

Le fond et la forme, l'exercice et le jeu.

En bref :

- *L'enseignant privilégie le fond : atteindre des objectifs d'enseignement ;*
- *L'élève privilégie la forme : vivre une situation qui l'intéresse et le stimule ;*
- *Les objectifs de l'enseignant doivent respecter la forme pour enseigner le fond ;*
- *C'est par l'association « apprendre → plaisir », et l'ancrage affectif positif, que l'élève découvre le plaisir d'apprendre ;*
- *L'attitude de l'adulte conditionne celle de l'enfant .*

C'est au fil de son apprentissage que l'enfant est amené à découvrir les portes que lui ouvrent ses nouveaux savoirs. Sa motivation ne naît pas d'un hypothétique futur, mais des satisfactions obtenues dans une échelle temporelle qui correspond à son âge. En grande section encore, un élève se projette difficilement au-delà d'une journée. Par ailleurs, dans le cadre de la maîtrise de la langue, une importante part des activités proposées aux élèves, se présente sous la forme d'exercices le plus souvent sur un fichier. L'exercice s'effectue généralement individuellement selon une logique du type « consigne → activité ». Il consiste, comme son nom l'indique, à s'exercer.

Ce type de démarche procède de préoccupations légitimes. L'enseignant met en œuvre des actions propres à lui permettre d'atteindre ses objectifs. Il accorde toute son attention au travail sur les savoirs. En proposant des exercices « techniques », il privilégie le fond à la forme.

L'élève pour sa part, n'est pas préoccupé par ces problèmes de fond. Peu lui importe l'objectif pédagogique de l'enseignant. Il n'a que faire de l'acquisition de la segmentation ou de l'habileté à produire du texte. Il est avant tout préoccupé par l'intérêt de la situation qui lui est proposée. Il privilégie la forme plutôt que le fond. Un savoir enseigné au travers d'activités dirigées et d'exercices obtient seulement l'adhésion des élèves acceptant ou tolérant le cadre de l'école . Ceux que l'on nomme des élèves « scolaires ». Ceux-ci posent généralement peu de problèmes apparents dans les classes, ce qui ne signifie pas absence de problèmes. En effet, que penser d'un élève qui accepte sans réserve d'effectuer des exercices sans pouvoir leur attribuer un sens ?

Un savoir enseigné au travers de situations orientées « jeu », recueille une adhésion beaucoup plus large, et permet de dépasser une logique du type « apprendre pour apprendre ». Par le choix de situations de type « jeu pédagogique », l'enfant opère une association « apprendre → plaisir » tout en construisant un point d'ancrage affectif. Progressivement, au fil de l'acquisition des savoirs, le plaisir d'apprendre se substitue au plaisir de jouer. L'enseignant fait alors évoluer les jeux vers des projets de recherche destinés à être présentés à des tiers. Il convient toutefois chaque fois que pertinent, de faire prendre conscience à l'élève des savoirs que son succès lui a permis d'engranger.

Les cinq principes énoncés par Brougères, rappellent l'intérêt de l'utilisation du jeu en pédagogie :

- Il se déroule au « second degré », c'est à dire hors de la réalité ;
- Il amène à prendre des décisions ;
- Il est « frivole », sans conséquences graves dans la vie réelle ;
- Il oblige à se conformer à des règles ;
- Un paramètre aléatoire permet parfois de réussir, même si l'on n'est pas le meilleur .

A défaut d'exploiter des jeux existants pour atteindre ses objectifs pédagogiques, l'enseignant peut s'attacher à « gamifier » des activités d'apprentissage. La « gamification » consiste à intégrer au sein de ces activités, des caractéristiques propres au jeu : enquête, défi, vitesse, adresse etc.

