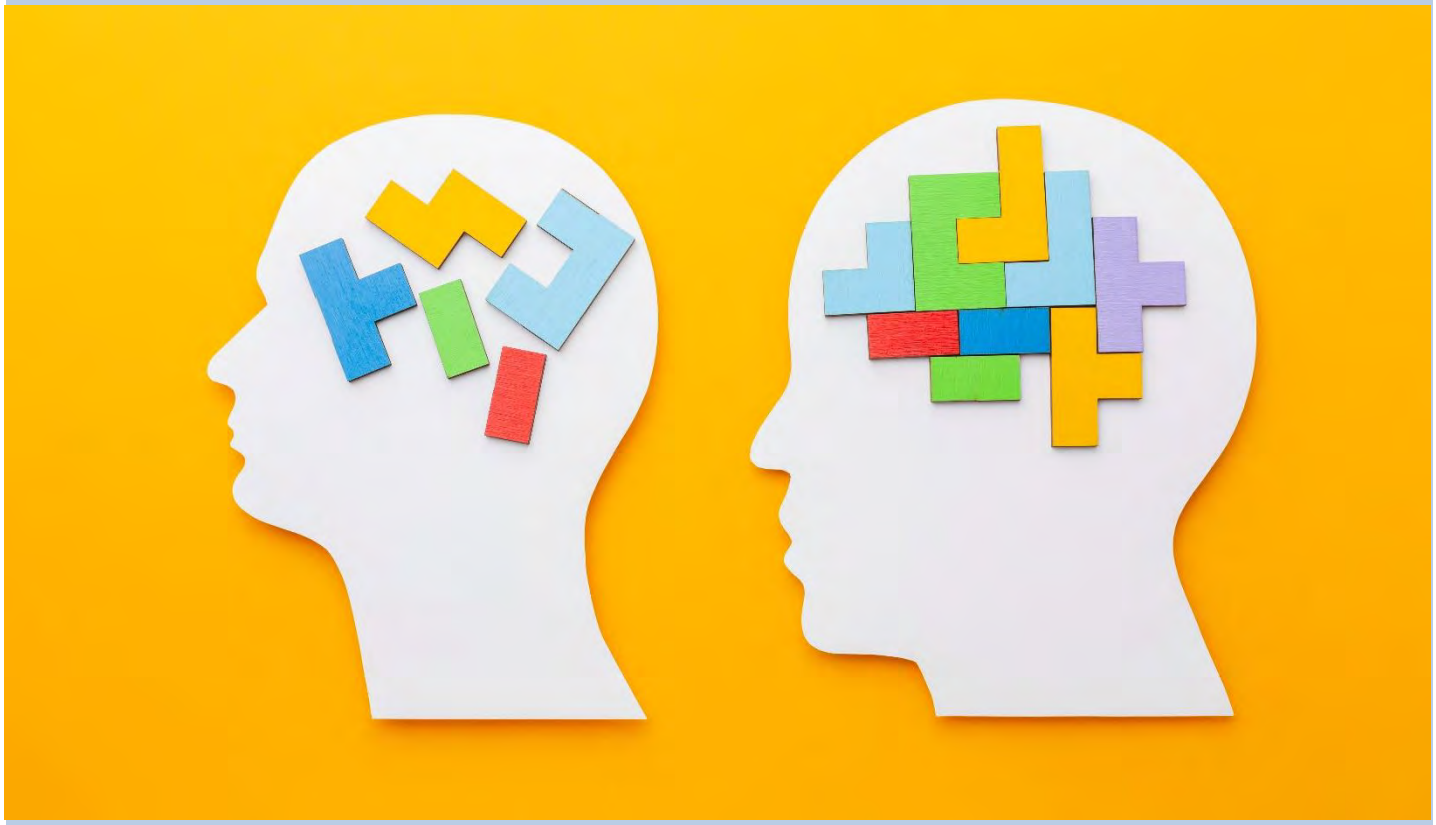
# APPRENTISSAGE PAR LE JEU

## Sélection documentaire

Avril 2023



BU.UNIV-LORRAINE.FR

UNIVERSITÉ DE LORRAINE
INSPÉ Institut national supérieur du professorat et de l'éducation Académie de Nancy-Metz
BIBLIOTHÈQUES UNIVERSITAIRES

