Instagram
2. Le concept de ludopédagogie, d'après les travaux de Jérôme Legrix-Pagès, vidéo Canopé : [is.gd/Ludopedagogie](https://is.gd/Ludopedagogie)
3. monsieur\_mathieu\_jeux sur Instagram.

Le coût des jeux peut constituer un frein.

□ ■ ■ son tour, gérer ses émotions, réfléchir à une stratégie, accepter la victoire ou la défaite... »

Le jeu permet également d'aborder des notions d'enseignement moral et civique (EMC), notamment autour des stéréotypes de genre, et de favoriser l'entraide grâce aux jeux collectifs ou coopératifs.

Dans la même logique, Maître Vandekamp adapte des jeux comme le memory, *Unanimo* ou *MathSumo* pour travailler les tables de multiplication. Le jeu *Casse-phrase*, conçu pour aider à la construction de phrases, « encourage les élèves à s'exprimer, enrichir leur vocabulaire, oraliser leurs productions et donner du sens à ce qu'ils disent ». *Dodocraft*, destiné aux élèves ayant des difficultés à colorier, permet de « compenser quelque chose qu'ils ne peuvent pas faire » et d'évaluer la reproduction d'un modèle de quadrillage sur une grille en silicone. Pierre nuance toutefois : « Sur 5 élèves qui ont du mal à accrocher, on en rallie 2 ou 3. C'est déjà une victoire. »

Au-delà des apprentissages disciplinaires – mathématiques, français, sciences ou motricité –, le jeu contribue à construire l'estime de soi. Ainsi, dans la classe de Monsieur Mathieu, les élèves sont formés pour devenir maîtres du jeu. Munis d'un collier de maître du jeu, ils présentent des jeux dans d'autres classes et gagnent en aisance orale, en clarté et en confiance. Pierre a également mis en place un sac à jeux : l'élève emporte chez lui un jeu connu, « qui peut remplacer un temps d'écran ». Sur des temps longs, ce sera un jeu inconnu qu'il découvrira à la maison et présentera ensuite à la classe. En devenant ainsi l'investigateur du jeu, il renforce son estime de soi. Pierre encourage aussi les familles à s'abonner au *Cartable ludique*<sup>5</sup>, sur le modèle de L'école des loisirs.

De son côté, Léa souligne que le jeu facilite l'inclusion d'élèves de niveaux différents :



« Les plus grands aident les plus petits, et chacun progresse à son rythme. »

## Un remède aux écrans

Chaque vendredi après-midi, Pierre organise des ateliers auxquels les parents sont conviés : « Les enfants expliquent le jeu à leurs parents. Cela crée un lien fort entre l'école et la famille et permet de réduire le temps d'écran à la maison. »

Dans la classe de Mathieu, les mardis et vendredis après-midi, « les 45 dernières minutes sont consacrées à une séance durant laquelle les enfants présentent les jeux aux parents, qui peuvent "jouer la petite souris" et entrer dans une dynamique d'apprentissage transgénérationnelle. » Vanessa Le Scolan, Erun à Montpellier et blogueuse<sup>6</sup>, associe jeux numériques et jeux de société. « Les élèves sont très demandeurs et, bien utilisé, le numérique constitue une véritable plus-value pédagogique. » Le jeu devient alors une porte d'entrée vers les apprentissages : « Un jeu de rôle sur les émotions ou un escape game historique met les élèves en mouvement, stimule la réflexion et développe des compétences transversales, tout en favorisant la

5. [www.lecartableludique.com](http://www.lecartableludique.com)

6. [maprofbranchee.fr](http://maprofbranchee.fr)



coopération. » Vanessa utilise également des outils comme *Plickers*, qui permettent à chaque élève de répondre individuellement via QR code : « En 20 secondes, j'ai les réponses de toute la classe sur mon téléphone et je peux suivre leur progression. Cela favorise l'autonomie, le feedback immédiat et la mémorisation. » Elle met aussi en place des ateliers d'échecs pour travailler la stratégie et la concentration. Pour sa part, Pierre explore des outils numériques comme *Lalilo* pour différencier l'enseignement de la lecture et du français, en s'appuyant sur les codes du jeu familiers aux élèves. Ces dispositifs s'intègrent dans une démarche globale, combinant jeux de société et supports numériques.

