

## Le jeu en éducation à l'environnement

### ) le point sur... (

## Le jeu et les jeux en éducation à l'environnement

### () à l'origine

• Cette fiche est née de la première expérience de formation de l'frée sur l'initiation au monde du jeu de plateau et son utilisation en éducation à l'environnement, en partenariat avec la Maison du Marais poitevin. La fiche élargit le propos aux jeux de simulation en tous genres, excluant cependant le champ des jeux vidéo éducatifs, à la fois très vaste et trop particulier. Par contre c'est bien le jeu et non l'approche ludique (souvent synonyme d'activités sensorielles) qui est au centre de la réflexion.

### )( Débats !

#### Le jeu, c'est pas pour de faux !

Si le jeu est souvent perçu comme un monde où l'on fait semblant, il ne faut pas confondre "pour de faux" et "mise à distance" de la réalité. En effet l'utilisation pédagogique du jeu (de simulation) si elle correspond bien à une "mise à distance" est subordonnée au fait que l'expérience vécue soit "vraie".

Prenons un exemple : pour aborder la notion d'aide aux personnes on organise un jeu qui consiste par équipe de trois à monter une tour de cubes le plus haut possible. La personne qui manie les cubes a les yeux bandés et la main droite dans le dos, les deux autres doivent l'aider sans intervenir manuellement, tout en étant spectateurs de l'avancée des tours des autres groupes... La situation est "fausse", c'est-à-dire "décentrée" par rapport à une situation réelle, mais la relation d'aide est vraie ! L'expérience qui en est faite, est donc une "vraie" expérience. (Et le rôle de l'éducateur est de veiller à ce qu'elle ne soit pas traumatisante !)

De même l'exploitation qui a un sens est celle qui se base sur l'expérience vraie des personnes lors du jeu : on ne fait pas de retour sur les différentes techniques d'empilement des cubes mais sur ce qui a été aidant ou non pour le faire dans l'attitude des joueurs. Dans un jeu de simulation sur l'environnement il sera plus important de revenir sur "qu'est-ce qui fait que dans cette situation on a fait ce choix plutôt que tel autre" que d'analyser le résultat obtenu "quand on fait ça, il se passe ça" (ce qui ne fait que mettre en évidence les mécanismes du jeu).

#### Le jeu, de quoi parle-t-on ?

Selon Gilles Brougère\*, le jeu possède cinq caractéristiques principales : il y a une règle, des décisions à prendre, ça se passe au deuxième degré (on fait semblant), le résultat n'est pas connu d'avance et c'est une activité frivole (protégée du risque).

#### Le jeu concerne tous les publics

Le jeu est souvent présenté comme l'apanage de l'enfance, tant il est vrai qu'il est indispensable pour grandir. Mais il existe beaucoup de jeux conçus pour les adultes et cette pratique est même en pleine croissance avec le développement de nombreuses maisons d'éditions spécialisées. Les jeux sortent également du cadre des loisirs familiaux pour investir des lieux d'apprentissage : on les retrouve dans le monde de la formation continue, des séminaires d'entreprises, comme dans l'éducation nationale (de façon marginale cependant) et dans les associations d'éducation non formelle.

#### Le jeu, un support pour l'éducation

On peut utiliser le jeu pour son caractère plaisant et motivant qui facilite l'ancrage des connaissances mais aussi pour vivre une expérience "à blanc" d'une réalité, d'un thème. Si le jeu se suffit à lui-même dans un cadre de loisir où le but recherché est le plaisir partagé, il n'est pas une fin en soi lorsqu'il devient pédagogique.

#### Différents types de jeux

Le réseau Ludus (cf. "Zoom sur") propose une typologie qui identifie notamment deux catégories de jeux utilisables en éducation :

- jeux d'émulation, faits de questions fermées où il faut trouver la ou les bonne(s) réponse(s) ou être le premier à la donner (au-delà des questions de culture savante il peut s'agir de puzzle, mémoire, de classement de documents par type...)

- jeux de simulation qui reproduisent des situations complexes, en les simplifiant pour les rendre "jouables" - leur réussite tient dans le subtil équilibre entre réalisme et jouabilité. Ce sont des jeux de plateau, d'histoire (ou "wargames"), de cartes, coopératifs, des jeux de rôles...

#### ...à manier en respectant quelques précautions...

**Ne pas assigner un objectif trop ambitieux au jeu** : il ne peut reproduire la réalité dans toute sa complexité, il ne peut qu'aider à mettre en lumière quelques éléments ou questionnements. C'est pourquoi, quel que soit le rôle qu'on lui attribue - la découverte d'un thème en début de progression, l'approfondissement en cours de route ou la synthèse - **il ne devient "pédagogique" que s'il est intégré dans une séance construite avec une intention pédagogique et qu'il est introduit puis exploité à postériori.** L'exploitation peut prendre la forme d'une formalisation et d'une analyse des éléments découverts. C'est à ce moment que, pour un jeu de simulation, on analyse les degrés d'appauvrissement de la réalité par le jeu.

#### Respecter des règles de menée du jeu comme :

- **Bien identifier le temps du jeu** : un lancement et une clôture marquent le début et la fin de ce temps durant lequel on peut explorer librement parce que "ce n'est pas pour de vrai".
- **Énoncer les règles qui permettent de commencer à jouer** de façon rapide et claire pour permettre d'entrer le plus vite possible dans le jeu. Les détails peuvent être apportés au fil de la partie. Il est contre productif d'indiquer les stratégies de jeu possibles car le but recherché est leur découverte par les joueurs.