# Table des matières

Jeu et apprentissage : ressources scientifiques et théoriques ..... 3
Jeu comme pratique pédagogique..... 9

## Sélection indicative de documents présents dans les bibliothèques de l'Université de Lorraine ou consultables en ligne

## Avril 2023

BIBLIOTHÈQUES UNIVERSITAIRES

# Jeu et apprentissage : ressources scientifiques et théoriques

Je veux le lire

**Regards sur le jeu en didactique des langues et des cultures : penser, concevoir, évaluer, former**
Silva, Haydée
Peter Lang, 2022
ISBN : 978-2-87574-400-5

Le jeu est un outil d'apprentissage jouissant aujourd'hui d'une visibilité et d'une légitimité accrues. S'il est facile de trouver des recueils d'activités, les ouvrages en didactique francophone des langues et des cultures permettant de poser un regard critique alliant réflexion scientifique et application sont rares. Ce livre vise à combler cette lacune. L'ouvrage propose des réflexions théoriques étayées par la pratique et offre des outils pour problématiser une approche ludique. Il fournit de multiples pistes pour mieux choisir, adapter, détourner, concevoir et faire concevoir des jeux et apporte des idées pour mieux exploiter les liens possibles entre jeu et évaluation : évaluation par le jeu mais aussi évaluation du jeu par les concepteurs et les utilisateurs.

Je veux le lire

**Le développement cognitif par le jeu**
Samier, Rémi; Jacques, Sylvie
Éditions Tom Pousse, 2021
ISBN : 978-2-35345-234-7

Ce livre s'adresse à toutes les personnes concernées par le jeu et le développement de l'enfant. Il constitue un réel outil de formation pour les parents, les aidants et les différents intervenants : enseignants, ergothérapeutes, orthophonistes, psychologues, psychomotriciens. Cette approche pratique et concrète sur les bénéfices du jeu synthétise les récentes recherches sur le sujet. Cet ouvrage propose des grilles d'analyse des fonctions cognitives et exécutives sollicitées par le jeu et un éventail d'activités pour une mise en application rapide. Pour optimiser la compréhension, les différentes parties s'appuient sur de nombreux schémas et sont accompagnées d'un glossaire. Les recommandations et les stratégies présentées offrent de nouvelles pistes d'utilisation du jeu pour le développement de tous les enfants qu'ils aient un trouble ou non.

Je veux le lire

## Jouer, un moteur pour la vie : comment le jeu développe la créativité et l'intelligence sociale de l'enfant ?

Huerre, Patrice
Éditions Nathan, 2021
ISBN : 978-2-09-279146-2

À l'heure où les mercredis de nos enfants ressemblent à des marathons, où dès la maternelle les performances sont consignées par écrit, où l'on confond jeu et jouet éducatif, aurait-on perdu le goût de jouer ? Gratuitement, simplement par plaisir ? Pourtant, même si les exigences de réussite et la pression sociale l'ont relégué à du superflu, le jeu est bel et bien essentiel dans la construction de soi et dans le développement des capacités de socialisation et de création. Et lorsque le jeu a fait défaut, c'est plus tard - notamment à l'adolescence - que sa nécessité nous apparaît, en creux. Le pédopsychiatre Patrice Huerre revient sur cette question essentielle et répond à nos interrogations : faut-il jouer avec ses enfants ? Y a-t-il de bons et de mauvais jouets ? Doit-on avoir peur des jeux vidéos ? Doit-on forcer un enfant solitaire à jouer avec les autres ? Comment le jeu évolue-t-il à partir de l'école primaire ? Joue-t-on encore à l'adolescence ?

