

MAJUSCULES

LE JOURNAL DE LA SPV

N°133 – SEPTEMBRE 2021

ÉDITO

SI MÊME L'OCDE LE DIT...

Selon l'OCDE, moins de tâches administratives effectuées par les enseignant-e-s favorise le temps consacré à l'enseignement. De plus, selon l'organisme, si les professionnel-le-s de l'éducation sont satisfaits de leur environnement de travail, les élèves ont davantage de chance d'avoir de bons résultats. Des éléments qui ont déjà été soutenus à maintes reprises par la SPV et qui doivent dorénavant s'ancrer dans les établissements.

En juin 2021, l'Organisation de coopération et de développement économiques (OCDE) a publié sa nouvelle note de synthèse «Enseignement à la loupe»¹ intitulée «Stimuler les élèves sur le plan scolaire: Ce que peuvent faire les enseignants et les établissements scolaires». Ce texte, qui s'appuie sur la combinaison de deux recherches (PISA et TALIS, à laquelle la Suisse ne participe pas) confirme des revendications de la SPV. Deux éléments apparaissent:

«Les résultats scolaires des élèves s'améliorent lorsque les enseignants consacrent davantage de temps de classe à l'enseignement proprement dit (par opposition aux tâches administratives ou au maintien de la discipline).» (page 2)

Depuis plusieurs années, la SPV s'appuie sur une de ses résolutions de 2015 adoptées en Assemblée des délégué-e-s («Davantage de temps pour les élèves et non pour l'administratif!») pour combattre l'accroissement des tâches administratives effectuées par les enseignant-e-s

dans les actes quotidiens. Elle est intervenue à plusieurs reprises auprès du Département pour dénoncer la multiplication des directives et sous-directives locales. Par ailleurs, l'OCDE indique que les problèmes de discipline sont également un frein à l'apprentissage. On retrouve la revendication de la SPV de 2015 de mettre en œuvre une politique pour une prise en charge éducative dans les établissements.

Ainsi, la Société pédagogique vaudoise réitère une nouvelle fois sa position, identique à celle de l'OCDE apparemment, que le temps des professionnel-le-s doit être préservé pour accompagner les élèves dans leurs apprentissages.

«Plus les enseignants sont satisfaits de leur environnement de travail, plus leurs élèves obtiennent de bons résultats scolaires.» (page 2)

L'OCDE ajoute que «les chefs d'établissement et les autorités en charge de l'éducation pourraient travailler en collaboration avec les enseignants afin



d'identifier les conditions de travail qui nécessitent d'être améliorées» (page 4). Depuis de nombreuses années, la SPV rappelle l'article 49 de la LEO dans lequel la conférence des maîtres est consultée sur les choix concernant l'utilisation des ressources. Elle reste persuadée que si le corps enseignant était impliqué dans les décisions majeures de la vie de l'établissement, il serait davantage satisfait de son environnement de travail. L'OCDE indique même que les élèves obtiendraient de meilleurs résultats !

Ce sont pour ces raisons notamment que la SPV a revendiqué dès le début l'implication des professionnel-le-s de l'école dans l'élaboration du concept 360°, tant au niveau du comité de pilotage que par la consultation du projet en conférence des maîtres.

Gregory Durand, président

¹ OCDE (2021), «Stimuler les élèves sur le plan scolaire: Ce que peuvent faire les enseignants et les établissements scolaires», L'enseignement à la loupe, n° 38, Éditions OCDE, Paris, <https://doi.org/10.1787/af79e39a-fr>.

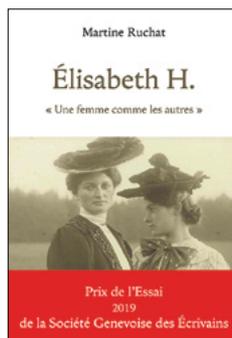
BIOGRAPHIE ET ROMAN DE FORMATION

Sur la route du féminisme et des pédagogies alternatives avec **Martine Ruchat¹** et **Élisabeth Huguenin au début du 20^e siècle en Suisse romande.**

