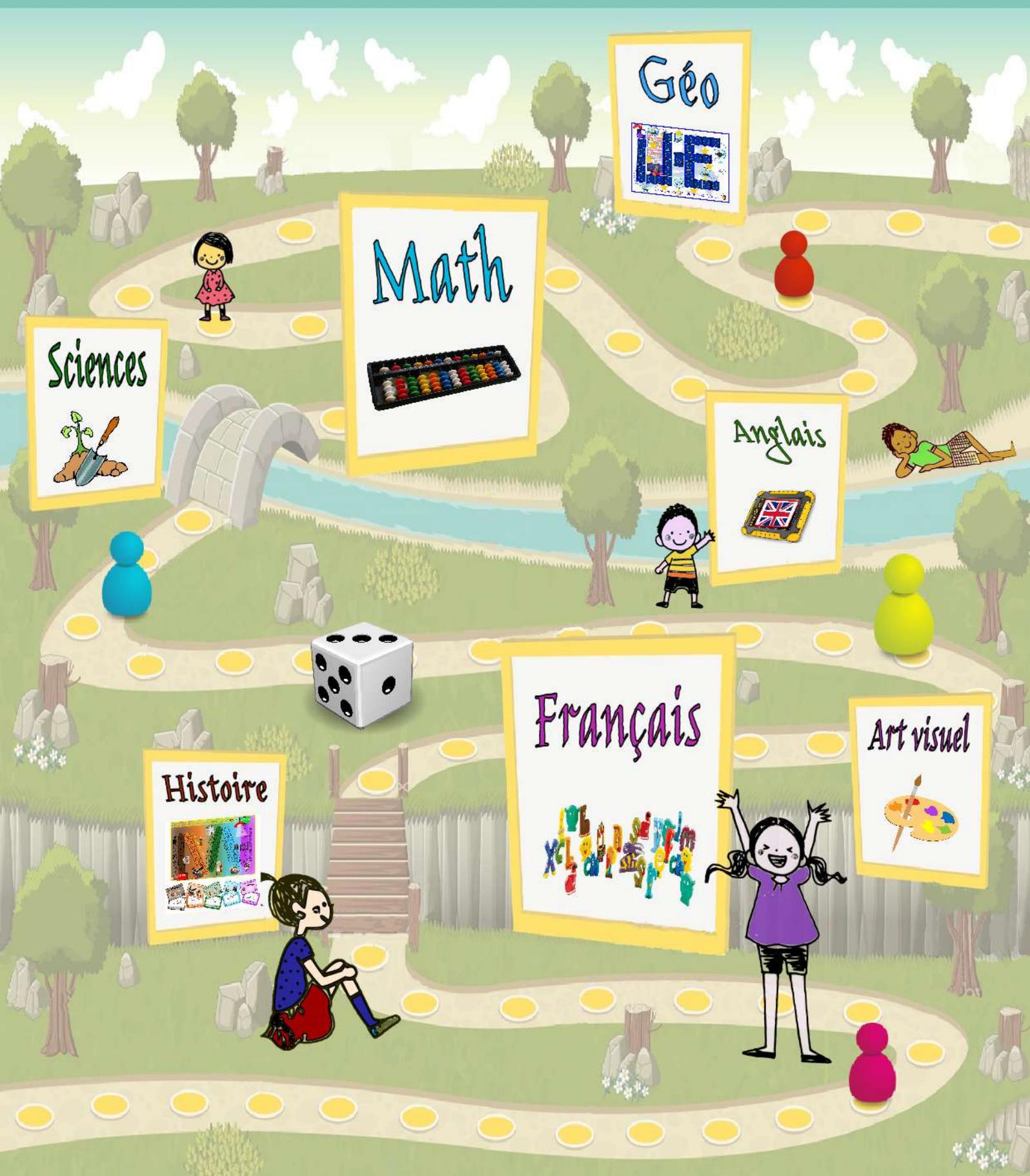


LA METHODE PÉDAGOJEU

Comment utiliser les jeux dans les apprentissages scolaires.



À qui s'adresse cette méthode ?

Cette méthode s'adresse à **tous les parents ayant des enfants scolarisés** à domicile ou non, et **qui veulent s'investir dans l'éducation de leurs enfants** pour préparer sereinement leur avenir, sans se compliquer la vie, mais en s'y investissant avec plaisir.



« Jusqu'à quel âge peut-on utiliser la pédagogie par le jeu »

En théorie, il n'y a pas de limite, puisque de nombreuses entreprises utilisent le jeu pour améliorer les performances, renforcer l'esprit d'équipe et développer certaines compétences. Mais les outils et la démarche que nous développons **s'adressent plus particulièrement à des enfants scolarisés en cycles 1 à 3, ou de même classe d'âge, soit de 3 à 10 ans.**

Les avantages des apprentissages par le jeu :

- ▶ le jeu est l'**élément naturel de l'enfant**, dans lequel il évolue comme un poisson dans l'eau, car **le jeu est vital pour son développement**
- ▶ il n'y a **pas d'échec ni de jugement** dans le jeu,
- ▶ la **motivation** est toujours présente,
- ▶ la répétition n'est **pas fastidieuse**, ni ennuyeuse,
- ▶ l'enfant n'a **pas l'impression d'apprendre**,
- ▶ il **progresses à son rythme**,
- ▶ et renforce sa **confiance en lui**,
- ▶ le jeu favorise la **créativité**,
- ▶ il n'y a **pas de hiérarchie** d'une personne « qui sait (tout) » à une personne qui par conséquent « ne sait rien »,
- ▶ la méthode est ainsi particulièrement appropriée à tous les **enfants en difficultés scolaires**, ou pour qui l'école n'est pas adaptée, mais pas seulement.