## Oser se lancer

Comment mettre concrètement en place la ludopédagogie en classe ? Tous s'accordent sur la nécessité de commencer progressivement. Mathieu recommande de débiter en APC, avec de petits groupes : « C'est plus calme, plus facile à gérer et cela permet aux élèves de devenir maîtres du jeu. Ensuite, on peut proposer des ateliers tournants, puis des temps dirigés. » Léa conseille de démarrer avec 2 ou 3 jeux simples et un créneau dédié, afin que les élèves s'appro-

prigent les règles. Cette approche suppose-t-elle une posture particulière ? Pour Mathieu, les enseignants « savent déjà théâtraliser et canaliser l'énergie des élèves. Le véritable enjeu réside plutôt dans la justification du temps consacré au jeu, le choix du jeu et l'organisation spatiale. »

Pierre et Léa partagent leurs ressources sur les réseaux sociaux. Pierre précise : « Cette année, je prépare le CAPPEL et j'ai choisi de travailler sur le jeu pour la troisième épreuve de l'examen, avec l'objectif de devenir personne ressource. Je conçois actuellement un livret destiné aux collègues, afin d'intégrer la ludopédagogie comme pédagogie inclusive. Chaque fiche jeu comprendra l'identité du jeu, les compétences travaillées, des pistes pédagogiques et les besoins éducatifs particuliers mobilisés. Un outil que chacun pourra s'approprier. »

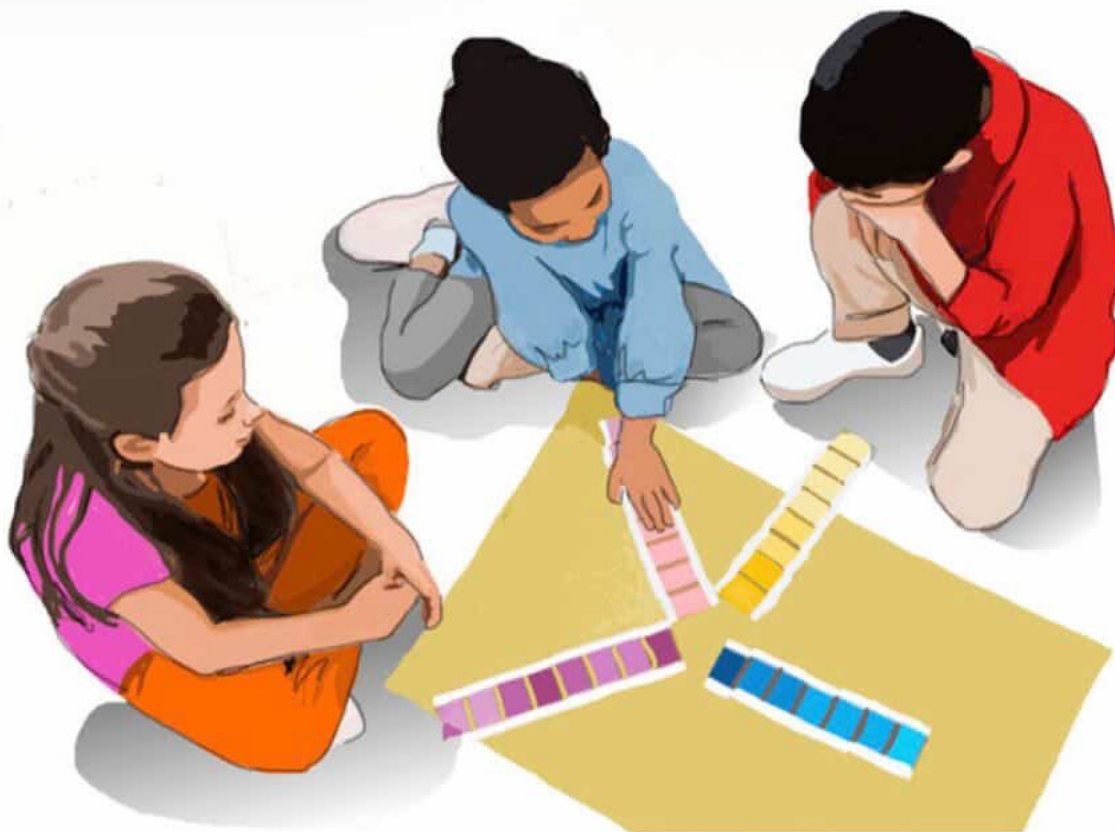
Si ces ressources facilitent la mise en œuvre de la ludopédagogie, leur appropriation dépend aussi de moyens matériels. Léa souligne que le coût des jeux peut constituer un frein : « Les budgets des écoles sont limités. Investir dans des jeux, c'est parfois renoncer à autre chose. » Près de 80 % des jeux qu'elle utilise sont personnels. Mathieu conseille de profiter des vide-greniers ou de recourir aux ludothèques, où les jeux peuvent être empruntés.