Je veux le lire

## Apprendre en jouant

Sanchez, Éric ; Romero, Margarida ; Viéville, Thierry
Retz, 2020
ISBN : 978-2-7256-3955-0

On devrait rendre l'enseignement plus ludique ! Quel professeur n'a jamais entendu cette affirmation, de la part de parents – ou même de collègues – qui voient dans le jeu une solution idéale pour favoriser la motivation des élèves et lutter contre le décrochage scolaire? L'idée n'est pas nouvelle. Mais l'omniprésence des smartphones, le saut technologique récent et l'inventivité des créateurs de jeux-vidéo ont redonné à cette question une belle actualité. Est-ce à dire que, pour enseigner, il faudrait désormais s'inspirer des codes de Fortnite ou de Minecraft ? Fidèles aux principes de la collection, les auteurs s'emploient à passer au tamis les mythes et les réalités qui entourent la question du jeu dans un cadre scolaire tels que : « Le jeu, c'est surtout pour les enfants », « La gamification ou ludicisation permet d'améliorer les apprentissages », « On apprend mieux en jouant », « Le jeu est une activité solitaire qui privilégie la compétition ».

Je veux le lire

## Jeu vidéo et adolescence

Berry, Vincent; Andlauer, Leticia

Hermann, 2019
ISBN : 978-2-7637-3999-1

"A partir d'enquêtes de terrain, cet ouvrage propose de déconstruire les présupposés sur le jeu vidéo afin de mieux comprendre sa relations avec ces adeptes singuliers que sont les adolescents et, depuis plusieurs années déjà, les adolescentes. De leur rôle dans la construction identitaire de jeunes joueurs aux représentations de l'adolescence dans les scénarios qu'ils proposent, les jeux vidéo révèlent alors leur complexité à la lumière des regards sociologiques et anthropologiques." [Extrait de la 4e de couv.] Cet ouvrage fait partie de la bibliographie officielle du concours de recrutement 2021 des CPE.

Je veux le lire

## Motivez les enfants par le jeu : utilisez les intelligences multiples

Keymeulen, Renaud; Van, Langendonckt Michel; Massin, Coralie; Hourst, Bruno
De Boeck supérieu, 2018
ISBN : 978-2-8073-2308-7

Les jeux de société et les intelligences multiples sont de véritables outils de réaccrochage scolaire qui aideront les élèves à sortir de leurs difficultés scolaires ou sociales. Le jeu de société n'est pas seulement un outil permettant de tisser des liens entre les différents membres d'une famille ou d'une classe. Il possède en effet de multiples qualités : développer l'empathie, poser des hypothèses, apprendre à s'exprimer, etc. Cet ouvrage résulte du travail d'une vingtaine de spécialistes ludiques (enseignants, animateurs et ludopédagogues), partageant leur expérience dans l'utilisation du jeu comme outil d'apprentissage, de remotivation scolaire et du vivre ensemble. Puisant sa force dans la théorie des intelligences multiples d'Howard Gardner, cet ouvrage propose de découvrir le potentiel important des jeux de société pour développer des savoirs, savoir-faire, savoir-être ainsi que des compétences disciplinaires ou transversales.

Je veux le lire

## Jouer : faisons confiance à nos enfants

Stern, André; Stern, Pauline; Stern, Arno
Actes Sud, 2017
ISBN : 978-2-330-07800-3

Le jeu est pour l'enfant la manière la plus directe de se connecter à la vie de tous les jours, à lui-même et au monde. Pour l'enfant, le jeu libre est une nécessité. Une prédisposition, un penchant, souvent un impératif. Il est, pour l'enfant, un accomplissement profond.