Ex : Un jeu de recherche du type « Message codé » suscite une motivation par le plaisir de découvrir une « phrase surprise » avant les autres groupes. Le plaisir du jeu glisse peu à peu vers le plaisir de rechercher de l'information à propos d'un sujet choisi : animaux, personnage, lieu etc. Ce type d'activité a pour nom « exposé » et donne à l'élève des initiatives dans ses apprentissages. Le déclenchement d'un tel élan vers les apprentissages est le premier objectif de l'école.

Dans de nombreux cas, la mise à l'épreuve d'un savoir, au travers de défis ou de concours suscite un investissement beaucoup plus fort de la part des élèves. Menés selon une logique de coopération pour faire gagner une équipe, ils permettent des situations d'entraide extrêmement formatrices. Le concept de coopération ne peut s'appréhender que par le vécu. Il ne peut être réduit à une simple idée d'organisation. Il se réfère à des affects et à des valeurs.

Il serait dérisoire de limiter l'investissement des élèves à « l'emballage » de l'activité. L'investissement de l'enseignant revêt un caractère indispensable. Proposer une activité sous forme de jeu suppose une attitude engagée, enthousiaste, propre à stimuler la fibre réactive particulièrement sensible à ces âges ! L'expression de l'enthousiasme peut s'afficher avec une tonalité sérieuse, confidentielle, complice, provocatrice par jeu, humoristique... Froideur et retenue de l'adulte opèrent invariablement crainte ou réserve chez l'enfant.

Depuis de nombreuses années, les vertus du jeu ont été largement démontrées par la recherche. Le recommander comme vecteur d'enseignement ne signifie nullement en faire un usage exclusif. Le quotidien se charge de rappeler que l'acceptation de contraintes est indispensable à l'adaptation d'un individu à son milieu.

Le jeu pédagogique est proposé comme activité « sans conséquences ». Cet aspect est fondamental. Délivrée de ses marques scolaires, l'activité fait moins peur. Plus de remarques, de sous-entendus, de quiproquos, de craintes, vis à vis d'attentes réelles ou supposées de l'enseignant ou des parents. Plus d'inquiétude à sentir les regards, à guetter la sanction, des pairs ou des adultes...

Plus d'angoisses à espérer que tous ces adultes aient enfin compris et pris en compte les vertus formatrices de l'erreur.

Sans conséquences, avec, de surcroît, un facteur aléatoire qui peut compenser une moindre compétence, une moindre capacité à égaler l'autre, celui qui réussit si facilement.

Sans conséquences, avec un facteur chance, et ne garder souvenir que de ses réussites, objectives, visibles, et cultiver le désir d'en faire grandir le nombre.

Le marquage des points peut s'effectuer sous plusieurs formes :

- Marquage direct
- Marquage avec totalisation des points selon critères
- Marquage avec totalisation des points selon critères par équipes

Ex : La pêche aux mots est une activité traditionnelle de l'apprentissage de la lecture. Elle s'effectue à l'oral, en groupes plus ou moins importants. A partir d'images légendées, de titres ou d'extraits de textes. Consigne habituelle : « Trouvez tous les mots dans lesquels vous entendez le son [s] ».

Trouver pour quoi ? Trouver pour qui ? Si l'on s'en tient à cette demande, force est de constater combien les élèves qui s'exécutent sont dociles, pour faire plaisir ou pour éviter la sanction. D'autres acceptent sans engagement, les derniers opposent une résistance passive ou active, selon leur expérience personnelle de vie.

A défaut de projet d'utilisation convaincant pour ces mots « pêchés », s'offre l'alternative du jeu pédagogique :

Consigne : « Vous devez trouver le plus possible de mots dans lesquels vous entendez le son [s]. Vous gagnez 1 point par mot. La première course dure 3 minutes. A mon signal, vous commencez : Top. »

La même activité recueille ici un engagement beaucoup plus large. Il n'est plus question d'école, d'apprentissages ou de mise à l'épreuve. Le texte support de recherche est compris et connu à l'oral. Chaque élève se sent capable de réussir.