#### Un ersatz au terrain lointain, complexe ou abstrait en éducation à l'environnement...

Un des atouts pédagogiques principaux du jeu en éducation à l'environnement est de pouvoir faire comprendre "à distance" et "de l'intérieur". Il offre donc un intérêt particulier pour aborder des problématiques difficiles à saisir sur le terrain parce trop lointaines, globales, complexes ou abstraites (le changement climatique, la solidarité internationale, les jeux de pouvoir économiques... en sont des exemples). Le jeu de simulation (plateau ou jeu de rôle) permet alors de se placer à une échelle différente en prenant de l'altitude pour aborder une situation globale au niveau de la planète ou lointaine dans le temps et rendre palpables des mécanismes invisibles.



Les images centrales sont tirées du stage "jeu" de l'frée (© Maison du Marais poitevin) et de l'opération écologiste (cf. article)

\* : professeur en sciences de l'éducation, responsable du DESS sciences du jeu à Paris 13 (cf. ouvrages en bibliographie).

L'article de synthèse est rédigé par Annie Bauer sur la base de nombreuses sources (réseau Ludus, Cahiers Pédagogiques... cf. bibliographie et sites)

Le débat est issu des réflexions sur l'utilisation du jeu (en formation continue notamment) de Raoul Girard au sein de l'frée.

## )) Des festivals de jeux

Le plus grand salon des jeux au monde est **l'Internationale Spieltag**, qui se déroule fin octobre à Essen (Allemagne). En France, trois manifestations principales ressortent.

**Le Festival International des Jeux (FIJ) de Cannes** (Alpes-Maritimes), créé en 1987, se déroule tous les ans durant cinq jours en février. Organisé par la Direction de l'Événementiel du Palais des Festivals et des Congrès de la ville, c'est la plus importante manifestation ludique francophone. Entre grands classiques, jeux oubliés ou méconnus, jeux d'ici ou d'ailleurs, en passant par les jeux de simulation ou de plateaux et les plates-formes console et PC... il y en a pour tous les goûts et tous les niveaux de jeu :

- des centaines de jeux de société en libre accès,
- une initiation aux meilleurs jeux du moment sacrés As d'Or - Jeux de l'Année,
- des rencontres avec les auteurs, les illustrateurs et les éditeurs de jeux,
- une découverte du monde des jeux vidéo et des mangas,

- la participation à des tournois, démonstrations, initiations dans les principales disciplines classiques des jeux de l'esprit et de salon.

<http://www.festivaldesjeux-cannes.com/>

**Le Festival des Jeux de Parthenay** (Deux-Sèvres), ou le FLIP (Festival Ludique International de Parthenay) présente chaque année à ses festivaliers : des jeux classiques ou inédits, des jeux de hasard, de logique, de stratégie, jeux de société ou jeux solitaires, éducatifs, imaginatifs, jeux interactifs, traditionnels ou multimédia, jeux géants, tournois, compétitions, rencontres amicales, expositions, animations, performances, spectacles... Depuis 1986, Parthenay, la Cité des Jeux, a su créer lors de chaque Festival des Jeux, un véritable parcours ludique dans sa ville.

Durant douze jours en juillet, des animateurs passionnés et professionnels accueillent les festivaliers, expliquent, les guident, jouent, et créent des réseaux de jeux... autour de 3 000 jeux et jouets présentés en accès libre.

<http://intownet01.cc-parthenay.fr/flip/portail/>

### La Fête du jeu, une journée nationale, à déclinaisons locales.

La Fête du Jeu est née le 12 mai 2001, à partir d'une initiative de l'ALF (Association des ludothèques françaises) et de l'ACE (Action Catholique des Enfants) en association avec d'autres structures ainsi que le ministère de la Jeunesse et des Sports. Son principe : la gratuité, le jeu pour tous, le jeu sous toutes ses formes et le jeu partout. Plus de 500 manifestations sont ainsi organisées à date fixe au mois de mai, dans toutes les régions françaises par le monde associatif ou les collectivités territoriales.

<http://www.fetedujeu.org>

# actions &

Une séance de jeu en classe au collège

## autour de l'aménagement du territoire

*« M'sieur, M'sieur, les péloodytes ponctués, c'est une espèce protégée ou pas ? Est-ce que je peux construire mon autoroute sur des vestiges archéologiques ? » Les questions ne manquent pas pour ces élèves de sixième et cinquième confrontés à un double défi : construire une autoroute qui soit la moins coûteuse possible mais respectant au maximum l'environnement et le patrimoine local.*

Les élèves ont très vite compris le fonctionnement : pourvues d'un budget et d'un capital de « points d'environnement, de patrimoine et de cadre de vie », les équipes choisissent une case sur laquelle elles veulent construire un tronçon d'autoroute. Ensuite, elles tirent un pion qui indique la nature de la case traversée : la case peut être libre ou au contraire occupée par une espèce végétale ou animale protégées, ou bien par un village, un site naturel remarquable ou encore révéler des vestiges archéologiques. Enfin, elle peut être inconstruisible (marnières ou failles). Les joueurs ont alors le choix : passer sans tenir compte du problème (ils perdront alors de nombreux points d'environnement), contourner l'obstacle ou encore créer des aménage-



ments de protection lorsque c'est possible. Le coût sera plus élevé mais les joueurs gagneront des points d'environnement. Pour gagner la partie on doit terminer la construction en restant dans le budget prévu, avec un coût environnemental le plus faible possible.

Très simple à mettre en œuvre, rapide (il dure moins d'une heure), ce jeu a suscité de nombreuses discussions entre les élèves d'une même équipe mais aussi entre les équipes : c'est d'ailleurs son but. Il ne s'agit pas tant en effet de mener à bien la construction d'une autoroute que de mettre en évidence l'impact des aménagements sur l'environnement et le cadre de vie des hommes. Prolongées et approfondies après le jeu par l'étude de documents complémentaires, ces discussions et ces débats ont permis aux élèves de mieux cerner les questions d'aménagement dans leur dimension environnementale. En l'occurrence, **le passage par le jeu a permis aux élèves d'entrer de plein pied dans la complexité du réel.**

Un jeu de E.Trotin et D.Sestier (collège Maupassant, 14320).