« **S'**asseoir et rester les bras croisés comme ils l'ont appris avec le maître précédent, ils détestent cela; se taire et lire tout autant. Les grands garçons regardent leur maîtresse comme une femme par laquelle ils ne se laisseront jamais commander. Paul, qui a 15 ans, est aussi grand qu'elle: un mètre soixante-cinq. Rudes, ils le sont déjà. Rudes, ils le resteront, se dit-elle. Ces fillettes qui lui font face épouseront un camarade de classe et elles auront, suppose-t-elle en les regardant penchées sur leur devoir, une vie sans joie. Elle connaît bien ce monde dans lequel les femmes sont faites pour servir et où il n'y a aucune tâche à partager avec les hommes. Mais justement, elle voudrait que cela change; elle voudrait les entraîner à penser différemment, tous, et surtout les filles. Elle aimerait casser cette tradition qui veut que les femmes vivent dans le renoncement. Elle ne les laissera pas dans l'ignorance et cherchera à les faire changer de comportements. »²

Née en 1885 dans le canton de Neuchâtel, Élisabeth Huguenin a mené, après des études à l'Institut Jean-Jacques Rousseau à Genève, une carrière de pédagogue et ce malgré le conseil de sa tante Marie: « Il faut te marier, tu seras plus heureuse. » Mais Élisabeth pense, elle, que « les femmes ne doivent pas s'enfermer dans l'amour, les femmes n'ont pas leur centre dans l'homme mais en elle-même. » À la fin des années 1940, elle ouvrira à Neuchâtel un cabinet en vocation féminine, sorte de coaching avant la lettre.

Par sa biographie, Martine Ruchat nous fait connaître une personnalité féministe qui par ses rencontres, notamment avec Adolphe Ferrière, pédagogue de l'éducation active³, et Paul Geheeb, fondateur de



Martine Ruchat, Élisabeth H. « Une femme comme les autres », Éditions Slatkine Genève, 2021. Élisabeth (de face) avec sa sœur Charlotte.

l'Odenwaldschule en Allemagne⁴, s'intéressera aux pédagogies alternatives au fil d'un itinéraire pédagogique varié, entre la Suisse, l'Allemagne et la France. Élisabeth Huguenin tenait à ce que l'enfant puisse vivre le plaisir d'apprendre. Mais il fallait aussi qu'il puisse apprendre à apprendre pour développer son autonomie.

Martine Ruchat place dans son récit des extraits d'un faux journal qu'elle attribue à Adolphe Ferrière. Elle nous transmet ainsi le point de vue fictif d'un ami d'Élisabeth H. et des explications sur le contexte pédagogique qui l'entoure puisque celui-ci a joué pour elle un rôle de guide et de formateur.

Dès 1950, Élisabeth Huguenin commence à rédiger ses Mémoires qui, malgré son souhait, ne seront pas publiées contrairement à d'autres ouvrages. Martine Ruchat en prend acte et lance son récit à partir de cette archive.

Elle en fera un roman de formation. Elle choisit également de transformer le point de vue plutôt sombre qu'Élisabeth Huguenin adopte sur elle-même quand elle rédige ses Mémoires. Libéré du carcan de la morale étriquée d'une époque, le portrait d'Élisabeth H. est ainsi revisité avec tendresse et admiration. Les trois

générations qui nous séparent d'elle nous permettent d'apprécier pleinement ce destin original.

La vie d'Élisabeth Huguenin s'est arrêtée un peu après Mai 68. A-t-elle eu le temps de reconnaître l'avènement de ses propres valeurs? Quoi qu'il en soit Martine Ruchat témoigne de sa lutte pour faire exister une pédagogie de la liberté et pour l'émancipation des femmes. Elle révèle aussi son ambition de femme-écrivain qui publie des ouvrages sur ses expériences, notamment *Les tribunaux pour enfants*, et des essais sur la condition des femmes.

Élisabeth H. est interpellée très tôt par les récits de celles et ceux qui ont connu la communauté de Monte Verità au Tessin, à la recherche d'un mode de vie nouveau en ce début du 20^e siècle⁵. En suivant Martine Ruchat, on avance avec *Élisabeth H.* sur la route de la pédagogie et des écoles nouvelles et, en remontant le temps, c'est tout un monde qui est reconstruit. Avec cette femme, curieuse des avant-gardes, on découvre à Lausanne l'Institut Monnier à La Rosiaz sur Lausanne et l'École Ferrer⁶, l'École-foyer des Pléiades et l'École de la Pelouse près de Bex⁷ ou encore l'École des Roches en Normandie⁸, de renommée internationale, où elle restera dix ans. Elle collaborera aussi à l'École d'Humanité de Paul et Édith Geheeb fondée en 1934 à Pont-Céard près de Versoix avant de s'installer définitivement en 1946 dans l'Oberland bernois.