Je veux le lire

## Jeu et compétences scolaires : comment enseigner les compétences à l'école ?

Van Lint, Sylvie
De Boeck Éducation, 2016
ISBN : 978-2-8041-9530-4

Le jeu, en tant qu'objet culturel, a été étudié par des chercheurs appartenant à bien des domaines de recherches : philosophes, sociologues, ethnologues, anthropologue, psychologues, psychanalystes, … tous se sont intéressés à ce même objet. Chacun a étudié le jeu selon son propre cadre conceptuel et a poursuivi les questions de recherche propres à son champ d'investigation. Ainsi, l'ethnologue tente-t-il de mettre à jour l'origine du jeu dans les différentes sociétés là où le sociologue essaye de comprendre le phénomène ludique en tant qu'organisation humaine. Face à cette surabondance d'informations, il n'est pas toujours facile de construire sa propre opinion. L'objet de cet ouvrage veut approfondir la question du jeu face aux découvertes et apprentissages de l'enfant d'abord, de l'élève ensuite. Il retracera, dans un premier temps, les observations et analyses, parfois contradictoires, de différents chercheurs qui se sont intéressés à cette activité de l'enfant. La question de la place du jeu dans les apprentissages scolaires de l'élève sera ensuite largement développée.

Sciences du jeu

Je veux le lire

## Soyons sérieux et jouons un peu ! » Navigation aux frontières de la classe par le jeu vidéo d'apprentissage Mecagenius

Potier, Victor
Sciences du Jeu, 2016, Vol.5
EISSN: 2269-2657

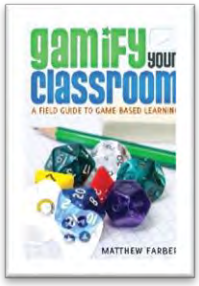
L'engouement autour des jeux sérieux tend parfois à faire oublier le peu de travaux encore produits sur ces objets hybrides. Relevant en même temps du loisir, par de forts marqueurs relatifs au jeu, et du travail, par la visée pédagogique qui les caractérise, ces jeux interrogent la transformation des frontières entre travail d'apprentissage et loisir. Ainsi, en saisissant conjointement les processus de numérisation et de ludicisation du paysage pédagogique, il est possible d'aborder l'analyse des jeux sérieux sous l'angle pragmatique des usages qui en sont faits. Les jeux sérieux se positionnent en dehors de la démarcation définissant l'intérieur et l'extérieur de la salle de classe et, à cette notion de rupture, opposent une continuité dans les usages. Cette continuité désenclave le jeu de sa seule acception matérielle, pour en faire un mode de réalisation de l'activité de travail, dont l'étude engage à faire naviguer la réflexion aux frontières du temps et de l'espace de la classe.

Je veux le lire

## L'intervention éducative au préscolaire : Un modèle de pédagogie du jeu

Marinova, Krasimira
Les Presses de l'Université du Québec, 2015
ISBN : 978-2-7605-3919-8

Jouer et voir le monde sous un angle ludique est une compétence nécessaire pour toutes les enseignantes, particulièrement pour les enseignantes du préscolaire pour qui cette compétence constitue l'essence même de leur identité professionnelle. Toutefois, nombreuses sont les futures enseignantes qui, dans le passage de l'adolescence à l'âge adulte, ont perdu «le code de jeu». Elles doivent réapprendre à jouer.Dans le langage pédagogique, cela veut dire: connaître le système complexe et dynamique du jeu, maîtriser les différentes voies de construction du jeu propres aux différentes étapes du préscolaire, agir dans une situation imaginaire, se positionner selon différents rôles, gérer des conflits intrinsèques à l'activité et organiser les apprentissages dans un contexte ludique.Cet ouvrage permettra aux futures enseignantes de l'éducation préscolaire, et à celles déjà en fonction, de faire le lien entre les concepts théoriques et leur expression dans la pratique. Elles seront ainsi en mesure d'observer le jeu des enfants, d'établir leurs degrés de progression, d'évaluer la culture et la compétence ludiques de chaque enfant et de la classe, et ce, en vue d'élaborer un modèle personnel d'intervention éducative basée sur le jeu. L'ouvrage les fera passer de la perspective pédagogique qui consiste à «jouer pour apprendre» à celle qui requiert d'«apprendre pour jouer».




Je veux le lire

## Gamify your classroom : a field guide to game-based learning

Farber, Matthew
Peter Lang, 2015
ISBN : 978-1-4331-2670-3

This book is a field guide on how to implement game-based learning and "gamification" techniques to the everyday teaching. Ouvrage en anglais.