Et du coup pour les parents, cela permet de :

- Renforcer votre complicité avec vos enfants,
- Réconcilier vos enfants avec les matières scolaires,
- Instruire vos enfants en toute sérénité.



Oui, mais...

« Le jeu, ce n'est pas sérieux »

Sous-entendu : « il n'est pas possible d'apprendre en jouant ». Car il faut « travailler », ce qui veut dire souffrir ! Pour les nostalgiques du fouet et des punitions, il ressort de plusieurs études scientifiques ([Teicher 2013](#), [MacLaughlin 2014](#), [Van Harmelen 2014](#)) que les humiliations verbales ou physiques endommagent durablement des zones vitales du cerveau.

Les apprentissages faits dans la bienveillance et le plaisir sont bien plus efficaces que ceux qui viennent de la coercition et de la contrainte.

Oui, mais...

« Je ne veux pas me substituer à l'école »

Pensez-vous réellement que l'école fasse correctement son travail d'instruction ? Les enfants qui sortent de l'école maîtrisent-ils les compétences de base ? Posez-vous honnêtement la question, et vous aurez la réponse. Selon un [test international PISA](#) publié en décembre 2019, 21 % des élèves français de 15 ans sont des analphabètes fonctionnels, c'est-à-dire qu'ils ne sont pas capables de comprendre des textes de longueur modérée ou à faire des déductions élémentaires lorsque l'information n'est pas mise en évidence.

Ils sont donc incapables d'utiliser leurs compétences en lecture pour acquérir des connaissances et résoudre des problèmes pratiques. Cela représente 1 élève sur 5, qui sont tous passés par l'école... Notons au passage que le résultat est nettement meilleur pour nos amis Québécois chez qui « seulement » 12,3 % n'atteignent pas ce niveau. Ce qui représente encore 1 élève sur 8. Par contre les performances des élèves Suisses sont moindres et se situent au-dessus des 23 % d'analphabètes fonctionnels à l'âge de 15 ans.

Oui, mais...

« Le jeu doit rester libre et non dirigé »

Certains pensent que c'est dénaturer la notion même de jeu que de vouloir y adjoindre des objectifs pédagogiques et prétendent que le jeu doit rester uniquement libre. Nous pensons au contraire qu'il y a des temps pour tout.

Effectivement, **il faut laisser sa place au jeu libre**, mais ce n'est pas une raison pour autant de se priver de cette possibilité

formidable d'instruire par le jeu.

Nous reviendrons sur cette notion de jeu libre.



Oui, mais...

« Cela ne se fait pas tout seul »

Alors effectivement, il ne suffit pas de mettre un enfant devant un jeu vidéo, quand bien même il serait qualifié « d'éducatif », pour obtenir des résultats.

La mise en place de la pédagogie par le jeu est le résultat d'une démarche globale. La pédagogie par le jeu n'est pas une recette miracle, ni une solution de facilité. C'est une pédagogie qui marche et qui est validée par les pédopsychologues et les neurosciences, mais qui demande du temps et de la motivation. Et pour cela rien de mieux que de connaître les écueils et d'avoir une feuille de route pour mener à bien cette pédagogie par le jeu.

Et c'est justement les étapes de cette démarche que nous allons vous décrire dans cette méthode.

Oui, mais...

« Je n'ai pas le temps »

Oui, cette méthode demande du temps et de l'investissement de la part des parents. Mais nous verrons justement dans les premiers modules, comment **s'organiser pour dégager du temps** pour mettre en place cette pédagogie par le jeu.



Oui, mais...

« Je ne veux pas qu'il passe encore plus de temps devant les écrans »

Bonne réflexion, qui permet de faire tout de suite une petite mise au point. Les jeux pédagogiques peuvent être aussi bien des jeux vidéo que des jeux de plateaux. Les deux ont leurs avantages et leurs inconvénients. Nous ne préconisons pas forcément l'un par rapport à l'autre, mais il est évident que les jeux vidéos ont un inconvénient principal qui est que l'enfant est livré à lui-même.

C'est pourquoi, nous ne ferons pas de différence entre les deux, tout en insistant que **toute pédagogie par le jeu doit être « accompagnée » par un adulte.** Jusqu'à 10 ans au moins, l'enfant est difficilement autonome dans ses apprentissages. Mais c'est là aussi une question d'éducation...

A/ Le cadre général

La pédagogie par le jeu ne s'improvise pas.