Contact : Denis Sestier - [dsestier@club-internet.fr](mailto:dsestier@club-internet.fr)  
<http://lewebpedagogique.com/reseauludus/>

## “ Sensibiliser à l'environnement par le jeu ”

### un stage du programme de l'Ifrée

*Les jeux de plateaux réalisés dans le domaine de l'éducation à l'environnement sont souvent décevants du point de vue ludique. C'est de ce constat que sont partis l'Ifrée et la Maison du Marais poitevin pour proposer cette formation, en 2008.*

L'objectif de la formation était de faire découvrir le monde du jeu à des éducateurs à l'environnement afin de leur permettre de s'en approprier la richesse et de mieux exploiter cette approche dans leurs pratiques. Les 3 jours de formation ont été ponctués par la découverte de nombreux jeux, préparant à chaque fois un temps de réflexion et/ou d'apport sur : - ce qui détermine un jeu, - les mécanismes et « déterminants tactiques », - les stades de développement psychomoteur de l'enfant, - l'introduction du jeu et la présentation des règles, moment délicat dans la menée de l'animation, - la pédagogie expérientielle ou comment exploiter le temps de jeu en aval. Des éléments sur l'éco-conception des jeux, les aspects juridiques liés à l'adaptation de jeux existants et les structures de prêts et maisons d'édition



de jeu ont également été présentés.

Le pari de cette formation était d'amener les éducateurs à penser le jeu autrement dans son choix et son intégration à une démarche éducative. Nombre de participants étant venus avec des projets de création de

jeux au sein de leurs structures vont aussi mettre en pratique ces acquis pour concevoir différemment leurs nouveaux outils. Des jeux sur fond de problématiques environnementales ouvrant des questions plus qu'ils n'apportent de réponses, il est important de garder la dynamique ludique avec comme règles principales une égalité des chances des joueurs au départ, une part d'aléatoire... Cela permettra au temps d'exploitation de jouer son rôle : s'exprimer sur ce que l'on a vécu, analyser la problématique sous-jacente et en tirer des enseignements à son niveau. C'est à cette condition que le jeu devient éducatif !

Contact : Marie Vivien - Ifrée et Benoît Christen - Maison du Marais poitevin  
[marie.vivien@ifree.asso.fr](mailto:marie.vivien@ifree.asso.fr) - [mmp-peda@orange.fr](mailto:mmp-peda@orange.fr)

### l'opération "Écolo'gestes"

Créée en l'an 2000, avec un partenariat fort entre l'association Bretagne Vivante et les Directions Jeunesse et Sport en région et départements, cette opération vise les accueils collectifs de mineurs (centres de vacances ou de loisirs) et les accueils périscolaires. Il s'agit d'accompagner les équipes pédagogiques pour faire évoluer leurs projets d'action, déjà souvent basés sur le jeu, en projets d'éducation à l'Environnement complète et aboutissant à la création d'un jeu à partir d'un thème annuel.

Après une réunion de lancement en octobre, deux journées de formation sont organisées à destination des animateurs. La première, en décembre, leur permet de renforcer leur connaissance du thème (ex : eau douce, arbres, invertébrés...) à travers des petits jeux de découverte et des apports techniques proposés par une structure spécialisée sur le thème (écomusée, association...).

Un dossier ressources est remis aux centres. La deuxième journée, courant mars, fait le point sur l'état d'avancement des projets : mutualisation et échanges de "bonnes idées" sur la démarche, les actions accompagnant la création du jeu... C'est aussi un temps d'apport et de témoignage sur la création de jeux :

- présentations de typologies et d'éditeurs par des responsables de

ludothèques ; - témoignage sur les démarches et les jeux réalisés lors des précédentes éditions. Enfin, l'organisation du festival de fin d'année est mise en débat. Dans les démarches de création de jeux avec les enfants, mises

en oeuvre par les structures, on repère différentes phases. Une phase d'immersion dans le thème (sorties sur le terrain, visites d'exposition, dessin, photographie, modelage...) mais aussi de pratique de jeux variés



permettant aux enfants de discerner les différents ingrédients et de définir ceux qu'ils voudront transposer. Puis vient une phase de recherche d'information (Internet, lecture, exploration de terrain,

émission de TV, ludothèque et médiathèque...). C'est dans cette phase que les choix s'opèrent : type de jeu et de règle, sujet, organisation... Enfin une phase de création, parfois menée durant le mini camp des vacances de Pâques. On peut

encore voir des temps de tests auprès d'autres enfants. Début juin, un festival réunit les participants et les partenaires autour de la présentation des jeux, qu'ils s'échangent ensuite dans un réseau informel.

Depuis la première édition les types de jeux se sont beaucoup diversifiés. On trouve à la fois des jeux d'exercices, de rôle, de mots, d'association et d'observation, de parcours, de stratégie, de plein air, de coopération, des Cédéroms... On est

passé surtout des simples « questions/réponses » à des jeux interactifs, privilégiant savoir faire et expressions, ou à des jeux surdimensionnés ancrés sur le terrain... tous de plus en plus ludiques et esthétiquement aboutis. Le projet reste ouvert aux novices (50% de nouveaux participants chaque année) qui peuvent s'essayer avec un simple mémoire.



tionnés ancrés sur le terrain... tous de plus en plus ludiques et esthétiquement aboutis. Le projet reste ouvert aux novices (50% de nouveaux participants chaque année) qui peuvent s'essayer avec un simple mémoire.



