

**UNIVERSITÉ DE  
TOULOUSE II – LE  
MIRAIL**

**IUFM DE MIDI  
PYRÉNÉES**  
ÉCOLE INTERNE DE L'UNIVERSITÉ  
DE  
TOULOUSE II – LE MIRAIL



**MASTER  
« ENSEIGNEMENT ET FORMATION HOTELLERIE  
RESTAURATION »**

Parcours « Service et Accueil en Hôtellerie Restauration »

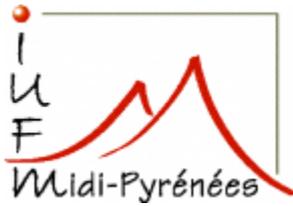
**MÉMOIRE DE MASTER**

**LE JEU PÉDAGOGIQUE,  
UN OUTIL EFFICACE ET  
FORMATEUR EN LYCÉE  
PROFESSIONNEL**

Présenté par :

**Mylène GODARD**





**UNIVERSITÉ DE  
TOULOUSE II – LE  
MIRAIL**

**IUFM DE MIDI  
PYRÉNÉES**  
ÉCOLE INTERNE DE L'UNIVERSITÉ  
DE  
TOULOUSE II – LE MIRAIL



**MASTER  
« ENSEIGNEMENT ET FORMATION HOTELLERIE  
RESTAURATION »**

Parcours « Service et Accueil en Hôtellerie Restauration »

**MÉMOIRE DE MASTER**

**LE JEU PÉDAGOGIQUE,  
UN OUTIL EFFICACE ET  
FORMATEUR EN LYCÉE  
PROFESSIONNEL**

Présenté par :

**Mylène GODARD**

Année universitaire : **2012 – 2013**

Sous la direction de : **Paul GERONY**

# REMERCIEMENTS

Je remercie tout d'abord Paul Gérony, professeur de didactique disciplinaire et d'hébergement au CETIA et à l'IUFM de Toulouse et maître de mémoire de cette recherche et également Benoît Jeunier, mon professeur de méthodologie de mémoire qui ont tous deux su m'orienter vers les décisions les plus judicieuses à prendre pour ce mémoire mais également confirmer mes certitudes et ôter les doutes les plus persistants qui auraient pu m'empêcher de parvenir aux objectifs que je m'étais fixés.

Je remercie également tous les auteurs des articles, livres et site web qui m'auront aidé à développer cette recherche ; ils m'auront tous beaucoup appris et j'espère qu'un jour mes travaux seront à la hauteur des leurs.

Je remercie bien sûr tous les professeurs et élèves qui ont participé de loin ou de près à cette recherche. Je remercie tout particulièrement Mme France Amadiéu pour sa collaboration ainsi que Mr Christophe Hubert qui m'a permis de réaliser des jeux durant mon stage en responsabilité.

Je tiens à remercier également tous les membres de ma classe de master 2, aussi bien PIC et SAHR, puisqu'ils n'auront tous, tout au long de l'année, pas hésité à me transférer des informations et réflexions sur le jeu.

## Table des matières

Introduction .....	7
Partie 1 – Cadre théorique .....	8
I. Le jeu formateur .....	8
I.1 Les jeux d’hier à aujourd’hui .....	8
I.1.1 L’Antiquité : le jeu, moyen incontournable d’instruire les enfants .....	8
I.1.2 Le Moyen âge : le jeu est un délit.....	9
I.1.3 La Renaissance : les jeux de retour à l’école .....	10
I.1.4 Du XVII au XIVE siècle : éduquer plusieurs élèves en même temps .....	10
I.1.5 Du XXème siècle à aujourd’hui : l’âge d’or du jeu éducatif .....	12
I.2 Classification des différents jeux .....	14
I.2.1 Roger Caillois et le jeu .....	14
I.2.2 Piaget et le jeu.....	15
I.2.3 Jean Château et le jeu .....	15
I.2.4 Nicole De Grandmont et le jeu .....	16
I.2.5 Edouard Claparède et le jeu .....	17
II. L’adolescent et le jeu en lycée professionnel .....	18
II.1 Typologie des adolescents en lycée professionnel .....	18
II.1.1 Généralités .....	18
II.1.2 Portrait des élèves en lycée professionnel .....	19
II.2 Les adolescents et les jeux .....	20
II.2.1 Les jeux « classiques ».....	20
II.2.2 Le cas particulier des « serious game » au lycée .....	22
II.3 Analyse du jeu en classe .....	23
II.3.1 Les forces .....	23
II.3.2 Les faiblesses et contraintes.....	25
II.3.3 Conditions de la réussite du jeu pédagogique en classe .....	27
III. Le jeu et la motivation.....	28
III.1 Motivation : définitions et classification .....	28
III.2 Les liens entre la motivation et le jeu .....	29
III.3 Impacts du jeu sur la motivation .....	31
Conclusion du cadre théorique .....	33
Partie 2 – Exploration analytique .....	34
I. Problématisation .....	34
II. Hypothèses.....	35
III. Poursuite et perspective de la réflexion autour d’un terrain d’analyse .....	36
III.1 Choix de méthodes de recherche et des outils de collectes de données .....	36
III.2 Choix des mesures du phénomène à l’étude.....	37
III.3 Résultats des recherches .....	39
II.3.1 Les recherches côté „élèves“ .....	39
II.3.2 Les recherches côté „professeurs“ .....	49

Conclusion de la recherche analytique .....	64
Partie 3 - Préconisations pédagogiques .....	67
I. Le PPF de CAP Restaurant et le jeu .....	67
I.1 Les technologies appliquées.....	67
I.2 Les travaux pratiques .....	71
I.3 Les technologies professionnelles.....	71
II. Le PPF de Baccalauréat professionnel et le jeu .....	81
II.1 Les deux premières années de baccalauréat professionnel .....	81
II.2 La troisième année de baccalauréat professionnel .....	85
Conclusion générale.....	87
Bibliographie.....	89

## Table des figures et tableaux

Figure 1 - Le jeu depuis l'Antiquité .....	13
Figure 2 – le jeu selon R.Caillois .....	14
Figure 3 – N.De Grandmont et le jeu .....	16
Figure 4 – Claparède et le jeu .....	17
Figure 5 - Droits et devoirs des lycéens .....	18
Figure 6 - Les avantages du jeu en classe selon N. De Grandmont .....	24
Figure 7 – Conditions pour réussir un jeu .....	27
Figure 8 – Viau et la motivation .....	29
Tableau 8 – Que pensez-vous du cours du cours ? .....	42
Tableau 9- Avez-vous trouvé le cours du jour plus motivant qu'un autre cours sans jeu ? .....	44
Tableau 10 – Pensez-vous que le fait de jouer en cours vous a mieux aidé à retenir le contenu du cours ? .....	45
Tableau 11 - Assimilation du cours ludique en fonction du sexe de l'élève .....	45
Tableau 12 – Auriez-vous autant participé dans un cours sans jeu sur le même sujet ? .....	46
Tableau 13 – Pensez-vous que le jeu facilite le passage des connaissances théoriques à des connaissances pratiques ? (en fonction de la classe) .....	47
Tableau 14 - Pensez-vous que le jeu facilite le passage des connaissances théoriques à des connaissances pratiques ? (en fonction du sexe) .....	48
Tableau 15 – Remarques des élèves .....	48
Tableau 16 – Genre des répondants .....	53
Tableau 17 –Matières des professeurs .....	53
Tableau 18 - Utilisation de supports ludiques en fonction de la durée d'exercice .....	55
Tableau 19 – Classification des jeux et fréquence d'utilisation .....	57
Tableau 20 – Fréquence d'utilisation des jeux de rôle en fonction du sexe du professeur .....	58
Tableau 21 – Comportements observables de l'élève durant un jeu .....	60
Tableau 22 – Le jeu permet-il une meilleure mémorisation du contenu du cours ? .....	61
Tableau 23 – Création d'un jeu pour un cours .....	62
Tableau 24 – Dans un contexte de jeu en classe, quels sont les élèves qui ont/sont les plus ? .....	63
Tableau 25 – Répartition des sexes dans les classes des répondants .....	64

# Introduction

*"Il faut jouer pour devenir sérieux."*

**Aristote**

Le jeu nous berce, de notre naissance à la fin de notre vie. Du simple jeu d'enfant aux jeux les plus complexes, de la marelle aux jeux vidéo, en passant par les jeux d'argent, l'Homme a su faire du jeu un élément moteur de son divertissement.

Mais le jeu a, déjà très tôt dans l'Histoire, su trouver une place dans l'éducation de tous. De l'Antiquité à de nos jours, nous explorerons l'histoire du jeu dans ce mémoire. Comme cité plus haut, il existe une grande diversité de jeu, même si certains n'ont pas réellement de vocation pédagogique.

La problématique de ce mémoire est la suivante :

## **Le jeu est-il un outil efficace et formateur en lycée professionnel ?**

Pour répondre à cette question, une première partie traitant du jeu, de sa place dans l'Histoire, des classifications qui existent d'après les auteurs les plus réputés sur ce sujet, mais également sur le profil des lycéens de nos jours et également d'une partie traitant du lien entre la motivation et le jeu.

La seconde partie de ce mémoire, la recherche analytique, cherchera à valider ou invalider cette question, dite hypothèse générale, à travers un ensemble d'hypothèses opérationnelles et de recherches effectuées sur le terrain.

La dernière partie de ce mémoire sera quant à elle constituée de conseils et préconisations pédagogiques, en accord avec les résultats de la recherche analytique, pour permettre aux professeurs-lecteurs de ce mémoire, d'utiliser le jeu en classe de la façon la plus judicieuse possible.

Ce mémoire n'a pas seulement pour but d'explorer les avantages du jeu pédagogique en lycée professionnel à travers un cadre théorique, il a aussi pour but de permettre au lecteur, je l'espère, de saisir l'importance du jeu en générale, qu'il soit simplement ludique ou pédagogique.

Car, comme le dit Platon :

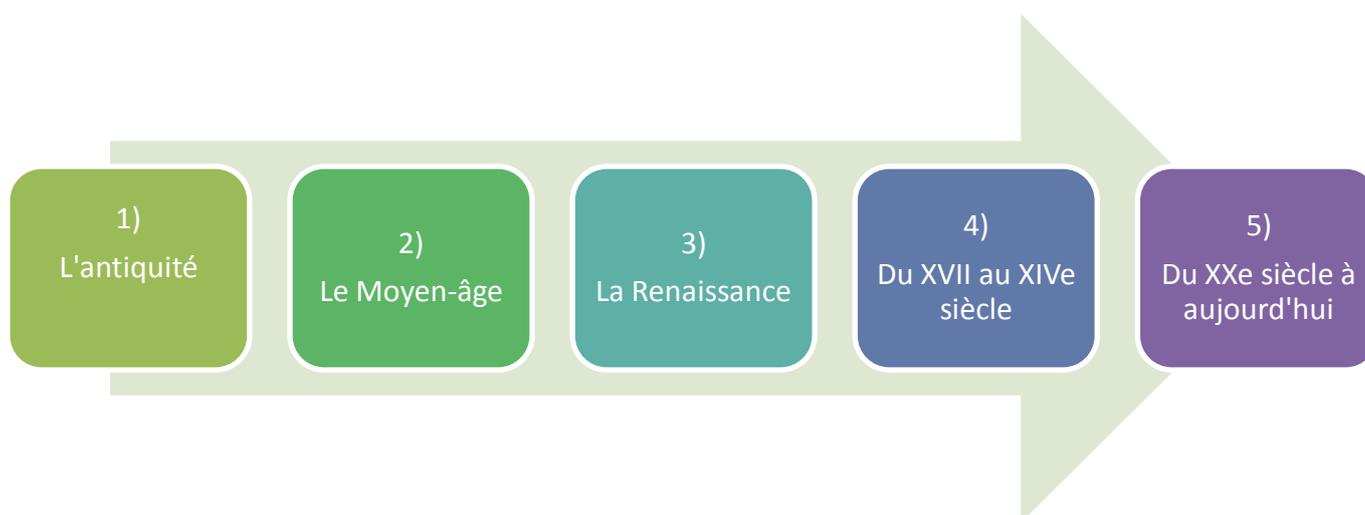
*« On peut en savoir plus sur quelqu'un  
en une heure de jeu qu'en une année de conversation. »*

# Partie 1 – Cadre théorique

## I. Le jeu formateur

### I.1 Les jeux d'hier à aujourd'hui

Depuis des milliers d'années, le jeu est utilisé par les hommes. Que ce soit à des fins pédagogiques ou non, les philosophes ont été frappés, il y a longtemps déjà, par l'interdépendance des jeux et de la culture d'après Roger Caillois.<sup>1</sup>



#### I.1.1 L'Antiquité : le jeu, moyen incontournable d'instruire les enfants

Durant la Rome Antique, c'est l'apogée du *Ludus* (jeu en latin) qui désigne plusieurs idées : l'amusement des enfants, le lieu où ils s'instruisent (l'école) ainsi que les études en elles même. Les jeux ont fonction de « simulacres de la chasse ou de la guerre » ou servant à accomplir des séries de gestes utiles dans la vie réelle. Apparaissent aussi à cette époque, d'après Florence Dupont<sup>2</sup> les jeux de scène (*ludi scaenici*) composés de théâtre, mime, danse, concours de poésie, synonyme de monde imaginaire, et les jeux du cirques (*ludi circenses*) composés de courses de char, de combats, de mises en scène d'animaux, de chasse et de jeux athlétiques, synonyme eux de duels fictifs.

Les jeux ont tous un caractère religieux à cet époque : en effet, le jeu des « gladiateurs » a tout d'un rituel religieux, d'après G.Brougère, c'est même un « acte offert au dieu comme présent ».

<sup>1</sup> *Les jeux et les hommes*, édition Gallimard, 1967

<sup>2</sup> *L'acteur Roi*, Paris, Les Belles-Lettres, 1985

La Grèce Antique diffère quant à elle de la Rome Antique : en effet, les jeux sont classifiés en différentes catégories :

---

<i>athlos</i>	jeux de lutte, de combat mais également des concours et les jeux pythiques <sup>3</sup>
<i>agon</i>	jeux publics en assemblée : jeux gymnastiques, lutttes, concours...
<i>paidia</i>	dérivé du mot enfant qui désigne également des jeux d'enfants, d'amusement, des concours de lutte, de flûte

---

Cette époque voit apparaître l'utilisation de lettres faites d'ivoire, de pâte ou de gâteau pour l'apprentissage du calcul et de la lecture. D'après N.De Grandmont, cet exercice permet à l'enfant « *de se familiariser avec des préalables aux mathématiques, la valeur des ensemble et enfin, lui permettre d'en arriver à faire des équations mathématiques* ». D'après Françoise Frontisi-Ducroux<sup>4</sup>, « *les jeux – paidia – constituent le ressort fondamental de l'éducation – paideia- qui ne se limite pas à l'enfance mais se poursuit la vie durant* ». Les jeux, les concours et les fêtes permettent à l'individu d'acquérir la vertu et la « forme convenable ».

### 1.1.2 Le Moyen âge : le jeu est un délit

Les jeux comme le théâtre et les jeux de compétition permettent à l'individu de se construire « une véritable identité » et, « *en ce sens, il est un lieu d'apprentissage, malgré son apparence de désordre voire de violence* ». Les fêtes (charivari, carnaval) et jeux se marginalisent et amènent à une séparation du « sérieux et du frivole » : c'est pourquoi, d'après N. De Grandmont, le christianisme cherchera à abolir dans les us et coutumes des citoyens mais également des écoliers, le jeu. Ce n'est que 10 siècles plus tard que le jeu à l'école fera sa réapparition, à la Renaissance. N De Grandmont explique aussi, qu'à cette époque, le jeu était donc considéré quasiment comme un délit, au même titre que l'ivresse et la prostitution. Un mouvement de libéralisation arrive au XIIème siècle, lorsque les bénédictins se spécialiseront dans les mathématiques ; entraînant alors l'ouverture d'écoles pour les aristocrates, qui bénéficieront alors de l'étude de la lecture, de l'écriture et des mathématiques à partir de livres sains écrits en latin. L'école aristocratique de la fin du XVème siècle sera gérée par des précepteurs, qui auront alors pour mission d'instruire deux ou trois jeunes chevaliers.

---

<sup>3</sup> Relatif aux Jeux qui se célébraient tous les quatre ans à Delphes, en l'honneur d'Apollon, surnommé *Pythien*. (source : wikipedia)

La fabrication du premier soldat de plomb marquera cette époque : conçu à la base pour illustrer les stratégies militaires du roi, celui-ci deviendra un réel jouet pour les enfants de la cours et les jeunes chevaliers. C'est entre autre une des raisons qui favorisera l'ouverture d'esprit de la société face au jeu, à l'aube de la Renaissance.

### **I.1.3 La Renaissance : les jeux de retour à l'école**

La représentation du jeu en général à la Renaissance sera modifiée notamment grâce à l'apparition des jeux de hasard. « *Frivolité, futilité voire nocivité* » seront alors, d'après G.Brougère, des adjectifs plus associés aux jeux que la notion d'éducation. Le jeu est, dans l'esprit de la société, une activité qui permet de se « délasser », aux valeurs individuelles, et est donc rejeté car il n'est plus utilisé pour « *le bien de la société* » comme c'était le cas dans la Rome Antique. Cependant, G.Brougère met en avant le fait que c'est la frivolité du jeu qui en fait un lieu d'expérience originale voire d'apprentissage et d'éducation, ou tout au moins de socialisation.

Le jeu devient « *une intervention nécessaire dans l'éducation des enfants* », même si les termes de « *jeux pédagogiques* » et « *jeux éducatifs* » n'étaient pas encore utilisés. Les « *jeux de cartes imagés* » firent leur entrée ainsi que la mappemonde murale . Avec pour principe de poser une question dont la réponse était inscrite au dos, permettant ainsi de « *créer des combats de connaissance que l'on pouvait faire en équipe* ». D'après N. De Grandmont, c'est aussi à cette époque que Murner, un moine cordelier, édita vers 1510 son premier jeu de cartes en couleur, solution d'après lui au désintéressement qu'il remarquait chez ses élèves « à l'égard de l'étude des écrits de certains auteurs ». Les élèves firent de tels progrès que le moine dut répondre d'accusation de magie ! C'est à la fin de la Renaissance que le concept de jeu « éducatif » apparaîtra réellement : les « *jeux de corps* » (jeux demandant une activité physique) et les « *jeux d'esprit* » (basés sur des « *performances lyriques, de mémoire et de résolution de problèmes* ») s'associent pour donner un caractère éducatif au jeu, au dépit du jeu ludique.

### **I.1.4 Du XVII au XIVE siècle : éduquer plusieurs élèves en même temps**

C'est le siècle de l'Encyclopédie. L'apparition de la gravure permettra la popularisation du jeu de l'oie<sup>5</sup> à cette époque, y compris dans le domaine de la pédagogie : il servira en effet à

---

<sup>5</sup> « Jeu à base de cases illustrant une histoire et qui se joue avec des pions et un dé », P 11, *Pédagogie du jeu : jouer pour apprendre*

« illustrer et faire apprendre aux élèves les vertus héroïques du roi Louis XIV et de ses dévots prédécesseurs », mais également à apprendre la religion, les sciences, la grammaire et la géographie. Fait intéressant : d'après N. De Grandmont, cette pédagogie inédite alors sera appelée « pédagogie princière », car les jeux créés alors n'avaient pour vocation que l'éducation des princes. La cour de récréation fait son apparition à cette époque, grâce à la pédagogie dite « souriante » élaborées par les Oratoriens et les Jansénistes. Cette pédagogie basée sur l'utilisation du jeu pour enseigner, obligera les écoles à « consacrer une aire de jeu » aux élèves. Les jeux sont de plus en plus utilisés au sein même de la classe : les soldats de bois auront pour vocation d'enseigner l'art de la stratégie du combat aux jeunes chevaliers, et des jeux servant à apprendre la lecture se feront grâce à des boules d'ivoire.

Au XVIIIe siècle, le « bureau typographique » fait son apparition grâce à Du Mas. Celui-ci permet à « l'enfant typographe de composer, c'est-à-dire d'écrire des textes avec des cartes ; dès deux-trois ans il apprend à reconnaître les cartes, il suit ainsi quatre classes consacrées à la lecture en français, en latin, à l'orthographe et aux mathématiques et sciences ainsi qu'à la musique». <sup>6</sup> Rabecq-Maillart explique alors que ce bureau typographique permettra aux élèves de « s'y exercer ou y jouer tout seul, sans le secours du maître »<sup>7</sup>. Cette invention permettra une avancée majeure en pédagogie : la possibilité pour le précepteur d'enseigner à plusieurs élèves, rendant alors possible le fait d'étendre l'éducation au peuple entier. Ce siècle inventera des jeux utilisés encore à l'heure actuelle en pédagogie : les comptines pour apprendre la lecture, les marionnettes, nouveaux jouets pédagogiques alors mais également le jeu de loto. En effet, c'est en 1776 que la Loterie Royale (ancêtre de la Loterie Nationale), diffuse le principe du jeu du Loto dans les milieux populaires. Ce jeu se présentera rapidement sous diverses variétés, auxiliaire pour l'éducation des enfants avec la création de cartons historiques, géographiques et grammaticaux. Le jeu du loto est décrit par N.De Grandmont comme « l'ancêtre de la lecture globale et de la méthode Freinet ». C'est le règne de la pédagogie de l'effort.

Au XIXe siècle, de nombreux auteurs font mention de jeu en pédagogie : G. Brougère cite en effet Basedow (fin XVIIIe siècle) qui préconise l'utilisation des jeux à l'école par le biais d'exercices amusants. Il cite également Armand Colin (1889), qui, lui, pense que, « si l'on veut que l'étude ne soit jamais une contrainte pour l'enfant, il faut la lui rendre aussi agréable que possible : le meilleur moyen d'instruire les enfants sera donc le jeu. En résumé, apprendre peu et

---

<sup>6</sup> Grandiere .M, *Louis Dumas et le système typographique* , 1999 , *Revue Histoire de l'éducation* N°81

<sup>7</sup> Citée par Nicole De Grandmont, p 13, *Pédagogie du jeu : jouer pour apprendre*

*ne l'apprendre qu'en jouant : tel est le principe de la pédagogie de Basedow.* » Madame Staël<sup>8</sup> pense quant à elle que « le jeu sert à mettre l'ennui dans le plaisir et la frivolité dans l'étude (...) dorénavant l'instruction doit intéresser l'enfant et non l'amuser ». C'est l'explosion du jeu éducatif et également « *le règne de la pédagogie du par cœur* ».

### **1.1.5 Du XXème siècle à aujourd'hui : l'âge d'or du jeu éducatif**

Le jeu envahit les écoles à partir du XXème siècle et devient un réel symbole de divertissement. Il se développe sous diverses formes : les jeux électriques font leur apparition, mais également les jeux de récréation que l'on retrouve encore à l'heure actuelle : la marelle, les osselets, les billes... Les jeux de « bricolage » font aussi leur entrée : les jeux « mécano », les kits miniatures des grandes réalisations de l'homme... Ils sont parfois utilisés à des fins pédagogiques et permettent de développer des compétences dites « manuelles ». Le jeu devient de plus en plus pédagogique et, en 1958, le premier congrès international sur « La valeur du jouet éducatif » illustre l'âge d'or du jeu éducatif. Le jeu a donc une place prépondérante à l'école, car, comme le dit Jean Château, « *un enfant qui ne joue pas, c'est un adulte qui ne saura pas penser* ».

V. Lallemand résume la place du jeu à l'école dans les années 50 :

*« Dans les années 50, l'instruction devient publique, obligatoire et gratuite d'où l'importance du jeu dans les écoles afin de stimuler, occuper, motiver, attirer les enfants de toutes les couches sociales. On crée des jeux éducatifs et des kits de jouets (sortes de mallettes ou coffrets contenant des pièces de jeu, un plan, un mode d'emploi et tous les accessoires indispensables au jeu... »*<sup>9</sup>

Au milieu des années 1970, les « jeux de simulation » apparaissent aux États-Unis. Ce nouveau concept de jeu dit « vidéo » propose aux joueurs différents types de simulation : « *principalement des batailles historiques ou dérivées de l'heroic-fantasy et des "jeux de rôles" où il s'agit d'incarner un personnage dans un univers de fiction* »<sup>10</sup>. L'engouement des jeunes générations pour ces jeux vidéo va inciter les programmeurs à développer des jeux vidéo éducatifs : les jeux sérieux font leur entrée dans le monde éducatif ! Un jeu sérieux (de l'anglais serious game : serious, « sérieux » et game, « jeu ») est d'après la définition proposée en 2006

---

<sup>8</sup> De l'Allemagne, Volume 1 (page 174, 1968), également citée par N. De Grandmont dans *Pédagogie du jeu : jouer pour apprendre*

<sup>9</sup> Lallemand V., *L'élève, Homo Ludens ? La pédagogie du jeu : « Anatomie Poursuite »*, Haute Ecole Léonard De Vinci –Ecole Normale Catholique du Brabant Wallon –Louvain-la-Neuve – Promoteur : Bénédicte Rasson -2002, p17

<sup>10</sup> Laurent Trémel, *LES JEUX DE ROLES, LES JEUX VIDEO ET LE CINEMA : PRATIQUES SOCIALES, REPROBLEMATISATION DE SAVOIRS ET CRITIQUE*, n°10/2002/2, Éducation et Sociétés, PAGE 75

par Julian Alvarez et Olivier Rampoux « *un logiciel qui combine une intention sérieuse, de type pédagogique, informative, communicationnelle, marketing, idéologique ou d'entraînement avec des ressorts ludiques. La vocation d'un serious game est donc de rendre attrayante la dimension sérieuse par une forme, une interaction, des règles et éventuellement des objectifs ludiques* ». <sup>11</sup>

A l'heure actuelle, le serious game est donc en pleine expansion et de nombreux logiciels éducatifs sont commercialisés et utilisés dans les salles de classe.

SYNTHÈSE DE L'ÉVOLUTION DU JEU DEPUIS L'ANTIQUITÉ JUSQU'AU XX <sup>e</sup> SIÈCLE									
	Ludique	Éducatif	Pédagogique	Anathème (10 siècles)	Religion	Garçons	Filles	Militaire	Métier
<i>ANTIQUITÉ</i>	•					•	•		•
<i>MOYEN-ÂGE</i>				•		•		•	
<i>RENAISSANCE</i>	•	•			•	•			
<i>XV<sup>e</sup>-XVI<sup>e</sup></i>									
<i>XVII<sup>e</sup> siècle</i>		•	•		•	•	•	•	
<i>XVIII<sup>e</sup> siècle</i>		•	•		•	•		•	
<i>XIX<sup>e</sup> siècle</i>		•	•		•	•	•		•
<i>XX<sup>e</sup> siècle</i>		•	•		•	•	•	•	•

**Figure 26 - Le jeu depuis l'Antiquité**

Le tableau ci-dessus (créé par Nicole de Grandmont) résume l'évolution du jeu de l'Antiquité jusqu'au XXe siècle. Nicole de Grandmont évoque l'hypothèse que, comme depuis les années 50, le jeu a subi un tel engouement au sein de la société que une période d'accalmie devrait suivre l'enthousiasme actuel, ce qui est en total contradiction avec l'avis de J.Alvarez et D.Djaout, qui nous informe que les serious game profitent d'une réelle évolution dans divers secteurs : aussi bien dans l'éducation et l'enseignement que dans la publicité, l'information, la communication, la santé, la culture et le secteur militant.

<sup>11</sup> Alvarez J., Djaouti D. *Introduction au Serious game*. Paris: Questions théoriques- (2010),

## 1.2 Classification des différents jeux

Faute de définir le terme « jeu » dans ce mémoire car c'est une définition, comme le dit G.Brougère qui risque de nous faire retomber directement sur la composition et donc la classification du jeu, nous nous contenterons donc de classer les différents types de jeux existants.