Le comptage des points s'effectue à la mise en commun : les élèves disent ou dictent les mots à l'enseignant qui assure le secrétariat au tableau. Seuls les mots valides marquent des points. En marquage direct, chaque élève note ses points sur son support de recherche. Aucun contrôle n'est nécessaire. Question : « Qui a marqué plus de 5 points ? ». Les élèves peuvent alors lever fièrement la main. Les autres sont encouragés à continuer leurs efforts pour réussir à dépasser les 5 points lors de la prochaine pêche. Objectif d'autant plus accessible que les stratégies de recherche sont exposées par les plus efficaces.

Il n'est pas question ici d'être le meilleur. Réussir consiste simplement à dépasser un seuil. Les inévitables acharnés de compétition ont tout loisir de s'y adonner. Ils font généralement partie de la tête de classe, car se mesurer à des pairs n'est apprécié que par ceux qui savent disposer des meilleures chances de gagner. Il est néanmoins souhaitable d'ouvrir cette mentalité à l'alternative de la coopération :

Chaque élève d'une équipe dispose d'une partie du texte support. La pêche aux mots peut débiter par 3 à 5 minutes de recherche individuelle, puis se poursuivre en travail avec les autres équipiers. La coopération permet aux meilleurs d'exprimer leurs talents pour aider leurs pairs. Le marquage avec totalisation consiste à cumuler les points par équipe en direct, au cours de la mise en commun. Le comptage s'effectue lisiblement au tableau. Le système de marquage du type s'avère particulièrement efficace, visuel et didactique. Plutôt que positionner les bâtons côte à côte, la construction d'un carré à 1 diagonale permet des groupements de 5 points très explicites.

Malgré son intérêt, cette forme de constellation reste rarement utilisée en mathématiques. Son utilisation en situation élargit la gamme de représentations des quantités. Le choix d'un marquage par équipe peut nécessiter l'adoption de critères. Ils doivent alors être explicites et connus des élèves. Il est préférable qu'un tableau prévu à cet effet soit tracé à l'avance pour éviter d'inutiles pertes de temps. Il peut si besoin, revêtir un caractère permanent sur support réservé à cet usage. Un tableau à double entrée vierge s'avère le plus souvent suffisant pour effectuer un comptage lisible de tous.

Marquage individuel avec critère. . Marquage par équipes avec critères

	Mots avec [s]	Écrits sans fautes	Total		Mots avec [s]	Écrits sans fautes	Total
Jahed	III	II	<input checked="" type="checkbox"/>	Équipe 1	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
Thierry				Équipe 2			
Hadda				Équipe 3			

Le comptage de points constitue un objet mathématique particulièrement intéressant. Le point tient simultanément le rôle de quantité et d'unité. Le travail sur les nombres cardinaux y trouve de nombreuses applications en numération et calculs. Les comparaisons de nombres ainsi que l'exploitation des propriétés des opérations trouvent des applications pratiques appréciées des élèves.

Un facteur aléatoire peut pimenter le jeu : A un instant donné, chaque équipe peut piocher une carte. Avec un peu de chance, la carte peut proposer une aide. Ex : la localisation d'un mot difficile à

trouver, une carte « bonus », deux mots, donc deux points potentiels si l'équipe parvient à les lire etc. Le facteur temporel joue un effet stimulant mais aussi constitutif de la mémorisation.

Le jeu constitue une alternative efficace pour stimuler l'engagement individuel. Un engagement individuel mis au service d'acquisitions personnelles, mais aussi de la réussite du groupe. L'enseignant a pour mission de favoriser l'expression de la confiance en l'autre qui nourrit la confiance en soi. Il doit permettre à chacun d'exprimer et de ressentir l'appréciation du regard, le partage de l'effort et des émotions. Le sentiment d'appartenance est renforcé par la conscience d'œuvrer ensemble dans un but commun.