Il ne suffit pas de proposer un jeu pédagogique, le meilleur soit-il, à son enfant, pour qu'il veuille bien jouer, et qu'il en retire les bénéfices attendus.

La pédagogie par le jeu nécessite un certain nombre de pré-requis que nous allons détailler dans cette première partie.



1. Apaiser la relation

Et en tout premier, **la pédagogie par le jeu ne peut s'instaurer que dans un cadre bienveillant**. C'est-à-dire dans le cadre d'une relation qui considère l'enfant comme une personne à part entière, avec sa personnalité, ses envies et la possibilité de dire non. Pour ce qui est de la parentalité bienveillante en tant que telle nous vous renvoyons à notre article : « [les 5 règles d'or de la parentalité bienveillante](#) ». Si vous avez de grosses difficultés relationnelles avec votre enfant, il est indispensable de les régler avant de vouloir proposer de la pédagogie par le jeu. Ce n'est pas spécifiquement notre propos ici, mais nous vous renvoyons sur l'excellent site et les formations des [supers-parents](#), par exemple.

Nous allons cependant mettre l'accent sur **certains points auxquels il faut veiller** pour maintenir une relation de confiance avec son enfant, et par conséquent pour instaurer une pédagogie par le jeu réelle et efficace.

a) Demander quelque chose sans donner des ordres,

Personne n'aime recevoir des ordres. Pour les enfants, c'est pareil. Les êtres humains naissent libres avant d'être conditionnés par l'école et les parents. À moins de vouloir en faire de bons petits esclaves dociles et consentants, laissons les choisir.

« **Oui, mais il faut bien qu'il fasse les choses...** » Oui et non. Prenons un premier exemple. À l'injonction « Range ta chambre, c'est vraiment le bazar ! », préférons : « Est-ce que tu veux bien que l'on range ta chambre tous les deux ? Tu t'occupes des jouets et moi des vêtements, d'accord ? ». Et si l'enfant n'a pas envie, tant pis. **Il faut l'accepter et ne pas insister.** Dans ce cas, il se sentira respecté, et fera probablement les choses de lui-même, au moment où ça lui conviendra mieux. Et au pire, s'il ne le fait pas du tout, est-ce si grave ? Qu'importe finalement que sa chambre ne soit pas rangée ? Nous accordons parfois trop d'importance à des choses qui n'en ont pas. Et s'il ne mange pas à table ? Il mangera plus tard, quand il aura faim. Et s'il ne se couche pas ? Il se couchera quand il sera fatigué.



Oui, mais il n'arrivera pas à se lever pour aller à l'école. Il faut quand même qu'il aille à l'école. C'est o-bli-ga-toi-re ! Encore elle !

Notez au passage comment l'école conditionne non seulement les enfants, mais toute la vie et toute l'attitude du monde des adultes. Mais si vraiment, il n'arrive pas à se lever pour aller à l'école : il faut peut-être réfléchir à l'Instruction en famille. Il faut accepter que l'enfant ne veuille pas faire quelque chose, encore moins au moment où nous l'avons décidé. **C'est le respecter en tant que personne.** De la même manière qu'on ne voudrait pas que l'on nous impose quelque chose.

Prenons un autre exemple, celui qui nous concerne. On comprend facilement qu'il est parfaitement absurde de donner l'ordre : « Joue avec moi, maintenant ! ». Surtout si l'enfant n'a pas envie ou fait autre chose.

La formulation doit évidemment reprendre la précédente : « Est-ce que tu veux bien jouer à tel jeu ? Je prends les bleus et toi, qu'est-ce que tu veux comme couleur ? ». Et comme précédemment, **si l'enfant n'a pas envie de jouer**, parce que ce n'est pas le moment, ou pour toute autre raison, **il ne faut surtout pas insister**. Ce qui est une évidence dans le cadre du jeu, doit **devenir une évidence dans la vie quotidienne**. Car sinon, l'enfant s'apercevra de la différence d'attitude du parent. Et au ton mielleux qu'il emploie pour jouer à un jeu, il se doutera qu'il y a une entourloupe, et qu'on veut lui faire avaler quelque chose. Même s'il n'a que 3 ou 4 ans.

Car les enfants sont beaucoup plus intelligents que l'on ne pense. Ils perçoivent avec acuité extrême tous les messages non-verbaux que nous émettons sans même nous en rendre compte. Ils comprennent ainsi parfaitement nos intentions cachées et la cohérence de nos actes.

b) Se mettre d'accord pour pratiquer une activité,

Dans la lignée directe du point précédent, il est important de bien se mettre d'accord à la fois sur les activités que l'on fait, que sur la manière et les objectifs. Encore une fois, **l'enfant a un rythme** et surtout des occupations qui lui sont propres. Pourquoi réveiller un tout petit qui dort pour lui donner son biberon ?