### 1.2.1 Roger Caillois et le jeu

Roger Caillois classe le jeu en 4 catégories :<sup>12</sup>

Jeux	Objectifs
<b>AGON</b> (jeux de compétition)	Compétition entre plusieurs joueurs, le but étant de gagner le jeu (course, partie de jeu d'échec, partie de football...)
<b>ALEA</b> (jeux de hasard)	Le hasard décide du vainqueur, le jeu n'a pas d'emprise sur l'issue de la partie (jeu de pile ou face, roulette, loteries...)
<b>MIMICRY</b> (jeux de simulacre)	Les personnages imitent et miment ; les joueurs « font semblant » (jouer Hamlet)
<b>ILINX</b> (jeux de vertige)	Jeux tels que les manèges, les parcs d'attractions qui engendrent une sensation forte et un « déséquilibre de la personnalité »

Figure 27 – le jeu selon R.Caillois

En plus de cette classification, R.Caillois estime que « à l'intérieur de ces secteurs, les différents jeux s'étagent dans le même ordre, selon une progression comparable ». Aussi, il propose une seconde classification, avec deux termes radicalement opposés d'après lui :

- **Paidia** : « principe commun de divertissement, de turbulence, d'improvisation libre et d'épanouissement insouciant par où se manifeste une certaine fantaisie contrôlée » ;

<sup>12</sup> Les Jeux et les hommes , pages 47-48, édition Gallimard, 1967

- **Ludus** : « tendance complémentaire à la Paidia », qui la discipline, le Ludus est un besoin croissant de plier la Paidia à « des conventions arbitraires, impératives et à dessein gênantes, de la contrarier toujours davantage en dressant devant elle des chicanes (...) afin de lui rendre plus malaisé de parvenir au résultat désiré ». Le Ludus est « parfaitement inutile » même si il demande « efforts, patience, adresse et ingéniosité ».

### I.2.2 Piaget et le jeu

Dans un article scientifique « *Le jeu dans tous ses états* » (2004), S.Minet résume la classification des jeux selon Piaget, selon le stade de développement de l'enfant :

- **Stade sensori-moteur** : les jeux d'exercices (forme la plus primitive du jeu, utilisé pour « *le simple plaisir fonctionnel qu'il procure* ».) ;
- **Stade préopératoire ou intuitif** : le jeu symbolique (marquée par l'apparition du langage, l'enfant s'y exerce dans les jeux d'imitation.) ;
- Stade des opérations concrètes : jeux de construction ;
- **Stade des opérations formelles** : jeux de règle (aident l'enfant à se socialiser) ;

Les jeux de construction (*stade des opérations concrètes*) font la transition entre toutes les autres phases. Pour Piaget, l'enfant expérimente le monde et construit lui-même son intelligence. La pédagogie des écoles maternelles et primaires sera largement influencée par ses travaux.

### I.2.3 Jean Château et le jeu

Dans son livre *L'enfant et le jeu*, Jean Château classe le jeu chronologiquement comme suivant :

- jeux fonctionnels de la petite enfance ;
- jeux relâchés (de désordre ou d'emportement) ;
- jeux d'imitation ;
- jeux de construction ;
- jeux à règles arbitraires ;
- jeux de prouesse ;
- jeux de compétition ;
- danses et cérémonies.

Cette classification démarre lorsque l'enfant est bébé et se poursuit chronologiquement jusqu'à l'âge adulte. Le jeu accompagne le développement de l'enfant.

#### I.2.4 Nicole De Grandmont et le jeu

Le classement de Nicole de Grandmont est relativement pertinent pour la suite de ce mémoire puisque celui-ci est axé sur la place du jeu à l'école et dans l'enseignement, et non sur la chronologie du développement de l'enfant. Dans son livre *Pédagogie du jeu : jouer pour apprendre*, N.De Grandmont nous propose le classement suivant :

Type de jeu	Explications
<b>Jeu ludique</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pas de règles et notion de plaisir</li> <li>• nécessaire au développement de tout individu</li> <li>• permet d'organiser de structurer et d'élaborer le monde extérieur</li> <li>• crée des liens égaux avec: le psychisme, l'émotif-affectif, le sensoriel et le cognitif</li> </ul>
<b>Jeu éducatif</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• premier pas vers la structure</li> <li>• sert de contrôle aux acquis</li> <li>• permet d'évaluer les appris</li> <li>• permet d'observer les comportements du joueur</li> <li>• fait diminuer la notion de plaisir intrinsèque</li> <li>• devrait être: distrayant, sans contraintes perceptibles, axé sur les apprentissages</li> <li>• aspect éducatif caché au joueur</li> </ul>
<b>Jeu pédagogique</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• axé sur le devoir d'apprendre</li> <li>• génère habituellement: un apprentissage précis, un appel aux connaissances du joueur, un constat des habiletés à généraliser</li> <li>• souvent mécanique comme les kits</li> <li>• moyen de « testing »</li> <li>• peu ou pas de plaisir intrinsèque</li> </ul>

**Figure 28 – N.De Grandmont et le jeu**

## I.2.5 Edouard Claparède et le jeu

Dans l'ouvrage de référence *Psychologie de l'enfant et pédagogie expérimentale* (1920), Edouard Claparède propose une classification très complète des différents jeux :<sup>13</sup>

JEUX STIMULANT LES FONCTIONS GENERALES		JEUX STIMULANT LES FONCTIONS SPECIALES	
JEUX	FONCTIONS / EXEMPLES	JEUX	FONCTIONS / EXEMPLES
<b>Les jeux sensoriels</b>	Donnent le plaisir d'éprouver des sensations	<b>Les jeux de chasse et de poursuite</b>	le jeu de cache-cache et la recherche du trésor.
<b>Les jeux moteurs</b>	Développent la force, l'adresse, l'agilité du mouvement et le langage.	<b>Les jeux de hasard</b>	Qui stimulent le sentiment d'espérance afin de gagner
<b>Les jeux psychiques</b>	Permettent de reconnaître, comparer, faire des associations, réfléchir et inventer, stimulant notre imagination et permettant de faire des combinaisons nouvelles, d'exprimer la fantaisie et provoquer la curiosité, ce sentiment qui suscite l'envie de comprendre.	<b>Les jeux comiques et taquineries</b>	x
<b>Les jeux d'inhibition volontaire</b>	Pour ce qui nous concerne, il faut éviter ces jeux car ils provoquent la timidité qui engendre l'inhibition de la parole	<b>Les jeux de lutte</b>	<i>La bataille navale</i>
<b>Les jeux affectifs</b>	Provoquent des sentiments agréables ou désagréables (exemple: les jeux qui engendrent la peur).	<b>Les jeux sociaux</b>	jeux très anciens (sports collectifs)
		<b>Les jeux de collection</b>	la collection des timbres postaux soit pour remplir les poches ou pour stimuler l'imagination
		<b>Les jeux d'imitations</b>	les jeux de rôles et le jeu théâtral.
		<b>Les jeux familiaux</b>	les jeux de poupées, le scrabble est un jeu qu'on peut pratiquer en famille.

**Figure 29 – Claparède et le jeu**

<sup>13</sup> Classification reprise dans l'article de S. Minet «*Le jeu dans tous ses états* » page 13

## II. L'adolescent et le jeu en lycée professionnel

### II.1 Typologie des adolescents en lycée professionnel

#### II.1.1 Généralités

Avant de mettre en place n'importe quel type de jeu en classe, il nous faut déjà comprendre qui sont les élèves. En lycée professionnel, les élèves sont, d'après D .Douillach, Y.Masson, et Y.Cinotti <sup>14</sup> « *en pleine mutation, passant du stade d'adolescent (acquisition d'une certaine maturité), à celui d'adulte autonome* ». La particularité des élèves en Lycée Professionnel est que leur objectif premier est l'obtention « rapide » d'un métier, afin d'être inséré dans le monde professionnel. C'est pour cette raison qu'ils « *auront un penchant pour tous les enseignements qui ont un lien visible avec son futur débouché* » et que l'enseignant doit s'efforcer de créer des cours en rapport avec l'actualité, proposer aux élèves des supports motivants, et des contenus « *réalistes et évolutifs* ».

La difficulté pour le professeur de cerner ses élèves est que les classes sont de plus en plus hétérogènes, il devra donc s'efforcer de réunir les points communs des élèves et de « *cibler leurs différences* » afin de permettre la construction d'un apprentissage « *s'adressant au public le plus large* ».

Le lien avec l'équipe pédagogique doit rapidement être fait par le professeur afin de rassembler les informations sur les élèves et de mieux gérer les comportements en classe. D'après D .Douillach, Y.Masson, et Y.Cinotti , il convient également d'informer les élèves de leurs droits et de leurs devoirs, ce qui permettra « *la reconnaissance des élèves* » et leur présentera « *des repères clairs* ».

Voici les droits et devoirs cités dans le livre *Enseigner l'hôtellerie restauration* :

DROITS	DEVOIRS
<ul style="list-style-type: none"><li>• liberté de pensée et de conscience ;</li><li>• liberté d'association, de réunion, de presse, d'affichage (dans un esprit de tolérance et de respect, et conformément au règlement intérieur) ;</li><li>• représentation des élèves par les délégués de classe ;</li><li>• lieu d'échange (maison des lycéens) ;</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• respect de la différence ;</li><li>• assiduité ;</li><li>• respect de la laïcité ;</li><li>• respect du règlement intérieur ;</li><li>• réalisation des devoirs demandés par les enseignants ;</li></ul>

<sup>14</sup> *Enseigner l'hôtellerie restauration*, 2002

Figure 30 - Droits et devoirs des lycéens

## II.1.2 Portrait des élèves en lycée professionnel

D'après une analyse des écrits de F. Dubet<sup>15</sup> par D.Douillach, Y.Masson, et Y.Cinotti, les lycéens se classent en trois catégories :

- **Les « vrais lycéens »**, c'est-à-dire les élèves qui comprennent le rôle éducatif de l'école, mais qui ne recherchent pas « *la réussite en vue d'une réussite professionnelle précise* ». Ce sont des élèves qui réussissent généralement car ils accordent une attention particulière à l'organisation de leur travail (études et loisirs) et « *accordent un intérêt aux activités intellectuelles* ». On les retrouve particulièrement dans « *les lycées prestigieux* » ;
- **Les « bons lycéens »** : Considérant le lycée comme un lieu de « *non adhésion* » et que leur vraie vie est « *ailleurs* », les « *bons lycéens* » sont majoritairement issus de la classe moyenne (petite bourgeoisie). Ayant moins de chance de réussir que les « *vrais lycéens* », ils sont donc plus attentifs aux « *choix des stratégies efficaces* » leur permettant de poursuivre leurs études. Ils sont aussi moins intéressés d'une manière générale par les disciplines intellectuelles ;
- **Les « nouveaux lycéens »** : issus de la classe ouvrière, classe sociale moins favorisée, ils sont majoritairement scolarisés dans des sections industrielles et tertiaires. F.Dubet estime d'ailleurs que ces « *nouveaux lycéens* » se divisent en un double mouvement par rapport au lycée car « *à la fois, ils « montent » dans la poursuite d'études longues, que leur famille n'a pas faites, mais ils « descendent » dans la hiérarchie des filières moins nobles que celles des bons lycéens, qu'ils n'ont pas choisies* ». Ces élèves refusent le monde intellectuel que la hiérarchie des matières propose, et s'investissent peu dans le travail scolaire. Là encore, ils pensent que leur vie est « *ailleurs* », « *dans une société juvénile où leur liberté peut s'exercer* ».

Ces trois catégories de lycéens se s'opposent pas et présentent même des traits communs comme la pression exercée par leurs études et « *la faible capacité intégratrice du lycée* », qui ne permet pas aux lycéens de vivre « *la vraie vie* », qui est ailleurs.

Pour Nicole de Grandmont, l'adolescent doit « *prouver qui il est* ». L'adolescence est donc une période où des distances sont mises entre l'adulte et l'adolescent et où les parents seront mis de côté au profit des amis, « *clan, gang* ».

---

<sup>15</sup> *Les lycéens*, Paris Seuil / Bourdieu P.1991

Selon Aziz Jellab<sup>16</sup>, peu d'élèves de LP se définissent comme de futurs ouvriers. Ils partagent un sentiment de décalage entre l'apprentissage qu'ils pensaient être « concret » du métier et la réalité de la formation. Cette réalité est souvent identifiée à des contenus « abstraits » et « désincarnés professionnellement ». Aziz Jellab pense effectivement que « la crise du secteur industriel et les difficultés d'insertion professionnelle des jeunes donnent à l'expérience scolaire en LP une nouvelle configuration » : si les anciennes générations d'élèves, (« les nouveaux lycéens » de Dubet) étaient distantes avec le savoir scolaire, ils pouvaient néanmoins compter sur une insertion professionnelle aisée du fait de la conjoncture favorable de l'époque. Cependant, la situation économique a bien changé depuis 1991, et les élèves de LP sont bien au fait que le chômage domine et que bien souvent les « petits boulots » sont la seule issue valable.

Aziz Jellab est d'accord avec Dubet sur le fait que les élèves de LP sont majoritairement issus de milieux populaires et il ajoute que ceux-ci n'ont pas choisi leur orientation (ou alors rarement). D'après lui, « Les « problèmes de motivation », les « difficultés de concentration » et « l'ennui » constituent une réalité d'emblée mise en avant par les enseignants et les personnels d'éducation, comme s'il s'agissait d'un fait établi, un préalable dont ils doivent s'accommoder avant toute démarche pédagogique. »

Malgré ce portrait assez négatif, Aziz Jellab met en avant le fait que, même si les élèves de LP ne choisissent pas leur orientation, cela n'empêche pas la réussite scolaire d'une grande part des élèves, « même s'ils sont nombreux à dire craindre le chômage à l'issue de leur scolarité ».

## **II.2 Les adolescents et les jeux**

### **II.2.1 Les jeux « classiques »**

J.M Henriet<sup>17</sup> a analysé les conséquences de la mise en place de jeux de simulation au second cycle au lycée, dans un cours de géographie. D'après lui, le jeu pour des adolescents en second cycle au lycée est :

- **« une technique motivante »** : « Le processus de motivation naît d'un déséquilibre entre une situation initiale connue et maîtrisée et l'introduction d'éléments nouveaux venant perturber l'équilibre de départ et créer une tension ». Les jeux présentent

---

<sup>16</sup> Jellab Aziz, *Les enseignants de lycée professionnel et leurs pratiques pédagogiques : entre lutte contre l'échec scolaire et mobilisation des élèves*, Revue française de sociologie, 2005/2 Vol. 46, p. 295-323.

<sup>17</sup> *Didactique des jeux de simulation dans l'enseignement du second cycle des lycées* dans: Revue de géographie de Lyon. Vol. 61 n°2, 1986. pp. 227-234.

donc toutes les conditions pour générer les déséquilibres, qui sont sources de motivation ;

- « **une technique en conformité avec les finalités de l'enseignement** » : L'une des finalités poursuivie par l'enseignement est la « *maîtrise des capacités de repérage* » (exemple : localiser une ville), ainsi que « *le développement des capacités de transfert* » permettant alors de « *réutiliser des notions acquises en cours dans des circonstances différentes* », finalités qui sont atteintes grâce aux jeux de simulation, si l'enseignant maîtrise correctement le contenu du jeu ;
- « **une technique en conformité avec le niveau conceptuel des élèves** » : « *Les adolescents utilisent plus volontiers un cadre conceptuel abstrait, formulent des hypothèses qu'ils testent et vérifient ensuite une démarche déductive* », il faut donc tenir compte de leur « *développement conceptuel* » avant de monter un jeu ;
- « **une technique permettant de renforcer les capacités intellectuelles des élèves** » : les jeux de simulation impliquent en effet la résolution de problème par les élèves, seul ou en groupe. Le groupe doit ainsi se concerter pour « *adopter une position commune et concertée sur les connaissances, la compréhension, l'analyse et la synthèse à effectuer* », Le résultat final, souvent un score négatif, débouchera sur un travail de recherche au sein du groupe afin de corriger les erreurs commises, orientant ainsi les élèves vers une autocorrection active, renforçant alors la compréhension des élèves.

D'après Nicole de Grandmont, si on « *manœuvre bien* », jouer ne sera pas aux yeux de l'adolescent synonyme d'acte immoral ou indiscipliné, mais, au contraire, signifiera « *partager avec les autres d'une façon qu'il puisse éliminer les faux-semblants, les faux paraîtres, le faux social* ». Le jeu doit donc lui permettre de se préparer pour grandir vers l'état adulte et « *se détacher de la dépendance du clan-gang qui gère momentanément sa vie* ». Le jeu aura aussi pour but de « *recupérer* » des adolescents fragilisés par un environnement négatif (clan, gang) .  
D'après elle :

« *De par la nature même de cette période de vie, l'adolescence veut tout structurer, veut tout refaire le monde, se croyant le maître absolu de l'univers! Nous devons donc en **tenir compte dans le choix des activités ludiques qu'on propose**. Il va sans dire que **des activités de groupe** vont assurément le mieux répondre à ses besoins momentanés de cette période d'adolescence. **Des jeux de compétition** même si celle-ci entre en désaccord quelque peu avec*

le plaisir intrinsèque sachant que ce n'est qu'un court instant dans la vie du joueur. **Des jeux de forces** tantôt physiques pour canaliser le déséquilibre hormonal et des jeux de force intellectuelle pour essayer d'éveiller le goût du dépassement.

**Seul le jeu a cette versatilité de répondre aux enfants qui ont un besoin marqué d'apprendre et de découvrir et d'intéresser l'adolescent pour peu qu'on ait les bons mots et les bons moyens. »<sup>18</sup>**

## II.2.2 Le cas particulier des « serious game » au lycée

Il existe, d'après Stéphane Natkin<sup>19</sup>, deux types de serious game :

- **un ludo-éducatif** : il a pour objectif de présenter un contenu éducatif sous forme de jeu vidéo, en insérant des séquences ludiques avec des défis et des récompenses. (Exemple : jeux permettant de réviser les programmes du collège sur la console Nintendo DS) ;

- **un jeu vidéo éducatif** : il a une ambition moindre mais s'appuie sur un raisonnement beaucoup plus élaboré. « *Il s'agit de comprendre et d'exploiter les mécanismes d'immersion et d'apprentissage utilisés dans les jeux vidéo pour améliorer certaines compétences et connaissances du joueur.* »

A l'heure actuelle, de nombreux lycées ont mis en place des jeux vidéo éducatifs, la plupart du temps pour former les lycéens aux notions de développement durable. Par exemple, le lycée Germaine Tillion à Sain-Bel (département du Rhône) a créé une plate-forme numérique invitant les élèves à participer à un jeu de rôle visant à la mise en place d'un Plan Climat Energie Territorial d'une manière ludique. (Voir Article annexe 3)

Dans les lycées professionnels, d'après Aziz Jellab<sup>20</sup>, « *les enseignements s'appuient souvent sur « l'image » (usage du rétroprojecteur, de la vidéo, etc.), sur la recherche et la lecture documentaires (travail sur supports écrits, sur des photocopies, sur des articles de presse apportés par les enseignants et parfois par les élèves, etc.). « Il faut éviter de faire écrire les élèves, ils n'aiment pas.* » » . Les serious game sont donc une possibilité d'activité « ludique », dans une démarche de pédagogie expérimentale plus moderne.

---

<sup>18</sup> Extrait du site internet <http://pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.com>, auteur : Nicole De Grandmont

<sup>19</sup> *Dossiers de l'ingénierie éducative* intitulé *Mondes virtuels, espaces imaginaires* (2009)

<sup>20</sup> Jellab Aziz, *Les enseignants de lycée professionnel et leurs pratiques pédagogiques : entre lutte contre l'échec scolaire et mobilisation des élèves*, Revue française de sociologie, 2005/2 Vol. 46, p. 295-323.

Plus péjorativement appelés « jeux d'ordinateur », les *serious game* ont pour principal avantage de pouvoir gérer de nombreuses données et paramètres et de ne pas encombrer le jeu avec la gestion des règles. Ils sont attractifs pour les adolescents qui ont bien souvent sous les yeux des logiciels performants et visuellement séduisants. Le *serious game* le plus connu reste *Sim City* qui permet aux élèves de construire des villes et de gérer le capital de celle-ci.

Stephane Natkin fait aussi mention d'une étude : il nous apprend qu'un certain nombre de jeux sérieux... [...] ont été expérimentés dans l'expérience *Teachers Evaluating Educational Multimedia* (TEEM), dans 13 classes de collège et de lycée, et que les résultats de ces travaux ont montré trois types d'acquisition : « de contenus liés soit à la nature même du processus simulé par le jeu, soit à des connaissances introduites dans la narration et la structure du jeu. Enfin et surtout, des capacités induites par la pratique du jeu allant de l'aptitude à s'exprimer et à travailler ensemble, jusqu'à la pratique de la gestion d'un budget. » Il finit la critique de cette étude en annonçant que cette étude a permis de montrer que l'usage des *serious game* ne peut être que positif, « dans un cadre bien défini et avec des enseignants convaincus et formés » .

Le *serious game* est donc un support intéressant mais à utiliser avec précaution en lycée professionnel. Il nécessite une maîtrise parfaite du contenu de la part de l'enseignant, comme la plupart des jeux pédagogique et n'en est qu'à ses balbutiements en pédagogie.

### **II.3 Analyse du jeu en classe**

Le jeu sera ici analysé en fonction des ces forces, de ses faiblesses et des contraintes qu'il engendre lors de sa mise place en salle de classe, mais également sur les élèves et leur rapport au savoir.

#### **II.3.1 Les forces**

Nicole de Grandmont<sup>21</sup> évoque de nombreux avantages à la mise en place d'une pédagogie ludique pour l'enseignement. Elle propose une classification des avantages en fonction du type de jeu (pédagogique, éducatif et ludique) et selon quatre axes : le plan intellectuel, le plan socio-affectif, le plan moteur et l'axe de l'enseignement. Cette étude est intéressante mais est surtout représentative des avantages des jeux en classe du premier degré, excluant les lycées :

---

<sup>21</sup> <http://www.ndegrandmont.webatu.com/>

Sur le plan intellectuel	Jeux ludiques	Jeux éducatifs	Jeux pédagogiques
Dynamise le besoin d'apprendre	x	x	x
Développe la créativité	xx	x	
Développe le discernement	x	x	x
Permet un apprentissage précis		x	xx
Précise les goûts et les tendances de l'élève	x	x	x
Respect son rythme d'apprentissage	x	x	x
Sur le plan socio-affectif			
Permet une meilleure socialisation	x	x	x
Permet au sujet de mieux se connaître	x	x	x
Permet d'atténuer les comportements stéréotypés	xx	x	x
Fait appel aux besoins intrinsèques	xx	x	
Développe l'autonomie du sujet	xx	x	
Apprend à régler les conflits	xx	x	x
Respect le sujet en tant qu'individu	xx	x	x
Sur le plan moteur			
Améliore la motricité fine au rythme du sujet	x	x	x
Permet un meilleur contrôle de la motricité globale	x	x	x
Permet l'autocontrôle	x	x	x
Permet la prise de possession de son environnement	x	x	x
Oblige à permettre plus de déplacement dans la classe	x	x	x
Pour l'enseignement			
Permet plus de temps à l'observation	x	x	x
Permet l'apport de correctifs mieux adaptés			xx
Favorise l'enseignement individualisé	x	x	x
Permet d'utiliser de meilleurs renforcements	x	x	x
Favorise les apprentissages de tous ordres	xx	xx	xx

**Figure 31 - Les avantages du jeu en classe selon N. De Grandmont**

Pour Laurent Trémel<sup>22</sup>, les jeux vidéo, les jeux de rôles et le cinéma permettent de véhiculer « *des valeurs porteuses de sens pour leurs publics, ils permettent la mise à l'épreuve, voire le développement de compétences et de connaissances dans divers domaines : historique, esthétique, technique, philosophique, socio-politique, psychologique, sentimental, etc.* ». De plus, il estime que les interactions entre pairs découlant de la pratique générale de ces jeux engendrent « *des phénomènes de socialisation qui s'avèrent importants pour la construction identitaire* ».

Caroline Verzat<sup>23</sup>, quant à elle pense que « *les jeux pédagogiques concilient en fait la contrainte spécifique à la classe (objectifs pédagogiques, évaluation) avec les deux avantages*

<sup>22</sup>Les jeux de rôles, les jeux vidéo et le cinéma : pratiques sociales, reproblématisation de savoirs et critiques - De Boeck Université | Education et sociétés 2002/2 - no 10, pages 45 à 56

<sup>23</sup> *Initier au projet par le jeu. Evaluation d'une expérimentation en école d'ingénieurs*, Revue internationale de pédagogie de l'enseignement supérieur, 2009

*principaux du jeu : la motivation et la simulation. Le signe que le jeu fonctionne est que les apprenants ont vraiment le sentiment de jouer et y prennent plaisir. »*. Au terme de son étude sur la création et mise en place d'un jeu de construction en spaghetti dans une classe d'ingénieur, elle évoque le fait que le jeu a généré un grand enthousiasme chez les étudiants, se traduisant par de la créativité, une bonne organisation du travail et de régulation de la dynamique de groupe.

Pour finir avec les avantages, voici un dernier point de vue, extrait du site internet du CRDP du Limousin, mettant en avant l'intérêt d'utiliser des jeux dans les matières linguistiques. D'après cet article<sup>24</sup>, le jeu permettrait :

- de proposer une grande variété de situations motivantes et familières ;
- de modifier le rythme d'un cours et de relancer l'intérêt des élèves ;
- d'apporter aux élèves un moment où ils s'approprient l'action ;
- de faire répéter et réutiliser de façon naturelle des structures, du vocabulaire ;
- d'améliorer les compétences de prononciation et de compréhension par une mise en situation ;
- d'obtenir une attention et une implication de l'ensemble des élèves ;
- de faire participer les élèves timides ou anxieux.

### **II.3.2 Les faiblesses et contraintes**

J.M Henriet insiste tout d'abord sur le fait que la curiosité initiale suscitée par le jeu de simulation risque fort de « *s'estomper rapidement si elle n'est pas soutenue et renforcée par d'autres stimulants* ». Il parle également de la perception des jeux par les différents acteurs sociaux : le jeu est en effet souvent associé à l'idée « *de divertissement, de facilité et de non effort intellectuel intense* » pouvant ainsi déclencher une réticence à la mise en place de jeu en lycée où la finalité de l'étude est un élément « *sérieux* » : l'examen, qui est considéré par J.M.Henriet comme « *un blocage essentiel* » à la mise en place de jeu. De plus, suivant le jeu créé, il peut être perçu négativement, « *comme privilégiant les valeurs capitalistes de gain, de concurrence et de profit* ».

Laurent Trémel met aussi en avant un manque évident, pour un certain type de public, de distanciation par rapport aux contenus des produits (les jeux vidéo dans son étude) et engendre également « *des modes de consommation passif* ».

---

<sup>24</sup> *Le jeu dans la classe de langue* paru sur la revue Thém@doc en 2003 sur le site du CRDP du Limousin

D'après l'article *Le jeu dans la classe de langue* paru sur la revue Thém@doc en 2003 sur le site du CRDP du Limousin, le jeu a plusieurs limites :

- il ne peut représenter une leçon à part entière ;
- l'enfant qui joue n'apprend pas : il exerce ses compétences, mobilise ses connaissances et les met au service de l'activité pour laquelle il recherche avant tout un plaisir ;
- le jeu ne permet pas l'évaluation individuelle, car les facteurs émotionnels et l'aspect compétitif de certains jeux modifient les comportements des enfants face à une tâche à accomplir.

En effet, le jeu, outil pédagogique précieux d'approfondissement et d'appropriation, ne peut introduire de nouvelles notions car « *il manquerait un temps dans le déroulement du processus, celui de la clarification de la compréhension, et de l'assimilation à travers plusieurs contextes* ».

Le jeu en classe comporte également de nombreuses contraintes. Tout d'abord, pour J.M. Henriot, il faut que l'enseignant maîtrise parfaitement le contenu du jeu. Le temps de déroulement d'un jeu doit précisément être calculé afin de respecter l'horaire, et surtout afin d'éviter la lassitude ou frustration des élèves mais aussi de l'enseignant, pour toujours rester productif.

Le jeu induit aussi « *une certaine effervescence* » de la part des élèves lorsqu'il comporte une compétition ou un challenge. Dans le cas des jeux de langue par exemple, « *les enfants s'impliquent sans réserve dans un jeu motivant, recourant alors spontanément au français, ce qui gâche tout l'intérêt* ». L'enseignant doit donc veiller à fixer clairement dès le début du cours des règles de conduite afin de limiter l'enthousiasme débordant des élèves.

Selon le type de jeu choisi, la prévision et la préparation du matériel nécessaire peut être très simple (jeu de mime) ou demander un réel investissement en temps et en imagination (jeux d'analyse sensorielle).