Je veux le lire

## Jeu et temporalité dans les apprentissages

Alletru, Amélie; Barry, Valérie; Bolotte Chantal…[et. al]
Retz : FNAME, 2015
ISBN : 978-2-7256-3369-5

Regards pluridisciplinaires sur l'inscription de l'enfant dans le temps, sur les fonctions du langage et du récit dans la construction des savoirs. La seconde partie mêlant théorie et pratique interroge les relations entre le jeu et les apprentissages et énonce des propositions de remédiation innovantes.

Je veux le lire

### Élèves en difficulté : à l'école du jeu

Métra, Maryse
L'école des parents, 2013, Vol.605 (6), p32-33
ISSN : 0424-2238

À l'école, les enseignants specialisés utilisent le jeu pour réconcilier les élèves avec les apprentissages et prévenir l'échec scolaire...

---

Je veux le lire

### Présentation: Jeux et apprentissage dans les mondes numériques

Taktak, Emmanuel Duplàa
The Canadian Network for Innovation in Education (CNIE), 2011
EISSN: 1499-6685

Au regard du développement important et rapide des jeux vidéo et du questionnement qu'ils suscitent parmi la communauté éducative, plusieurs chercheurs, jeunes ou expérimentés, ont mis en commun leurs réflexions. Cette conférence, reconduite en 2011, a donné lieu à des présentations de travaux très variés et de grande qualité sur le thème général des jeux et de l'apprentissage, et en particulier sur le thème des jeux sérieux, c'est-à-dire des jeux assurant une certaine compétition intellectuelle contre un ordinateur dans un but éducatif (Zyda, Mayberry, McCree & Davis, 2005). Ce numéro spécial de la Revue canadienne de l'apprentissage et de la technologie est le fruit de cette rencontre. Il reprend les meilleures présentations et témoigne ainsi de la naissance d'une communauté de recherche francophone sur les jeux et les apprentissages dans les mondes numériques.

---

Je veux le lire

### Associer jeux ("sérieux" ou autres) et apprentissages

Rodriguez, Annie
Delagrave, 2010
ISBN : 978-2-206-01602-3

L'auteur expose tout d'abord les modalités pour associer jeux et apprentissages, puis les dynamiques ludiques intégrant les apprentissages et enfin les multiples savoirs en jeu avec la participation de l'enseignant en tant que formateur joueur.

---

# Jeu comme pratique pédagogique

Je veux le lire

### CANOPÉ : Ressources variées sur « le jeu et la pédagogie »

Je veux le lire

### CANOPÉ : Base de fiches pédagogiques – Jeux de cartes et de plateau

Vous souhaitez utiliser des jeux de cartes ou des jeux de plateau pour les intégrer à vos séances en classe ou à vos animations pédagogiques ? Cet espace est le vôtre ! Découvrez notre base de fiches pédagogiques pour l'utilisation de jeux « grand public » dans les apprentissages, du cycle 1 au lycée et des fiches plus particulièrement destinées aux parents.

Je veux le lire

### Ludopédagogie : 55 outils, 11 plans d'action, 5 ressources numériques

Cortana, Marie
Vuibert, 2022
ISBN : 978-2-311-62490-8

Formateurs, enseignants, conférenciers, vous souhaitez engager vos apprenants ou renforcer leur implication tout en sortant des sentiers battus ? Vous cherchez à enrichir votre boîte à outils en variant les techniques d'animation ? Vous souhaitez rendre vos interventions plus ludiques auprès de vos différents publics ? Découvrez 55 outils et 11 plans d'action pour : maîtriser les techniques ludopédagogiques simples à mettre en place et adaptées à la dynamique des groupes ; intégrer des activités ludiques pour ancrer les apprentissages de manière mémorable ; mobiliser des techniques d'animation selon les thématiques d'intervention et les spécificités du public ; capter l'attention du public et maintenir une dynamique relationnelle efficace.