Martine Ruchat évoque aussi l'intérêt d'Élisabeth Huguenin pour l'action sociale à peine née. Celle-ci est engagée en 1931 par le Service social de l'enfance de Paris, elle deviendra directrice du Foyer de Soullins qui accueillera des enfants et jeunes délinquants.

À travers le récit de ces multiples *voyages pédagogiques*, Martine Ruchat nous fait aimer cette femme audacieuse qui a osé, non sans réticences, s'éloigner des prescriptions d'une époque, et on découvre à travers elle un monde un peu oublié qui s'interrogeait déjà sur le rôle de l'éducation dans l'émancipation des femmes.

Antoinette Fallet Girardet

¹ Martine Ruchat a publié plusieurs ouvrages sur l'histoire de l'éducation et de la psychologie, des sources (correspondance, journal intime) et des récits biographiques dont *Le Roman de Solon: enfant placé, voleur de métier et Édouard Claparède. À quoi sert l'éducation?* Elle a été professeure à l'Université de Genève.

²⁻⁸ Toutes les références se trouvent sur spu-ud.ch.

MAJUSCULES

LE JOURNAL DE LA SPV

NUMÉRO SPÉCIAL



NUMÉRO SPÉCIAL SUR LE JEU

Dans sa tradition de propositions pédagogiques, la Société pédagogique vaudoise a voulu développer sa capacité d'innovation en proposant cette année un dossier spécial sur le jeu. Ayant une place primordiale dans la société et dans les apprentissages, la thématique du jeu est traitée sous plusieurs angles. Bonne lecture!

Le jeu s'invite partout: à l'école, en classe ou dans la cour, à la maison durant les longues soirées d'hiver, les rencontres entre ami-e-s, les vacances ou encore pendant les voyages. Pour passer le temps du transport, je me rappelle avoir joué mathématiquement avec les chiffres des plaques d'immatriculation des voitures croisées. Et vous, quel jeu avez-vous inventé pour passer le temps?

Le jeu est partout, inévitablement donc à l'école. Ce numéro spécial consacré à cette thématique présente le jeu sous plusieurs formes. Pour se divertir, ou pour apprendre, ou les deux? Selon Ulrich Schädler, directeur du Musée Suisse du Jeu, les enfants «s'approprient les éléments clés de toute société civile comme le respect de l'autre, la différence entre adversaire et ennemi, le concept de règles, le fair-play et la gestion des émotions. Puis la diversité des jeux permet l'exercice, entre autres, de la motricité fine, de l'improvisation, de certaines opérations mathématiques,

de la stratégie, de l'empathie, de la créativité, de la communication ou encore de la coopération.» Au moins, c'est clair!

Ainsi, dans ce numéro, vous trouverez le Musée Suisse du Jeu qui ouvre ses portes aux enseignant-e-s vaudois en proposant des activités pour les classes; une interview sur les apports du jeu dans le développement cognitif, émotionnel et social de l'enfant, et une autre sur le jeu vidéo; des propositions de jeux à faire en classe tant pour les cycle 1, 2 et 3 (voire même plus...) et un article sur les jeux à la récréation.

Toujours en pleine réflexion sur les pratiques pédagogiques actuelles, la Société pédagogique vaudoise se réjouit de vous offrir ce dossier et vous souhaite une passionnante lecture sur cette thématique primordiale dans notre profession.

Gregory Durand, président

Offres pour les membres SPV (sur présentation de la carte de membre)

Entrée gratuite au Musée Suisse du Jeu, La Tour-de-Peilz
10% de rabais au magasin Jeux et Jouets Davidson, Lausanne

TABLE DES MATIÈRES

4	MUSÉE SUISSE DU JEU
6	LE JEU À L'ÉCOLE
8	PROPOSITIONS DE JEUX À L'ÉCOLE
10	LE JEU VIDÉO POUR APPRENDRE
12	DES JEUX POUR LA RÉCRÉATION
14	AWALÉ

AU MUSÉE SUISSE DU JEU AVEC LA CLASSE

Le Musée Suisse du Jeu, au Château de La Tour-de-Peilz, est... un musée. Et donc un lieu d'apprentissage. Si le jeu n'est pas directement lié à une discipline spécifique du programme scolaire, il offre une multitude d'approches et l'utilisation d'un grand nombre de capacités transversales. Dans l'idéal, la visite du musée se fait de manière ciblée en suivant un fil rouge et un but didactique précis. Interview d'Ulrich Schädler, directeur du Musée Suisse du Jeu.