### II.3.3 Conditions de la réussite du jeu pédagogique en classe

Pour qu'un jeu pédagogique soit réellement efficace, il doit <sup>25</sup>:



Figure 32 – Conditions pour réussir un jeu

Si toutes ces conditions sont réunies, le jeu devrait être un succès.

<sup>25</sup> <http://eductive.ens-lyon.fr/EducTice/projets/en-cours/geomatique/jeu-et-apprentissage/guide>

### III. Le jeu et la motivation

On ne peut évoquer le jeu en classe sans évoquer également le terme « motivation ». En effet, ces deux termes sont inhérents d'après les nombreux auteurs cités ci-dessous.

Pour bien comprendre le lien entre le jeu et la motivation, il convient donc de comprendre en quoi consiste la motivation.

#### III.1 Motivation : définitions et classification

La théorie de la motivation intrinsèque et extrinsèque, de R. Deci (1975), enrichie par Deci et Ryan (1985, 2002), distingue deux types de motivation :

► **La motivation intrinsèque** : « l'action est conduite uniquement par l'intérêt et le plaisir que l'individu trouve à l'action, sans attente de récompense externe. »

► **La motivation extrinsèque** : « l'action est provoquée par une circonstance extérieure à l'individu (punition, récompense, pression sociale, obtention de l'approbation d'une personne tierce...). »

L'auteur précise que l'amotivation, sorte de troisième état, complète les deux premiers. Dans cette amotivation, « l'individu a le sentiment d'être soumis à des facteurs hors de tout contrôle. L'amotivation se distingue de la motivation extrinsèque par l'absence de motivation liée au sentiment de ne plus être capable de prévoir les conséquences de ses actions. »<sup>26</sup>

E.de Saint-Denis donne une définition moins cadrée de la motivation:

« La motivation est devenue dans le discours enseignant cette force magique qui permet à l'élève de travailler en acceptant, sans barguigner, les difficultés propres au travail scolaire »<sup>27</sup>

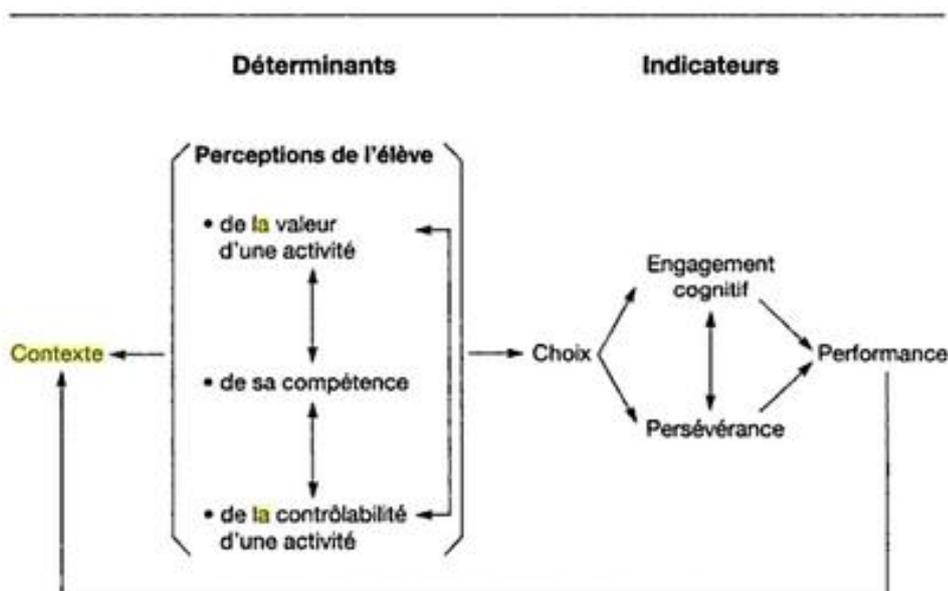
E.de Saint Denis met aussi en avant que la motivation est un ensemble de variables, notamment un « cadre collectif impliquant », impliquant aussi l'environnement interne et externe de l'élève (famille, travail, situation), permettant de comprendre « l'implication d'un individu dans

<sup>26</sup> <http://alain.battandier.free.fr/spip.php?article19>

<sup>27</sup> N°429-430 : Dossier : "Cette fameuse motivation"- Le Micro-Lycée de Sénart (version longue) - Eric de Saint-Denis

une action. » L'auteur explique que ce « cadre collectif impliquant » doit illustrer dans l'esprit de l'élève désorienté « un monde auquel il serait susceptible d'adhérer, un monde suffisamment « motivant » pour donner l'envie de grandir. »

D'après R.Viau <sup>28</sup>, la motivation est nécessaire pour comprendre l'apprentissage mais n'est pas suffisante. Dans le schéma ci-dessous présentant un modèle de motivation en contexte scolaire, il met en avant l'ensemble des variables influençant la motivation, nous faisant ainsi comprendre que le jeu seul peut influencer la perception de l'élève, notamment au niveau de la valeur de l'activité et de sa contrôlabilité, pouvant ainsi agir sur la motivation de l'élève.



**Figure 8 – Viau et la motivation**

### III.2 Les liens entre la motivation et le jeu

Le jeu permet de changer le rapport au savoir de l'élève mais également le rapport « élève-professeur ». En effet, d'après Chantal Barthélémy-Ruiz<sup>29</sup>, « l'utilisation de jeux ou supports ludiques dépend essentiellement de l'intérêt de l'enseignant et de son envie de se situer dans un autre rapport avec ses élèves. »

D'après ce même auteur, « l'objectif des jeux est très souvent la vérification de connaissances car les enseignants trouvent alors facile de créer leurs propres jeux, ou la

<sup>28</sup> La motivation en contexte scolaire- Viau R.- Collection De Boeck - 2009

<sup>29</sup> N°448 - Dossier "Le jeu en classe" – « Le mariage de l'eau et du feu ? Jeu et éducation à travers l'histoire »  
- Chantal Barthélémy-Ruiz

*simplification d'un thème complexe, ou enfin, la recherche d'une autre façon d'aborder un sujet pour le rendre accessible aux élèves qui n'ont pas été sensibles à l'approche classique. ». On parle donc de sensibilité des élèves à un thème et non de motivation. Cet auteur explique aussi que le jeu engendre un « un fort engouement » de la part des élèves et enclenche « des mécanismes et de l'atmosphère ludique qui transcende les énergies et pousse à l'effort dans la préparation ».*

Cette approche du jeu ne serait toutefois possible, d'après l'auteur, qu'au collège, car au lycée sont abordées des notions plus complexes qui n'incitent pas l'adolescent à être attiré par l'utilisation d'un jeu pour mieux comprendre ces notions.

La clé d'un impact du jeu sur la motivation est une articulation précise entre la motivation et les apprentissages. B. Marne, B. Huynh-Kim-Bang, J-M Labat<sup>30</sup> expliquent en effet que la condition de réussite d'une articulation efficace entre motivation et apprentissage est d'apporter un équilibre entre les apports pédagogiques et le plaisir du jeu.

La notion de motivation doit être prise en compte dès la composition du jeu afin de définir des variables prenant en compte cette motivation. Ces variables d'après les auteurs sont les suivantes :

- « des défis : qui sont les problèmes posés à l'apprenant-joueur
- des actions significatives : qui sont les tentatives de l'apprenant-joueur pour résoudre ces problèmes
- un moteur du jeu : qui est un système de simulation capable de répondre aux tentatives de l'apprenant-joueur
- une interface ludique avec le moteur : qui permet de donner un aspect ludique aux problèmes et au moteur de jeu. il s'agit de la métaphore intrinsèque.
- une évolution de la difficulté proposée : qui permet de faire progresser l'apprenant et de motiver le joueur »

---

<sup>30</sup> *Articuler motivation et apprentissage grâce aux facettes du jeu sérieux*- Bertrand Marne\*, Benjamin Huynh-Kim-Bang\*, Jean-Marc Labat\*- "Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain, Conférence EIAH'2011, Belgique » - 2011

### III.3 Impacts du jeu sur la motivation

D'après Chantal Barthélémy-Ruiz, le jeu, s'il est bien mené, est une méthode « *gagnant-gagnant* ». En effet, cela permet à l'élève d'être acteur de son enseignement, et de se sentir plus impliqué. L'élève est bien souvent « *séduit par la forme du jeu, il fait des efforts sans en ressentir la difficulté* », ce qui nous ramène tout droit à la définition de la motivation de E.de Saint-Denis qui insistait sur le fait que la motivation, c'est l'acceptation de l'élève des difficultés propres au travail scolaire.

Cet impact positif est aussi cité par Michel Arnaud et Mehdi Serdidi<sup>31</sup>, qui mettent quant à eux en avant l'implication des jeunes lorsqu'ils créent eux-mêmes une « *entité symbolique* » produisant alors « *un véritable transfert vers un personnage imaginaire que le maître des jeux contrôle et stimule à l'occasion* ». Ce transfert permettrait dès lors d'observer que certains élèves habituellement en échec changent de comportement dans le cadre des jeux de rôles.

En effet, les auteurs expliquent ce changement de comportement de la façon suivante : « *du moi apprenant « bloquant » » de l'élève au profit « d'un autre moi, celui-ci joué, libre de toute connotation négative et donc ayant retrouvé, grâce à l'absence de tout complexe, un appétit d'apprendre intact.* »

Michel Arnaud et Mehdi Serdidi semblent donc suggérer une utilisation possible par les enseignants des « *jeux de rôles* » auprès de « *jeunes en difficulté* » dans un but pédagogique. Toujours selon M. Arnaud et M. Serdidi, « *l'estime de soi que ces jeunes auraient restaurée grâce aux activités fantasmatiques et pulsionnelles propres aux « jeux de rôles », devraient, au-delà d'effets sur la motivation, pouvoir être l'objet d'un transfert vers les activités d'apprentissage scolaire.* ». Ces deux auteurs concluent sur le fait que le jeu apporterait du plaisir et faciliterait les échanges.

Chantal Barthélémy-Ruiz avance, quant à elle, que « *l'enseignant voit les notions comprises par un plus grand nombre de ses élèves, en particulier par ceux qui montraient de la peine à suivre avec le cours magistral* »<sup>32</sup> ;

---

<sup>31</sup> N°448 - Dossier "Le jeu en classe" – « *Un rôle pédagogique pour les jeux de rôles ?* »- Michel Arnaud et Mehdi Serdidi,- (2001)

<sup>32</sup> N°448 - Dossier "Le jeu en classe" – « *Le mariage de l'eau et du feu ? Jeu et éducation à travers l'histoire* » Chantal Barthélémy-Ruiz

Le jeu aurait donc non seulement une influence sur la motivation de l'élève mais également sur celle du professeur qui « *retrouve renouvelée une envie de pratiquer son métier avec enthousiasme* ». Cette même auteur met en avant le fait que les parents et institutions scolaires constatent un regain de créativité et d'énergie aussi bien chez les élèves que chez les enseignants.

D'après P. Vianin, le jeu serait « *un formidable outil de mobilisation des élèves* » et rappelle encore que pour motiver un élève, il faut tout d'abord « *soi-même être motivé* » : c'est en transmettant la passion de notre sujet à nos élèves que eux même se sentiront passionnés.

Vianin met aussi en avant le double intérêt du jeu en classe : non seulement celui-ci permettrait de « *rejoindre* » la motivation des élèves pour des supports et activités ludiques, et susciterait de plus le « *travail de groupe* ». Le jeu a aussi pour avantage la transparence des objectifs que les élèves doivent atteindre, cela donnant un sentiment de contrôlabilité aux élèves puisque « *ceux-ci connaissent l'objectif du jeu, les moyens pour l'atteindre et peuvent évaluer leur progression* »<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> *La motivation scolaire - Comment susciter le désir d'apprendre*- Vianin P.. - Collection De Boeck – 2006

## **Conclusion du cadre théorique**

Ainsi donc le jeu, présent depuis des générations au sein de notre culture mais également dans notre système éducatif possède de nombreux atouts mais également quelques inconvénients. Le jeu a un historique des plus riches nous rappelant qu'il aura toujours sa place au sein des différentes civilisations et sociétés.

De l'Antiquité à de aujourd'hui, les jeux se sont vus supports de l'éducation, puis interdit pour enfin revenir en force tout en s'adaptant aux avancées technologiques de l'Homme, de l'apparition de l'électricité, au plastique et au développement des jeux sur ordinateur et supports modernes (tablettes tactiles). Le jeu n'a, bien sur, pas toujours une vocation pédagogique, loin de là, mais de nombreux auteurs s'accordent à lui attribuer le mérite d'une éducation informelle sur les enfants et adolescents.

Les jeux éducatifs et pédagogiques ont quant à eux un réel enjeu pédagogique, reconnu par des figures scientifiques.

La pédagogie du jeu chez les adolescents est relativement méconnue. Bien qu'il ait été prouvé dans ce cadre théorique, d'après l'appui de nombreux auteurs, que le jeu soit facteur de motivation, de travail de groupe et de sociabilisation en primaire et au collège, il n'est que très peu mention de ces bienfaits dans le cadre d'un lycée professionnel.

Dans la seconde partie de ce mémoire, vous trouverez donc une étude portant sur la performance et les bienfaits (ou méfaits) du jeu dans un établissement de type lycée professionnel.

## Partie 2 – Exploration analytique

### I. Problématisation

Le jeu est un outil précieux pour l'enseignant, et cela a été prouvé à maintes reprises dans ce mémoire d'après de très nombreux auteurs référents en termes de pédagogie ludique.

Il permet en effet de proposer de nombreuses situations variées qui permettent de motiver l'élève, d'améliorer de nombreuses compétences aussi bien intellectuelles que sociales, moteurs, psychologiques... Il permet de faire participer tous les élèves, et, même s'il ne peut pas représenter une leçon à part entière, c'est réellement un outil pédagogique alliant plaisir et efficacité. Cependant, nous avons pu constater que tous les bienfaits du jeu ont été mis en avant dans la plupart des classes préscolaires (maternelle principalement), notamment par Nicole De Grandmont, de temps en temps et primaire et collège mais rarement en lycée, et encore moins en lycée professionnel. Peut-on vraiment alors considérer le jeu comme un outil efficace alors que les différences d'âge, de fonctionnement intellectuel et également d'intérêts en général sont réellement importants entre un élève de maternelle et de lycée ? Peu d'études ont mis en avant l'efficacité des supports pour parvenir aux objectifs pédagogiques que l'enseignant s'est fixé avec une classe en lycée professionnel. Je chercherai donc à comprendre si le jeu est un support adapté à des classes de lycée professionnel.

La problématique de cette recherche est donc la suivante :

**« Le jeu est-il aussi un outil formateur et efficace en lycée professionnel ? »**

Cette problématique englobe suffisamment les avantages possibles du jeu en lycée professionnel pour me permettre d'émettre des hypothèses cadrant plus ou moins avec les études réalisées par des scientifiques sur des classes de niveau inférieur (de la maternelle au collège).

## II. Hypothèses

Comme expliqué ci-dessus, la problématique permet de développer de nombreuses hypothèses puisque peu d'études ont été réalisées sur ce sujet. Mes hypothèses seront centrées sur le lien entre le jeu et le comportement des élèves, la différence entre des cours que j'appellerai « classique » et que je définirais comme un cours n'utilisant pas de supports ludiques, mais également sur le professeur et à ce que la création et la mise en place d'un jeu au sein d'un cours en lycée professionnel incite pour lui.

Mon hypothèse générale sera donc la suivante :

**« Le jeu est en lycée professionnel, facteur de motivation, efficace et formateur »**

Pour défendre cette hypothèse, je m'aiderai de diverses hypothèses opérationnelles :

*Le jeu en lycée professionnel :*

- le jeu influe sur la motivation élèves
- l'utilisation du jeu dépend du sexe de l'élève et de la durée d'exercice du professeur
- l'efficacité du jeu dépend du niveau de classe de l'élève
- le jeu impacte positivement le résultat des élèves
- le jeu impacte positivement la difficulté de passage des connaissances théorique vers la pratique
- le jeu n'impacte pas forcément le temps de préparation du cours du professeur

La recherche pourra aussi porter sur la validation ou non de **l'hypothèse alternative**, à savoir que **le jeu ne serait pas réellement un outil efficace et formateur en lycée professionnel**. J'ai choisi de faire apparaître une hypothèse alternative car elle me permettra d'accepter aussi que, même en amont des recherches, mes hypothèses opérationnelles pourraient être totalement contredites par les résultats de la recherche. Il vaut donc mieux faire preuve de prudence et d'ouverture d'esprit pour que les résultats restent le plus objectifs possibles.

### **III. Poursuite et perspective de la réflexion autour d'un terrain d'analyse**

#### ***III.1 Choix de méthodes de recherche et des outils de collectes de données***

L'échantillon de sujets participant à ma recherche est composé d'enseignants en lycée professionnel, toutes matières professionnelles confondues dans un premier temps.

J'ai en effet administré via Internet un questionnaire que vous retrouverez en annexe à plus d'une centaine d'établissement type lycée professionnel. Avec 135 réponses, ce questionnaire a dépassé le seuil minimum de répondants que je m'étais fixé.

Pour compléter ce questionnaire, j'ai utilisé différentes formes de recherche :

- l'entretien semi-directif auprès de quelques professeurs de lycée professionnel
- l'avis d'une personne tierce, professeur de restaurant, (tuteur de stage en responsabilité) en observation durant un cours que j'ai donné sous la forme d'un jeu

Ces deux modes de recherche prennent en compte l'avis des professeurs et leurs observations sur le terrain. Pour équilibrer cette recherche, j'ai cependant tenu à prendre en compte l'avis des élèves. Voilà pourquoi l'échantillon de sujet participant à ma recherche a été aussi constitué d'élèves ; principalement des élèves de première année de CAP restaurant et des première année de baccalauréat professionnel option service et commercialisation du lycée Renée Bonnet, dans le cadre de mon stage en responsabilité.

Pour commencer, j'ai créé un questionnaire assez semblable à celui des professeurs qui a été administré via Internet. Ce questionnaire a clairement été un échec ; tout d'abord parce que je n'ai eu que 7 réponses mais aussi parce que les réponses étaient totalement inexploitable et non pertinentes. Cet échec m'a permis de rebondir sur d'autres moyens de recherches :

- l'observation des élèves durant une séquence pédagogique ludique avec une phase de pré-test, d'observation en temps réel ainsi qu'un post test
- ce post test a pris la forme d'un questionnaire prenant en compte l'avis des élèves sur le cours ludique et sur la différence qu'il avait par rapport à un cours dit « classique »

Voici les variables qui sont ressortis de mes lectures et qui ont été utilisées pour la création de questionnaire et des autres moyens de collecte d'information :

Variables dépendantes	Variables indépendantes
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Résultats : sommatifs et représentations du point de vue professeur et élèves</li> <li>• Usage des jeux en classe (ludiques, pédagogiques, didactiques)</li> <li>• Attitude des adolescents face au jeu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sexe</li> <li>• Age de l'élève ou durée d'exercice du professeur</li> <li>• Niveau de classe</li> </ul>

L'utilisation ou non du jeu en classe par les enseignants est une variable à double statut à la fois dépendante et indépendante du professeur.

Voici l'explication de ces variables :

Variables	Explications
Résultats : sommatifs et représentations du point de vue professeur et élèves	Quels sont les résultats après l'utilisation d'un jeu en classe ? Le jeu aide-t-il à mieux mémoriser, d'après l'élève et d'après le professeur, les notes sont-elles meilleures ?
Usage des jeux en classe (ludiques, pédagogiques, éducatifs)	Les jeux sont-ils utilisés seulement pour une accroche ou constituent-ils la majeure partie d'un cours ?
Attitude des adolescents face au jeu en classe	Déjà abordé dans le cadre théorique, nous chercherons à savoir quel comportement les adolescents en lycée professionnel adoptent-ils lors d'une séance ludique mais pédagogique.
Sexe	Les filles sont-elles plus adeptes des jeux en classe ? les résultats sont-ils les même ?
Durée d'exercice du professeur	Est-ce que la durée d'exercice du professeur dans le lycée influe sur l'utilisation ou la non utilisation du jeu en classe ?
Niveau de classe	Y a-t-il des différences de résultats, de comportement en fonction du niveau de classe ?

### **III.2 Choix des mesures du phénomène à l'étude**

Mes outils de collecte de données m'ont permis d'évaluer :

- la différence de motivation entre un cours normal et un cours dit « ludique », d'après le point de vue des élèves et des professeurs, grâce aux questionnaires

- la différence de mémorisation entre ces deux cours, d'après le point de vue des élèves et des professeurs, grâce aux questionnaires
- la différence d'attention portée par les élèves entre ces deux types de cours (évalué grâce aux questionnaires « professeur » et phase de post test et pré-test « élèves »)
- la différence de facilité de passage « de la théorie à la pratique » entre ces deux types de cours à travers une mise en application d'un cours « ludique » et d'un cours « classique » lors du stage en responsabilité.

Pour résumer, avant de traiter des résultats de cette recherche ; voici l'ensemble des hypothèses opérationnelles affectées aux outils de collectes de données correspondants :

Hypothèses	Outils de collectes de données utilisés
Le jeu influe sur la motivation élèves	Entretien semi-directif, questionnaire professeur, observation du tuteur et phase de post-test après une séquence ludique
L'utilisation du jeu dépend du sexe de l'élève et de la durée d'exercice du professeur	questionnaire professeur, observation du tuteur et phase de post-test après une séquence ludique
L'efficacité du jeu dépend du niveau de classe de l'élève	questionnaire professeur, observation du tuteur et phase de post-test après une séquence ludique
Le jeu impacte positivement le résultat des élèves	Entretien semi-directif, questionnaire professeur, observation du tuteur et phase de post-test après une séquence ludique
Le jeu impacte positivement la difficulté de passage des connaissances théorique vers la pratique	Entretien semi-directif, questionnaire professeur, phase de post-test après une séquence ludique
Le jeu n'impacte pas forcément le temps de préparation du cours du professeur	Observation du temps de préparation

### **III.3 Résultats des recherches**

#### **II.3.1 Les recherches côté „élèves“**

Cette recherche a eu lieu durant le stage en responsabilité ; elle était constituée de deux séquences pédagogiques sous forme de jeux:

- une première séquence de type « technologie » de 2h00 avec une classe de niveau première année cap restaurant (1cap) portant sur le thème « la cave centrale »
- une seconde séquence de type « atelier expérimental » de 2h30 avec une classe de niveau première année baccalauréat professionnel option service et commercialisation (2brc1) sur le thème « les boissons chaudes »

Pour cet outil de collectes de données, voici la procédure qui a été suivie :

#### **III.3.1.1 Phase de pré-test**

Celle-ci cherchait à collecter certaines informations : nombre d'élèves présents, répartition des sexes et connaissance sur le sujet du jour. Voici les résultats de cette phase :

	<b>1CAP</b>	<b>2BRC1</b>
<b>Nombre d'élèves</b>	9	10
<b>Filles</b>	5	6
<b>Garçons</b>	4	4
<b>Connaissance sur le sujet du jour</b>	Visite de la cave déjà effectuée en début d'année, peu de connaissance théorique	Connaissances pratiques pour 50 % de la classe environ : cafés et autres boissons chaudes déjà réalisés en entreprise

On observe donc que pour la classe de 1CAP, les pré-requis évalués lors de la phase pré-test sont relativement minces, contrairement à la classe 2BRC1 qui possède déjà de plus solides connaissances théoriques et pratiques du sujet.

#### **III.3.1.2 Observation en temps réel**

Voici un tableau synthétisant l'ensemble des observations que j'ai pu faire durant ces séquences :

	1CAP	2BRC1
<b>Réactions des élèves face à l'annonce de l'utilisation du jeu</b>	Enthousiastes pour certains, peur face à la compétition pour d'autres	Enthousiastes pour la plupart, quelques élèves sceptiques
<b>Nombre d'élèves posant des questions relatives au fonctionnement du jeu</b>	5 questions ; participation des élèves plus active que sur le cours classique réalisé en ma présence la semaine précédente	Autant que lors du cours classique de la semaine précédente (une dizaine)
<b>Implication des élèves</b>	Assez forte	Forte, et relâchée pour la dernière phase du jeu
<b>Remarques d'élèves</b>	Le comptage des points n'est pas assez cadré Les élèves voulaient former eux même leurs équipes	« c'est pas équitable » relatif à l'exercice n°1 « C'est nul madame » (élève dans une équipe ayant moins de points que les autres)
<b>Comportements observés</b>	Rire, curiosité, râleurs	Curiosité, rire, enthousiasme, renfrognements

Les résultats pour cette phase d'observation en temps réel sont donc mitigés : les élèves font pour la majorité d'entre eux, preuve de plus d'enthousiasme et de motivation lors de la phase de lancement de jeu. J'ai pu observer que cet enthousiasme pouvait rapidement retomber si le jeu est inadapté et n'alterne pas les phases d'activité, de pratique et d'observation.

Concernant l'observation de la différence entre le comportement des filles et des garçons face au jeu, je n'ai pas remarqué de différence notable de comportement excepté le fait que j'ai observé plus de garçons « râleurs » face au jeu que de filles, qui étaient plus enthousiastes que les garçons à l'annonce du jeu.

Sur cette phase, on remarque aussi que l'implication des élèves ainsi que le questionnement relatif à l'utilisation du jeu en classe sont légèrement plus forte que pour un cours classique pour les classes de niveau « baccalauréat professionnel », contrairement au CAP qui se sont montrés beaucoup plus impliqués et plus curieux que le cours de la semaine précédente ne présentant pas de jeu.

### III.3.1.3 Phase de post test

Cette phase proposait aux élèves de répondre à un questionnaire à la fin de la séquence pédagogique ludique afin de recueillir leurs impressions. Le questionnaire interrogeait tout d'abord les élèves sur leur âge, leur classe et leur sexe. Voici les questions qui leur étaient posées :

Que pensez-vous du cours du jour ? il était :

Très motivant	Assez motivant	Peu motivant	Pas du tout motivant

Avez-vous trouvé le cours du jour plus motivant qu'un autre cours sans jeu ?

Tout à fait	Un peu	Pas vraiment	Pas du tout

Pensez-vous que le fait de jouer en cours vous a mieux aidé à retenir le contenu du cours ?

Tout à fait	Un peu	Pas vraiment	Pas du tout

Auriez-vous autant participé dans un cours sans jeu sur le même sujet ?

Oui	Non	Sans avis

Pensez-vous que lorsque vous serez en entreprise, le fait d'avoir joué à ce jeu vous permettra de mieux mettre en pratique ce cours ? (exemple : réaliser un cappuccino, ranger la cave du jour...)

Tout à fait	Un peu	Pas vraiment	Pas du tout

Ceci est un espace d'expression libre, vous pouvez noter toutes les suggestions, remarques et commentaires sur les jeux en cours :

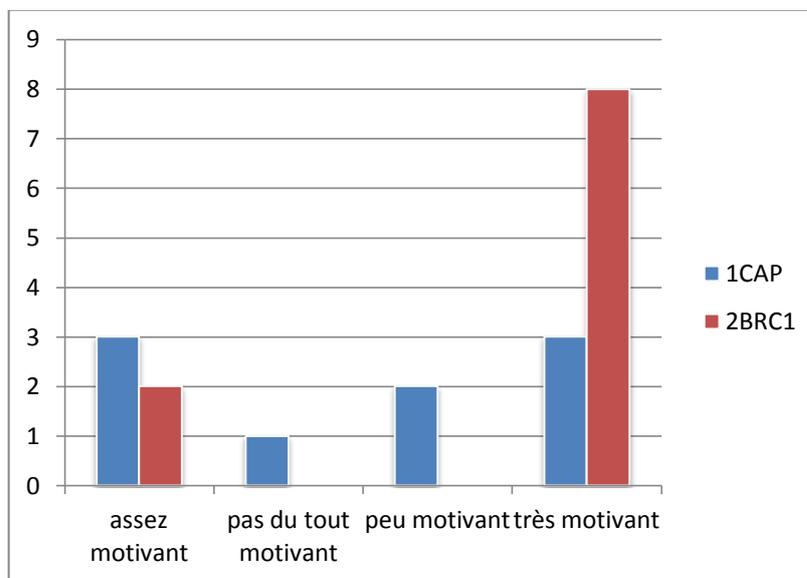
Voici les résultats de cette phase :

On peut noter d'après le tableau ci-dessous que l'échantillon interrogé est constitué à 57,89% de filles et à 42,11% de garçons, la majorité du public étant constituée de filles de 16 ans et de garçons de 15 ans : ces deux catégories représentent à elles deux près de 58% des élèves interrogés. On note aussi la proportion plus importante de filles par rapport aux garçons dans les deux classes.