Et à mesure qu'il grandit, c'est pareil. Il faut toujours veiller à ne pas imposer à l'enfant une activité, surtout quand il est en train d'en faire une autre. Il faut ensuite **veiller à amener subtilement l'idée de faire telle ou telle activité**. Et je reconnais que cela relève parfois d'un art délicat. Le meilleur moyen est de mettre en place une routine, qui doit devenir une habitude, voire même un rituel. Nous détaillerons cela ci-dessous.

Il est important également d'**être clair sur ses objectifs**. Si l'on veut qu'il fasse quelque chose, il est préférable de lui expliquer rapidement pourquoi, sans rentrer non plus dans de grandes explications.

De la même manière, quand il nous avons décidé de mettre en place une activité pédagogique, il est préférable d'expliquer que l'on va profiter de telle ou telle activité, qu'elle soit scolaire ou non, pour apprendre telle ou telle notion. **L'enfant sera prévenu, et saura ce qu'il fait et pourquoi il le fait.**

c) Faire confiance à l'enfant, afin qu'il ait confiance en lui.

Le meilleur moyen pour qu'un enfant ait confiance en lui, c'est justement de **lui faire confiance**. Et cela veut dire tout d'abord reconnaître que nous ne savons pas forcément, ni toujours ce qui est mieux pour lui. Oui, nous essayons de faire le maximum. Mais restons humble par rapport à ça et admettons que nous pouvons nous tromper.

Cela veut dire qu'il faut avoir dans l'idée deux choses : **quel que soit ce que l'enfant fera, ce sera bien pour lui** ! Qu'il s'agisse d'une activité, d'un métier, d'un choix anodin ou important.

Ce qui dit revient à : « **Laissons le faire ses choix** », même si nous pensons qu'il se trompe. Ce qui n'empêche pas de le guider, de l'aider, de l'aiguiller. Et justement de lui proposer des choix : « Tu préfères jouer à la console ou jouer à un jeu avec moi ? ». Et respecter sa décision. Si c'est la console... tant pis ! Euh, je voulais dire « tant mieux » ! Il faudrait arriver à ne pas être déçu parce qu'il ne choisit pas ce que nous aurions souhaité.

Car laisser à l'enfant la possibilité de faire ses choix, même s'il ne sont pas conformes à ce que nous souhaitons est la meilleure manière de lui donner confiance en lui.

d) Maintenir des apprentissages volontaires et ludiques (avec plaisir).

Ainsi, il est important que **les apprentissages soient toujours consentis**. Et c'est évidemment ce qui est absolument impossible à mettre en place à l'école (et oui, encore elle !). Et qui fait que pour les plupart des enfants, si ce n'est la totalité des enfants, tous les apprentissages finissent par être perçus comme fastidieux et ennuyeux, parce que tout simplement contraints. Et qu'ils font parfois un rejet systématique dès qu'on leur laisse entendre qu'on veut leur apprendre quelque chose, que ce soit oralement, par le biais du jeu, ou autre. En tout cas, ça a été flagrant pour notre Scooby-Doo dès qu'il est rentré à l'école.

Autrement dit, il faudrait arriver à faire que l'enfant ne se rende même pas compte qu'il est en train d'apprendre quelque chose. C'est-à-dire de se rapprocher des apprentissages et des expériences telles qu'elles apparaissent dans la vie quotidienne. Nous avons une question, un problème et nous essayons de le résoudre au mieux. Pour cela, nous faisons appel à nos connaissances, ou nous essayons d'acquérir celles qui nous seront utiles pour résoudre ce problème. Nous apprenons, sans être enseigné et sans avoir l'impression d'apprendre.

Il ne s'agit pas d'essayer de « leurrer » l'enfant en lui faisant prendre des vessies pour des lanternes. Le respecter, c'est aussi ne pas essayer de le tromper sur nos intentions. Mais j'y reviendrais dans le paragraphe sur le jeu dirigé.

Évidemment, reproduire les conditions « réelles » d'apprentissages de la vie est extrêmement difficile. Pourtant, cela serait la vision de l'école idéale. Qui serait l'école « de la vie », plongée dans le contexte social et environnemental des adultes. Et non coupé de tout, comme le système actuel.

Les quelques points que je viens d'énoncer ne sont pas exhaustifs. Ils ne sont que quelques exemples d'une **attitude globale et générale** qu'il est nécessaire, je dirais même indispensable d'adopter si nous voulons pouvoir utiliser le jeu pour des apprentissages, qu'ils soient scolaires ou non.

2. Dégager du temps

Comme nous l'avons vu, une des objections les plus courantes est : « Oui, mais je n'ai pas le temps ! ».

Commençons tout d'abord par tordre le cou à cette phrase inlassablement répétée et qui ne sert que de **très mauvais prétexte pour ne pas assumer ses choix**, et ne pas faire ce qui nous serait certainement plus profitable.