Contact : DRDJS Bretagne : [henri.labbe@jeunesse-sports.gouv.fr](mailto:henri.labbe@jeunesse-sports.gouv.fr)  
Plus d'info sur : <http://www.mjsbretagne.jeunesse-sports.gouv.fr/>  
<http://ecologestes.blogspot.com> - <http://ecologestes.forumpro.fr>  
[www.bretagne-vivante.org](http://www.bretagne-vivante.org)

## Des jeux de mise en situation pour "vivre" les problématiques

Au-delà des traditionnels jeux de table, Michel Elias nous présente deux familles de jeux utilisés en formation d'adulte :

- Les **jeux de transmission cognitive**, qui permettent de matérialiser visuellement des notions abstraites (par ex. : la répartition de la population, de la richesse ou de la consommation d'énergie par continent). Ces éléments sont symbolisés par des objets qu'on répartit dans l'espace d'une salle, divisé symboliquement en continents. (ex : jeu des chaises...). Ces jeux permettent de saisir "physiquement" des réalités souvent très abstraites, de mesurer des chiffres astronomiques... Comme les jeux de table, ils permettent d'illustrer des réalités, en les rendant ici plus palpables.

- Dans les **jeux de mise en situation**, il s'agit de se mettre dans la peau des acteurs réels, de vivre une situation (économique, politique, culturelle...) de l'intérieur, de la ressentir. S'apparentant aux jeux de rôles, ces jeux favorisent les expériences de négociation, l'expérimentation des enjeux de pouvoir et de conflit entre acteurs... Ce type d'exercice permet au groupe un accès à la connaissance qui soit non livresque, mais au contraire créative et vécue, à travers des méthodes actives, des processus inductifs et une dynamique de groupe. La pédagogie du jeu requiert que les participants soient prêts à sortir d'un rôle d'écoute passive et de consommation, à faire appel à leur propre expérience et à construire eux-mêmes et avec les autres un savoir issu de l'expérience et de l'action.

Le rôle attribué au jeu à l'intérieur du processus d'apprentissage doit être clairement explicité et il doit y avoir un climat de confiance réciproque pour que les participants soient

prêts à s'impliquer dans le jeu.

Les dispositifs de formation par le jeu comportent, en général, trois phases : une période d'explication des règles du jeu, de description de la situation simulée, une période de jeu et enfin une période d'analyse et de réflexion sur ce qui s'est passé dans le jeu et les rapports que l'on peut faire entre ce qu'on a expérimenté et la réalité. Une phase délicate pour l'animateur sera d'arrêter le jeu, en effet, l'analyse exige d'arrêter les enjeux ludiques pour lesquels chacun s'est investi, de changer de paire de lunettes et de se regarder soi-même comme objet d'analyse. C'est là que l'on vendange les enseignements et qu'on peut généraliser ce qu'on a vécu ensemble. Cette troisième phase peut se compléter par un apport de type théorique.

Le savoir issu de cette expérience a un caractère plus efficace et plus stable que les savoirs communiqués de façon magistrale. Prendre conscience d'être un acteur dans un champ social, politique, environnemental... exercer sa capacité de se décentrer par rapport à ses représentations, s'ouvrir aux logiques de l'autre et négocier avec lui, voilà des compétences importantes qui peuvent s'acquérir au cours de jeux pédagogiques animés avec les précautions nécessaires.

(ndlr) Ces types de jeux sont particulièrement adaptés aux problématiques de solidarité internationale difficiles à faire vivre sur le terrain. Voir notamment sur <http://www.iteco.be/> (aller dans "se jouer des inégalités" : jeu des chaises...), <http://www.lafibala.org/> (aller dans "Outils et animations" : grand jeu de rôle "décoodée")

<http://www.scibelgium.be/> (Aller dans "Sensibilisation / Education" : jeu du Sudestan) et voir l'article p. 5 de la Lettre de l'Ifree jointe. Voir aussi dans la Lettre l'article p. 4 sur "Planète... Horizon 2050" d'Arcades.

D'après : "Pourquoi faire appel à des jeux pédagogiques ?", entretien avec Michel Elias par Antonio de la Fuente, Antipodes, publication d'ITECO, février 2004  
<http://www.iteco.be/> Pourquoi-faire-appel-a-des-jeux

# méthodes

Une méthode en phase avec les valeurs de l'EEDD

## les jeux de coopération

*La plupart des jeux impliquent que chaque participant joue pour lui-même, qu'il y ait plusieurs perdants et un seul gagnant, par chance, habileté, ruse, mémoire, connaissance... L'opposition permet de mesurer ses capacités et surtout d'accepter de perdre, ce qui est finalement l'essence du jeu.*

La notion de "coopération" dans le jeu commence avec les jeux par équipe : les partenaires s'entraident contre leurs adversaires. Ce principe se retrouve dans de très nombreux jeux de cartes traditionnels et suppose une forme de communication, verbale, par signal... entre les joueurs. La sanction du jeu reste la même : certains l'emportent, d'autres non. D'autres jeux impliquent qu'un joueur s'oppose à tout le groupe et endosse le mauvais rôle (*Scotland Yard* en est un bon exemple).

Quant aux jeux réellement désignés comme coopératifs, ils permettent aux joueurs de jouer tous ensemble et de participer à un effort commun contre un adversaire fictif (un vilain corbeau, la pollution, etc.). Dans un monde où la compétition et l'individualisme priment, ils apportent une vision différente, mettant en valeur l'intérêt de "faire ensem-

ble", l'apprentissage de la solidarité.

Il ne faut pas pour autant tous les mettre au même niveau : certains permettent une participation active des joueurs dans la détermination des choix, tandis que d'autres se limitent à une large part de hasard. Ainsi, l'intérêt éducatif des jeux de coopération ne se limite pas à un gain ou une perte collective. La mise en œuvre de techniques, la détermination de choix et l'estimation de ses capacités au service du groupe sont des étapes qui paraissent finalement aussi formatrices que le simple fait de ne pas mettre les joueurs en compétition. La prise en compte de l'autre, la nécessité de discuter, d'échanger, de valider des comportements de jeu et des stratégies communes en font un outil propice à la création d'une expérience partagée par ses participants et qui facilitera les apports et réinvestissements ultérieurs.