**Tableau 33 – Répartition des élèves par âges, classes et sexes**

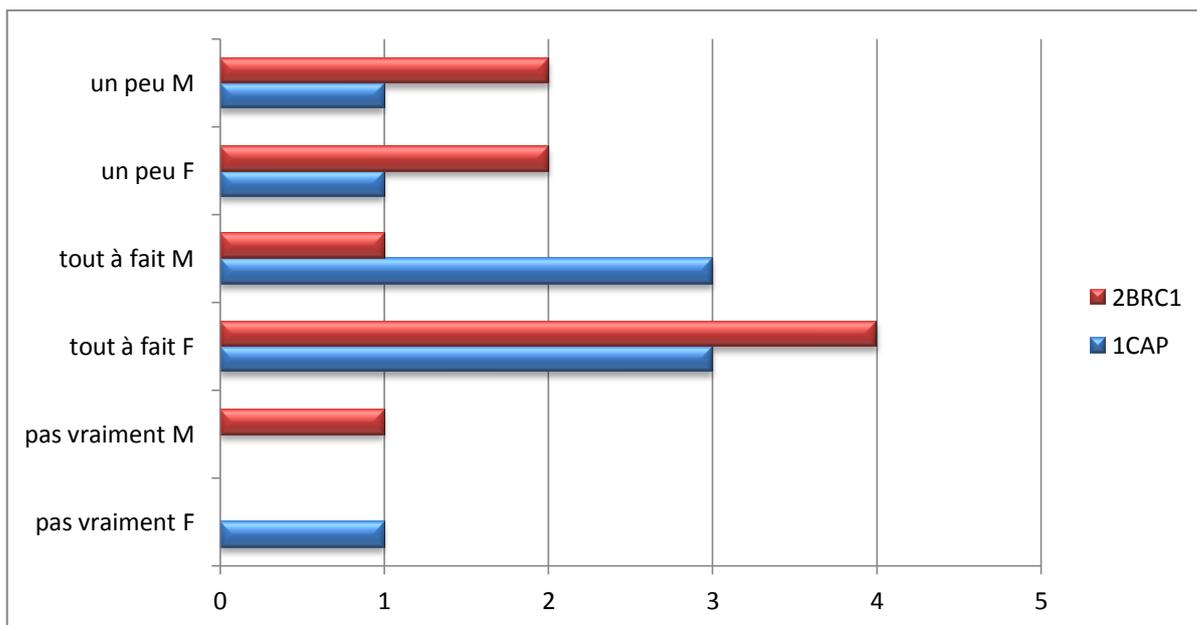
	Nombre d'élèves 1CAP	Nombre d'élèves 2BRC1	Total général	Répartition
<b>Filles</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>11</b>	<b>57,89%</b>
15 ans	0	1	1	5,26%
16 ans	3	4	7	36,84%
17 ans	2	1	3	15,79%
<b>Garçons</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>42,11%</b>
15 ans	1	3	4	21,05%
16 ans	2	1	3	15,79%
17 ans	1	0	1	5,26%
<b>Total général</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>19</b>	<b>100,00%</b>

**Tableau 34 – Que pensez-vous du cours du cours ?**



On note ici que près de 8 élèves sur 10 en 2BRC1 ont trouvé ce cours « très motivant » alors que 2 élèves ont trouvés ce cours « assez motivant ». Les 1CAP sont plus mitigés avec 3 élèves ayant trouvés le cours « très motivant » et « assez motivant », un élève pense que le cours n'est « pas du tout motivant » alors que deux élèves le trouvent « peu motivant ».

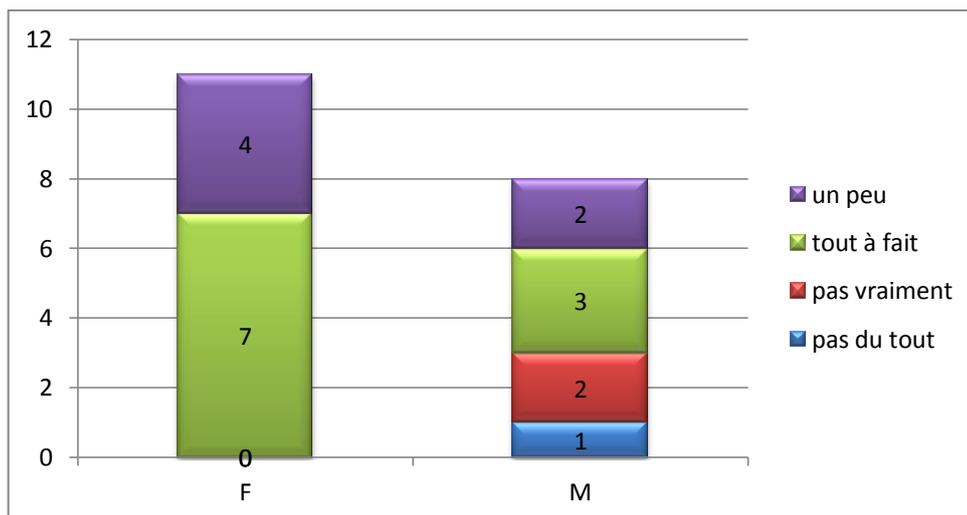
**Tableau 35- Avez-vous trouvé le cours du jour plus motivant qu'un autre cours sans jeu ?**



11 élèves sur 19 ont pensé que ce cours était plus motivant qu'un cours sans jeu, sachant que 7 élèves sur ces 11 élèves étaient des filles. 3 élèves ont trouvé ce cours un peu plus motivant alors que 2 élèves ne l'ont pas trouvé plus motivant qu'un cours classique. On remarque que la motivation entre fille et garçon est à peu près équivalente, et que, 50 % des 2BRC1 ont trouvé ce cours plus motivant contre environ 67 % des 1CAP alors que 40% des 2BRC1 ont trouvé ce cours un peu plus motivant contre seulement 22% environ des 1CAP. Le taux d'élèves n'ayant pas trouvé ce cours plus motivant se monte à 11% environ pour les 1CAP et 10% pour les 2BRC1.

On peut donc conclure ici que les élèves de 1CAP se sont montrés plus motivés par ce cours sous forme de jeu que la classe 2BRC1 qui a quand même trouvé à 90% que ce cours était plus motivant qu'un cours dit « classique ».

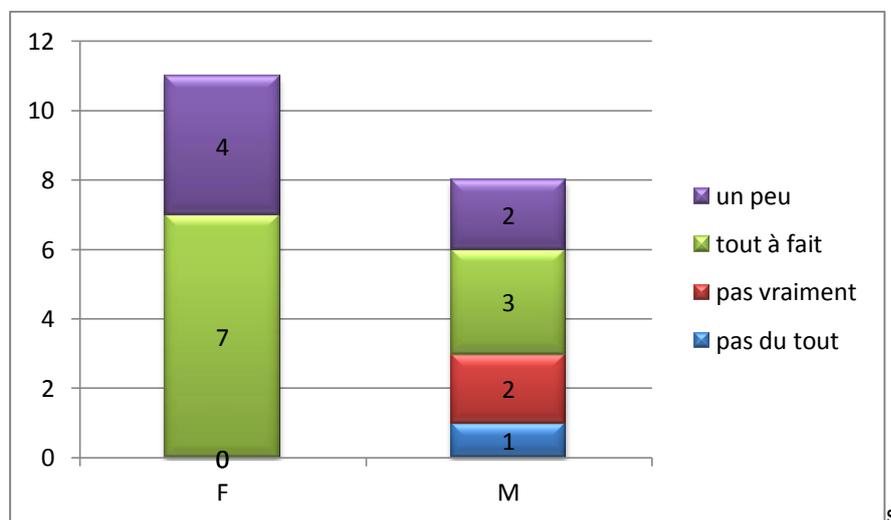
**Tableau 36 – Pensez-vous que le fait de jouer en cours vous a mieux aidé à retenir le contenu du cours ?**



Pour cette question, on remarque que les 1CAP ont clairement noté une meilleure assimilation du contenu du cours, que ce soit « un peu » ou « tout à fait ». En effet, 8 élèves sur 9 soit 89% des élèves voient dans le jeu un moyen de mieux restituer un contenu de cours, même si seulement 44,5% des élèves ne pensent que cela n'aide qu'« un peu ». Pour les 2BRC1, on note que 80% des élèves pensent que le jeu a un impact positif sur l'assimilation du cours, dont 60% en sont tout à fait convaincus. En revanche, on note aussi plus de scepticisme dans la classe de BRC1 avec 2 élèves dont 1 qui ne trouvent pas une meilleure assimilation du cours grâce au jeu soit 20% de la classe.

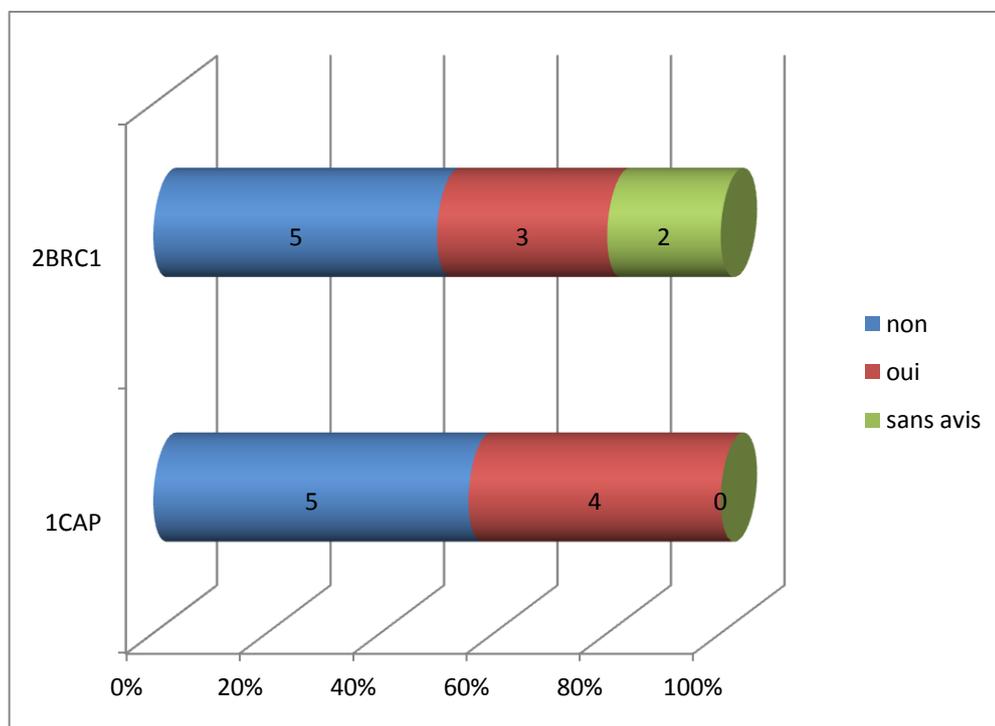
Si on reprend exactement les mêmes variables en excluant le niveau de classe et en le remplaçant par le sexe de l'élève, voici le résultat obtenu :

**Tableau 37 - Assimilation du cours ludique en fonction du sexe de l'élève**



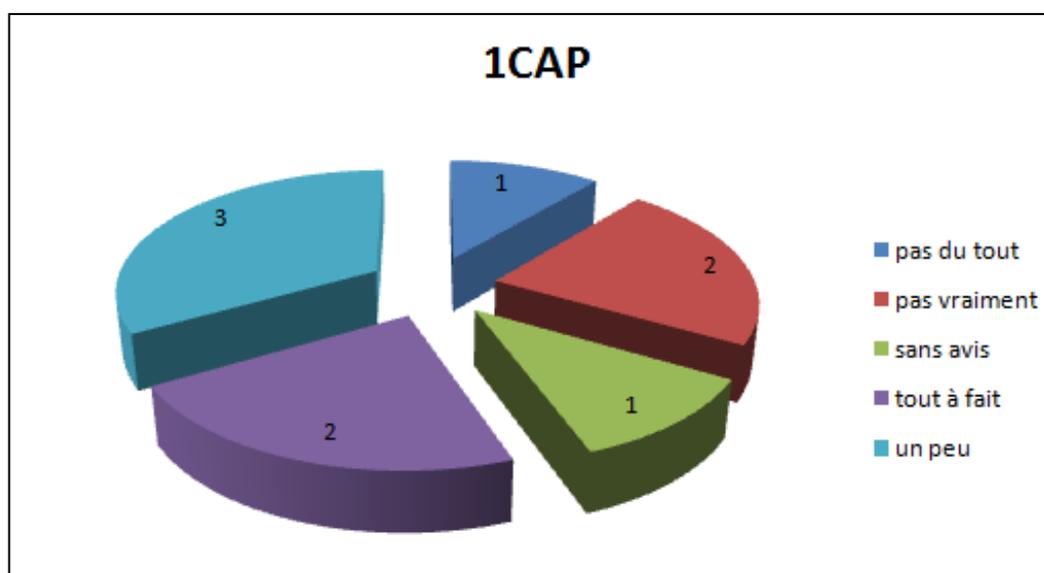
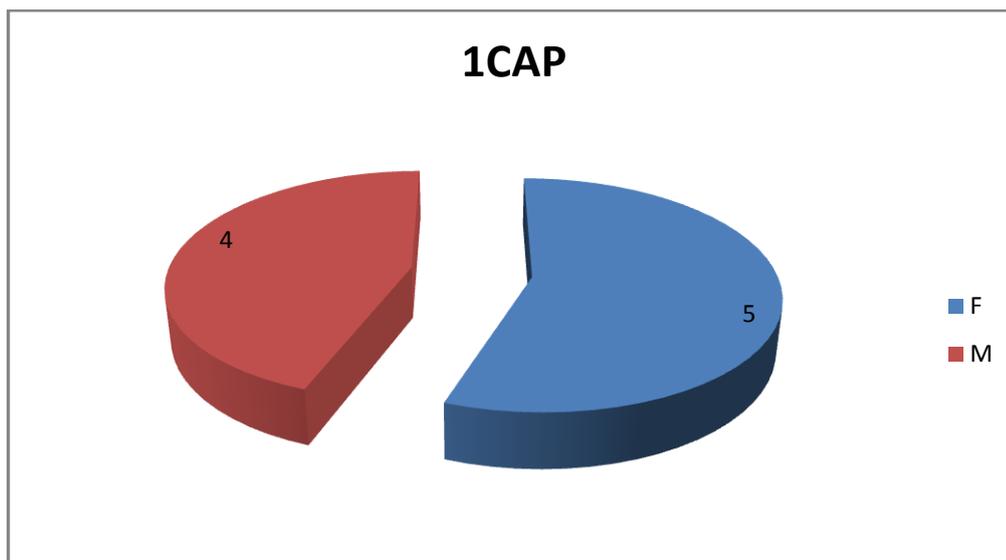
Il est ici intéressant de constater que 100% des filles trouvent une amélioration de l'assimilation du contenu du cours grâce au jeu alors que les garçons sont beaucoup plus partagés : 37,5 % des garçons ne notent pas d'amélioration particulière de leur mémorisation du cours et ce taux est également valable pour le pourcentage de garçons entièrement convaincus de cette aide à l'assimilation du cours via le jeu.

**Tableau 38 – Auriez-vous autant participé dans un cours sans jeu sur le même sujet ?**



Pour cette question, les avis sont là encore très partagés : les 1CAP sont une majorité (55,55%) à penser que le jeu dans ce cours à amélioré leur participation et donc leur implication, contre seulement 30 % des 2BRC1. 50% des 2BRC1 sont même convaincus que le jeu dans ce cours n'a pas augmenté leur participation. On peut donc conclure pour cette question que l'implication et la participation des élèves dans un cours sous forme de jeu est plus flagrante et significative pour des classes de type « CAP ».

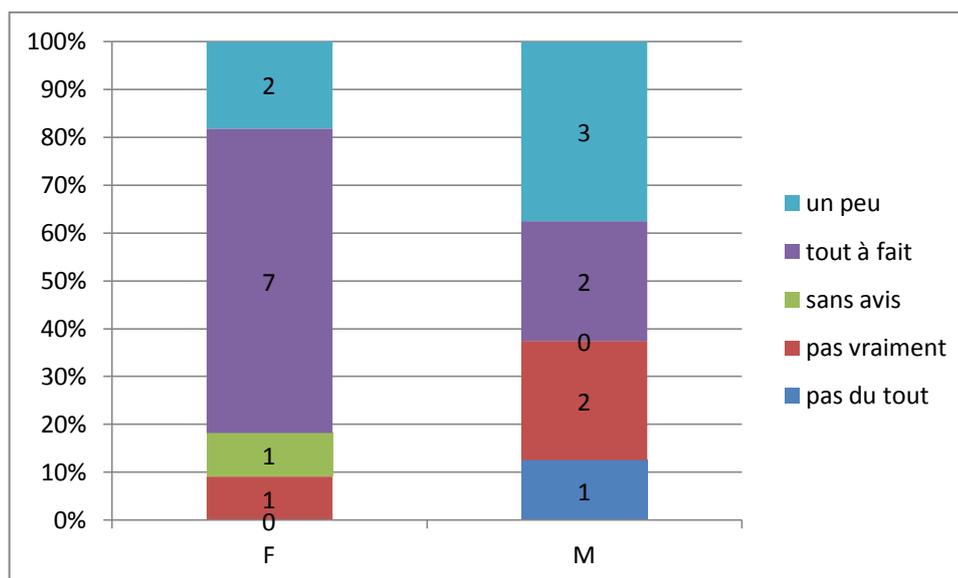
**Tableau 39 – Pensez-vous que le jeu facilite le passage des connaissances théoriques à des connaissances pratiques ? (en fonction de la classe)**



Les opinions des élèves sur cette question sont assez hétérogènes : la classe de 2BRC1 est convaincue à 70% que le jeu aide à faciliter le passage des connaissances théoriques vers des connaissances pratiques, 20% pensent que le jeu aide « un peu » et seulement 10% ne pensent pas que le jeu puisse aider. Pour la classe de 1CAP, les opinions sont beaucoup plus hétérogènes : 1 personnes est sans avis et environ 33,33% des élèves ne pensent pas que le jeu favorise le passage de la théorie à la pratique (taux cumulés des avis « pas du tout » et « pas vraiment »). Au final 55,6% des CAP pensent que le jeu favorise ce passage de la théorie à la pratique (taux cumulés des avis « tout à fais » et « un peu »).

Si on change les données de cette question pour nous pencher sur la variable « sexe », on obtient le tableau suivant :

**Tableau 40 - Pensez-vous que le jeu facilite le passage des connaissances théoriques à des connaissances pratiques ? (en fonction du sexe)**



Là encore, on constate que les filles sont plus convaincues de l'efficacité du jeu puisque 82% des filles sont plus ou moins convaincues de la simplification du passage des connaissances théoriques vers des connaissances pratiques contre 62,5% des garçons.

La dernière question du questionnaire rassemblait l'ensemble des remarques que les élèves pouvaient me faire. Cette question ouverte a eu les résultats suivants :

**Tableau 41 – Remarques des élèves**

Nombre d'apparition de la remarque	Remarques	Sexe des élèves ayant fait la remarque
2	C'était bien	2 garçons
2	C'était intéressant	2 filles
1	C'était mieux que de rester assis tout le temps	1 garçon
1	Ça nous a repérés sur une carte et comme ça on saura	1 fille

Ces remarques sont constructives pour deux d'entre elles : la remarque « *c'était mieux que de rester assis tout le temps* » a été faite par un élève de 1CAP ; elle met en avant le fait que les classes de CAP sont constituées d'élèves kinesthésiques qui ont le besoin de rester actifs et mobiles durant un cours si l'on veut que l'assimilation, la participation, la motivation et l'attention des élèves soient optimales. Le jeu est un bon moyen de varier les supports et de faire bouger les élèves.

La seconde remarque « *Ça nous a repérés sur une carte et comme ça on saura* », faite là encore par une élève de CAP, met en avant le fait que les cadres cognitifs des élèves fonctionnent mieux avec des supports visuels.

### **III.3.1.4 Le focus group**

Un focus group avec la classe des 2BRC1 a été organisé. Durant 20 minutes, j'ai posé des questions ouvertes aux élèves, et je notais leurs affirmations au tableau, comme un « brain storming ».

Voici le résumé final de leur réflexion :

- les élèves pensent que certains types de jeu sont difficilement applicables à l'hôtellerie restauration comme les serious game (jeux vidéo)
- la plupart des élèves ont insisté sur le fait que certaines matières étaient plus propices à l'utilisation de jeux que d'autres matières (jeux possibles en langues, en services plutôt que en français)
- 6 élèves sur 9 aimeraient avoir plus souvent des quizz ludiques sur les connaissances des produits sur un support papier ou directement sur internet.
- le jeu ne doit être utilisé que de temps en temps car il provoquerait une « lassitude » et deviendrait répétitif si la fréquence d'utilisation est trop forte.
- 5 élèves sur 9 pensent qu'il faudrait mettre en place plus de jeu que de théorie, car les jeux permettent de faciliter « des choses dures »
- la majorité des élèves ont évoqué le fait que le jeu est très efficace pour aborder une procédure d'accueil ou de service (jeu de rôle), cela permet de dédramatiser les erreurs et d'habituer les élèves à être un véritable « acteur » dans sa formation dans tous les sens du terme (« bêtises » mieux maîtrisées et « moins la honte pour les élèves).
- d'après 8 élèves sur 9, le jeu permettrait pour eux d'être plus impliqués dans le cours et serait plus motivant.
- le jeu, d'après les élèves, est meilleur pour le « travail d'équipe » et permettrait aux élèves « plus nuls » de s'améliorer plus facilement avec l'aide des élèves « plus forts »

En conclusion, les élèves ont été majoritairement très positifs à l'égard du jeu. Sur 9 élèves, 1 élève était fortement réticent quant à l'utilisation du jeu en classe car d'après lui, les jeux sont inefficaces. Le point à prendre en compte pour que l'efficacité du jeu soit optimale d'après les élèves, est la fréquence d'utilisation du jeu qui doit être mesurée et équilibrée entre les matières et bien sûr la variabilité des types de jeux afin d'éviter répétitions et lassitude.

## II.3.2 Les recherches côté „professeurs“

### II.3.2.1 L'observation en temps réel lors d'une séquence pédagogique type « jeu »

Durant le stage en responsabilité et les séquences pédagogiques dites « ludiques », mon tuteur de stage a pu observer les élèves tout au long de la séquence. Après un entretien « compte rendu », voici les données qui sont ressorties de cette observation :

	1CAP	2BRC1
<i>Différence de comportements entre le jeu et le cours classique</i>	Elèves plus souriants, élèves timides habituellement se révélant très actifs grâce au jeu	Moins réactifs au jeu que la classe de 1CAP, différence de comportement moins notable
<i>Résultats obtenus (atteintes des objectifs pédagogiques)</i>	Résultats atteints plus facilement et plus rapidement, travail en équipe très concluant	Equivalents à un cours classique pour les notions de base répondant aux objectifs pédagogiques, résultats plus marqués positivement pour notions plus compliquées
<i>Motivation et implication des élèves</i>	Elèves plus impliqués et attentifs, se relâchant quand le cours passe en phase « synthèse », moins ludique	Une motivation améliorée pour les filles, moins notable pour les garçons, une implication équivalente à un cours classique

### II.3.2.2 L'entretien semi-directif

#### **Verbatim de l'interview de France Amadieu, professeur de restauration en lycée professionnel**

« - Que pensez-vous des jeux pédagogiques ?

- Je pense que le jeu pédagogique est une façon de pratiquer qui ne peut que intéresser les élèves parce qu'ils sont à un âge où ils aiment bien faire des approches par le jeu plutôt que par des activités trop sérieuses et trop classiques, même anciennes. Le jeu permet aussi de mettre en marche leurs côtés « imagination » « improvisation », « réflexion », « stratégie », et je pense que ça correspond bien au niveau de pensée de l'élève qu'il soit jeune ou moins jeune.

- Pensez-vous que le jeu a une influence sur la motivation des élèves ?

- Je pense que oui, le jeu a une influence positive concernant la motivation des élèves. Ça peut accrocher l'élève qui est tout seul dans son coin qui, face à des méthodes classiques, ne serait pas actif et volontaire donc oui, je pense que le jeu influence la motivation.

- Pensez-vous que le jeu a une influence sur le résultat de l'élève ?

- Oui, je pense que ça a une influence plutôt positive sur le résultat de l'élève.

- *Quels genres de jeux utilisez-vous en cours ?*

- Alors, je ne sais pas si ça s'appelle des jeux ; j'ai utilisé la méthode des jeux de rôle, en particulier tout ce qui concerne les techniques d'accueil, après je ne sais pas si à l'écrit, le fait d'avoir des questions et des propositions de réponses, le fait de faire des flèches, est-ce que c'est considéré comme du jeu... Sinon j'ai utilisé le jeu dès fois quand j'avais des problèmes de discipline ; de faire mimer à un élève l'acte ou le comportement qu'il avait eu, comme un spectacle si l'on peut dire, et il jouait son propre rôle pour arriver à la conclusion qu'il ne fallait pas faire ce qu'il avait fait.

- *Pensez-vous que le jeu est un outil qui facilite le passage de la théorie à la pratique ?*

- Oui, car ils sont à un âge où le ludique est plus intéressant que le non-ludique

- *Pensez-vous que le montage et la préparation d'un cours avec jeu prend plus de temps qu'un cours sans jeu ?*

- Oui, je pense car créer et imaginer le jeu, puis anticiper une accroche pour les élèves, tout ça prend beaucoup de temps. Il faut en plus trouver des moyens de remédiation du cours créé après l'avoir testé. Il n'existe sûrement que peu de livres concernant la pratique du jeu dans l'enseignement hôtelier pour l'inspiration ou le modèle/exemple de création du jeu.»

### **Analyse du Verbatim**

#### **a) Analyse syntaxique**

Tout d'abord, Mme Amadiou évoque que le jeu est une méthode pour « intéresser les élèves parce qu'ils sont à un âge où ils aiment bien faire des approches par le jeu plutôt que par des activités trop sérieuses et trop classiques, même anciennes ». Cette syntaxe met en avant le fait que l'âge de l'apprenant est déterminant dans l'approche du jeu. Cette notion de « aimer bien » peut aussi se rapprocher du terme de « motivation ». Cette phrase est complétée par la suite par l'approche suivante : le jeu « correspond bien au niveau de pensée de l'élève qu'il soit jeune ou moins jeune », mettant en avant le fait que le jeu est un outil adéquat d'après les constructions cognitives de l'élève.

Mme Amadiou évoque aussi que le jeu peut être motivant et surtout accrocheur pour l'élève « seul dans son coin ».

La notion de « jeu » est pourtant mal perçue et comprise par Mme Amadiou car elle ne donne pas d'exemple précis de jeu utilisé mais penche plutôt pour des supports ludiques.

Mme Amadiou met aussi en avant le fait que le jeu est un outil disciplinaire, après un jeu de mime, l'élève est amené à réfléchir sur une attitude ou un comportement inadapté qu'il aura eu.

Mme Amadiou met de nouveau le fait que le ludique est « plus intéressant que le non ludique », que donc le jeu faciliterait le passage de la théorie à la pratique.

Mme Amadiou met aussi en avant le temps de préparation plus important lors de la conception de cours « ludique » car « créer et imaginer le jeu, puis anticiper une accroche pour les élèves, tout ça prend beaucoup de temps ». Le manque de ressource exploitable quant à la conception de jeu est largement mis en avant par l'interviewée ainsi que la difficulté de trouver des moyens de remédiation après avoir testé le jeu en classe.

### ***b) Analyse sémantique***

Voici les mots et idées clefs qui ressortent de cette interview :

<b>Mots</b>	<b>Fréquence d'emploi</b>
imagination	<i>1 fois</i>
improvisation	<i>1 fois</i>
réflexion	<i>1 fois</i>
stratégie	<i>1 fois</i>
intéressant/intéresser	<i>2 fois</i>
Création/ créer	<i>2 fois</i>

La fréquence d'emploi de certains mots à juste valeur d'information et ne constitue pas une donnée qualitative. L'analyse sémantique est plus pertinente, même si ce tableau met en avant le fait que l'imagination, l'improvisation, la réflexion et la stratégie des élèves sont des éléments valorisés lors de l'utilisation d'un jeu en classe.