Nous disposons absolument tous de la même durée de temps impartie quotidiennement à savoir 1440 minutes par jour, quel que soit notre âge, notre origine sociale ou notre pays. **Le temps est la chose la mieux répartie et la plus égalitaire qui soit au monde.** Nous en sommes tous dotés exactement de la même quantité quotidienne. Ni plus. Ni moins. Alors, arrêtons de dire « Je n'ai pas le temps ! »

« Oui, mais enfin Christophe, tu comprends bien ce que je veux dire, c'est que j'ai autre chose à faire ! »

C'est exactement ce que je veux dire ! **Si l'on dit que l'on n'a pas le temps, c'est en fait que nous avons fait le choix de faire autre chose.** Car il est de notre pouvoir de décision d'affecter chaque minute précise de notre journée à ce que nous voulons faire. Dire « Je n'ai pas le temps ». C'est dire : « J'ai décidé de faire autre chose, mais je ne l'assume pas ! ».

« Oui, mais Christophe, tu ne comprends pas, moi, j'ai un boulot qui me prends 35 heures par semaine, plus les transports, c'est-à-dire presque 3 heures par jour. Ce qui représente déjà 10 heures par jour, plus le ménage, les courses. Je n'ai *vraiment* pas le temps. »

C'est exactement ce que j'appelle un **temps contraint qui relève d'un choix non assumé**. Vous avez décidé de consacrer tout votre temps pour l'échanger contre un salaire pour payer votre loyer, vos courses et vos dépenses courantes. Mais ne vous laissez **pas beaucoup de liberté en dehors**. C'est le cas d'énormément de personnes. Nous avons vécu cette situation pendant des années. Mais il y a d'autres choix possibles !

« Oui, mais Christophe, je n'ai vraiment pas le choix ! »

Si ! On a toujours le choix.

C'est ce que l'on appelle des priorités.

a) Bloquer 15 à 30 minutes par jour,

Justement. Changeons les priorités, pour seulement quelques minutes par jour.

Vous allez voir, **ce n'est pas si compliqué**. Il ne s'agit pas de quitter son emploi, de tout envoyer valser du jour au lendemain. C'est à la fois beaucoup plus simple, et beaucoup beaucoup beaucoup plus difficile.

Je consacre xx heures par semaine à mon travail. Très bien.
Je vais **décider de consacrer xx minutes par jour de mon temps à mon, ou à mes enfants**.

Prenez le **ferme engagement** vis-à-vis de vous-même de consacrer 15 à 30 minutes par jour à votre enfant. Il mérite bien ça, quand même ? Et notez cette phrase, quelque part dans un carnet, voire en gros caractères visibles par tout le monde. .



b) Noter ce rendez-vous de manière visible par l'enfant (ou les enfants),

Annoncez-le solennellement à votre enfant, à votre famille, à votre entourage, comme la chose la plus importante au monde, et **la décision la plus importante de votre vie** :

« Je vais consacrer 15 à 30 minutes par jour à mon, ou à mes enfants ». Rassurer-vous, si vous avez 3 ou 4, il ne faudra pas multiplier ce temps par le nombre d'enfants. La pédagogie par le jeu sera d'autant plus facile à mettre en place que le nombre de participants est élevé !

Le meilleur moyen est ensuite de **décider d'un horaire** avec les personnes intéressées et de noter ce rendez-vous sur un calendrier visible par tous, et en particulier par votre ou vos enfants. Et ensuite de **considérer que vous avez rendez-vous avec la personne la plus importante au monde**. Qui est votre enfant. Et que surtout vous ne voulez pas le décevoir. Je ne sais pas, si vous aviez rendez-vous avec l'amour de votre vie, vous n'allez pas lui poser un lapin ! Votre enfant, n'est-il pas le plus grand amour de votre vie ?!

c) Ne rien faire d'autre en même temps,

Et maintenant que vous avez pris cette décision, tenez-vous-y, coûte que coûte !

Et pendant ces minutes, ne serait-ce qu'au minimum 15 à 30 minutes, **accordez à votre ou à vos enfants une priorité absolue, irrémédiable et imprescriptible**. Cela veut dire qu'en aucun cas, et même si le ciel vous tombait sur la tête, ne faites autre chose. Éteignez les portables, la télévision, ne faites pas la cuisine ou le ménage en même temps. Consacrez-vous à 1000 % à votre ou à vos enfants ! Est-ce possible, Chère Lectrice ou Lecteur ?

D) Être régulier.

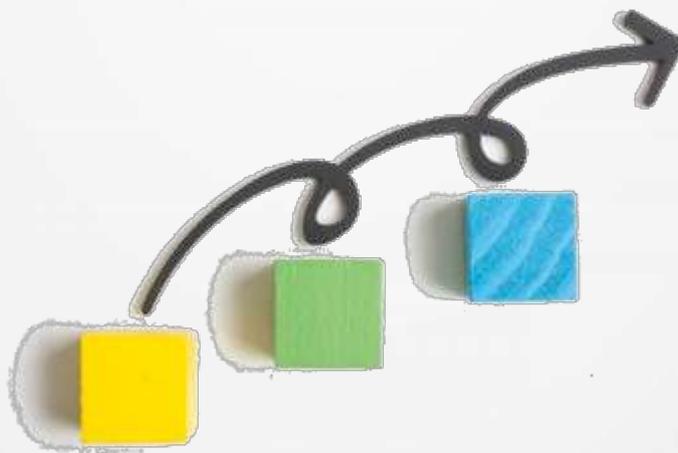
Vous avez réussi à mettre en place ce premier rendez-vous. Vous étiez super excité(e). Mais maintenant, la nouveauté a un peu disparu. Le quotidien reprend le dessus.