Quelques sites où trouver des jeux coopératifs :  
<http://www.casse-noisettes.be/jeuxcooperatifs.htm>  
[http://pagesperso-orange.fr/alterneduc/outilpedagogique/catalogue\\_jeux.htm](http://pagesperso-orange.fr/alterneduc/outilpedagogique/catalogue_jeux.htm)

**Contact :** Beniit Christen  
Maison du Marais poitevin  
tél : 05.49.35.81.04 - [mmp-peda@orange.fr](mailto:mmp-peda@orange.fr)

## Créer son propre jeu de plateau en EEDD, pour les besoins de ses animations

*Le centre Les Landes, dans le Morbihan, s'est lancé dans la réalisation de jeux de plateau comme supports à certaines animations proposées en séjours scolaires. L'expérience de la création d'« Expédition climat », leur a permis de dégager quelques questions essentielles autour de la création d'un jeu comme support éducatif pour une association :*

■ Quel est le **but de notre jeu** ? Pour nous éducateurs il s'agissait de montrer que les activités humaines quotidiennes menacent l'intégrité de la banquise. Nous avons traduit cela en un but pour les joueurs : parvenir au pôle nord (au centre du plateau de jeu) sans que la banquise ne s'effondre totalement.

■ Quels sont les **publics visés** ?

■ Quel est le moment d'utilisation du jeu : en **début (sensibilisation)** ou en **bilan** ?

■ Qu'est-ce que cela implique en termes de **niveaux de connaissances à avoir** pour jouer et de **complexité des règles** à proposer ?  
*Nous visions le cycle 3 et le collège. L'adaptabilité du support conçu aux publics et aux situations était centrale pour répondre à nos besoins d'animation. Pour cela nous avons développé un niveau qui ne requiert*

*pas de connaissances sur le thème, à base de cartes "événements" que l'on subit et qui illustrent les effets du dérèglement climatique, et deux niveaux supérieurs qui nécessitent ou valident des connaissances en rajoutant des cartes "question" et "recherche".*

■ Quels sont les **mécanismes que nous souhaitons privilégier** ? - Dialectique : relation entre les joueurs - Arithmétique : cumuler des points, objets etc... - Dynamique : jeu d'adresse (palets, quilles, etc...). *Les deux premiers se mêlent dans notre jeu : il oblige à une discussion entre les joueurs sur les questions posées et détermine l'avancée du jeu par un cumul ou non de points CO2.*

■ Quel est le **"milieu"** qui illustre le mieux le thème du jeu ? *une planète, une commune, une forêt... c'est la banquise, qui a été choisie pour sa force représentative.*

■ Enfin, ne pas céder à la tentation de transformer le jeu en usine à gaz (trop de règles, de connaissances, de mécanismes, etc...) car il perdrait de sa "jouabilité" et de son caractère ludique.

**Contact :** Association Les Landes - 56380 Monteneuf  
Tél : 02 97 93 26 74 - [www.centreslandes.com](http://www.centreslandes.com)

## ) Du côté de la formation aux métiers du jeu...

**Quai des Ludes - Formation, centre national de Formation aux Métiers du Jeu et du Jouet (FM2J)**

Le centre propose à la fois des formations initiales diplômantes de ludothécaire et d'animateur-jeu et des journées à thème, stages courts accessibles à toute personne qui utilise le jeu et les jouets dans ses pratiques professionnelles : ludothécaires - animateurs - enseignants - éducateurs de jeunes enfants ou spécialisés - puéricultrices - infirmiers - assistantes maternelles - travailleurs familiaux - ergothérapeutes - accompagnateurs de vie scolaire - orthophonistes ; mais aussi créateurs, distributeurs et représentants. Le FM2J accueille aussi des personnes se trouvant en rapport avec ces professionnels pour des accompagnements de projets : psychologues, responsables de services CAF, éditeurs de livres d'enfants.

Contact : Quai des Ludes - Formation  
36, quai Perrache - 69002 LYON - Tél : 04 72 41 82 19  
<http://www.quaidesludes-formation.com/>

**Un Master Professionnel (M2) à Paris 13 : Sciences du Jeu - Education - Loisir - Jeux - Professionnel**

L'objectif du Master en sciences du jeu est d'apporter à des étudiants déjà détenteurs d'une spécialité (du fait de leur formation universitaire et/ou de leur activité professionnelle), une formation généraliste sur le jeu comprenant à la fois des éléments théoriques généraux (analyse des spécificités de l'activité ludique) et des approfondissements sur les principaux domaines dans lesquels le jeu ou les objets ludiques sont présents (éducation et formation, loisir, institutions de l'enfance, etc.). Les différents domaines explorés (le jouet, le loisir, la formation d'adultes, le multimédia, la littérature de jeunesse) ne le sont pas de façon exhaustive, mais permettent à la fois de particulariser le discours général sur le jeu et d'acquérir des connaissances et compétences spécifiques. Celles-ci sont approfondies à travers la trajectoire individuelle qu'emprunte chaque étudiant en relation avec ses acquis passés, son stage et le dossier de recherche qu'il doit réaliser.