## En conclusion

Au-delà des compétences scolaires, le jeu transforme la manière d'apprendre : il stimule la motivation, renforce l'estime de soi, favorise la coopération et tisse un lien durable entre l'école, les familles et les élèves. Une pédagogie inclusive et vivante du plus grand intérêt. ▲

Le jeu transforme la manière d'apprendre.

Illustrations : Charlotte Moreau



d'apprentissage, faute de pouvoir s'appuyer uniquement sur les formats habituels. Ceux qui avaient déjà une culture du jeu s'y sont engouffrés immédiatement. » Selon lui, le jeu reste encore marginal aux Cycles 2 et 3, souvent par manque d'habitudes, de repères institutionnels ou d'outils. Il souligne l'importance du feedback immédiat : l'élève sait rapidement s'il a réussi, peut ajuster sa stratégie et apprendre de ses erreurs sans stigmatisation. Un fonctionnement qui favorise l'engagement, la mémorisation et la confiance en soi. Issu d'une famille de joueurs, Mathieu a développé cette approche dès ses débuts, alors que son école n'avait aucun moyen. Aujourd'hui, sa classe compte près de 700 jeux. Pour lui, l'un des enjeux majeurs de la ludopédagogie réside dans la mémorisation : « Lors d'un cours magistral, on retient environ 5 % de l'information. Avec le jeu et l'interaction, la mémorisation atteint 60 à 75 %, et peut aller jusqu'à 80 à 90 % lorsque l'enfant devient maître du jeu. »

4. [lea.sope](#) sur Instagram. Voir aussi l'article *J'instaure une séance quotidienne de jeux de société*, in *La Classe* n° 342 / octobre-novembre 2023, p. 50.

Pierre Vandekamp, qui accompagne 9 élèves présentant des besoins éducatifs particuliers, notamment des difficultés d'expression orale et des troubles de la fonction cognitive (TFC), constate « d'importants manques en matière de mémorisation ». Pour ces élèves, « le travail classique sur fiche est peu motivant, voire inadapté ». Sa démarche consiste donc à les faire entrer dans les apprentissages par le jeu afin de favoriser l'acquisition des compétences : « Il n'existe pas un jeu qui ne permette de travailler au moins une compétence scolaire. »

## Des compétences transversales

Léa Tripiana, enseignante en CE1-CE2, estime que « tous les jeux mobilisent la lecture et de nombreuses compétences transversales »<sup>4</sup>. Elle met en place une progression qui se complexifie au fil de l'année et réintroduit certains jeux afin de renforcer la mémorisation et l'autonomie. « Les élèves ont moins l'impression de travailler, tout en développant autant de compétences : apprendre à jouer ensemble, attendre ■■■

Le jeu contribue à construire l'estime de soi.