Et bien, justement, tâchez de faire que ce rendez-vous quotidien devienne une habitude, une routine, **le moment privilégié de toute votre journée.**



3. Créer un rituel

De manière à ce que ce moment soit agréable, il est également important d'essayer de créer un petit rituel. En tout cas, il est important de respecter certaines étapes dans ce moment.



a) Faire une transition,

Pour vous, comme pour votre enfant, il faut toujours considérer un **temps d'adaptation**, de transition pour passer d'une activité à une autre. Peut-être était-il en train de faire autre chose ? Peut-être venez-vous de rentrer du travail ? Vous, comme lui, ne pourrez pas changer instantanément d'activité. Prévoyez donc une petite période de transition.

b) Se concentrer pleinement à son enfant,

Ensuite, dans un premier temps, consacrez-vous entièrement à votre enfant, **sans aucun objectif autre que d'être avec lui**, que de lui faire plaisir, et que de renforcer la relation. Ne cherchez rien. Surtout pas à lui apprendre quelque chose. Pas tout de suite. **Soyez disponible. À l'écoute.** Il a peut-être des choses à vous dire. Qu'il n'a pas le temps de vous dire, parce que vous êtes trop occupé. Ou bien, il voudra jouer. Ou ne rien faire. C'est très bien. S'il ne veut rien faire, restez avec lui. Et ne faites rien. Il serait très étonnant qu'il ne veuille pas rester avec vous.



c) Faire des jeux,

Puis au fur et à mesure des minutes, des heures, des jours, **aiguillez-le vers des jeux.**

Peut-être jouer s'imposera dès le premier rendez-vous. Peut-être pas. Il serait là aussi étonnant que l'enfant ne veuille pas du tout jouer à aucun jeu. Habituez-le à jouer. À toutes sortes de jeux, de plateau, de balle, d'exercices, de mots, etc.



d) Passer à autre chose.

Puis quand vient le temps de se quitter, **préparer doucement la transition**. Peut-être l'enfant voudra que vous restiez encore avec lui. Expliquez-lui qu'il va falloir que vous fassiez autre chose. Que vous lui avez consacré ce temps, mais que maintenant vous avez d'autres choses à faire. Faites-le évidemment sans le brusquer et **sans qu'il se sente brusquement « abandonné »**.

Le cadre général que nous venons de mettre en place est peut-être évident pour certains, plus difficile à instituer pour d'autres, mais il constitue **le contexte nécessaire, voire indispensable pour que la pédagogie par le jeu se passe dans de bonnes conditions**, et surtout répondent aux attentes de chacun, des parents, comme des enfants.

B/ Utiliser les jeux pédagogiques



4. Introduire des jeux pédagogiques dans les séances de jeu :

Nous avons maintenant renforcé la relation de confiance avec notre enfant. Nous l'avons habitué à jouer régulièrement à des jeux avec nous. Et nous avons surtout compris qu'il ne fallait pas imposer des apprentissages « à tout prix ».

Nous allons justement pouvoir commencer à introduire des jeux pédagogiques. Mais là non plus, et encore une fois pas de n'importe quelle manière.

a) Ne pas imposer,

Commençons par une première mise au point. Il n'est pas question dans la pédagogie par le jeu de tenter de leurrer l'enfant en lui disant : tu vas faire des jeux, tu vas voir, c'est super, et y introduire des apprentissages scolaires sans qu'il sans rende compte. Comme je l'ai déjà dit, l'enfant sait parfaitement quand nous voulons lui faire apprendre quelque chose. Même et surtout si c'est à l'intérieur d'un jeu.

Il convient donc de faire la transition et de **lui expliquer clairement les nouveaux objectifs**. En lui disant : « Voilà, maintenant que nous jouons régulièrement, je voudrais te proposer de faire un jeu dans lequel tu vas apprendre quelque chose. **Es-tu d'accord ?** ». S'il ne l'est pas, c'est que ce n'est peut-être pas le moment. Soyez donc patients. Comme pour ranger sa chambre. Il y reviendra peut-être de lui-même. Il est donc essentiel de **ne pas imposer un jeu pédagogique**, et aussi de ne pas tenter de lui faire croire que c'est un jeu comme un autre.

b) Faire la différence entre jeu libre et jeu dirigé,

En effet, **les jeux libres sont importants pour l'enfant.** Car il a besoin de développer sa créativité sans être guidé. Ce qui n'empêche pas que l'enfant puisse également y apprendre des choses. Mais en tout cas, c'est lui qui décide totalement de ce qu'il y fait.

Il est évident que **dans le jeu pédagogique, le parent ou l'éducateur a une volonté de faire passer un savoir ou une compétence.** Et il est important de bien faire la distinction entre les deux. Et surtout de bien l'expliquer à l'enfant. Et par conséquent de maintenir des temps de jeux libres. Les jeux pédagogiques ne venant pas ce substituer à ces derniers, mais venant en quelque sorte « en plus ».



c) Alternier jeux vidéo et jeux de plateaux.