Contact : Université Paris XIII - Villetaneuse,  
UFR de Sciences Economiques et de Gestion  
Tél. : 01 49 40 39 90 - [jarry@lshs.univ-paris13.fr](mailto:jarry@lshs.univ-paris13.fr)  
<http://www.lshs.univ-paris13.fr/Form/formation-form-masters.htm>

Depuis 1993, les anciens étudiants se sont regroupés au sein de l'association **Créajeux** qui vise notamment à faire connaître la recherche en sciences du jeu aux entreprises, associations et institutions en rapport avec l'univers du jeu, à favoriser tout partenariat susceptible d'assurer la promotion des Sciences du Jeu et, de façon générale, échanger et discuter des évolutions du monde du jeu.

<http://www.creajeux.org/>

# horizons

## Zoom sur...

### Des structures ressources

- **Maison des Auteurs de Jeux (MAJ)**  
35 Av. Virgile Neal, 06100 Nice  
maj.secret@free.fr  
Tél. : 04 92 09 24 02 - fax : 04 92 09 25 87  
<http://maisonauteursdejeu.free.fr/cm/>
- **Association des Ludothèques Françaises (ALF)**  
7 impasse Chartière - 75005 Paris  
Tél. : 01 43 26 84 62 - fax : 01 43 26 81 73  
E-mail : courrier@alf-ludotheques.org  
<http://www.alf-ludotheques.org>  
*Regroupe les 1160 ludothèques françaises.*
- **Centre National du jeu**  
Centre Georges-Gorse - 22, rue de la Belle-Feuille - 92100 Boulogne-Billancourt  
Tél. : 01 55 18 45 49 - Fax : 01 55 18 52 48  
ludo@ludotheque.com  
<http://www.ludotheque.com>  
*L'une des plus grandes ludothèques de France est devenue depuis 2008 le centre National du jeu, qui intègre aussi un conservatoire du jeu, qui intègre aussi un conservatoire du jeu réunissant plus de 600 boîtes de jeu.*
- **le Pôle National du Jeu et du Jouet**  
*Il prendra forme fin 2009 à Lyon autour de "Quai des Ludes" et du FM2J (cf. article marge droite intérieure).*  
42 quai Perrache - 69002 Lyon  
Tél. : 04 78 37 13 48 - [www.quaidesludes.com](http://www.quaidesludes.com)
- Des spécialistes du jeu d'entreprise :**
- **Médialude**  
86, rue Voltaire - 93100 Montreuil-sous-Bois  
Tél. : 01 48 51 68 64 - fax : 01 48 51 03 29  
<http://www.medialude.com/>
- **Permis de jouer**  
37 rue de Colombes - 92600 Asnières-sur-Seine  
tél. : 01 47 86 25 50  
<http://www.permisdejouer.fr/>
- **Jeux de Traverse**  
Chantal Tardieu/Philippe Cappelle  
62 avenue de la Plage - 62155 Merlimont  
Tél./fax : 03 21 94 90 52  
jeux.de.traverse@wanadoo.fr  
<http://pagesperso-orange.fr/jeux.detraverse/>  
*Association qui promeut les jeux coopératifs.*
- **Rêves de Jeux**  
Espace A7 - 5 rue Yon Lug  
69310 PIERRE BÉNITE  
Tél. : 04 72 50 16 39  
<http://www.revesdejeux.com/>  
*Association qui promeut les Jeux de société et jeux de rôle grandeur nature. Organise des séjours (ACM).*

#### Le réseau Ludus : des enseignants qui pratiquent le jeu en classe !

Le réseau Ludus est né en 1999 à la suite du stage de formation continue intitulé "Apprendre l'histoire-géographie par le jeu", animé par Yvan Hochet et Denis Sestier et mis en place grâce au soutien de J. Desquesnes, l'I.P.R. d'histoire-géographie de l'académie de Caen. A l'issue de ce stage, la plupart des participants ont souhaité approfondir la démarche et rester en contact pour mettre en commun leurs productions et réflexions. Basé sur un fonctionnement bénévole et animé d'une philosophie mutualiste, le réseau Ludus était né.

Ce réseau a développé un site internet - médium idéal pour mutualiser les productions - hébergé sur le site de l'académie de Caen. On y trouve des textes théoriques sur "pourquoi jouer en classe", des conseils sur comment mener un jeu en classe, une classification des jeux... il propose aussi des fiches de présentation des jeux créés par les enseignants (souvent téléchargeables). Enfin, la rubrique "Comment

créer un jeu ?" détaille la démarche, illustrée par des exemples de création de jeux étape par étape.

Grâce au site, le réseau Ludus a pu maintenir et créer des contacts avec des correspondants de toutes origines géographiques, de France (en provenance de toutes académies) mais aussi de contrées francophones portées sur l'innovation pédagogique telles que le Québec ou la Belgique, ce qui est une belle preuve de vitalité pour les idées défendues. Le but du réseau Ludus n'est pas de créer une nouvelle et éphémère mode pédagogique mais bien au contraire de proposer un outil supplémentaire et non exclusif dans la boîte à outils des enseignants qui cherchent à faire réussir tous leurs élèves en particulier au collège.

En 2008, le réseau Ludus a ouvert son blog <http://lewebpedagogique.com/reseauludus/>, afin de permettre plus de réactivité (le monde pédagogique est certes petit, mais il bouge !) et plus d'interactivité avec ses lecteurs.

plus d'info sur :  
<http://www.discip.ac-caen.fr/histgeo/ludus/>

## ) Fenêtres ouvertes sur le Net ! (

• <http://www.econo-ecolo.org/>  
Aller sur "jeux et enfance" puis "recherchez un jeu ou un jouet" : ce site propose un grand choix de jeux de société sur l'environnement avec description et avis sur leur utilisation. ■

#### Les sites des spécialistes du jeu de société

Pour découvrir de nombreux jeux : présentations, règles, jeux épuisés, nouveautés, avis, jeux à télécharger, à fabriquer, éditeurs...