### ***c) Conclusion de l'interview***

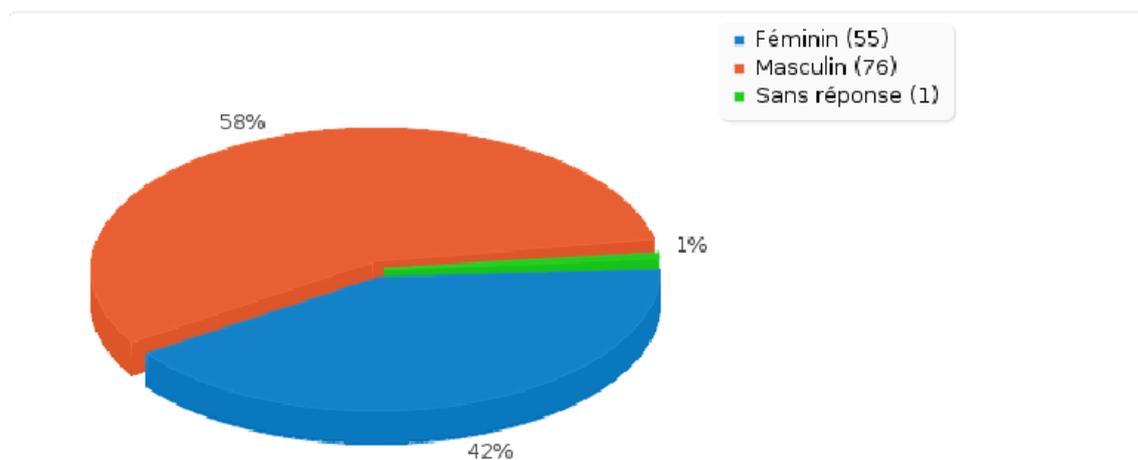
Cet outil qu'est l'interview aurait pu être beaucoup plus pertinent s'il avait été perpétré à plus grande échelle (au moins 5 interviews). Cependant il nous révèle tout de même des données intéressantes quant à l'opinion d'un professeur sur le jeu en classe : le jeu est un outil permettant de valoriser certaines qualités morales de l'élève : imagination, réflexion, stratégie et improvisation. L'interviewée a largement mis en avant le fait que l'âge et le cadre mental des élèves sont des facteurs clé quant à l'efficacité du jeu en classe. La motivation comme les résultats de l'élève seraient « plutôt » impactés positivement par l'utilisation du jeu en classe même si la création et la mise en place de ce-dit jeu demanderait au professeur plus de temps de préparation et une imagination plus conséquente que lors de la création d'un cours « classique ».

### II.3.2.3 Le questionnaire en ligne

Ce questionnaire, élaboré sur Lime Survey a été administré à plus d'une centaine d'établissement type « lycée professionnel ». Adressé à tous les professeurs de matières professionnels, il a rencontré un franc succès avec plus de 130 répondants. Vous trouverez un exemplaire de ce questionnaire en annexe.

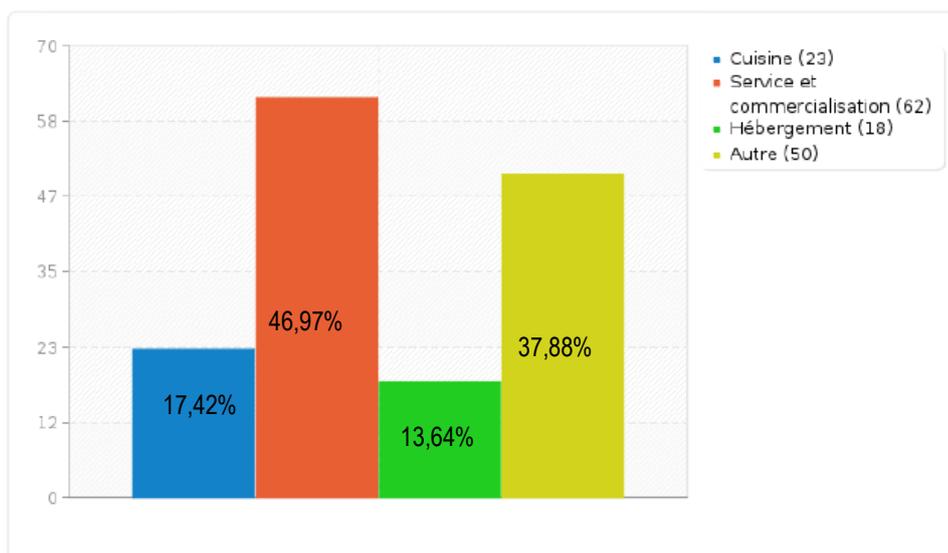
Voici les résultats de ce questionnaire :

**Tableau 42 – Genre des répondants**



On constate ci-dessus que sur les 132 répondants 58% sont des hommes et 42% sont des femmes.

**Tableau 43 –Matières des professeurs**



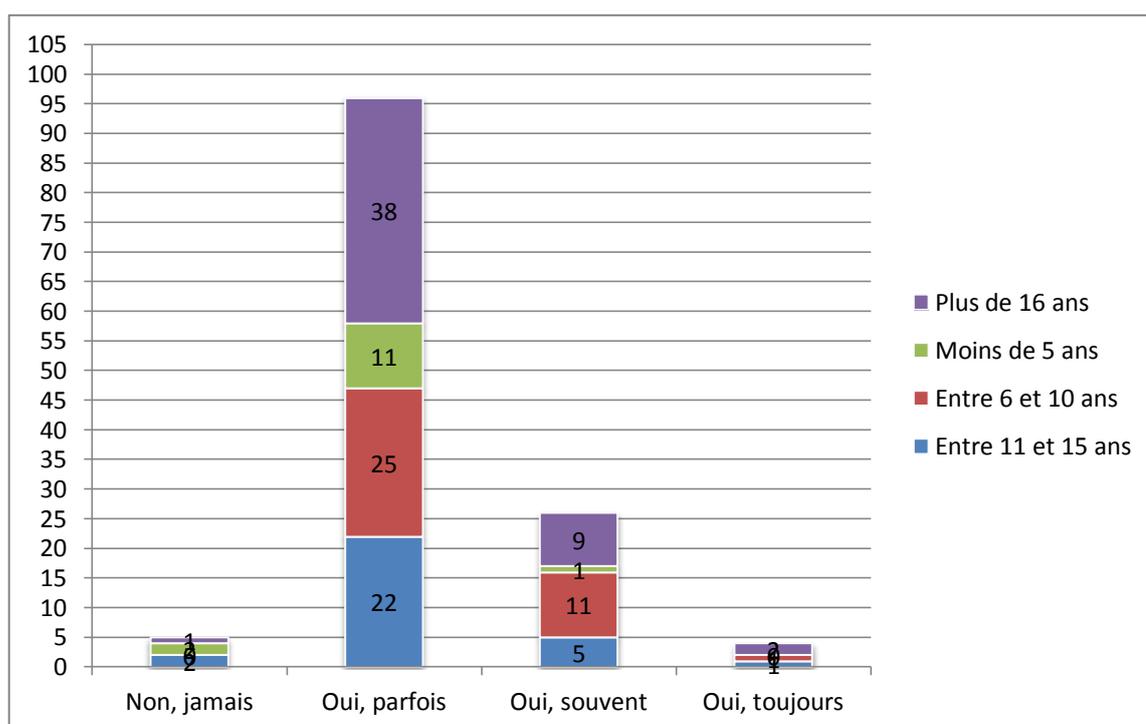
Sur les 132 répondants, 47 % sont des professeurs de service et commercialisation, 17% sont des professeurs de cuisine et 17 % des professeurs d'hébergement. Parmi la rubrique « autres » on retrouve les catégories suivantes :

Matières	Nombre de professeurs
Gestion	8
Communication Professionnelle	1
Construction Mécanique	3
Lettres-Histoire-Géographie	1
ULIS// 3DP6	1
Biotechnologie	1
Vente	4
E.P.S	3
Maths Sciences	1
Transport Logistique	4
Bièrologie	1
Boulangerie	3
Peinture En Carrosserie	1
Productique	1

Matières	Nombre de professeurs
Maintenance Automobile	1
Esthétique	3
Dessin Industriel	1
Coiffure	1
Sciences Médico-Sociales	1
Construction	1
Anglais	2
Entretien Du Linge	1
Mode	1
Arts Appliqués	1
Commerce	1
Lettres – Histoire Géographie	2
Plasturgie	1

Dans le tableau suivant, les répondants ont répondu à la question « Utilisez-vous des supports ludiques pour vos cours ? ».

**Tableau 44 - Utilisation de supports ludiques pour un cours en fonction de la durée d'exercice**



Dans le schéma ci-dessus, les données « durées d'exercice » et « fréquence d'utilisation des supports ludiques » ont été croisées afin de vérifier ou non une de mes hypothèses opérationnelle. On peut donc observer, via le nombre de répondant en ordonné, que la majorité des répondants, environ 73%, utilisent parfois des supports ludiques, contre 20% les utilisant souvent. 3% utilisent toujours le jeu en cours et 4% ne l'utilisent jamais.

Voici un tableau reprenant les proportions d'utilisation en pourcentage en fonction de la durée d'exercice du professeur :

Utilisez-vous des supports ludiques pour vos cours?	Entre 11 et 15 ans	Entre 6 et 10 ans	Moins de 5 ans	Plus de 16 ans
<b>Non, jamais</b>	6.67%	0%	14.28%	2%
<b>Oui, parfois</b>	73.33%	67.57%	78.57%	76%
<b>Oui, souvent</b>	16.67%	29.73%	7,14%	18%
<b>Oui, toujours</b>	3.33%	2.7%	0%	4%
<b>Total général</b>	100%	100%	100%	100%

En segmentant grâce à la durée d'exercice, on peut observer que plus les professeurs ont d'ancienneté, plus ils utilisent souvent des supports ludiques dans leurs cours (pour la catégorie « oui, toujours »). En proportion, les professeurs exerçants depuis moins de 5 ans sont ceux qui ont le moins recours aux jeux : en effet, « seulement » 85,71% de ces professeurs utilisent les jeux en cours, à des fréquences différentes alors que les autres catégories de

professeurs utilisent le jeu à 93,33% pour les professeurs exerçants depuis 11 à 15 ans, 100% pour les professeurs exerçants entre 6 et 10 ans et 98% pour les professeurs enseignants depuis plus de 16 ans. On observe donc que plus les professeurs ont de l'ancienneté, plus le jeu est présent dans leur cours.

Les professeurs répondants ont eu à évaluer des affirmations sur le jeu ; voici leurs réponses :

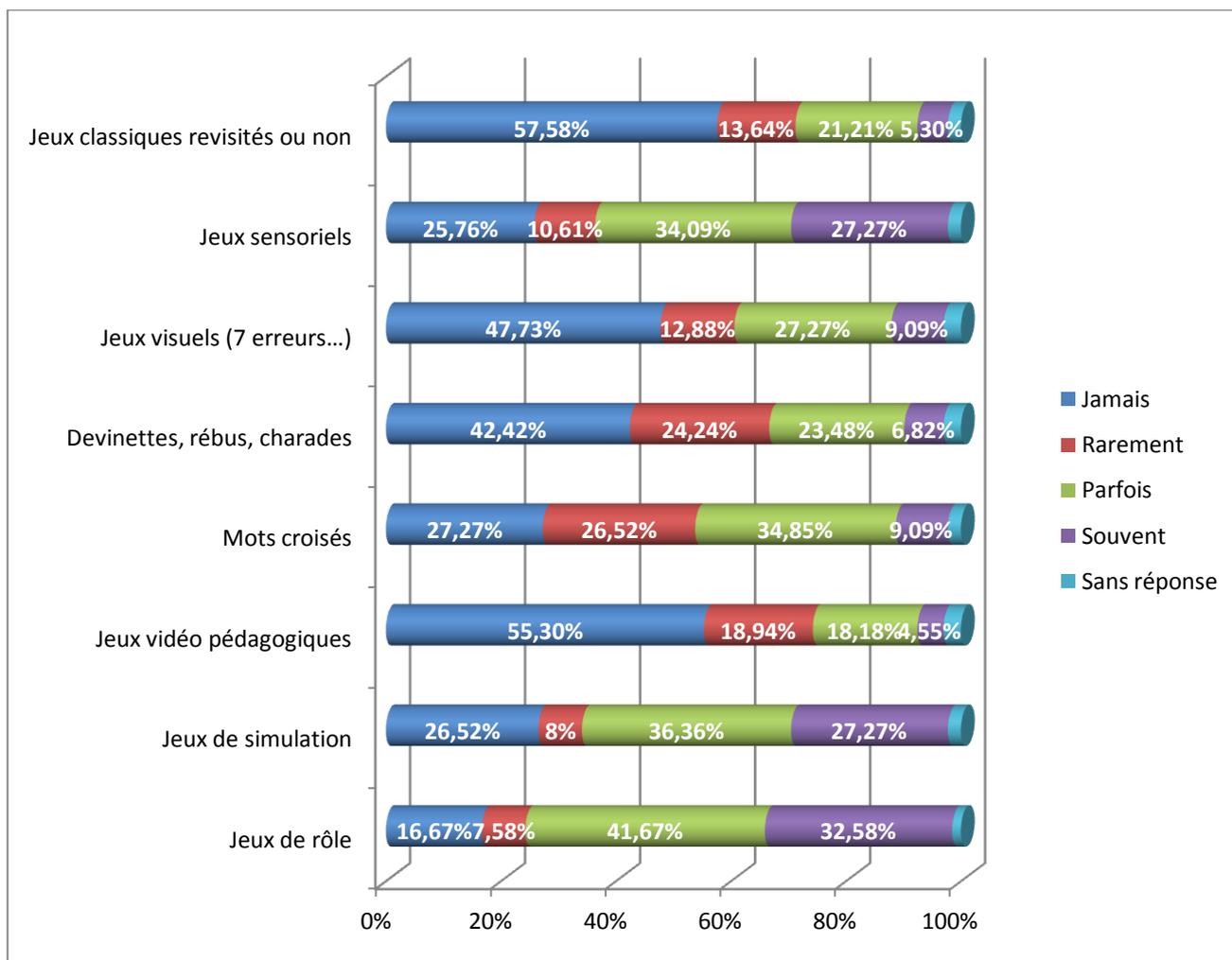
Le jeu :	Rend les élèves plus attentifs	Accroît leur participation en cours	Motive les élèves sur des sujets parfois très théoriques	Permet d'obtenir de meilleurs résultats sur leur évaluation	Facilite le passage de la théorie à la pratique
<b>Pas du tout</b>	0.76%	1.52%	1.52%	3.79%	1.52%
<b>Très peu</b>	8.33%	0.0%	7.58%	19.70%	8.33%
<b>Un peu</b>	40.15%	27.27%	34.85%	52.27%	43.18%
<b>Tout à fait</b>	48.48%	68.94%	53.79%	21.97%	44.70%
<b>Sans réponse</b>	2.27%	2.27%	2.27%	2.27%	2.27%

Si l'on détaille toutes ces affirmations, voici ce que l'on peut observer :

- 88,63% des professeurs pensent que le jeu rend les élèves plus attentifs, à des fréquences différentes
- 96,21% des professeurs affirment que le jeu accroît la participation des élèves en cours, à des fréquences différentes
- 88,64% des professeurs pensent que le jeu accroît la motivation des élèves, notamment sur des sujets théoriques, cependant près de 9% des répondants ne pensent pas que le jeu motive plus les élèves qu'un cours classique
- l'affirmation sur le fait que le jeu permettrait d'obtenir de meilleurs résultats sur les évaluations des élèves est plus mitigée : plus de 23,49% des répondants pensent que le jeu n'influencent positivement que très peu, voire pas du tout les résultats des élèves. pour 52,27% des professeurs, le jeu influencerait un peu les résultats et 21,97% pensent que le jeu influence totalement et de façon positive les résultats des élèves.
- pour 88,18% des répondants, le jeu permettrait de faciliter le passage de la théorie vers la pratique, seulement 9,85% pensent que le jeu ne facilite que très peu voire même pas du tout ce passage de connaissances théoriques vers des connaissances pratiques

L'utilisation des jeux pour la majorité des professeurs est donc maintenant une certitude. Cependant, le but de cette recherche était également de comprendre les types de jeux utilisés ainsi que leurs fréquences d'utilisation. Voici les résultats de cette question :

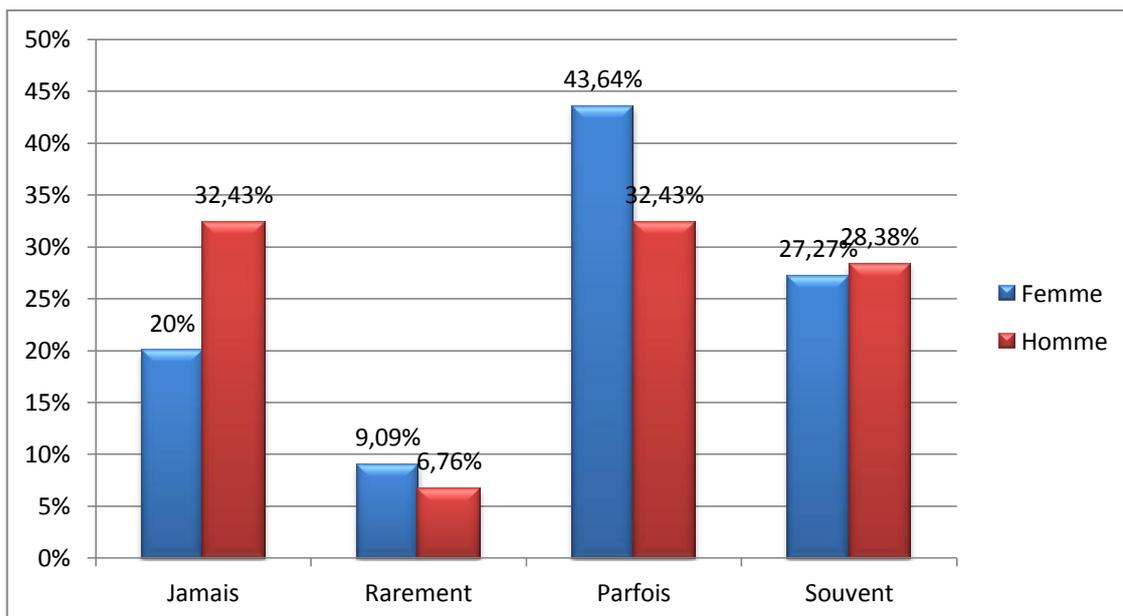
**Tableau 45 – Classification des jeux et fréquence d'utilisation**



On observe donc que certains jeux ne sont que très peu utilisés : les jeux classiques revisités ou non ne sont utilisés qu'à 26,50%, les jeux vidéo pédagogiques qu'à 22,7%, les devinettes, rébus et charades à 30,30% et les jeux visuels à 36% environ. Les autres jeux sont un peu plus utilisés : les jeux sensoriels sont utilisés pour 61,36% des professeurs, les mots croisés à 43,94% et les jeux de simulation à 63,63%. Le jeu « vainqueur » de cette question est incontestablement le jeu de rôle avec près de 74,25% d'utilisation.

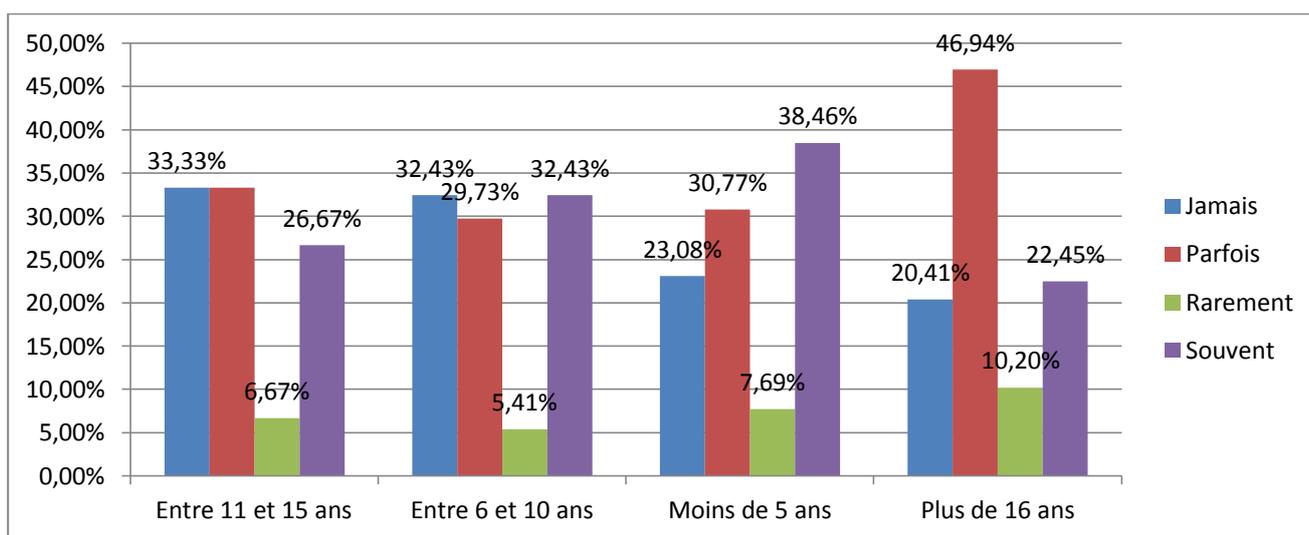
Pour ces jeux de rôle, il est intéressant de croiser les données : si on compare la fréquence d'utilisation au sexe du professeur, on obtient le tableau suivant :

**Tableau 46 – Fréquence d'utilisation des jeux de rôle en fonction du sexe du professeur**



On constate donc ici que les femmes utilisent à 71% environ le jeu environ à différentes fréquences (parfois et souvent) alors que les hommes ne l'utilisent qu'à 61%. On peut donc en conclure que les femmes utilisent plus souvent les jeux en cours que les hommes.

Si la même observation est faite en remplaçant la variable « sexe » par la variable « durée d'exercice » du professeur, on obtient le tableau ci-dessous :



On peut observer sur ce tableau les éléments suivants :

- les professeurs ayant une durée d'exercice inférieure à 5 ans utilisent le jeu à 69,23%, les professeurs ayant entre 6 ans et 10 ans d'expérience l'utilisent à 62,16%, ceux ayant entre 11 et 15 ans à 60% et ceux ayant plus de 16ans d'ancienneté à 69,39%.

- on peut donc constater, du moins pour les jeux de rôle, que la durée d'exercice du professeur n'influe pas réellement sur la fréquence d'utilisation du jeu de rôle

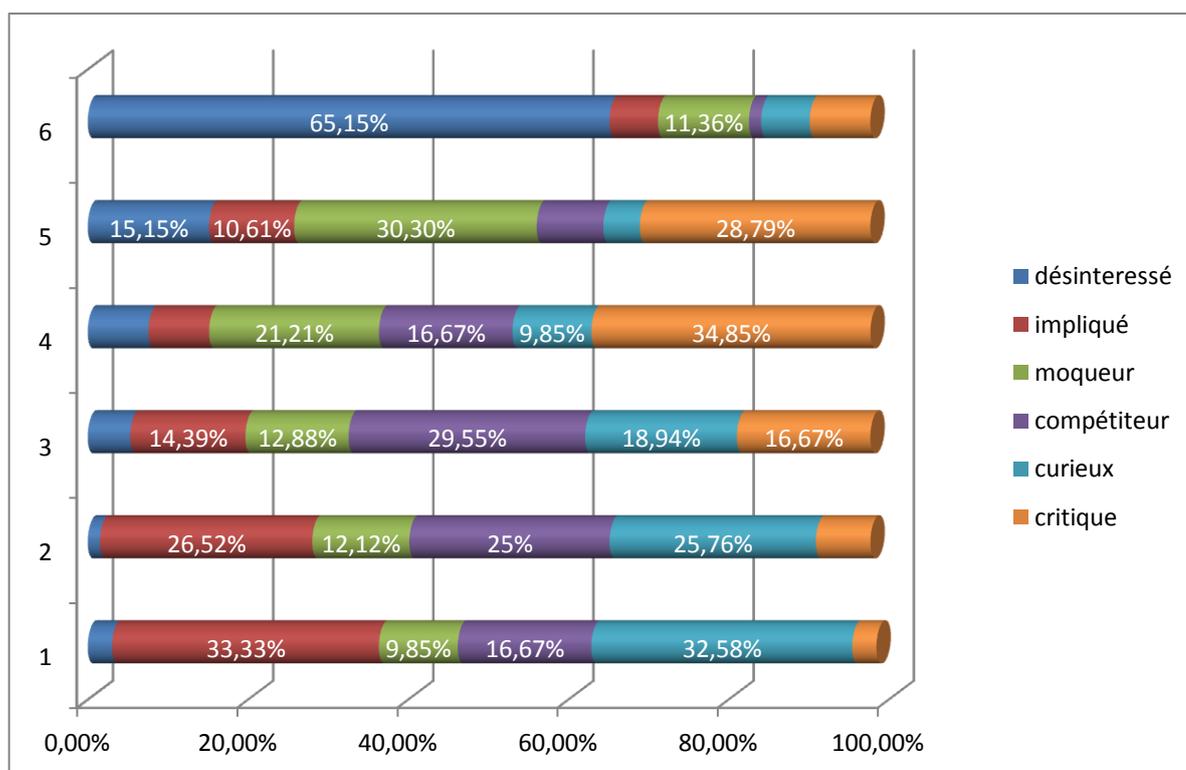
Le questionnaire se poursuivait par une question ouverte sur les autres types de jeu utilisés par les professeurs. Voici les réponses :

- dominos, taboo...
- jeux de piste, parcours, jeux des doses etc...
- jeux associés à l'outil informatique. (type logiciel hotpotatoes, questions/réponses).
- les élèves (deux équipes) créent eux-mêmes les questions pour l'équipe adverse. le principe est une "battle".
- concours entre élèves afin d'en sélectionner un pour un concours de cuisine. les jurys sont les élèves.
- fotomo, jeu autour de l'image (rencontres photos d'arles)
- géographie france en puzzle
- jeu de la fédération des entreprises de propreté sur la découverte des métiers du nettoyage industriel
- jeux d'écriture en poésie recherches (style chasse aux trésors) lors de visite de musée (beaux arts)
- jeu du pendu (deviner un mot en relation avec leur métier)
- "jacques à dit" (pour mémoriser le matériel de restaurant)
- jeu de cartes : sélectionner les postes ou les activités évaluées, modelage du corps, fromages
- haccp lotto
- quizz ludiques : fromages et vins

On peut donc considérer que de nombreux jeux ne rentraient pas dans le classement proposé dans le questionnaire. Cette question ouverte contient une richesse de réponse due sûrement à la myriade de postes de professeurs différents qui ont répondu à ce questionnaire.

