



Les jeux existants

Présenté par : Anis Chergui



Introduction

Le jeu pédagogique est maintenant considéré comme un véritable outil pédagogique

Il existe un nombre de jeux à utiliser selon les compétences à exercer, les résultats escomptés.

Il n'est pas toujours simple de trouver le jeu qui sera en parfaite adéquation avec l'utilisation que l'enseignant(e) veut en faire. ⇒ Des difficultés de différents ordres peuvent se poser.....

— Pourquoi faut -il s'informer sur les jeux existants

Découvrir des jeux existants est une étape importante :

- Pour pouvoir les exploiter à des fins pédagogiques.
- Pour profiter de ces expériences pour pouvoir créer des nouveaux jeux pédagogiques.
- Pour s'inspirer de leurs mécaniques et proposer des adaptations (ajustements)
⇒ Il nous semble alors pertinent que l'enseignant(e), d'adapter un jeu déjà existant aux objectifs pédagogiques de son programme.



Définition du terme Mécanique

“La mécanique façonne les interactions, avec le jeu et entre les joueuses” (Sicart, 2008).

Exemples:

Déplacement: Changer la position de certains composants pour illustrer et/ou provoquer des actions de jeu".

Echanges : "Permettre aux joueurs de réaliser des transactions de ressources de manière équitable ou non"

Pioche "Récupérer de manière aléatoire un élément

Analyse d'un jeu pédagogique



Le protocole:

- 1) Identifier nos besoins pédagogiques
- 2) Phase d'analyse d'un jeu pédagogique existant:

La boîte de jeu

Le contenu de la boîte.

Les règles du jeu

la fiche pédagogique

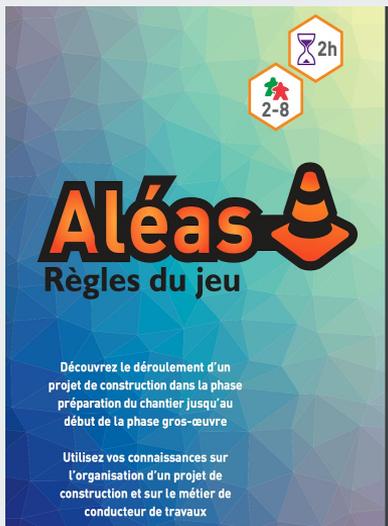
Exemple de fiche pédagogique:

<https://www.reseau-canope.fr/notice/tresors-voles.html>



Présentation de quelques ressources

<https://anischergui795162463.wordpress.com/fica-jeux-pedagogiques/>



2-8

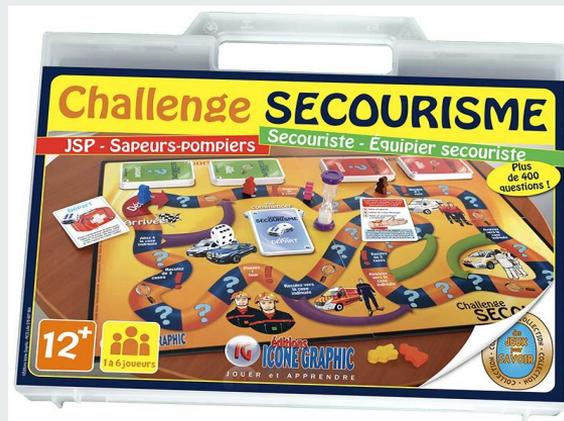
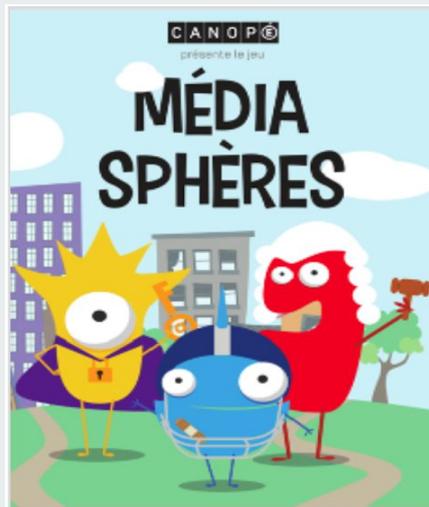
2h

Aléas

Règles du jeu

Découvrez le déroulement d'un projet de construction dans la phase préparation du chantier jusqu'au début de la phase gros-œuvre

Utilisez vos connaissances sur l'organisation d'un projet de construction et sur le métier de conducteur de travaux



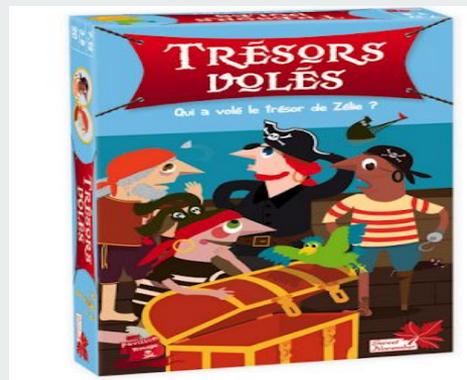
L'EDUCATION AU DEVELOPPEMENT DURABLE

Création d'un jeu pédagogique coopératif



JEU DE PLATEAU

« L'envers de nos lieux »





Pour réussir le choix d'un jeu pédagogique:

Préalablement, il y a lieu de contextualiser l'utilisation future du jeu. En effet, elle sera conditionnée par une série de contraintes propres à l'environnement scolaire

Quel est le niveau des élèves ?

Quel est le temps qui sera dévolu à l'activité ? Quel sera le type de ce moment ?

Quelle est la taille du groupe ?

Dans quel type d'espace ?

Faut-il un accompagnement ou est-ce un temps en autonomie ?



Création de jeu pédagogique ayant comme but l'utilisation du produit fini avec les élèves:

SPÉCIFICITÉS:

Nous pourrions décider de créer un jeu en débutant par la thématique

Nous pourrions plutôt partir sur la mécanique, en privilégiant un jeu qui consisterait à se déplacer sur un parcours.

Favoriser une compétence à exercer (exemple: maîtrise de la langue)

Finalement, nous pourrions vouloir donner une nouvelle vie à un matériel précis, tel que les cartes

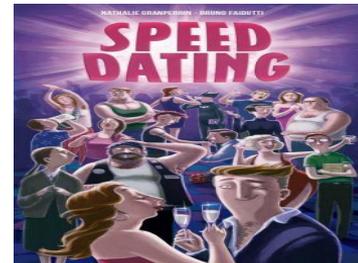
— Modifier ou Adapter un jeu pédagogique

Nous voudrions dès lors attirer l'attention sur la possibilité de reprendre des jeux existants, d'en extraire le principe afin de les rethématiser selon les besoins. (La seule limite étant alors notre imagination)

- Une adaptation selon la classe, ou l'établissement concernés
- Détourner de leur caractère ludique initial à des fins purement pédagogiques

⇒ On peut établir les modifications matérielles, des règles, le degré d'autonomie accordée aux joueurs, le(s) rôle(s) que devra assumer l'enseignant (observateur, arbitre, animateur, joueur ..)

EXEMPLE D'ADAPTATION D'UN JEU: "VOTE FOR ME" EXTRAIT DU





Pour finir:

Dans certaines spécialités, la création de jeu à laquelle les élèves prendraient part.

Son intérêt résidera plutôt dans la création elle-même que dans l'exploitation du jeu finalement produit.