L'essentiel des jeux proposés ne consiste pas à opposer directement des équipes, mais à les confronter à des mêmes défis : trouver plus de dix mots, marquer plus de 7 points, lire plus de 2 lignes etc. Ainsi, la victoire est d'abord remportée en raison de la réussite d'un objectif. La satisfaction du groupe alimente la satisfaction individuelle. Il est ainsi possible de ne déplorer aucun perdant. La reconstitution de nouvelles équipes autorise la création de nouvelles entraides.

Certains jeux impliquent l'engagement du corps pour compléter l'engagement de la réflexion: manipuler des cartes mots, écrire des mots, mimer, théâtraliser... L'engagement du corps et des sens accroît de manière importante les facultés de compréhension et de mémorisation. Pour qu'il déploie son efficacité, il doit rester conscient et piloté par la réflexion. Les activités du type colorier, entourer, souligner ou relier, mobilisent des processus moteurs automatisés. A l'opposé, mimer ou écrire nécessitent un ajustement du geste et de l'image mentale. Le passage de la pensée à l'écrit mobilise quant à lui, une chaîne complexe de processus qui participent conjointement à l'élaboration d'une mémorisation à ancrages multiples.

Pour que le jeu pédagogique conserve son statut et son efficacité, l'enseignant doit accepter qu'il reste « sans conséquences ». Il est clairement localisé dans le temps par un début et une fin. Au-delà, seules demeurent les évocations positives susceptibles de renforcer l'élève dans sa confiance en lui-même. Effectué seul, il permet entraînement ou évaluation. Effectué en équipes, il apporte les savoirs nés des interactions.

Les savoirs acquis ou entraînés lors de ces jeux réapparaissent au cours des autres activités. L'évaluation devient possible mais ne doit en aucun cas se référer au jeu, même si la tentation est grande. Celui-ci doit absolument conserver son statut en apparence indépendant des activités connotées « scolaires ».

Ces types de jeux pédagogiques sont très proches des projets de recherche et d'investigations menés dans toutes les disciplines. Ils mobilisent la capacité à adopter une démarche active, développer une stratégie, localiser l'information, l'organiser et la restituer. Ils permettent de surcroît à l'enfant, de vivre l'expérience du plaisir de chercher, car il porte en lui la joie de trouver. Un regard vers le futur qui se forge au cycle 2. Au cours du cycle 3, les artifices du jeu céderont progressivement leur place à la réalisation de projets. Une évolution possible dès le cycle 2, pour peu que la place du jeu ait été respectée à l'école maternelle. L'expression logique d'une pédagogie systémique s'effectue au travers de projets de réalisation ou d'exécution. Chaque discipline est alors en mesure de justifier son existence par la spécificité de son concours à la réussite finale.

Par la diversification des situations de jeu, chaque élève se voit offrir des possibilités d'affirmer ce qu'il a de meilleur. Les jeux pédagogiques ont donc leur place dans toutes les disciplines.

Il serait formateur d'identifier les raisons pour lesquelles tant d'adultes rejettent l'approche par le jeu. La recherche a depuis longtemps mis en évidence son caractère indispensable pour intégrer les contraintes et les enseignements de la vie chez l'enfant. Mais ensuite ? Le besoin de jeu cesserait-il brusquement, ou muterait-il vers des sublimations dans le travail ? Que cherchent encore tous ces adultes, dans le jeu, sportif, de société, de loisirs, sur écran... Quelles vertus cathartiques et adaptatives leur apporte-t-il ?

Dans quel miroir l'adulte craint-il de se contempler en accordant à l'enfant, le vecteur du jeu pour apprendre ?