Les répondants ont ensuite eu la possibilité de classer une liste d'adjectifs définissant les comportements observables des élèves lors de séquences ludiques. Les adjectifs sont classés par ordre d'importance (de 1 à 6, de bas en haut) :

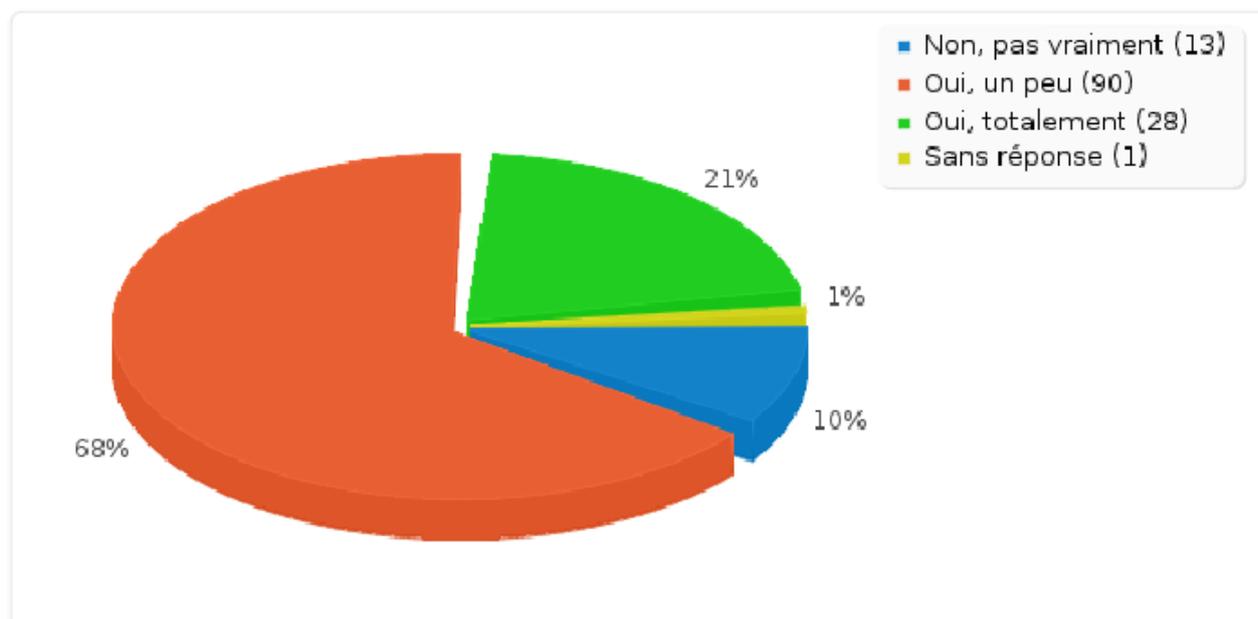
**Tableau 47 – Comportements observables de l'élève durant un jeu**



On observe qu'en tout premier lieu, les professeurs hésitent entre le comportement « impliqué » (33,33%) et « curieux » (32,58%) de l'élève. En seconde position les adjectifs « curieux », « compétiteur » et « impliqué » arrivent presque en même position. Pour le troisième adjectif, c'est le terme « compétiteur » qui domine avec près de 29,55% des réponses. Les élèves sont ensuite, en 4ème position, « critiques » (34,85%) à l'égard du jeu puis « moqueurs » vis-à-vis des autres élèves en 5ème position (30,30%). Pour finir, les professeurs ont jugés que l'adjectif le moins adapté au comportement observable était le terme « désintéressé » pour 65,15% d'entre eux puisque les répondants l'ont placé à la dernière place du classement. On retiendra donc que les élèves ont un comportement relativement positif durant une séquence pédagogique ludique : ils sont « curieux » et « impliqués » puis « compétiteurs » en tout premier lieu.

L'une des hypothèses opérationnelles s'interroge sur l'aide que le jeu peut apporter pour une meilleure mémorisation du contenu du cours. Voici ce que les répondants ont pensé à la question « d'après vous, le jeu permet-il à l'élève de mieux mémoriser le contenu du cours ? » :

**Tableau 48 – Le jeu permet-il une meilleure mémorisation du contenu du cours ?**



Pour près de 89% des répondants, le jeu a une influence positive sur la mémorisation du contenu du cours, à des niveaux différents (un peu pour 68%, totalement pour 21%). 10% des répondants ne pensent pas que le jeu influe sur la mémorisation du cours.

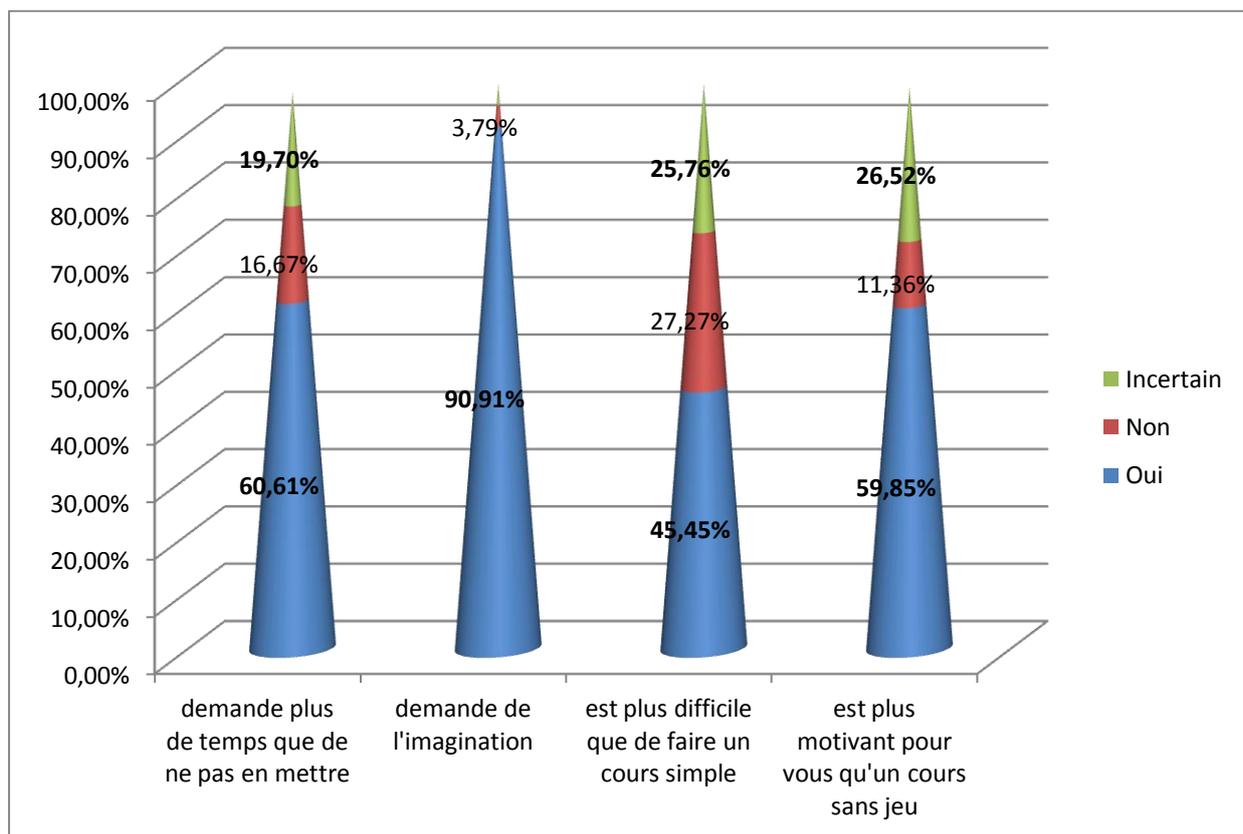
Dans la suite de l'enquête, les répondants étaient interrogés sur la place du jeu dans leur cours. Pour près de 51,52% d'entre eux, le jeu est une partie minime d'un cours prenant souvent la forme d'un exercice. Pour 50% d'entre eux, le jeu constituerait plutôt l'accroche d'un cours pour attirer au maximum l'attention des élèves. 27,27% des répondants affirment aussi que le jeu est toujours présent dans leurs cours même si c'est parfois sous des formes très simples.

Il paraît donc difficile à la majorité des professeurs de bâtir une séquence pédagogique uniquement sur un jeu. Celui-ci n'est qu'accessoire et outil de la séquence pédagogique, cela est d'autant plus prouvé grâce à une case « autre » (question ouverte), complétant la question précédente où les professeurs ont rajouté que le jeu :

- est un outil pour faire une synthèse de mon cours ou pour vérifier les acquis
- permet de valider des compétences
- permet de terminer des périodes lourdes en jouant mais en travaillant
- est source de bavardages
- le TBI permet aujourd'hui d'autres exercices-jeux qui peuvent être intégrés à tout moment du cours et sur n'importe quel type de cours
- est une forme de révision de fin d'année

Pour près de 90% des répondants, le jeu demande de l'imagination durant sa préparation. Voici les autres affirmations auxquelles ils ont répondu :

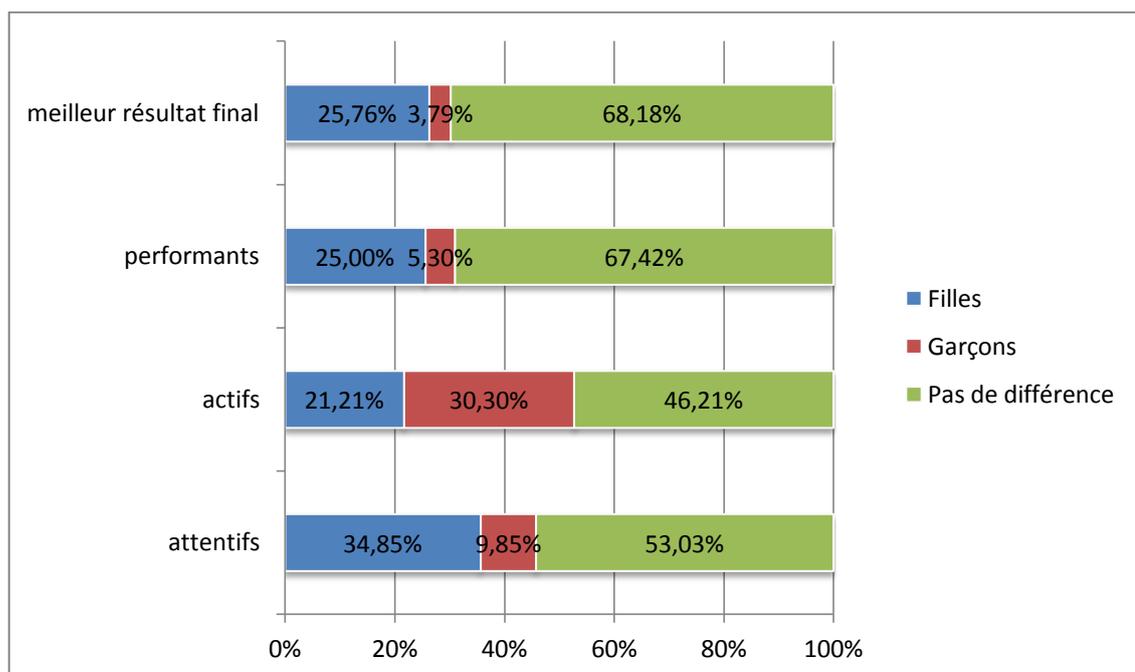
**Tableau 49 – Création d'un jeu pour un cours**



On observe ici que le jeu est un outil qui, lorsqu'il est intégré ou créé pour un cours, demande un temps de préparation plus long de ce cours pour près de 60,61% des professeurs. Près de 20% des répondants ne savent pas vraiment alors qu'environ 17% ne pensent pas que le jeu influence le temps de préparation d'un cours. Pour 45,45% des professeurs, le jeu est plus difficile à préparer, plus de 27% des répondants ne sont cependant pas d'accords avec cette affirmation et 26% environ en sont incertains. En revanche, une majorité des professeurs répondants (59,85%) avouent qu'une séquence pédagogique incluant un jeu est clairement plus motivante à préparer qu'une séquence sans jeu. Seulement 11,36% des professeurs ne sont pas d'accords avec cette affirmation et 26% environ en sont incertains.

Cette recherche avait aussi pour but de comprendre si le jeu influençait les comportements observables des élèves durant une séquence pédagogique ludique. Voici la question qui était posée aux professeurs ainsi que leurs réponses :

**Tableau 50 – Dans un contexte de jeu en classe, quels sont les élèves qui ont/sont les plus ?**



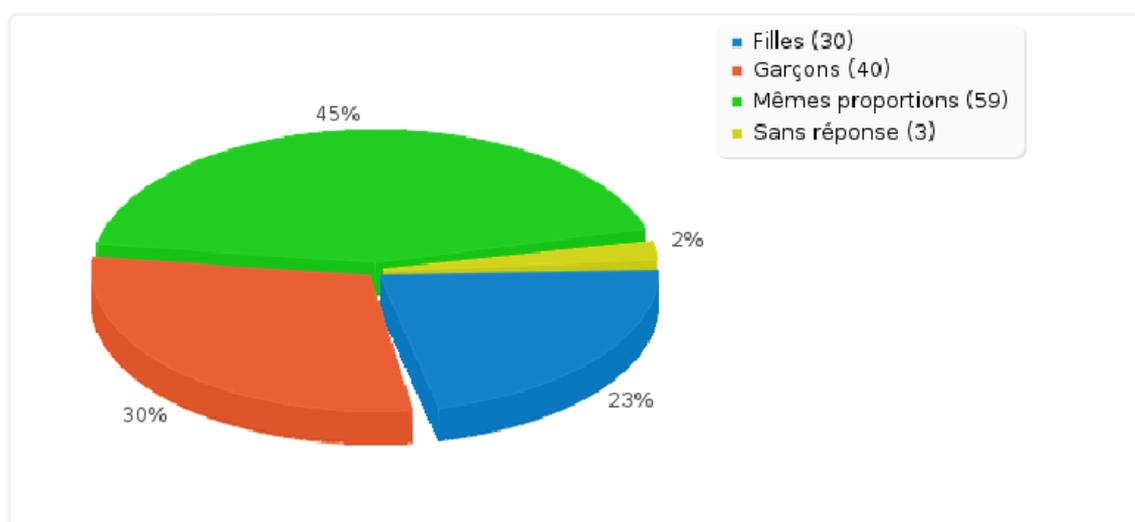
Les résultats de cette question sont assez unanimes concernant une différence éventuelle sur les résultats finals de l'élève : pour près de 68% des répondants, il n'y a pas de différences entre filles et garçons mais 25,76% pensent tout de même que le jeu permet aux filles d'obtenir un meilleur résultat final que les garçons. Concernant la performance, les taux sont assez semblables et là encore la majorité pense qu'il n'y a pas de différence entre les deux sexes alors que 25% des répondants trouvent les filles plus performantes durant les séquences ludiques que les garçons.

La différence entre filles et garçons est plus ambiguë sur le terme « actif » ; en effet, 46,21% des répondants affirment qu'il n'y a pas de différence alors que 30,30% des répondants trouvent les garçons plus actifs et 21,21%, les filles plus actives.

Sur le dernier terme « attentifs », une majorité de professeurs ne note pas de différence (53,03%) alors que 34,85% trouvent que les filles sont plus attentives que les garçons durant un jeu.

Pour compléter cette question, les professeurs devaient déterminer si leurs classes étaient équilibrées ou non. En effet, il est normal qu'un sexe soit plus performant /actif/attentif ou a un meilleur résultat final s'il est en majorité numérique. Voici la répartition des sexes dans les classes des professeurs interrogés :

**Tableau 51 – Répartition des sexes dans les classes des répondants**



On constate donc que 45% des répondants ont des classes proportionnées alors que 30% des professeurs ont une majorité de garçons et 23% une majorité de filles, ce qui équilibre assez les résultats pour rendre les données citées ci-dessus exploitables.

La question suivante, toujours relatif aux élèves, était une question ouverte. Elle invitait les répondants à proposer un type d'élève pour lequel l'utilisation d'un jeu en classe serait la plus efficace. Voici les réponses qui sont ressorties :

Rang de la réponse	Portrait de l'élève	Nombre de réponses
1	Elèves en échec scolaire ou en difficulté scolaire ou d'apprentissage	25
2	Niveau CAP	13
3	Elèves qui ont des difficultés de concentration et d'attention.	10
4	Elèves démotivés	9
5	Elèves manquant de confiance en soi, effacés, timides	9
6	Tous les élèves	8
7	Classe en grande difficulté (Ex : 3 DP6 / Ulysse / CAP réservé / Segpa)	7
8	Elèves entrants	5
9	Elèves qui ont des difficultés à faire le lien entre le cours et la pratique, et de compréhension	3
10	Elèves kinesthésiques et visuels	2
11	Elèves étrangers	1
12	Elèves en formation initiale	1
13	Elèves impliqués	1
14	Elèves maîtrisant un minimum de savoir vivre en classe	1

On peut donc constater que les élèves les plus sensibles au jeu et à son efficacité sont majoritairement, d'après les répondants, le public type « CAP » et les élèves ayant des difficultés scolaires ou d'apprentissage.

## Conclusion de la recherche analytique

Tout d'abord, rappelons- nous des différentes hypothèses formulées au début de ce mémoire :

*Le jeu en lycée professionnel :*

- le jeu influe sur la motivation élèves
- l'utilisation du jeu dépend du sexe de l'élève et de la durée d'exercice du professeur
- l'efficacité du jeu dépend du niveau de classe de l'élève
- le jeu impacte positivement le résultat des élèves
- le jeu impacte positivement la difficulté de passage des connaissances théorique vers la pratique
- le jeu n'impacte pas forcément le temps de préparation du cours du professeur

L'hypothèse alternative formulée était que le jeu ne serait pas réellement un outil efficace et formateur en lycée professionnel.

Pour certaines d'entre elles, il a été clairement prouvé via les différentes données traitées qu'elles étaient vraies : le jeu influe la motivation des élèves : les élèves et les professeurs sont unanimes sur cette affirmation, et je peux moi-même l'affirmer avec certitude après observation sur le terrain, même si cette affirmation est à tempérer en fonction du niveau de classe.

Le terme « efficacité » de l'élève était décomposé en différentes variables dans cette étude portant notamment sur la motivation, la participation et la mémorisation du cours. Outre la motivation, les professeurs comme les élèves ont été d'accords sur le fait que le jeu permettrait non seulement de mieux mémoriser un contenu, une technique mais inciterait également les élèves à plus participer.

Ce qui nous amène à valider l'hypothèse avançant que l'efficacité du jeu dépendrait du niveau de classe de l'élève : même si seulement deux niveaux de classes ont été observés, nous avons clairement pu mettre en avant que les niveaux de type V (CAP) sont impactés différemment par le jeu que les élèves de niveaux IV (Baccalauréat professionnel). Le jeu sera en effet plus efficace sur les publics de niveau V, la différence des résultats, de la motivation et de la

participation des élèves entre un cours classique et un cours ludique a été plus notable dans ces classes de niveaux V.

L'hypothèse qui avançait que l'efficacité du jeu dépendait du sexe de l'élève dans un premier temps se révèle assez mitigée : mon observation sur le terrain a mis en avant le fait que les filles participent plus que les garçons et se montrent plus motivées, mais les questionnaires ne mettent en avant qu'une très légère différence de participation et de motivation entre les deux sexes.

En revanche, l'utilisation du jeu en classe dépendrait de la durée d'exercice du professeur puisque nous avons pu prouver que les « jeunes » exerçants utilisaient moins les jeux que leurs confrères plus « anciens » : l'utilisation du jeu augmenterait donc proportionnellement à la durée d'exercice, excepté pour les professeurs exerçant depuis 6 à 10 ans, utilisant plus les jeux que les professeurs exerçant depuis 11 à 15 ans. Dans toutes les différentes fourchettes de durée, le jeu était de toute façon fortement utilisé par le répondant (à minima 85 % des répondants), souvent en guise d'accroche et d'exercice.

L'hypothèse mettant en avant le fait que le jeu aurait un impact positif sur les résultats de l'élève a été difficile à évaluer sur le terrain. Lors de l'évaluation formative formulée en fin de séance, et après concertation avec le professeur tuteur du stage, nous nous sommes mis d'accord sur le fait que la séance type « jeu » avait eu un impact positif sur l'évaluation formative des élèves. Il aurait été fort intéressant de pousser la recherche jusqu'à l'évaluation sommative, sur deux niveaux de classes équivalents avec un cours dit « ludique » pour une classe et un cours « classique » pour la seconde. Mais pas manque de temps et de moyen, la recherche n'a pu être davantage approfondie. En revanche, les professeurs comme les élèves ont noté une faible amélioration des résultats, du sans doute, d'après les répondants, à une meilleure assimilation et restitution du cours.

Cette hypothèse est reliée à une autre hypothèse opérationnelle avançant que le jeu faciliterait le passage de la théorie à la pratique. Là encore, difficile à mesurer et à vérifier, cette hypothèse n'a trouvé réponse que grâce aux répondants et à mes observations. Les répondants affirment clairement que les jeux type « jeux de rôle » sont des outils pédagogiques à ne surtout pas négliger car ceux-ci permettent à l'élève « de se tromper » pour ensuite prendre confiance en lui et adopter les bonnes procédures. Les élèves, durant mes observations, m'ont fait part de cette même remarque, et lors du jeu réalisé en atelier expérimental, ils ont pu apprendre un geste

technique en s'amusant (réaliser un thé, un chocolat, un cappuccino). Cette hypothèse est donc également validée.

En revanche, la dernière hypothèse (le jeu n'impacte pas le temps de préparation du professeur) se révèle fausse. En effet, les répondants à l'enquête, tout comme l'interviewée indiquent en grande majorité que le jeu demande de l'imagination, est plus long à mettre en place (60% des répondant) mais est également plus motivant pour le professeur à concevoir qu'un cours sans jeu (60% environ des répondants). La création, l'imagination, la mise en place, le test et les moyens de remédiation après son utilisation engagent forcément le professeur à passer plus de temps sur la conception du cours, comme j'ai moi-même pu le constater lors de la création des jeux que j'ai utilisé.

Nous en arrivons donc à valider l'hypothèse générale de ce mémoire : le jeu est un outil pédagogique efficace et formateur en lycée professionnel. Il a de réels atouts comme cela a été prouvé avec l'enquête. Il doit surtout être travaillé et réfléchi en amont, et être proposé à un public précis, restreint. Le jeu doit toujours être en adéquation avec le niveau de la classe et doit viser surtout les classes en difficultés, en manque de motivation et d'attention. L'enquête a largement mis en avant le fait que les élèves en échec scolaire et/ou en difficulté d'apprentissage, plutôt de niveau CAP ou dans les premières années des baccalauréats professionnels doivent constituer le public cible.

Motivant, attractif et stimulant, le jeu est un outil pédagogique à utiliser avec parcimonie (pour une accroche, un exercice) ou bien, à l'inverse, doit constituer un cours complet pour être réellement efficace.

Il permettra de révéler certains comportements occultés durant les séances classiques : les élèves habituellement timides ou perturbateurs, peuvent se révéler curieux, intéressés et surtout compétiteurs !

Attention cependant aux professeurs qui choisiront d'utiliser cet outil : les règles doivent être claires et comprises par tous, et s'il y a comptage de points, il faudra que les élèves aient un « enjeu » pour augmenter leur motivation, même si cela ne doit pas devenir une « carotte » constante.

## **Partie 3 - Préconisations pédagogiques**

Le jeu est donc un outil efficace et formateur, comme prouvé dans ce mémoire.

### **Mais comment l'utiliser face à une classe de CAP et de Baccalauréat Professionnel ?**

Pour ces préconisations pédagogiques, seuls les niveaux cités ci-dessus sur une section d'hôtellerie restauration seront concernés par les conseils donnés. Mais ces conseils pourront bien sur être adaptés et transférés sur d'autres niveaux et d'autres sections. En effet, le jeu peut tout à fait s'adapter à différents niveaux et n'est pas seulement un outil à utiliser en lycée professionnel : les professeurs en lycées technologiques et générales pourraient tout à fait choisir d'intégrer des jeux dans leur PPF, à partir du moment où le jeu permet d'atteindre les objectifs fixés par le référentiel.

Nous évaluerons, en fonction de l'articulation pédagogique Technologie appliquée (ou ateliers expérimentaux), travaux pratiques et technologie professionnelle, les différentes séances référencées dans le planning prévisionnel de formation qui pourraient se prêter à l'utilisation d'un jeu en cours ainsi que quelques exemples d'application. Ces préconisations pédagogiques ont surtout pour but de donner quelques pistes, conseils et ressources aux professeurs souhaitant mettre en place des jeux dans leurs classes.

Dans cette partie sont donc proposés divers jeux ayant déjà été testé pour certains d'entre eux, et qui ont montré leur efficacité. Ces jeux peuvent avoir des rôles différents quant à leur place dans une séquence pédagogique : évaluation formative, exercice, accroche, cours complet ou même PPCP, l'adaptabilité du jeu est multiple et en fait un réel outil, facteur de motivation, aussi bien pour le professeur que pour les élèves.

### ***I. Le PPF de CAP Restaurant et le jeu***

#### **I.1 Les technologies appliquées**

Voici ci-dessous le PPF regroupant les ateliers expérimentaux qui pourront être adaptables sous forme de jeux. Attention, ces préconisations ne sont que des conseils, il faut se rappeler que le jeu à forte dose perd complètement son utilité. Ces préconisations et jeux sont donc des exemples, il ne faudra en choisir que quelques uns à répartir sur l'année pour garantir l'efficacité du jeu en classe et éviter la redondance.

a) En première année

Semaines	Thèmes	Objectif Général	Exemples de jeux
1	<b>1.2.3 La tenue et les comportements professionnels</b>	Acquérir les connaissances sur la tenue et le comportement professionnels.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeux de rôle avec comportements adaptés et inadaptés</li> <li>- Jeux des 7 erreurs pour les tenues adéquates ou non</li> </ul>
2	<b>1.3.1 Les locaux de restauration</b>	Identifier les différentes zones dans les locaux de restauration.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeux d'observation ou jeux de piste, où les élèves devront trouver le nom des locaux et leur utilité grâce à des indices</li> </ul>
3	<b>1.3.2 Le mobilier de restaurant</b>	Identifier le mobilier d'un restaurant.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeux de montage de carcasse, type « casse tête » avec des contraintes</li> </ul>
4	<b>1.3.3 Le matériel de restaurant</b>	Identifier les différents matériels nécessaires au service.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeux de reconnaissance visuelle : table bien nappée, bien dressée, jeux des 7 erreurs sur une table</li> </ul>
6	<b>Service et débarrassage</b>	Transporter (servir et débarrasser)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeux en équipe avec comptage des points et différentes épreuves de rapidité et de dextérité (aller d'un point à un autre avec un plateau et des verres, débarrasser dans faire de bruits...)</li> </ul>
7	<b>1.1.2 La clientèle</b>	Procédure d'accueil du client	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeux de rôle et d'observation avec des scénarios fournis aux élèves pour qu'ils arrivent à trouver la bonne procédure d'accueil</li> </ul>
9	<b>La communication professionnelle</b>	Acquérir une communication professionnelle.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeux d'articulations et de théâtre ( but : présenter commercialement les supports de vente ), jeux de pistes pour acheminer les bons aux bons services, jeux de rôle pour les annonces aux passes</li> </ul>
10	<b>1.7.4 Les boissons chaudes</b>	Identifier les différentes boissons chaudes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeux de rôle, jeux de rapidité en équipe avec des commandes précises, la boisson la plus belle et chaude a gagnée</li> </ul>
11	<b>1.7.1 Les BRSA</b>	Servir une boisson sans alcool	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeux de rôle, commandes fictives, jeux sensoriels (dégustation des eaux)</li> </ul>
12	<b>1.7.3 Les boissons alcoolisées (apéritifs)</b>	Servir un apéritif classique	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeux de correspondance (faire correspondre des familles de boissons et des marques), jeux de rôle avec commandes et fiches indices pour aider à trouver la bonne procédure</li> </ul>
13	<b>1.9.1 Les petits déjeuners</b>	Distinguer les produits du petit-déjeuner et leur distribution	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeux des 7 erreurs, différents plateaux dont un seul est bon, d'après une description, ils doivent le retrouver, jeux de rôle avec commande et montage de</li> </ul>

			plateau petit déjeuner
14	<b>1.8.1 – Les menus et les cartes</b>	Différencier les supports commerciaux et leur composition	- Jeux d'observation : différencier deux cartes (mentions, organisation), jeux de création : reconstituer une carte « idéale »
15	<b>1.6.1 La vigne et le raisin</b>	Identifier le cycle végétatif de la vigne et la structure d'une grappe de raisin.	- Reconstituer un schéma de grain de raisin géant en trouvant le nom de chaque élément grâce à des indices
16	<b>1.6.2 Les vinifications</b>	Service du vin au verre	- S'entraîner à servir du vin avec un jeu de dosage
18	<b>1.6.4 Les vignobles et les vins AOC français- Le Sud-ouest</b>	Identifier les vins du Sud Ouest	- Jeu géographique : reconstitution d'une carte de France avec les différents vignobles et des indices
19	<b>Les tartares</b>	Réaliser un tartare de poisson et de boeuf	- Remettre dans l'ordre des phases de réalisation d'un tartare (photo) puis réalisation et dégustation, le meilleur tartare au goût sera désigné par vote
20	<b>1.4. Les fruits locaux et exotiques</b>	Reconnaître les différents fruits locaux et exotiques	- Jeux de reconnaissance des produits et dégustations à l'aveugle.
21	<b>1.6.4 Les vignobles et les vins AOC français- Le Bordelais</b>	Service des vins rouges	- Jeu d'analyse sensorielle : dégustation des différents types de vins rouges
22	<b>1.4. Les fromages AOC</b>	Identifier les différents types de fromages	- Jeux questions réponses en équipes : remettre des phases de production d'un fromage, proposer des photos ou produits à classer par famille...points attribués et désignation de l'équipe gagnante à la fin du cours
23	<b>1.6.4 Les vignobles et les vins AOC français – Le Languedoc Roussillon</b>	Service des vins blancs	- Jeu d'analyse sensorielle : dégustation des différents types de vins blancs - Jeux d'observation : courbe de température à compléter
24	<b>1.3.4 Les inventaires</b>	Réapprovisionner un restaurant	- Jeux de rôle géant avec des produits entrants et sortants afin d'appréhender la méthode FIFO
25	<b>1.6.5 Le stockage et la conservation des vins</b>	Stocker et de conserver des vins.	- Jeux de pistes dans la cave centrale
26	<b>1.1.1 Les coutumes françaises et les habitudes des principales clientèles</b>	Réaliser les cocktails au verre	- Jeux de rôle avec commande client - Réalisation d'un cocktail avec dégustation, jeux de dosage...