• <http://1001jeux.free.fr/>  
Mini-portal de sites de jeux de société. ■

• <http://www.trictrac.net/>  
Magazine internet des jeux de société. ■

• <http://jeuxsoc.fr/> ■

• <http://jeuxstrategie.free.fr/> ■

• <http://www.ludism.fr/> ■

• <http://jesweb.net/> ■

• <http://imaginez.net.free.fr/>  
Site dédié aux jeux de rôle (JdR) ou jeux d'imaginaire collaboratif. ■

• <http://creoludo.fr/>  
Site de créateurs de jeux. Présente des jeux non encore édités et propose des événements pour faire connaître les jeux. ■

#### Des documents sur le jeu

• <http://www.globenet.org/demain-le-monde/dlmeptmaj/jeupedagogie.html>  
"Le jeu est un support pour la pédagogie de l'éducation au développement" : interview de B. Lecorps. ■

• <http://cf.geocities.com/ndegrandmont/index.htm>

Un site sur la pédagogie du jeu, fait par Nicole

de Grandmont, auteur de nombreux ouvrages sur le sujet. ■

• <http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu>  
L'encyclopédie collaborative wikipédia a développé un portail sur le jeu très riche. ■

#### Jeux en ligne sur le développement durable

• <http://dev.effetpapillon.net/> ■

• <http://www.sos-21.com/> ■

• <http://www.durable-et-vous.com/> ■

#### Des jeux à télécharger (règles, fiches d'animation, cartes, plateaux...)

• <http://lesjeuxdegenie.free.fr/>  
Une grande quantité de jeux téléchargeables pour les cycles 1 (2 à 4 ans). ■

• <http://www.afric-impact.org/>  
Aller dans "secteur" "formation" puis dans "recherches" : un grand nombre de fiches téléchargeables expliquant des jeux de simulation autour des thèmes du développement, de l'environnement et de la solidarité. ■

• [http://www.quinoa.be/IMG/pdf/SC-ficelle\\_farde-2.pdf](http://www.quinoa.be/IMG/pdf/SC-ficelle_farde-2.pdf)

Un classeur pratique en ligne pour animer le "jeu de la ficelle" ou comment déjouer son assiette (jeu de simulation sur la mondialisation). ■

#### Des éditeurs ou distributeurs

• <http://www.bioviva.com> ■

• <http://www.arplay-editions.com> ■

• <http://www.edujeux.fr/> ■

• <http://www.aritma.net/> ■

• <http://www.jeprogresse.com/> ■

# chronique bibliographique

jeu

## • Ouvrages généraux

**SAUTOT, Jean-Pierre.** *Jouer à l'école : socialisation, culture, apprentissages.* CRDP Grenoble, 2006. 295 p. (Projets pour l'école).

Comprend : - Une étude du jeu chez l'adulte et l'enfant, dans le développement de l'individu ; des valeurs du jeu, de ses objectifs pédagogiques ; des situations de jeu (libre, contraint ou pédagogique), les différents classements... - Une partie pratique présentant des techniques d'animation de jeux à visée pédagogique : leurs objectifs et leurs différentes étapes (y compris l'organisation matérielle).

**DERU, Pascal.** (préface de EPSTEIN, Jean). *Le jeu vous va si bien ! Le Souffle d'Or*, 2006. 299 p. - (Créativité).

Plaidoyer pour le jeu comme un outil d'épanouissement pour les enfants et les adultes, acte convivial et source de plaisir, voie royale de découverte de soi et des autres, chemin de rencontres, balade dans les différentes cultures du monde, et pas uniquement outil pédagogique. Une partie pratique donne des pistes de jeux : d'adresse, de mémoire, visuels, de bienveillance, de construction...

**BARTHELEMY-RUIZ, Chantal.** *Le jeu et les supports ludiques en formation d'adultes.* Editions d'organisation, 1993, réédition 2006.

Panorama dans les pays francophones d'Europe et au Canada : utilisation du jeu et pertinence du choix de cette méthode en regard des objectifs de formation. Paroles de créateurs et d'utilisateurs et pistes pour créer un jeu destiné à la formation ou pour mener efficacement des activités ludiques.

**BROUGERE, Gilles.** *Jeu et éducation.* L'Harmattan, 1995. 284 p. (Education et formation. Série références).

Analyse des différentes façons de penser la relation entre jeu et éducation s'appuyant sur les apports de différents auteurs (pédagogues, philosophes, psychologues), du discours sur le jeu spécifique produit par l'école maternelle française et du chemin fait par l'idée qu'un jeu puisse être éducatif.

**BROUGERE, Gilles.** *Jouer/apprendre.* Economica, 2005. 176 p. (Anthropos).

Un professeur de sciences de l'éducation analyse des relations complexes qui lient ou séparent les actions de jouer et d'apprendre. Le jeu est conçu selon des contextes variables : le jeu divertissement qui permet d'apprendre de façon fortuite, et les jeux construits à partir d'objectifs explicitement pédagogiques.

**GRANDMONT, Nicole (de).** *Pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre.* De Boeck Université, 1997, 112 p.

S'appuie sur des recherches et des pratiques en milieu scolaire. Réflexion sur le sens du jeu, ses rites, lois, utilisations, origines et sa perception - Distinctions entre jeu ludique, jeu éducatif et jeu pédagogique - Définition du jeu et du jouet - Place

que peut prendre le jeu dans l'éducation et les possibilités d'aide qu'il représente pour l'enfant déficient.

**MUCCHIELLI, Alex.** *Les jeux de rôles.* PUF, 1995. 126 p. (Que sais-je ? ; 2098).

Apports conceptuels et méthodologiques pour analyser les jeux de rôle afin d'en concevoir, pour la thérapie, la formation ou la pédagogie active.

*Animation et éducation*, revue de l'OCCE Dossier : On ne joue pas à l'école, on apprend, n° 191

*Les Cahiers Pédagogiques*, n° 448, dec. 2006, Dossier : le jeu en classe.