Je veux le lire

### Jouer en classe : cycle 2 : le guide pratique de Monsieur Mathieu

Quénée, Mathieu
Magnard, 2022
ISBN : 978-2-210-50933-7

Le jeu tient un rôle essentiel et bénéfique dans l'enseignement : motivation et attention accrues des élèves, apprentissages pérennes et ambiance de classe détendue et bienveillante. Les programmes de l'école primaire lui réservent donc naturellement une place de plus en plus importante. Passionné de jeux et fort de son expérience de plus de 15 ans dans l'enseignement, Mathieu Quénée offre ici toutes les clés pour comprendre et mettre en place une pédagogie par le jeu. Vous découvrirez des astuces pratiques, des conseils, des idées pour organiser des ateliers jeux en classe et diversifiez vos pratiques. 80 jeux testés par l'auteur sont présentés de façon détaillée. Les compétences travaillées matière par matière sont présentées pour chaque jeu ainsi que leurs liens avec les programmes des classes de CP, CE1 et CE2. Le jeu "Loupé le loup !", créé par l'auteur et offert avec cet ouvrage, vous permettra de mettre directement en pratique les nombreux conseils de ce guide et de lier plaisir et apprentissage de la numération pour vos élèves de cycle 2.

Je veux le lire

### Escape games : Maths CE2

Botalla, Emma; Bonneau, Christelle; Cosson, Marie-Christine; Vernet, Morgan
Nathan, 2022
ISBN : 978-209-125-203-2

Quand les Mathématiques deviennent un terrain de jeu ! Des énigmes enthousiasmantes pour réinvestir et consolider les connaissances et les compétences acquises.
Une pochette avec 3 escape games à répartir dans l'année en fonction de votre progression, avec des activités dans tous les domaines mathématiques.

Je veux le lire

### Le grand livre des jeux de formation : 100 jeux et activités ludiques pour apprendre en groupe

Jousse, Nicolas
Eyrolles, 2021
ISBN : 978-2-212-56790-8

Introduire un stage ou aborder des notions ardues de façon ludique, présenter des informations en s'amusant, affûter la logique des stagiaires en stimulant leur créativité, traiter d'un sujet rébarbatif tout en dynamisant un groupe... Boîte à jeux quasi inépuisable, voici l'ouvrage dont tout bon formateur ne pourra plus se passer ! 100 jeux originaux prêts à l'emploi, classés par famille et par objectif, avec leurs fiches-outils, pour une utilisation simple en formation ; 9 focus méthodologiques qui répondent à vos questions et à celles des joueurs ; 6 points de vue détaillés d'experts et de ludo-formateurs. Sans oublier que jouer en formation, c'est bien, mais jouer par plaisir, c'est mieux !

Je veux le lire

## Escape games : Maths CM1

Botalla, Emma
Nathan, 2021
ISBN : 978-2-09-124277-4

Quand les Maths deviennent un terrain de jeu ! Tout pour mettre en place 3 escape games. Le guide pédagogique : les enjeux pédagogiques et la démarche ; l'organisation détaillée de la gestion du temps, de l'espace, du matériel et des équipes ; le storytelling et le pas à pas de la résolution de chaque énigme ; des aides et des relances pour les équipes en difficulté. Le bloc de fiches détachables à photocopier : Une "zone d'entrainement" pour les élèves en amont de l'escape game ; tout le matériel pour mettre en place les escape games (posters, outils détachables, caches, cartes victoire...) ; des débats en EMC.

Je veux le lire

## Escape games : Sciences CM

Botalla, Emma; Pointu, Suzanne; Villette-Zolty, Hugo; Freyssinet, William
Nathan, 2020
ISBN : 978-2-09-124912-4