En soi, les jeux vidéo comme les jeux de plateaux peuvent être les supports de jeux pédagogiques. Par contre, **il ne faut pas croire que l'enfant va pouvoir accomplir seul le parcours pédagogique avec les jeux vidéos.**

Il est, par contre, parfaitement possible d'alterner jeux de plateau et jeux vidéo ou jeux en ligne.



5. Fixer des objectifs pédagogiques,

C'est bien de vouloir apprendre par le jeu, mais encore faut-il **définir ce que l'on veut faire apprendre à l'enfant.**

En fonction de son parcours, de son niveau, de sa motivation et de sa situation, le contenu pédagogique ne sera évidemment pas du tout le même.

C'est pourquoi il est important de **construire un projet pédagogique** qui va déterminer ce que l'enfant va apprendre.

Voyons les différents critères qui vont rentrer en ligne de compte et comment nous y retrouver.

a) En fonction du type de scolarisation de l'enfant,



Il est évident que si l'enfant est **scolarisé à domicile ou à l'école**, la situation n'est pas du tout la même. Dans le premier cas, il va falloir se substituer totalement à l'école, dans le deuxième, il faudra déterminer où et comment se positionner.



b) En fonction du niveau de l'enfant,

Dans les deux cas, il faut savoir ce que l'enfant est censé apprendre. Les compétences du socle commun sont en général classées par niveau. Il est possible d'aller directement sur le site de [l'éducation nationale](http://l'education.nationale). Toutes les compétences et les connaissances que l'enfant doit y acquérir à la fin du socle commun y sont listées. Pas toujours facile de s'y retrouver. Un outil récapitulatif a été mis en place par Laetitia du blog s'instruire autrement. Et [les fiches](#) qu'elle propose permettent de s'y retrouver plus facilement.

Ce qui permet de faire le point au quotidien, en remplissant au fur et à mesure les acquis de l'enfant.



c) En fonction des révisions et des devoirs,

Dans le cas d'un enfant à l'école, il est possible de n'intervenir que ponctuellement en fonction des demandes des enseignants, et de piocher ainsi dans les compétences en cours d'acquisition. Cela permet de vérifier que celles-ci sont effectivement acquises, cela permet de les renforcer, et d'aider à les comprendre pour effectuer des exercices et des devoirs.

d) En fonction des difficultés,

Les apprentissages par le jeu seront d'autant plus bénéfiques que l'enfant aura des difficultés dans certains domaines. C'est d'ailleurs ce que font par exemple les orthophonistes qui travaillent ponctuellement sur des difficultés et des lacunes des enfants. Je ne dis pas qu'il faut attendre ou souhaiter que l'enfant ait des problèmes et des lacunes. Je dis au contraire que nous avons tous, et les enfants également, des points faibles. Les apprentissages par le jeu permettent donc de combler ces lacunes ou ces manques.

e) En fonction des facilités et des envies de l'enfant.

Il est possible, voire même souhaitable, d'utiliser les désirs et les envies de l'enfant pour l'aider à progresser dans un domaine qui l'intéresse. « Oui, mais ce n'est pas au programme ! » Et alors ? C'est encore le caractère normatif de l'école qui intervient.

Nous avons souvent des questions du genre : « Mon enfant ne veut faire que des math, il n'aime pas la lecture, que dois-je faire ? ». S'il est scolarisé à domicile : encouragez-le à faire des math le plus longtemps possible. Il fera de la lecture et de l'écriture plus tard. Quand il en aura envie.

S'il est à l'école, le problème encore est toujours, c'est que les programmes imposent les moments précis où les enfants sont censés apprendre les choses, sans tenir compte des rythmes propres à chaque enfant.

6. Utiliser des jeux existants :

Maintenant que nous avons construit un projet pédagogique en fonction des critères précédents, nous allons plus facilement pouvoir trouver les jeux adaptés à nos objectifs.

L'offre disponible sur internet et dans le commerce est extrêmement vaste. Elle concerne tous les domaines d'apprentissages, tous les âges, tous les supports (jeux de plateau, jeux vidéos, jeux en ligne), et à tous les prix, à commencer par le gratuit, mais pas forcément.

Pour vous aider à vous y retrouver dans tout ce qui existe, nous sommes en train de constituer des outils par niveaux qui permettront de se repérer plus facilement. Nous nous concentrerons pour commencer sur les cycles 1 à 3, à savoir pour les enfants de 3 à 10 ans.

Pour vous donner une petite idée voici quelques ressources classées par matière :

Sur l'ensemble du programme :

- **La forêt des connaissances**

- ▶ Niveau : CP
- ▶ Objectif : réviser ou découvrir le programme du CP grâce à 234 cartes questions sur le français, les mathématiques, l'anglais et questionner le monde

- **La pyramide piégée**

- ▶ Niveau : CE2
- ▶ Objectif : réviser certaines notions du programme dans les matières telles que le français, l'histoire, les mathématiques, l'anglais...