Faire appel au jeu ne constitue nullement une fin pour chaque activité. Le jeu permet d'initier une première motivation de l'effort. Il constitue le passage naturel par lequel l'enfant « apprivoise » des situations qu'il a rencontrées ou qu'il est susceptible de rencontrer dans sa vie courante. Du jeu solitaire du nourrisson au jeu de groupe de l'enfant, les situations sont multiples. Il met en scène, joue et rejoue pour peu à peu construire son adaptation physiologique, motrice, psychologique puis sociale. Les jeux s'apparentent fréquemment à des exercices d'entraînements destinés à mettre l'enfant en adéquation avec son milieu. Ce dernier perçoit inconsciemment leur caractère indispensable à son évolution.

L'horizon se dessine tout d'abord très proche, puis s'ouvre graduellement. D'abord marquer des points, puis faire évoluer ses scores. Se fixer une marge de progrès pour tenter de l'atteindre. Découvrir que les savoirs acquis ouvrent de nouvelles possibilités de joies et de satisfactions au travers de projets. Prendre plaisir à l'acquisition de ces savoirs par la conscience de leur contribution à la réalisation de ces projets.

En classe, il importe que les élèves soient informés chaque fois que possible, de la finalité de leurs actes. Réussir un exercice ou faire aboutir une recherche ne peuvent constituer une finalité. Les motifs d'adultes tels que « ne plus faire de fautes », « pouvoir écrire une lettre », « avoir un métier plus tard » etc. parviennent difficilement à apaiser la conscience de l'enseignant. Il est indispensable de commencer par des objectifs à court terme, pour les éloigner dans le temps au fil des réussites. Faire des exercices pour réussir un jeu individuel ou de société, fournit dans un premier temps, des réponses suffisantes pour l'élève. Selon la solennité lors de la proclamation des résultats, il y accordera l'importance voulue. Les exercices conservent leur forme, mais sont affectés à un objectif. Ce détail est d'une portée remarquable. Il modifie profondément le rapport de l'élève au travail.

Le jeu peut être assimilé à un projet à très court terme. Tous deux répondent aux mêmes questions :

Un jeu , un projet			
Réaliser ou accomplir quoi ?	À destination de qui ?	Pour quoi ?	Comment ?
<p>Un jeu ou un projet aboutissent à une réalisation concrète ou à l'accomplissement d'un acte.</p> <p>Une réalisation laisse une trace, un acte est reproductible. Dans les deux cas, la réussite valide et témoigne d'un savoir acquis.</p>	<p>Plus jeune est l'élève, plus grande est la place du destinataire.</p> <p>Dans un premier temps, l'enfant cherche la reconnaissance et l'affection de ceux qui ont le plus d'importance dans ses affects.</p> <p>La qualité de l'interaction élève / enseignant s'ajoute à celle existant avec la famille.</p>	<p>Pour gagner, dans certains jeux. Le pédagogue privilégie une réponse plus favorable à la construction de l'individu :</p> <p>« Pour réussir ».</p> <p>L'aspiration de tout individu à se situer par rapport à ses pairs peut s'effectuer hors de toute concurrence. C'est la réussite qui construit la confiance en soi. Sa trace et sa mémoire décuplent ses effets.</p>	<p>Le « comment » introduit deux dimensions: stratégie et temporalité.</p> <p>Pour réussir, il est nécessaire d'organiser l'espace, le temps et le matériel.</p> <p>Pour réussir, il faut apprendre et s'entraîner.</p> <p>Comportements et apprentissages affichent leur nécessaire synergie. Les activités sont motivées par la finalité : le projet ou le jeu</p>

Ainsi, le jeu ou le projet peuvent-ils motiver de nombreuses activités, recherches ou exercices, sans recourir à des comptages de points systématiques et fastidieux.

Les activités proposées ci-après ne prétendent à aucune originalité quant aux objectifs d'enseignement. Elles sont déjà largement pratiquées dans de nombreuses classes. Leur brève description ambitionne simplement d'en proposer un cadre différent, et pour certains d'entre eux, une mutation vers un jeu pédagogique susceptible de leur offrir une finalité.

Extrait de la collection « Savoir enseigner »

Eric Fleurat

POp éditions 2012