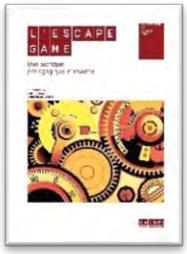
Enseigner les Sciences autrement grâce à une pratique pédagogique innovante et active ! Des énigmes enthousiasmantes pour travailler la coopération entre élèves et permettre le réinvestissement et la consolidation des connaissances et compétences ! 6 escape games tout-en-un avec : Les posters de jeu - Chaque poster en 3 exemplaires au format A3 - Les thèmes : la Terre et le Système solaire ; la diversité des êtres vivants ; les matériaux ; l'énergie ; l'alimentation, activité de la Terre et risques humains. Le guide pédagogique - L'explication des enjeux pédagogiques et de la démarche - L'organisation détaillée de la gestion du temps, de l'espace, du matériel et des équipes - Les storytellings et le pas à pas de la résolution de chaque énigme - Des aides, des relances et des indices pour les équipes en difficulté. Les fiches à photocopier - Une zone d'entrainement pour se préparer en amont et réviser les connaissances mises en jeu - Tout le matériel pour mettre en place les escape games : outils détachables, caches, cartes, récompenses...

Je veux le lire

## Escape games : Histoire CM

Botalla, Emma
Nathan, 2020
ISBN : 978-2-09-124911-7

Enseigner l'Histoire autrement grâce à une pratique pédagogique innovante et active ! 6 escape games tout-en-un avec : Les posters de jeu - Chaque poster en 3 exemplaires au format A3 - Les thèmes : les Gaulois et l'Empire romain ; de Louis IX à Louis XIV ; la Révolution française ; le temps de la République ; l'âge industriel ; la Première Guerre Mondiale Le guide pédagogique - L'explication des enjeux pédagogiques et de la démarche - L'organisation détaillée de la gestion du temps, de l'espace, du matériel et ses équipes - Les storytellings et le pas à pas de la résolution de chaque énigme - Des aides, des relances et des indices pour les équipes en difficulté Les fiches à photocopier - Une zone d'entrainement pour se préparer en amont et réviser les connaissances mises en jeu - Tout le matériel pour mettre en place les escape games : outils détachables, caches, cartes, récompenses...




Je veux le lire

## L'escape game : une pratique pédagogique innovante

Lebret, Émilie; Quesne, Christelle
Canopé, 2019
ISBN : 978-2-240-04911-7

Quel est l'intérêt pédagogique d'un escape game ? Comment en créer un avec et pour les élèves ? Comment s'approprier un escape game de manière simple en classe ? Le jeu d'évasion pédagogique développe l'imagination, la créativité, les relations sociales et permet également une acquisition pérenne des connaissances. À la manière de maîtres de jeu, les auteurs essaiment, au fil des pages, des apports scientifiques et théoriques, des démarches pédagogiques, des retours d'expériences et des exemples de mise en œuvre d'escape games en classe ou en formation. Pour chaque escape game présenté, sont indiqués : - les objectifs pédagogiques ; - les compétences mises en œuvre ; - le matériel nécessaire ; - le déroulement du jeu ; - les évaluations. Cet ouvrage s'adresse à tous les enseignants désireux d'appréhender cette nouvelle forme de travail collaboratif et de renouveler leur pratique pédagogique.

Je veux le lire

## S'capade pédagogique avec les jeux d'évasion : apprendre grâce aux escape games de la maternelle à la formation d'adultes

Fenaert, Mélanie; Nadam, Patrice; Petit, Anne
Ellipses, 2019
ISBN : 978-2-340-03546-1

Enseignants et formateurs sont de plus en plus nombreux à investir ce format des jeux d'évasion pour enrichir leurs séquences d'apprentissage ou de formation. Leurs motivations sont variées et les exemples fleurissent, notamment sur les réseaux sociaux. De la maternelle au supérieur, en classe ou en formation d'enseignants, réel ou virtuel... le défi-évasion peut répondre à des intentions pédagogiques très différentes et prendre des formes variées. Quels objectifs cibler ? Comment aborder la phase de création ? Où s'inspirer ? Quelle posture adopter en tant que maître du jeu ? Comment s'assurer des apprentissages au-delà du jeu ?... Ce livre permet de comprendre les mécanismes et les enjeux de l'utilisation pédagogique des escape games.