étrangères			
27	<b>1.6.4 Les flambages</b>	Flambages de fruits au sirop	- Jeux d'observation : hauteur des flammes en fonction des alcools utilisés, de la chaleur de la poêle...

### b) En seconde année

Moins présents en seconde année, ils ont surtout vocation à motiver les élèves et à diversifier les outils pédagogiques :

S	Thèmes	Objectif Général	Exemples de jeux
2	<b>1.6.4 Les vignobles et les vins AOC français Champagne + 1.6.2 Les vinifications (vins effervescents)</b>	Ouvrir et servir un vin effervescent	- Jeux de rôle : mesurer le bruit de l'ouverture de la bouteille, l'élève le moins bruyant gagne
3	<b>1.4. Les fruits de mer</b>	Réaliser une assiette de la mer	- Jeux de reconnaissance des produits, dégustations et associations de produits (huître+citron par exemple)
4	<b>1.6.4 Les vignobles et les vins AOC français Alsace</b>	Les températures de service des différents vins blancs et rouges	- Jeux sur la base d'une courbe de température, de dégustation de divers produits à diverses températures pour associer la bonne température de service à chaque vin
7	<b>1.4 Les charcuteries</b>	Réaliser une assiette de charcuterie	- Jeux de reconnaissance des produits, dégustations à l'aveugle, présentation théâtrale visant à déterminer une argumentation commerciale adéquate
9	<b>1.4 Les fromages</b>	Réaliser une assiette de fromage à la carte	- Jeux de grammage et de rôle : chaque élève à une commande, u un plateau à mettre en place, l'élève présentant l'assiette la plus conforme gagne (grammage, forme et découpe, sens de dégustation)
11	<b>1.9.2 La restauration à l'étage</b>	Identifier le rôle du room service	- Citer les différents types de room service - Proposer une mise en place type room service sur guéridon et sur plateau - Citer les points principaux de la procédure de service en chambre
12	<b>1.6.4 Les vignobles et les vins AOC français - Provence Corse</b>	Vendre un menu grâce à un argumentaire commercial	- Jeux de rôle en équipe, type théâtre : les élèves présenteront aux autres équipes leurs argumentations commerciales et chaque équipe devra voter pour une autre équipe pour déterminer l'équipe vainqueur
13	<b>1.7.2 Les autres</b>	Servir une	- Dégustation de bières et cidre à l'aveugle, jeu

	<b>boissons fermentées (bières et cidres)</b>	boisson fermentée	test de service d'un demi, le plus beau service gagne
<b>14</b>	<b>L'encaissement</b>	Encaisser une table	- Jeux de rôle avec commande fictive à encaisser
<b>16</b>	<b>Préparer une sauce émulsionnée instable</b>	Préparer une sauce émulsionnée instable	- Jeux d'observation et de test : réalisation d'une mayonnaise le plus rapidement possible, mélange de produits non miscibles...
<b>18</b>	<b>La décoration florale</b>	Réaliser une décoration florale	- Réalisation d'un centre de table par équipe, chacun votera pour le plus beau
<b>22</b>	<b>1.4 Glaces et sorbets</b>	Dresser une coupe de glace	- Jeux de rôle avec commande fictive et vote de la plus belle coupe de glace par équipe
<b>23</b>	<b>La gestion des réclamations</b>	Gérer les réclamations de la clientèle	- Jeux de rôle et de théâtre visant à donner confiance à l'élève et à apprendre à gérer les conflits

## I.2 Les travaux pratiques

Il est plus délicat pour le professeur de service et commercialisation de créer un TP « jeu ». Il faut tout d'abord considérer les différents TP : les TP « courts », environ 3 heures, pourront servir à mettre en place des jeux de rôle avec le service de clients dits « fictifs » afin de donner confiance aux élèves de leurs laisser le temps de faire des erreurs, de maîtriser les procédures avant de les confronter aux exigences des clients « réels ». En revanche, les APS ou TP « longs », activités professionnelles de synthèse, ont, elles, vocation à donner la possibilité à l'élève d'être en situation réelle et concrète de service. Les TP « courts » seront donc plus appropriés à la mise en place d'un jeu.

## I.3 Les technologies professionnelles

### I.3.1 En première année

Etant donné que la technologie professionnelle est la dernière partie de l'articulation pédagogique, la plupart des jeux cités en AE peuvent être transférés en technologie s'ils n'ont pas été utilisés, sous conditions bien sur d'être adaptés pour répondre aux objectifs pédagogiques de la séance de technologie professionnelle. Pour éviter de retrouver les mêmes informations que dans le tableau des AE, seuls les technologies n'ayant pas d'équivalent en AE ont été gardées dans ce tableau.

S	Thèmes	Objectif Général	Exemples de jeux
8	<b>1.1.3 Les différentes formules de restauration commerciales et sociales</b>	Définir les différentes formules de restauration.	- Jeux de reconnaissance et d'association « marques et concepts » (jeux type LOGO)
14	<b>1.8.1 – Les menus et les cartes</b>	Différencier les supports commerciaux et leur composition	- Jeux de reconnaissance de carte, création d'une carte par équipe en fonction d'un concept donné
18	<b>1.6.4 Les vignobles et les vins AOC français- Le Sud-ouest</b>	Identifier les vins du Sud Ouest	- Jeux de géographie (villes, fleuves, par rapport à la France)
19	<b>1.4 Les légumes</b>	Reconnaître les différents légumes.	- Jeux de reconnaissances produits, Jeu d'association légumes-saisons
21	<b>1.6.4 Les vignobles et les vins AOC français- Le Bordelais</b>	Identifier les vins du Bordelais	- Jeux de géographie (villes, fleuves, par rapport à la France)
23	<b>1.6.4 Les vignobles et les vins AOC français – Le Languedoc Roussillon</b>	Identifier les vins du Languedoc Roussillon	- Jeux de géographie (villes, fleuves, par rapport à la France)
25	<b>1.6.5 Le stockage - et la conservation des vins</b>	Acquérir le mode de stockage et de conservation des vins.	- Jeux de piste dans la cave centrale afin de trouver les facteurs influençant la conservation du vin, où l'agencement de la cave centrale
26	<b>1.1.1 Les coutumes françaises et les habitudes des principales clientèles étrangères</b>	Identifier les coutumes françaises.	- Associer les habitudes alimentaires à la région adéquate, décompte de point, travail en équipe.

### Exemples de jeux

#### **1- Les différentes formules de restauration commerciales et sociales**

Niveau concerné : 1CAP

Explication du jeu : Equipe de deux élèves, jeu d'une durée de 10 minutes, chaque bonne réponse rapporte 1 point. Le jeu a lieu en fin de séance, en guise **d'évaluation formative ou d'exercice** (voir fiche pédagogique ci-dessous).

*L'enjeu : choix du poste occupé en TP, ou choix de la décoration du jour, du cocktail du jour...*

**Cette évaluation formative permet de valoriser le jeu et le travail en équipe des élèves ainsi que l'utilisation des technologies de l'informatique et de la communication. (TIC)**

Consigne : Remplissez le tableau suivant par équipe de deux en vous aidant de la synthèse du cours et d'Internet.

**NB : ce jeu était d'ordre virtuel afin que les élèves puissent faire un copier-coller des logos manquants.**

Nom de l'entreprise	Logo/photo	Concept
		
La criée		
Courtepaille		
		
Flunch		
L'Amphitryon (Colomiers)		
		

FICHE D'INTENTIONS PEDAGOGIQUES

<b>Date:</b>	<b>THEME du MODULE :</b> Les arts de la table
<b>Classe : 1CAP</b>	<b>TITRE du COURS :</b> Les différentes formules de restauration

<b><u>REFERENTIEL</u></b> Les différentes formules de restaurations commerciale et sociale.	<b><u>EVALUATIONS</u></b>  <b><u>Sommatives :</u></b>  Evaluation courte de 10 minutes maximum au cours suivant.  <b><u>Formatives :</u></b> A la fin de ce cours, <b>Jeu par équipe de deux</b>
<b><u>OBJECTIFS GENERAUX</u></b> Enumérer les principales formules de restauration en déterminant les principaux caractères de différenciations.	
<b><u>OBJECTIFS OPERATIONNELS</u></b> 1. Différencier restauration commerciale et sociale 2. Citer 4 formules de restauration commerciale 3. Définir les types de prestations proposées dans au moins 4 formules de restauration	

<b><u>PRE - REQUIS</u></b>
<b><u>Disciplinaires :</u></b> cours sur la clientèle en restauration
<b><u>Professionnels :</u></b>
<b><u>Inter-disciplinaires :</u></b>

<b><u>SUPPORTS</u></b>
<b><u>Polycopiés</u></b> feuille de synthèse Diffusion d'un diaporama pour la correction d'exercice
<b><u>Documents informatiques :</u></b> feuilles d'exercices
<b><u>Documents professionnels</u></b> <span style="float: right;"><b><u>Autres</u></b></span>

<u>DUREES</u>		<u>PLAN, ETAPES du COURS</u>	<u>TECHNIQUES PEDAGOGIQUES</u>	<u>ACTIVITES / COMPETENCES ATTENDUES de L'ELEVE</u>	<u>SUPPORTS / OUTILS</u>
5	5	Appel			
5	10	Accroche	Utilisation d'image Expositive avec questionnement	Ecouter, réfléchir, déduire, répondre	diaporama
5	15	Connexion à l'ENT		Se connecter	Ordinateur, réseau ENT de l'établissement
15	30	Réalisation de l'exercice n°1	Travail coopératif expérimental	Cherchez des informations, les retranscrire sur le document	Fichier en ligne sur l'ENT Internet
3	33	Distribution de la synthèse			Fiche de synthèse
30	63	Lecture du cours puis ajout éventuel d'information concernant l'exercice 1	Expositive avec questionnement	Lire, poser des questions, répondre aux questions, noter	Fiche de synthèse
20	83	Réalisation de l'exercice n°2	Travail individuel expérimental	Cherchez des informations, les retranscrire sur le document	Fiche d'exercice sur l'ENT Internet
5	88	Correction de l'exercice n°2	Expositive avec questionnement	répondre aux questions, écouter	diaporama
10	98	Réalisation de l'exercice n°3	Expositive avec questionnement	Répondre aux questions, écouter, noter	Fiche de synthèse
10	108	<b>Evaluation formative : JEU</b>	Expérimentale - recherche	Rechercher, réfléchir, répondre	Tableur virtuel
5	113	Noter dans l'agenda le cours à apprendre pour le cours suivant et la recherche à effectuer			

## **2 –Le stockage et la conservation des vins**

Niveau concerné : 1CAP

Explication du jeu : Le jeu se déroulait en différentes épreuves et constituait pratiquement le cours entier, à l'exception de la synthèse réalisée en fin de séance.

Tout d'abord, après avoir expliqué le cours du jour aux élèves, le professeur fait visiter la cave rapidement pour présenter les locaux aux élèves. Puis, par équipe de 4, les élèves doivent, une fois remontés en classe, remplir le quizz suivant :

Rappelez-vous...

**1 - Qu'y avait-il au sol ?**

**2 - Sur quoi étaient posées les bouteilles ?**

**3- Que trouvait-on au milieu de la cave sur les étagères ?**

**4- Quelle odeur était la plus présente :**

A – la peinture

B- l'alcool

C – l'humidité

D- rien

**5- Vrai ou faux, la température ne dépassait pas les 8°C**

**6 – la cave était éclairée par :**

A – une fenêtre

B- des bougies

C- une ampoule douce

D – des néons

**7 – Vrai ou faux, les vins blancs étaient rangés du côté droit de la cave, les vins rouges, du côté gauche**



Le quizz n'est pas corrigé tout de suite. En effet, les élèves redescendent ensuite à la cave pour la seconde épreuve sur la carte de France et les vignobles. Cette épreuve est basée sur la rapidité et les connaissances géographiques des élèves : un membre de chaque équipe va chercher dans la cave le plus rapidement possible un morceau de carte de France au sol dans la cave, correspondant à un grand vignoble français, le but étant de leur faire comprendre comment est agencé la cave ( par régions).

Un peu comme un relais, les élèves vont chercher une fois chacun un morceau de carte et doivent ensuite le placer au bon endroit sur la carte vierge géante de France. Chaque morceau bien placé rapporte un nombre de points que le professeur comptabilise durant l'épreuve. Les élèves ont à chaque fois 20 secondes pour se mettre d'accord sur l'endroit où placer le morceau de carte. Si c'est une bonne réponse, ils gagnent 4 points, si c'est une mauvaise réponse, ils perdent 1 point et ce sera alors aux autres équipes de corriger l'erreur de la première équipe pour gagner 2 points sur ce morceau de carte.

L'épreuve est ensuite clôturée, les élèves sont invités à remonter dans la salle de classe et reviennent sur le quizz : ils ont en effet 30 secondes par équipe pour modifier leurs réponses du quizz si ils le souhaitent. Chaque équipe a une ardoise et doit écrire sa réponse aux questions lorsque le professeur l'énumère tout haut. Les points sont ensuite attribués en fonction des bonnes et mauvaises réponses (2 points par bonne réponse). Puis le jeu s'arrête après le comptage des points et la désignation de l'équipe vainqueur afin que les élèves remplissent ensemble la synthèse de cours.

*L'enjeu: Création d'un cocktail portant le nom de l'équipe gagnante. Ce cocktail sera commercialisé pour l'APS au restaurant.*

Voici la fiche d'intention pédagogique de ce cours « jeu » :

FICHE D'INTENTIONS PEDAGOGIQUES

<b>Date:</b> 28/01/2013	<b>THEME du MODULE :</b> Les vins
<b>Classe :</b> 1CAP	<b>TITRE du COURS :</b> Le stockage et la conservation des vins

<b>REFERENTIEL</b> L'énumération des qualités d'une bonne cave de restaurant La recherche des fonctions d'une cave du jour	<b><u>EVALUATIONS</u></b>  <b><u>Sommatives :</u></b> Au cours suivant, 6 questions écrites  <b><u>Formatives :</u></b> à la fin du cours, 6 questions écrites corrigées ensemble
<b><u>OBJECTIFS GENERAUX</u></b>  Identifier les caractéristiques principales d'une cave centrale	
<b><u>OBJECTIFS OPERATIONNELS</u></b> 1. Citer 3 critères importants influençant la bonne conservation d'un vin  2. Différencier cave centrale et cave du jour  3. Expliquer les agencements possibles d'une cave centrale	

<b><u>Disciplinaires :</u></b>  <b><u>Professionnels :</u></b> utilisation de la cave du jour en entreprise <b><u>Inter-disciplinaires :</u></b>	<b><u>PRE - REQUIS</u></b>
---	----------------------------

<b><u>Polycopiés :</u></b> synthèse de cours <b><u>Documents professionnels</u></b>	<b><u>SUPPORTS</u></b>  <b><u>Autres</u></b>
--	--

**Synthèse , observations****Bilan , modifications :**

Cours sous forme d'un jeu et d'une synthèse ; doit être amélioré pour mieux exploiter la dimension « jeu »

<u>DUREES</u>		<u>PLAN, ETAPES du COURS</u>	<u>TECHNIQUES PEDAGOGIQUES</u>	<u>ACTIVITES / COMPETENCES ATTENDUES de L'ELEVE</u>	<u>SUPPORTS / OUTILS</u>
15	15	Appel, accroche et évaluation sommative	Questionnement oral et écrit	Ecrire, réfléchir	Logiciel pronote Evaluation sommative
5	20	Vérification des pré-requis, explication du cours du jour	Questionnement oral	Répondre, écouter	
15	35	Visite de la cave	expérimentale	Ecouter, observer, poser des questions	
10	45	Quizz (partie 1 du jeu)	Expositive avec questionnement écrit	Réfléchir, se concerter, noter	quizz
15	60	Jeu (partie 2) de placement des appellations	expérimentale	Réfléchir, agir, se concerter, répondre	Carte de France, carte des appellations
5	65	Modification du Quizz	Expositive avec questionnement écrit	Modifier, réfléchir, noter	Quizz
5	70	Correction du quizz et attribution des points	Expositive avec questionnement oral	Lever la main, répondre, écouter	Quizz
30	100	Synthèse et réponse aux questions	Expositive avec questionnement oral	Noter, répondre, écouter	Synthèse
5	105	Evaluation formative	Questionnement écrit	Réfléchir, écrire	Fiche « qu'avez-vous retenu ? »
7	112	Questionnaire sur le jeu	Questionnement écrit	Réfléchir, écrire	questionnaire

### I.3.2 En seconde année

S	Thèmes	Objectif Général	Objectifs opérationnels
2	1.6.4 Les vignobles et les vins AOC français Champagne + 1.6.2 Les vinifications (vins effervescents)	Identifier les vins de Champagne et leur méthode d'élaboration	- Jeux de géographie (villes, fleuves, par rapport à la France)
4	1.6.4 Les vignobles et les vins AOC français Alsace + 1.6.2 Les vinifications (révisions)	Identifier les vins d'Alsace et revoir les principales vinifications	- Jeux de géographie (villes, fleuves, par rapport à la France)
5	1.4 Les viandes de boucherie et volailles	Identifier et énumérer les caractéristiques et les origines des viandes de boucheries et des volailles	- Jeu de réflexion, placer les bonnes étiquettes sur l'anatomie d'un bœuf avec les plats associés (steak, côte de bœuf...)
6	1.6.4 Les vignobles et les vins AOC français Jura Savoie	Identifier les vins du Jura et de Savoie	- Jeux de géographie (villes, fleuves, par rapport à la France)
8	1.6.4 Les vignobles et les vins AOC français – Bourgogne et Beaujolais	Identifier les vins de la Bourgogne et du Beaujolais	- Jeux de géographie (villes, fleuves, par rapport à la France)
10	1.6.4 Les vignobles et les vins AOC français – La Vallée du Rhône	Identifier les vins de la Vallée du Rhône	- Jeux de géographie (villes, fleuves, par rapport à la France)
12	1.6.4 Les vignobles et les vins AOC français - Provence Corse	Identifier les vins de la Provence et de la Corse	- Jeux de géographie (villes, fleuves, par rapport à la France)
14	1.6.4 Les vignobles et les vins AOC français – Val de Loire	Identifier les vins du Val de Loire	- Jeux de géographie (villes, fleuves, par rapport à la France)
20	1.1.1 Les coutumes françaises et les habitudes des principales clientèles étrangères	Citer les principales habitudes de la clientèle étrangère en ce qui concerne les repas (horaires, préférences alimentaires...)	- Associer les habitudes alimentaires au pays adéquat, décompte de point, travail en équipe.
23	1.7.5 Les boissons et la loi	Présenter la législation concernant la vente des boissons en restauration	- Quizz de rapidité images sur les affichages obligatoires
24	1.4 Les fromages AOC	Identifier et énumérer les caractéristiques et les origines des fromages	- Jeux de reconnaissance des AOP

## **II. Le PPF de Baccalauréat professionnel et le jeu**

Le professeur enseignant en baccalauréat professionnel peut aussi choisir d'intégrer des jeux dans ces cours.

Il faut cependant bien réfléchir aux objectifs du jeu en amont et ne pas utiliser le jeu seulement pour amuser les élèves.

### **II.1 Les deux premières années de baccalauréat professionnel**

Sur un public de baccalauréat professionnel, le professeur sera moins souvent confronté aux problèmes de motivations, de disciplines et d'attention souvent inhérents aux formations de niveaux CAP. Le jeu sera donc plus un outil pour varier les supports et le rapport pédagogique entre le professeur et l'élève, qu'un objet de motivation, même si bien sur, il pourra toujours susciter un regain de motivation chez les élèves.

La difficulté propre au programme de baccalauréat professionnel est que le référentiel est basé sur une approche par compétence et cherche à contextualiser professionnellement au maximum toutes ces compétences. Il devient alors plus délicat d'intégrer des jeux dans un système où l'élève est censé se « projeter » professionnellement durant le cours.

La plupart des jeux proposés ci-dessus pour les CAP, notamment les jeux réalisés en ateliers expérimentaux ou technologies professionnelles, sont parfaitement adaptables au public de baccalauréat professionnel, en reformulant les objectifs opérationnels du jeu et en proposant une synthèse de cours toujours plus complète.

Ces jeux seraient à proposer plutôt sur les deux premières années du baccalauréat professionnel.

#### **Voici un exemple de jeu qui a été réalisé durant un atelier expérimental avec des élèves de première année sur le thème des boissons chaudes.**

Le jeu se présente en trois épreuves différentes avec des équipes équitables en fonction du niveau des élèves que le professeur doit lui-même constituer.

La première épreuve du jeu se nomme « **un café s'il vous plait** » ; les élèves doivent choisir un membre de leur équipe qui devra réaliser un expresso le plus rapidement possible et le servir le plus chaud possible. Durant cette épreuve, des « obstacles » sont donnés aux élèves réalisant l'expresso qui devront être réactifs pour amener l'expresso le plus chaud possible (*exemple de situations*

obstacles : le téléphone sonne, un client souhaite réserver, ou mener un verre d'eau et une cruche à une table au fond du restaurant...). Cette épreuve a pour but de faire trouver aux élèves à quelle température le café doit être servi et à quelle température il sort de la machine (à l'aide d'une sonde) mais aussi de leur faire réaliser de la polyvalence dont ils devront faire preuve en entreprise, en réalisant plusieurs tâches en même temps. L'équipe servant le café le plus chaud gagne 5 points, la seconde 4 points et ainsi de suite.

Durant la seconde épreuve (« **KF et KKO** »), les élèves doivent placer sur une carte du monde des produits présentés en graines, feuilles et poudres (thé, café, chocolat, infusion). Les élèves doivent après les avoir placés sur le bon pays, retrouver le nom de produit à l'aide d'étiquettes en vrac. Les équipes choisissent un produit à tour de rôle et le placent et nomment, elles gagnent deux points par bonne réponse et en perdent un par mauvaise réponse.

Voici les produits que les élèves doivent reconnaître :

Produits	Origine	Produits	Origine
Café en grain arabica	<b>Brésil</b>	Thé à la menthe	<b>Maghreb</b>
Thé vert	<b>Japon</b>	Réglisse menthe	<b>France</b>
Thé noir	<b>Kenya</b>	lavande	<b>France</b>
Café vert	<b>Ethiopie</b>	verveine	<b>France</b>
Earl Grey (thé noir à la bergamote)	<b>Royaume Uni</b>	Chocolat poudre	<b>Côte d'ivoire</b>
Tilleul menthe	<b>France</b>	Thé Ceylan à la vanille	<b>Sri Lanka</b>

La dernière épreuve se nomme « **coup de feu** » : les élèves doivent tirer une enveloppe au sort par équipe. Chaque enveloppe contient un bon de commande (1 cappuccino ou 1 chocolat chaud ou 1 thé avec lait chaud à part) ainsi qu'une « fiche indices ». Chaque équipe choisit une personne pour réaliser la commande et les autres membres de l'équipe la guident pour réaliser la commande avec les indices notés sur la « fiche indices ». Au top départ, les élèves ont 3 minutes pour réaliser leur commande et la poser sur le comptoir du bar, sur un plateau, puis les membres de l'équipe ne réalisant pas la commande, prennent le relais et servent la boisson chaude à table au client. Les points sont attribués de la façon suivante : l'équipe la plus rapide gagne 2 points, l'équipe ayant le plateau le plus conforme gagne 2 points, l'équipe servant le produit de la manière la plus correcte gagne 2 points.

Lors de la correction de cette épreuve, les élèves réalisent de nouveau les boissons chaudes commandées à chaque équipe, sans limite de temps. Toute la classe doit participer pour trouver la procédure. Le décompte des points s'effectue au tableau, l'équipe vainqueur repart avec une tablette de chocolat.

Voici la fiche d'intention pédagogique ainsi que le scénario correspondant à ce cours :

FICHE D'INTENTIONS PEDAGOGIQUES

<b>Date:</b> <u>28/01/2013</u>	<b>THEME du MODULE :</b>	<u>Les boissons chaudes</u>
<b>Classe :</b> <u>2BRC1</u>	<b>TITRE du COURS :</b>	<u>Les boissons chaudes</u>

<p><b><u>REFERENTIEL</u></b>  <i>L'identification des boissons chaudes (café, thé, infusions, chocolat)</i>  <i>L'identification de :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• leur origine</li> <li>• leur méthode d'élaboration</li> <li>• leurs produits d'accompagnement</li> <li>• leurs labels et certifications,</li> <li>• leurs variétés</li> </ul>	<p><b><u>EVALUATIONS</u></b></p> <p><b><u>Sommatives :</u></b>                  Durant le CCF blanc, les élèves seront évalués sur le service d'un expresso</p> <p><b><u>Formatives :</u></b>                  Durant le TP suivant, les élèves seront évalués sur le service d'un expresso</p>
<p><b><u>OBJECTIFS GENERAUX</u></b>                  Réaliser un café, un chocolat, un thé et une infusion</p>	
<p style="text-align: center;"><b><u>OBJECTIFS OPERATIONNELS</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Citer les critères de réussite de réalisation d'un expresso</li> <li>2. Réaliser une boisson chaude de manière rapide et efficace</li> <li>3. Citer le matériel nécessaire au service des boissons chaudes ainsi que la procédure correspondante</li> </ol>	

<b><u>PRE - REQUIS</u></b>
<p><b><u>Professionnels :</u></b> réaliser un expresso</p> <p><b><u>Inter-disciplinaires :</u></b></p>

<b><u>SUPPORTS</u></b>
<p><b><u>Polycopiés</u></b> synthèse de cours (Documents d'analyse technique)</p>

<p><b><u>Synthèse , observations</u></b></p> <p><b><u>Bilan , modifications :</u></b></p>
---

<u>DUREES</u>		<u>PLAN, ETAPES du COURS</u>	<u>TECHNIQUES PEDAGOGIQUES</u>	<u>ACTIVITES / COMPETENCES ATTENDUES de L'ELEVE</u>	<u>SUPPORTS / OUTILS</u>
5	5	Appel		répondre	Logiciel pro-note
5	10	accroche	Observation d'une situation	Observer, lever la main, répondre	Table clients, café expresso
10	20	Lancement du cours et vérification des pré-requis	Questionnement oral	Répondre, écouter	
15	35	Jeu 1ere étape : « un café svp ! »	expérimentale	Faire un expresso, observer, écouter, réagir	Machine à expresso
15	50	Jeu 2 <sup>de</sup> étape : « KF et KKO »	expérimentale	Réfléchir, goûter, sentir, toucher, observer, se concerter, répondre	Carte de Monde, produits divers
15	65	Jeu 3eme étape : « coup de feu ! »	expérimentale	Ecouter, réfléchir, faire une boisson chaude, servir	Fiche d'indice, bon de commande
5	70	Attribution des points	Ecoute active	écouter	tableau
30	100	Démonstration de la réalisation des boissons chaudes	Observation et réalisation	Observer, reproduire	Machine à expresso
15	115	Lecture de la synthèse	Expositive avec questionnement	Réfléchir, écrire, lever la main, répondre	Fiche de synthèse
10	125	Dégustation des boissons	Expérimentale et questionnement	Goûter, déduire, écouter	Machine à expresso, matériel divers
10	135	Rangement et nettoyage		Ranger, nettoyer	
5	140	Réponse aux questions	Expositive avec questionnement oral	Ecouter, répondre, lever la main	
5	145	Questionnaire sur le jeu	Questionnement écrit	Réfléchir, écrire	questionnaire

## II.2 La troisième année de baccalauréat professionnel

La troisième année, centrée sur l'examen et donc sur une évaluation certificative, doit profiter d'une approche par le jeu différente. En effet, d'après les objectifs de la formation définis par le référentiel, l'élève en baccalauréat professionnel, et notamment en commercialisation et services en restaurant, « est un professionnel qualifié, opérationnel dans les activités de commercialisation et de service en restauration.