Ce dossier, revu et augmenté, constitue un chapitre de "L'École enfin expliquée aux parents (et aux autres)" publié aux éditions Stock en partenariat avec Curiosphere.tv : <http://www.curiosphere.tv/ressource/15845-le-jeu-rien-de-plus-serieux/>

## • Des recueils de jeux et d'exercices ludiques

**CARRÉ, Pascal.** *Le guide des jeux pour la planète : le développement durable dans les mains de nos enfants.* Ed. Yves Michel, 2008. 259 p.

Sélection de jeux classés par thème (climat et énergie, déchets, eau...), par type de jeu (jeux de création et découverte du monde, coopératifs ou non, de carte, jouets, jeux vidéo) et par âge (de moins de 4 ans à plus de 12 ans).

**BIDEAU, Alain.** *Apprendre, se distraire et créer avec le jeu : 10 jeux à fabriquer.* Chronique sociale, 1996. 129 p.

La première partie porte sur le jeu et sa place dans la société, ainsi que les enjeux liés aux ludothèques et maisons de jeux. La seconde présente dix jeux d'intérieur pour amuser jeunes et moins jeunes (jeux d'animation et jeux à fabriquer).

**PAUL-CAVALLIER, François.** *Jeux de coopération pour les formateurs : 70 jeux pour développer l'esprit d'équipe.* Nouv. éd. mise à jour. Ed. d'Organisation, 2007. 152 p. (Livres outils. Formation).

Développer l'esprit d'équipe grâce à des jeux coopératifs - Tout ce qu'il faut savoir pour préparer un stage - Des fiches précises pour organiser chaque exercice.

**MASHERED, Mildred.** Université de paix, *Jeux coopératifs pour bâtir la paix.* Chronique sociale, 2005. 275 p. (Savoir communiquer).

Guide pratique recensant les règles de 300 activités ludiques et sports coopératifs. Leur but est de développer la confiance en soi, le respect de l'autre, la cohésion du groupe et la solidarité. Ce livre s'adresse à toute personne travaillant avec des enfants à partir de l'âge de 3 ans.

**WEISS, François.** *Jouer, communiquer, apprendre.* Hachette, 2002. 127 p. (Pratiques de classe).

Ouvrage pratique destiné à l'enseignant en français langue étrangère, mais aussi à ceux qui veu-

lent favoriser l'implication des apprenants grâce à des activités stimulantes, ludiques, créatives, grâce aux jeux qui amènent des situations de communication et d'expression écrite ou orale (lettres et mots, poser des questions, mimes et jeux de rôle, créativité...).

**DUMONTEIL-KREMER, Catherine / CHARTON, Delphine (Ill.).** *Jouons ensemble... autrement : améliorer nos relations par le jeu.* Editions La Plage (Sète), 2007. 160 p.

Une approche du jeu inhabituelle, inspirée de la non-violence, pour jouer vraiment avec ses enfants et privilégier le plaisir de vivre ensemble, tout en réfléchissant sur l'utilité du jouet. Présentation d'une cinquantaine de jeux spontanés simples à mettre en place, de jeux de société coopératifs et de jeux de plateaux originaux.

**HOURST, Bruno / THIAGARAJAN, Sivasailam.** *Modèles de jeux de formation : Les jeux-cadres de Thiagi.* Eyrolles, 2007.

Un jeu-cadre est une structure de jeu vide de contenu, que l'on remplit en fonction de ses besoins de formation ou d'enseignement. On trouvera des "jeux-conférences" (combinant la conférence avec la participation et le plaisir que génèrent les stratégies interactives) ; des jeux pour mieux tirer parti des lectures (alliant découverte d'un texte imprimé avec la motivation que déclenchent des activités plaisantes)...

**BEAUFORT, Thierry.** *40 exercices de pédagogie ludique pour la formation - Savoir impliquer les apprenants.* ESF, 2008, 205 p., (formation permanente).

Des exercices accompagnés de conseils pédagogiques, regroupés autour de cinq grands thèmes : se présenter autrement, pratiquer l'écoute active, s'exprimer pour s'affirmer, créer une dynamique de groupe, stimuler la créativité. Avec : temps de mise en place, matériel nécessaire, niveau de difficulté, durée, nombre de participants requis et objectifs.

## • Des revues

**Tangente jeux et Stratégie**, Les Editions Pole Tangente Jeux & Stratégie est le magazine bimestriel des jeux EN société créé par la réunion entre VOX LUDI et Tangente JEUX. <http://www.jeuxetstrategie.com/>

**Plato Magazine - le mag des jeux de bonne société** Plato est un magazine papier téléchargeable sur le site : <http://www.plato-magazine.com/>

**Jeux sur un plateau**

Mensuel francophone consacré aux jeux de société sous toutes ses formes : stratégie, plateau, cartes. <http://www.jsp-mag.com/>

La valorisation de l'information est soutenue financièrement par :



Bibliographie réalisée avec l'aimable participation de Véronique BAUDRY du Centre de Documentation du Graine Poitou-Charentes.



Directeur de publication : Jean-Pierre SARDIN - Comité de rédaction : Ifrée et ses partenaires  
Secrétariat de rédaction : Annie BAUER - Coordination : Francis THUBÉ  
**Institut de formation et de recherche en éducation à l'environnement en Poitou-Charentes**  
Carrefour de la Canauderie - Forêt de Chizé - 79360 Villiers-en-Bois - Tél. : 05 49 09 64 92 - Fax : 05 49 09 68 95  
e-mail : ifree@ifree.asso.fr - <http://www.ifree.asso.fr>  
Impression : Actiade (Foncouverte -17) - Dépôt légal : avril 2009 - ISSN 1760 - 1061