Je veux le lire

## Le rallye mathématique dans la classe : un jeu très sérieux !

Aldon, Gilles
Canopé, 2018
ISBN : 978-1-4331-2670-3

La dimension ludique des rallyes mathématiques est, selon les programmes 2015, « un levier effectif pour la réussite et la motivation » de tous les élèves, et permet de mettre au point et de tester des stratégies, raisonner, percer ensemble des énigmes et prendre goût à résoudre des problèmes. Ainsi, les rallyes permettent de développer les six composantes majeures de l'activité mathématique pointées par les programmes : chercher, modéliser, représenter, raisonner, calculer, communiquer.

Je veux le lire

### L'art en jeu : créer, fabriquer, jouer arts plastiques cycle 1, cycle 2, cycle 3

Grostabussiat, Catherine
Canopé, 2018
ISBN : 978-2-240-04729-8

Cet ouvrage de didactique des arts plastiques propose d'associer le jeu à l'enseignement de la pratique plastique au travers de 18 ateliers expérimentés en classe et décrits en détail. Grâce à des situations pédagogiques variées, l'élève est invité à développer sa créativité en jouant avec les supports, les matières, les outils et les gestes.

---

Je veux le lire

### Et si on jouait à l'école ? : la répétition des leçons par le jeu théâtral

Taralon, Dominique
Gremese, 2017
ISBN : 978-2-36677-129-9

Ce livre montre comment transformer en " jeu théatral " les sujets extraits du programme scolaire. Leur transposition donne vie à des petites leçons, c'est à dire, des saynètes dont le scénario, facile à suivre, est illustré avec des schémas explicites - qu'on peut enrichir, modifier ou réduire à des canevas. Ces leçons, en utilisant l'expression corporelle en plus de la parole, incitent les enfants à participer, en les rendant tous interprètes d'une forme de théatre interactif.

---

Je veux le lire

### Jouer en histoire-géographie : trois jeux complets pour le cycle 4 histoire-géographie, cycle 4, programmes 2016

Berthou, Marc; Boyer, Romain
Canopé, 2016
ISBN : 978-2-240-04252-1

Après une première partie théorique sur la pédagogie du jeu, les auteurs proposent trois jeux : un jeu de programmation immersif qui plonge les élèves au coeur d'une cité médiévale en pleine ébullition en 5e ; un jeu d'enquête et de stratégie qui permet de travailler les notions de puissances et de mondialisation en 4e ; un jeu de rôles à suspense qui met en évidence la complexité d'un monde multipolaire en 3e.

---

Je veux le lire

### Une pédagogie du jeu avant 3 ans : Quelles activités en EAJE ?

Levine, Fabienne
Dunod, 2016
ISBN : 978-2-10-075355-0

Partout où des enfants de moins de 3 ans sont pris en charge, se posent pour les adultes qui les encadrent des questions concrètes sur les méthodes d'éveil, sur le contenu des activités et sur leurs attitudes éducatives. Dans la première partie, l'auteur transmet son regard d'éducatrice et de formatrice sur les modes d'accueil, sur les attentes des parents et sur les questionnements des professionnels de la petite enfance. Dans la seconde partie, elle partage des idées d'activités sensorielles, motrices, manuelles, symboliques et langagières en les accompagnant d'éléments de réflexion qui visent à préserver la valeur du jeu spontané et le besoin de jouer pour jouer.

---

Je veux le lire

## Jeux collectifs en maternelle : agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique cycle 1

Bouchère, Sylvia; Lahaix, Michèle
Canopé, 2015
ISBN : 978-2-86621-793-8

L'ouvrage analyse les besoins et les capacités des enfants de cycle 1 et inscrit la pratique des jeux collectifs en maternelle comme un enseignement de connaissances et de savoirs fondamentaux. La classification des jeux selon les apprentissages visés facilite leur exploitation pédagogique. Chaque jeu est présenté sous la forme d'une fiche pour en faciliter la mise en œuvre. Les auteurs proposent aux enseignants un guide méthodologique complet, basé sur les programmes et les compétences du socle commun de connaissances, de compétences et de culture.