*Il est capable de s'adapter à terme en français et en langues étrangères, à des fonctions d'accueil, de commercialisation, d'animation et de management et ce, dans tous les secteurs et formes de restauration. »*

Cette troisième et dernière année pourrait donc s'orienter vers des jeux de simulation et de création d'entreprise : Dès le début d'année, pourquoi pas, en passant par le projet pluridisciplinaire à caractère professionnel, en accord avec l'ensemble de l'équipe pédagogique, proposer aux élèves de créer un concept de restaurant par équipe de 4. A la fin de chaque épreuve du jeu, les équipes devront attribuer des points aux équipes adverses (10 points à répartir).

L'équipe vainqueur à la fin de l'ensemble des épreuves aura la possibilité de réquisitionner le restaurant pédagogique et de diriger la classe pour rendre concret le temps d'une journée leur concept. Pour ne pas dévaloriser les autres projets des élèves, ils seront exposés au restaurant ce même jour. Voici un tableau expliquant les différentes phases de ce jeu géant :

Durée de l'épreuve	Nom de l'épreuve	Explication	Professeurs concernés
<b>3 heures</b>	<i>La carte s'il vous plait !</i>	Les élèves ont divers supports à leur disposition (ardoise, papiers cartonnés colorés, ordinateurs...) et doivent proposer à la fin des 3h un nom de concept avec une carte simple, et une explication et description du concept.	Arts appliqués Français Service et commercialisation
<b>2 heures</b>	<i>Il est beau notre resto !</i>	Création d'un plan du restaurant, et d'une maquette virtuelle via un logiciel simplifié d'architecture.	Arts appliqués Service et commercialisation Mathématiques
<b>3 heures</b>	<i>Des chiffres et</i>	Création d'une publicité dans un premier	Mathématiques

	<i>des lettres</i>	temps, puis calcul du besoin en personnel et du chiffre d'affaires prévisionnel	Vente Service et commercialisation Arts appliqués
<b>2 heures</b>	<i>Le jour J</i>	Calcul des points cumulés par les équipes et désignation du vainqueur. Modalités d'organisation (attribution des postes, menu retenu, décoration, matériels et techniques...) définies avec l'ensemble de la classe par les vainqueurs.	Service et Commercialisation Arts appliqués

Ce jeu devra se dérouler sur une période continue pour motiver les élèves (pas de vacances entre deux épreuves si possible). Ce PPCP permettra alors aux élèves de s'exprimer sur leurs projets professionnels, de travailler en équipe, et de valoriser leurs compétences, sans compromettre la crédibilité du jeu en lui-même qui reste ludique mais permettra de mobiliser des compétences déjà acquises et d'en acquérir de nouvelles.

De nombreux autres jeux peuvent bien sur être proposés à tous niveaux de classe : des jeux d'analyse sensorielle, incontournables dans les formations des métiers de bouche, doivent permettre à l'élève d'apprendre à goûter et à décrire un produit commercialement.

De nombreux jeux mettent les connaissances des élèves à l'épreuve (Trivial Pursuit édition gastronomie, jeu du vin et de la vigne...) et peuvent être utiles en fin de formation notamment pour les séances de révision, à condition bien sur que le professeur ait choisi de garder uniquement les questions pertinentes du jeu.

L'outil TIC est quant à lui de plus en plus incontournable dans toutes les formations. Internet ou logiciels spécialisés (Hot Potatoes) permettent de créer des mini jeux ou d'en exploiter des déjà existants. Internet permettra pour sa part aux élèves d'accéder à des minis-jeux en ligne leur permettant de réviser tout en s'amusant (exemples de site : <http://www.jeux-geographiques.com/> , <http://www.ludovino.com/> ...).

Hot Potatoes, exemple de logiciel dit « exerciceur », permettra quant à lui de créer des mots croisés, des textes à trous, des QCM ou des exercices où les élèves doivent faire correspondre diverses informations.

## Conclusion générale

Le professeur en lycée professionnel a donc un vaste choix d'utilisation du jeu au sein des divers niveaux de classe.

La plupart des actions préconisées dans la dernière partie de ce mémoire ont déjà été réalisées en cours et vous sont ici proposées sous une forme optimisée, puisque ces actions, testées une première fois, ont été analysées puis améliorées pour vous proposer ici une forme « prêt à l'emploi ».

Ces expérimentations ont eu un réel succès auprès des élèves et également auprès du professeur m'accueillant dans sa classe, qui, surtout pour la classe de CAP, a été impressionné de l'efficacité du jeu sur la motivation et la participation des élèves.

Simple exercice, évaluation formative, cours entier ou outil de révision, le jeu a de multiples facettes qu'il convient d'exploiter avec précautions. N'oublions pas que la recherche analytique de ce mémoire nous a révélé que le jeu à forte dose perdait son efficacité, c'est donc au professeur de l'utiliser avec pertinence.

Il existe de nombreux jeux et sites, pour les différentes matières enseignées en lycée professionnel, pouvant servir de ressources ou d'exemples pour permettre au professeur de monter son propre jeu. Thierry Chusseau, professeur de service et commercialisation au lycée professionnel de Marquenterre, a d'ailleurs publié dans le cadre de son mémoire, un livret entier permettant aux professeurs de service et commercialisation de proposer à leurs élèves à chaque fin de séances de technologies professionnelles, une évaluation formative sous forme de jeu.

L'imagination nécessaire et le temps de préparation que le professeur doit mobiliser pour créer ou mettre en place un jeu reste une contrainte qu'il faut absolument contrebalancer par des objectifs de séance clairement définis et un jeu créé à partir de ces objectifs. La motivation des élèves, l'attention portée au jeu, l'enthousiasme, la meilleure mémorisation et restitution du cours et l'amélioration des résultats, aussi minime soit-elle, sont des éléments qui doivent faire prendre conscience aux professeurs que le jeu peut apporter une réelle solution aux problèmes rencontrés en lycée professionnel.

Le jeu est un outil performant et adaptable sur tous niveaux de classes. Cette étude se termine sur la question suivante : L'efficacité du jeu n'est donc plus à prouver de la classe de maternelle aux classes de lycées professionnels.

**Mais le jeu reste-il un outil efficace et formateur, facteur de motivation et d'attention, dans les lycées technologiques et généraux sur des classes de niveaux III et IV ?**

Ce mémoire, source de deux ans de labeur, a été pour moi une véritable révélation. J'étais déjà auparavant convaincue des bienfaits du jeu en classe, mais de pouvoir le démontrer scientifiquement par une recherche, cela a été un vrai accomplissement personnel.

J'espère de tout cœur que vous, lecteur(s), aurez pris autant de plaisir à lire ce mémoire que j'en ai moi-même eu à l'écrire.

Le jeu est pour moi le b-a-ba des outils efficaces qu'il faut absolument valoriser en lycée professionnel, et j'espère qu'à la lumière de ce mémoire, il le sera également pour bien d'autres enseignants.

## Bibliographie

Pédagogie du jeu: jouer pour apprendre	N De Grandmont - 1999
Enseigner l'Hôtellerie restauration	D.Douillach – Y.Cinotti-Y.Masson – collection SUP- 2002
Laisse-moi jouer...j'apprends !	Delphine Druart – Augusta Wauters - 2011
Jouer/Apprendre	Gilles Brougères – Anthropos - 2005
Jeu et éducation	Gilles Brougère– Anthropos - 1995
L'évaluation formative dans un enseignement différencié	Allal Linda, Cardinet Jean, Perrenoud Philippe–édition Peter Lang -1988
Le jeu chez l'enfant	Jean Château – édition Scarabée -1954 (8e éd., 1985),
Les jeux et les hommes	Roger Caillois–édition Gallimard -1967
La motivation scolaire - Comment susciter le désir d'apprendre	P.Vianin - Collection De Boeck – 2006
La motivation en contexte scolaire	R.Viau .– Collection De Boeck - 2009

### Textes et Articles

- SANCHEZ E (2011). *Jeux sérieux et pédagogie universitaire : de la conception à l'évaluation des apprentissages*.
- HENRIET J-M. (1986) *Didactique des jeux de simulation dans l'enseignement du second cycle des lycées* Revue de géographie de Lyon. Vol. 61 n°2, pp. 227-234
- JELLAB A. (2005) *Les enseignants de lycée professionnel et leurs pratiques pédagogiques : entre lutte contre l'échec scolaire et mobilisation des élèves*. Revue française de sociologie, Vol. 46
- TREMEL L. (2002) *Les jeux de rôles, les jeux vidéo et le cinéma : pratiques sociales, reproblématisation de savoirs et critique*, Education et sociétés, no 10, p. 45-56.
- GRANDIERE .M (1999), *Louis Dumas et le système typographique*, Revue Histoire de l'éducation N°81
- MINET S. (2004) *Le jeu dans tous ses états, Thinking about addictive behaviours • Analysing and taking action*, Rodin Foundation
- NATKINS S. (2009) - *Mondes virtuels, espaces imaginaires* - Dossiers de l'ingénierie éducative n°65
- VERZAT C (2009). *Initier au projet par le jeu. Evaluation d'une expérimentation en école d'ingénieurs*, Revue internationale de pédagogie de l'enseignement supérieur
- CRDP du Limousin (2003) - Them@doc - *Le jeu dans la classe de langue*
- BARTHELEMY-RUIZ C. *Le mariage de l'eau et du feu ? Jeu et éducation à travers l'histoire – Cahiers pédagogiques – n°448 – dossier « Le jeu en classe »*
- ARNAUD M. et SERDIDI M. *Un rôle pédagogique pour les jeux de rôles ? – Cahiers pédagogiques – n°448 – dossier « Le jeu en classe »*
- DE SAINT DENIS E. *Le Micro-Lycée de Sénart- Cahiers Pédagogiques n°429-430 – Dossier : « Cette fameuse motivation »*
- MARNE B. HUYNH-KIM-BANG B. et LABAT JM *Articuler motivation et apprentissage grâce aux facettes du jeu sérieux*, Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain, Conférence EIAH-2011, Belgique

## Webographie

<http://pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.com>

<http://www.ndegrandmont.webatu.com/>

<http://histgeo.discip.ac-caen.fr/ludus>

<http://www.ccdmd.qc.ca/>

<http://eductice.inrp.fr/EducTice/projets/en-cours/geomatique/jeu-et-apprentissage>

<http://cursus.edu/dossiers-articles/articles/17467/les-qualites-fondamentales-bon-jeu-serieux/>

<http://tecfa.unige.ch/perso/lombardf/iufe/teaching/motivation/jeu.html>

## Table des matières

Introduction .....	7
Partie 1 – Cadre théorique .....	8
I. Le jeu formateur .....	8
I.1 Les jeux d’hier à aujourd’hui .....	8
I.1.1 L’Antiquité : le jeu, moyen incontournable d’instruire les enfants.....	8
I.1.2 Le Moyen âge : le jeu est un délit.....	9
I.1.3 La Renaissance : les jeux de retour à l’école.....	10
I.1.4 Du XVII au XIXe siècle : éduquer plusieurs élèves en même temps.....	10
I.1.5 Du XXème siècle à aujourd’hui : l’âge d’or du jeu éducatif .....	12
I.2 Classification des différents jeux .....	14
I.2.1 Roger Caillois et le jeu .....	14
I.2.2 Piaget et le jeu.....	15
I.2.3 Jean Château et le jeu .....	15
I.2.4 Nicole De Grandmont et le jeu .....	16
I.2.5 Edouard Claparède et le jeu .....	17
II. L’adolescent et le jeu en lycée professionnel .....	18
II.1 Typologie des adolescents en lycée professionnel .....	18
II.1.1 Généralités .....	18
II.1.2 Portrait des élèves en lycée professionnel .....	19
II.2 Les adolescents et les jeux.....	20
II.2.1 Les jeux « classiques ».....	20
II.2.2 Le cas particulier des « serious game » au lycée .....	22
II.3 Analyse du jeu en classe .....	23
II.3.1 Les forces.....	23
II.3.2 Les faiblesses et contraintes.....	25
II.3.3 Conditions de la réussite du jeu pédagogique en classe .....	27
III. Le jeu et la motivation .....	28
III.1 Motivation : définitions et classification.....	28
III.2 Les liens entre la motivation et le jeu.....	29
III.3 Impacts du jeu sur la motivation .....	31
Conclusion du cadre théorique .....	33
Partie 2 – Exploration analytique .....	34
I. Problématisation .....	34
II. Hypothèses.....	35
III. Poursuite et perspective de la réflexion autour d’un terrain d’analyse.....	36
III.1 Choix de méthodes de recherche et des outils de collectes de données .....	36
III.2 Choix des mesures du phénomène à l’étude.....	37
III.3 Résultats des recherches .....	39
III.3.1 Les recherches côté „élèves“ .....	39
III.3.2 Les recherches côté „professeurs“ .....	49

Conclusion de la recherche analytique.....	64
Partie 3 - Préconisations pédagogiques .....	67
I. Le PPF de CAP Restaurant et le jeu .....	67
I.1 Les technologies appliquées.....	67
I.2 Les travaux pratiques .....	71
I.3 Les technologies professionnelles .....	71
II. Le PPF de Baccalauréat professionnel et le jeu .....	81
II.1 Les deux premières années de baccalauréat professionnel .....	81
II.2 La troisième année de baccalauréat professionnel .....	85
Conclusion générale .....	87
Bibliographie .....	89

### **Table des figures et tableaux**

Figure 52 - Le jeu depuis l'Antiquité .....	13
Figure 53 – le jeu selon R.Caillois .....	14
Figure 54 – N.De Grandmont et le jeu .....	16
Figure 55 – Claparède et le jeu .....	17
Figure 56 - Droits et devoirs des lycéens .....	18
Figure 57 - Les avantages du jeu en classe selon N. De Grandmont .....	24
Figure 58 – Conditions pour réussir un jeu .....	27
Figure 8 – Viau et la motivation .....	29
Tableau 59 – Que pensez-vous du cours du cours ? .....	42
Tableau 60- Avez-vous trouvé le cours du jour plus motivant qu'un autre cours sans jeu ? .....	44
Tableau 61 – Pensez-vous que le fait de jouer en cours vous a mieux aidé à retenir le contenu du cours ?	45
Tableau 62 - Assimilation du cours ludique en fonction du sexe de l'élève .....	45
Tableau 63 – Auriez-vous autant participé dans un cours sans jeu sur le même sujet ? .....	46
Tableau 64 – Pensez-vous que le jeu facilite le passage des connaissances théoriques à des connaissances pratiques ? (en fonction de la classe) .....	47
Tableau 65 - Pensez-vous que le jeu facilite le passage des connaissances théoriques à des connaissances pratiques ? (en fonction du sexe) .....	48
Tableau 66 – Remarques des élèves .....	48
Tableau 67 – Genre des répondants .....	53
Tableau 68 –Matières des professeurs .....	53
Tableau 69 - Utilisation de supports ludiques en fonction de la durée d'exercice .....	55
Tableau 70 – Classification des jeux et fréquence d'utilisation .....	57
Tableau 71 – Fréquence d'utilisation des jeux de rôle en fonction du sexe du professeur .....	58
Tableau 72 – Comportements observables de l'élève durant un jeu .....	60
Tableau 73 – Le jeu permet-il une meilleure mémorisation du contenu du cours ? .....	61
Tableau 74 – Création d'un jeu pour un cours .....	62
Tableau 75 – Dans un contexte de jeu en classe, quels sont les élèves qui ont/sont les plus ? .....	63
Tableau 76 – Répartition des sexes dans les classes des répondants .....	64

### **Table des Annexes**

Annexe A - Articles de journaux concernant la mise en place de serious game au lycée .....	93
Annexe B - Questionnaire à l'attention des professeurs.....	95

## Pourquoi ne pas en faire un outil pédagogique?

**SHERBROOKE** — Si on ne peut pas sortir les sans-fil et les téléphones intelligents de la classe, alors pourquoi ne pas les intégrer? Pourquoi ne pas utiliser comme outils pédagogiques les autres fonctions que celles déjà contestées de la téléphonie et du texto? La question se pose déjà depuis un moment, mais une réponse positive pourrait se faire attendre...

«Ici comme en France, on s'attend à une résistance de la part des enseignants. Ils sont effrayés, ça complique leur travail et ça change leur rôle car les nouvelles technologies viennent en opposition avec les modèles d'enseignement traditionnels. De fait, ça remet littéralement ces modèles en cause. La fracture numérique existante entre ceux qui savent et ceux qui ne savent pas s'intensifie avec les nouveaux outils. C'est une source de crainte pour les enseignants», fait valoir le professeur Éric Sanchez, maître de conférence de l'Institut national français de recherche pédagogique, membre du Centre de recherche sur l'enseignement et l'apprentissage des sciences et nouveau professeur au département de pédagogie de la Faculté d'éducation de l'Université de Sherbrooke.

**«Lorsqu'un jeune cherche une solution à un problème, il utilise désormais les réseaux sociaux.»**

«La téléphonie sans-fil vient perturber les méthodes pédagogiques parce qu'elle revoit le lien au savoir, explique encore le professeur Sanchez. Il y a d'une part le savoir de l'enseignant, d'une autre la connexion instantanée de l'élève à un savoir encore plus étendu. Lorsqu'un jeune cherche une solution à un problème, il utilise désormais les réseaux sociaux. En moins de deux, il obtient son information.»

### **L'avenir dans le mélange des choses**

Tout en laissant tomber les interdits, il faudra donc au moment d'ouvrir encore



MACOM, JESSICA GARNIER

**Le professeur Éric Sanchez, de l'Université de Sherbrooke**

davantage la porte aux nouvelles technologies dans les écoles prioriser les efforts de formation des enseignants. «Dans un monde idéal, on n'effectuerait plus de passage vers des labos adaptés, mais l'utilisation des nouvelles technologies serait entièrement intégrée à chaque matière d'enseignement. L'avenir est dans le mélange des choses.»

Quelques expériences ont déjà été tentées, en France, alors que des fonctions de téléphonie sans-fil comme le GPS, la vidéo, la photo et la recherche via internet ont été mis à profit dans un cours en forêt de géographie-histoire. Dès janvier, toujours en France, deux classes pilotes feront l'essai du nouveau jeu d'apprentissage du professeur Sanchez et son équipe, *Climaction*, dédié à l'étude des énergies renouvelables. En équipe, les jeunes y joueront le rôle d'experts, de chefs d'entreprises ou d'intervenants afin de prioriser les choix énergétiques durables dans leur communauté.

«On aimerait l'année prochaine faire jouer sur la même plateforme une classe française et une classe québécoise, avec leurs réalités très différentes sur l'utilisation de l'eau et des énergies renouvelables, afin de faire vivre d'autres réalités», souligne Éric Sanchez, qui depuis quatre ans déjà, dessine des jeux pour l'intégration de connaissances pluridisciplinaires à l'intention des élèves de niveau secondaire.

— Sonia Bolduc

Sherbrooke mercredi 5 janvier 2011 - La Tribune

## Le lycée Germaine-Tillion s'implique

**V**ENDREDI 7 janvier était lancé dans les locaux de la Communauté de communes du Pays de L'Arbresle (CCPA) le volet Agenda 21 (21 pour XXI<sup>e</sup> siècle) des lycéens.

Cette réflexion sur le climat, l'énergie, l'environnement, que constitue l'Agenda 21, va devenir, l'espace de huit semaines, un terrain de jeu pour deux classes de seconde : une du lycée Germaine-Tillion de Sain-Bel conduite par deux de ses enseignants, Caroline Jouneau-Sion et Jacques Janin, et une autre du lycée Paul-Valéry de Sète. Avec comme partenaires d'un côté ACCOLADE pour le Rhône et de l'autre l'Intercommunalité du bassin de Thau pour l'Hérault.

Deux lycées qui vont travailler ensemble via une plate-forme numérique et participer ensemble à un jeu de rôle dont le but reste l'établissement d'un Plan Climat Energie Territorial. Un jeu de rôle imaginé par Eric Sanchez, un professeur chercheur de l'Université de Sherbrooke au Québec. Car, pour Eric Sanchez « il est possible et utile de faire réfléchir les élèves sur les problèmes de l'environnement », et pour cela il a conçu une plate-forme informatique avec l'aide d'un de ses élèves canadiens pour faire travailler les lycéens d'une manière ludique.



Les élèves prêts pour leur Plan Climat

Pour arriver à leurs fins, les élèves ont donc été divisés en quatre groupes, les élus, les agents de l'énergie, les citoyens et les chefs d'entreprises. Et tous, dans leur domaine et sous les conseils d'experts, doivent concevoir un Plan Climat Energie Territorial. Un plan qui sera évalué et dont certains éléments pourront être repris dans l'Agenda 21 de la CCPA.



Caroline Jouneau-Sion, enseignante à Germaine-Tillion, et Eric Sanchez, chercheur à l'Université de Sherbrooke

## Annexe B - Questionnaire à l'attention des professeurs

24/04/12

LimeSurvey -

Questionnaire à l'attention des professeurs en lycée professionnel visant à déterminer la place du jeu pédagogique au lycée ainsi que ses caractéristiques, avantages et inconvénients.  
Danc le cadre d'une étude sur la place du jeu pédagogique en lycée professionnel, merci de répondre à ces quelques questions.

Il y a 14 questions dans ce questionnaire

### Questions générales

Informations générales sur le répondant

**1 [01]**

**Vous êtes de sexe :**

\*

Veillez sélectionner **une seule** des propositions suivantes :

- Féminin
- Masculin

**2 [02]Vous êtes professeur de : \***

Choisissez toutes les réponses qui conviennent :

- Cuisine
- Service et commercialisation
- Hébergement
- Autre:

**3 [02]Vous enseignez depuis : \***

Veillez sélectionner **une seule** des propositions suivantes :

- Moins de 5 ans
- Entre 6 et 10 ans
- Entre 11 et 15 ans
- Plus de 16 ans

## Le jeu au lycée

Questions spécifiques sur le jeu

### 4 [03] Utilisez vous des supports ludiques pour vos cours? \*

Veillez sélectionner une seule des propositions suivantes :

- Non, jamais
- Oui, parfois
- Oui, souvent
- Oui, toujours

### 5 [03]

Veillez évaluer les affirmations suivantes.

**Le jeu en classe :**

\*

Choisissez la réponse appropriée pour chaque élément :

	Pas du tout	Très peu	Un peu	Tout à fait
Rend les élèves plus attentifs au cours	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Accroît leur participation en cours	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Motive les élèves sur des sujets parfois très théoriques	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Permet d'obtenir de meilleurs résultats sur leur évaluation	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Facilite le passage de la théorie à la pratique	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

### 6 [03] Quels types de jeu utilisez-vous en classe? \*

Choisissez la réponse appropriée pour chaque élément :

	Jamais	Rarement	Parfois	Souvent
Jeux de rôle	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jeux de simulation	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jeux vidéo pédagogiques	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mots croisés	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Devinettes, rébus et charades	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jeux visuels ( les 7 erreurs , jeux de reconnaissances d'objets/produits...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jeux sensoriels ( faire deviner des odeurs, des goûts, des textures...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jeux classiques revisités ou non (Trivial Pursuit, jeu de l'oie...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**7 [04] Classez par ordre d'importance les comportements les plus récurrents des élèves face au jeu ? (par exemple, un jeu de rôle) \***

Numérotez chaque case dans l'ordre de vos préférences de 1 à 6

- |                      |   |
|----------------------|---|
| <input type="text"/> | Désintéressé                            |
| <input type="text"/> | Impliqué                                |
| <input type="text"/> | Moqueur vis à vis des autres élèves     |
| <input type="text"/> | Compétiteur vis à vis des autres élèves |
| <input type="text"/> | Curieux                                 |
| <input type="text"/> | Critique du jeu                         |

**8 [03] D'après vous, le jeu permet-il à l'élève de mieux mémoriser le contenu des cours ? \***

Veuillez sélectionner une seule des propositions suivantes :

- Non, pas du tout  
 Non, pas vraiment  
 Oui, un peu  
 Oui, totalement

**9 [03] Le jeu est pour vous : \***

Choisissez toutes les réponses qui conviennent :

- une partie minime d'un cours prenant souvent la forme d'une exercice  
 l'accroche de mon cours pour attirer au maximum l'attention des élèves  
 toujours présent dans mes cours même si c'est parfois sous des formes très simples  
 inefficace et donc n'apparaît pas dans mes cours

Autre:

**10 [03] Dans le cadre de la préparation de votre cours, pensez vous que y inclure un jeu : \***

Choisissez la réponse appropriée pour chaque élément :

	Oui	Incertain	Non
demande plus de temps que de ne pas en mettre	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
demande de l'imagination	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
est plus difficile que de faire un cours simple	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
est plus motivant pour vous qu'un cours sans jeu	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

## Le jeu et le genre

Quels sont les différences de comportement entre les filles et les garçons face au jeu en classe?

**11 [04] Dans un contexte de jeu en classe, répondez aux questions suivantes : \***

Choisissez la réponse appropriée pour chaque élément :

	Filles	Garçons	Pas de différence
les élèves les plus attentifs	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
les élèves les plus actifs	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
les élèves les plus permomants	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
les élèves ayant un meilleur résultat final	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**12 [04] Vous avez une majorité d'élèves : \***

Veuillez sélectionner une seule des propositions suivantes :

- Filles  
 Garçons  
 Mêmes proportions

**13 [05] Selon vous, pour quels élèves le jeu est-il (ou serait-il) le plus efficace ?**

Veuillez écrire votre réponse ici :

**14 [06]**

Expression libre.

## **Résumé :**

Ce mémoire traite de l'utilité et des avantages et désavantages du jeu en lycée professionnel.

L'histoire du jeu vous sera présentée dans une première partie, ainsi que les différentes classifications existantes du jeu par les auteurs les plus réputés. Le comportement de l'adolescent face au jeu ainsi que les conditions de réussite du jeu en classe seront également abordés. Cette première partie se clôture par un paragraphe analysant le lien entre motivation et jeu en classe.

Dans une deuxième partie, la démarche analytique est proposée ainsi que les résultats des outils de collecte de données. Un système d'hypothèses a été monté dans le but de comprendre si le jeu est réellement un outil efficace et formateur.

Des questionnaires élèves et enseignants ont été soumis, ainsi qu'un entretien semi-directif à un professeur et un focus groupe destiné aux élèves. Diverses séances pédagogiques ont aussi été aménagées sous forme de jeux et analysées, afin de valider ou non les différentes hypothèses opérationnelles permettant d'avancer que le jeu serait un outil efficace et formateur en lycée professionnel.

Dans une troisième partie, des préconisations pédagogiques sont proposées au lecteur, au vue du cadre de littérature et des différentes analyses réalisées, ainsi que des observations de l'auteure.

**Mots clés : lycée professionnel, élèves difficiles, jeu pédagogique, motivation, mémorisation, attention, préparation**

## **Abstract:**

This thesis examines the utility and the advantages and disadvantages of the game in a vocational school.

The game's story will be presented in the first part, and the various existing classifications of the game's most famous authors. The behavior of teenager through the game and the conditions for success of the game in the classroom will also be discussed. The first part ends with a paragraph analyzing the link between motivation and game class.

In the second part, the analytical approach is proposed and the results of data collection tools. A system of hypotheses was created in order to understand if the game is really an effective tool and trainer.

Students and teachers questionnaire were submitted and a semi-structured interview with a professor and a focus group for students. Various educational sessions were also arranged in the form of games and analyzed to validate or not the various operational assumptions used to argue that the game would be an effective tool and trainer in a vocational school.

In the third part, teaching recommendations are proposed to the reader to view the scope of literature and different analyzes and observations of the author.

**Keywords: vocational school, difficult students, educational game, motivation, memory, attention, preparation**