- **Les incollables – Tout le programme de la MS**

- ▶ Niveau : Moyenne section – 4/5 ans
- ▶ Objectif : Réviser tout le programme grâce cet éventail contenant 350 questions

En histoire :

- **Détournement du jeu «La bonne paye»**
 - ▶ Niveau : CM1 - CM2
 - ▶ Objectif : réviser le programme d'histoire en introduisant des cartes «question» à des moments clés du jeu.
- **La machine à voyager dans le temps**
 - ▶ Niveau : CE1 - 6e
 - ▶ Objectif : apprendre des événements clés de l'Histoire de France grâce à un jeu de plateau et ses questions sur les 5 époques (Préhistoire, Antiquité, Moyen-Age, Temps moderne et Époque contemporaine).
- **Timeline Histoire de France**
 - ▶ Niveau : dès le CE2
 - ▶ Objectif : Replacer des événements historique dans l'ordre chronologique

En mathématiques

- **Le soroban**
 - ▶ Niveau : à partir de la MS
 - ▶ Objectif : Apprendre facilement à additionner, soustraire, multiplier et diviser, et ainsi distinguer chaque opération et ses spécificités.
- **Multip'hôtel**
 - ▶ Niveau : à partir du CE1
 - ▶ Objectif : apprendre ses tables de multiplication
- **Mathador Junior**
 - ▶ Niveau : à partir du CE2
 - ▶ Objectif : pratiquer les trois opérations (addition, soustraction et multiplication) avec des nombres de 1 à 69
- **Détournement du jeu "Labyrinthe"**
 - ▶ Niveau : 3^e
 - ▶ Objectif : Réviser le programme de mathématique en vue du passage du Brevet des collèges

En français

- **GÉMORY LECTURE “Les lettres de l’alphabet”**
 - ▶ Niveau : à partir de la MS
 - ▶ Objectif : apprendre à reconnaître les lettres de l’alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d’imprimerie.
- **Coffret Multimalin orthographe**
 - ▶ Niveau : à partir du CE1
 - ▶ Objectif : mémoriser l’orthographe de mots difficiles
- **Détournement du jeu “Cabane Partie”**
 - ▶ Niveau : CP - CE1
 - ▶ Objectif : s’entraîner à la lecture tout au long de l’année grâce au 3 niveaux de difficultés proposées

En géographie

- **Il était une fois... Les explorateurs**
 - ▶ Niveau : à partir du CE1
 - ▶ Objectif : découvrir la géographie grâce à des questions échelonnées sur 3 niveaux de difficultés.
- **Mon premier atlas interactif**
 - ▶ Niveau : à partir de la GS
 - ▶ Objectif : découvrir le monde de façon ludique et autonome avec des sons, informations, histoires et chansons.
- **Le jeu de 7 familles des pays d'Europe**
 - ▶ Niveau : CM1
 - ▶ Objectif : découvrir les spécificités de 7 pays d'Europe

7. Détourner son jeu préféré :

Nous avons développé une [méthode](#) qui permet d'utiliser le ou les jeux préférés de votre enfant pour les détourner en fonction des objectifs pédagogiques visés. En fonction des jeux, tous les objectifs ne sont pas forcément réalisables. Mais chaque jeu offre déjà une bonne marge de manœuvre.

- a) Déterminer avec lui son jeu préféré,
Faites avec lui le point d'un jeu qu'il aime bien.
- b) Le détourner en fonction des objectifs pédagogiques fixés.

Et ensuite, en fonction des objectifs visés, il suffit de détourner la règle et d'introduire par exemple des cartes-questions. Nous vous expliquons plus en détail comment détourner le jeu dans cette méthode.

C/ Aller plus loin



8. **Créer ses propres jeux pédagogiques,**

- ▶ Trouver le type de jeu le plus adapté à l'objectif pédagogique,
- ▶ Imaginer le jeu,
- ▶ Construire le jeu,
- ▶ tester le jeu,
- ▶ Utiliser et/ou diffuser le jeu.

9. Faire appel à un expert

- ▶ À n'importe quelle étape du processus,
- ▶ Déterminer les besoins et les outils,
- ▶ Déterminer le type d'intervention :
 - ▶ Coaching en ligne,
 - ▶ Intervention sur place

10. LA MÉTHODE PÉDAGOJEU

Si vous souhaitez approfondir [la méthode Pédagojeu](#), venez rejoindre les meneurs de jeux pédagogiques qui se sont lancés dans l'aventure !



Si vous avez des **questions, des commentaires, des suggestions** sur la **méthode Pédagojeu**, n'hésitez pas nous écrire :

sandrineetchristophe@apprendre-par-le-jeu.com

Nous vous répondrons dans les meilleurs délais.

© Christophe Harder – apprendre-par-le-jeu – 2022

Ce document est soumis au droit d'auteur. Toute copie, même partielle, par quelque moyen que ce soit, constituerait une contrefaçon au sens de l'article L335-3 du code de la propriété intellectuelle.