Le Musée Suisse du Jeu parcourt les 5000 ans d'histoire culturelle des jeux, depuis les civilisations antiques jusqu'à nos jours. Sa collection est reconnue comme l'une des plus importantes sur ce thème. Contrairement à de nombreux musées du jouet, qui tournent autour de l'enfance, ce Musée a pour seule thématique les jeux, ce qui change le discours. En effet, tandis que les enfants abandonnent leurs poupées, leurs billes et leurs voitures jouets à un moment donné, des jeux comme les échecs, la pétanque, les fléchettes, les loteries ou le jass se pratiquent à tout âge.

► Pourquoi recommanderiez-vous la visite du Musée à une classe ?

Le jeu étant une activité proche des enfants, il facilite l'accès à des cultures et époques différentes. Le voyage dans le temps et autour du monde proposé par l'exposition permanente permet de comprendre le rôle essentiel du jeu

pour les sociétés humaines. Depuis des milliers d'années les hommes jouent partout dans le monde. Mais on ne joue pas partout et toujours aux mêmes jeux. Chaque société a ses propres jeux et traditions ludiques. Et le Musée propose des ateliers ciblés, qui tournent autour d'une époque ou un pays. En plus, le parcours ludique en plein air fait la joie des enfants petits et grands.

Pourriez-vous présenter un exemple d'animation proposé par le Musée du Jeu pour les classes ? Pour quels publics cibles ?

Les ateliers thématiques proposés sont adaptables à l'âge des élèves ou à la discipline. C'est pourquoi nous parlons au préalable avec les enseignants intéressés pour définir le contenu de l'atelier. Pour donner un exemple, l'atelier sur les jeux romains sera différent pour une classe du cycle 2, du cycle 3, pour un cours d'histoire ou pour une classe de latin.

Nous pouvons aussi proposer des activités pour une thématique spécifique en collaboration avec les enseignants qui le souhaiteraient, comme autour des jeux de la 1^{re} ou 2^e Guerre mondiale, l'histoire suisse, le colonialisme, l'époque napoléonienne ou bien sur le lien entre mathématiques et jeux, etc.

Le voyage dans le temps et autour du monde proposé par l'exposition permanente permet de comprendre le rôle essentiel du jeu pour les sociétés humaines.

Comment prolongeriez-vous la visite avec des élèves une fois en classe ?

Cela dépend de la thématique choisie. On peut par exemple se questionner sur un ou plusieurs jeux actuels sur un thème d'histoire (et il y en a de très bons !):

se demander si le scénario est crédible, et faire des recherches sur l'origine des informations (textuelles et iconographiques) transmises par le jeu. Pour les jeux romains, une classe de latin pourrait traduire les textes antiques avant ou après la visite et reconstituer les règles du jeu. D'autres jeux édités en Europe à la fin du XIX^e siècle sont très intéressants à étudier concernant la politique coloniale et nationaliste. Et en ce qui concerne l'awélé, le jeu de calcul africain pratiqué dans plusieurs écoles à la suite de nos formations, il vaut la peine de le jouer régulièrement, pour que les élèves puissent mieux en comprendre les finesses et améliorer leurs performances pour en tirer plus de satisfaction. Et bien évidemment, les élèves peuvent aussi fabriquer des jeux anciens.

Pour vous, quel impact peut avoir le jeu sur les apprentissages des enfants ?

En règle générale, les enfants apprennent par le jeu. D'abord ils s'approprient les éléments clés de toute société civile comme le respect de l'autre, la différence entre adversaire et ennemi, le concept de règles, le fair-play et la gestion des émotions. Puis la diversité des jeux permet l'exercice, entre autres, de la motricité fine, de l'improvisation, de certaines opérations mathématiques, de la stratégie, de l'empathie, de la créativité, de la communication ou encore de la coopération.



Pour des thématiques plus spécifiques, il y a des jeux thématiques sur l'histoire, la géographie, les mathématiques, les langues, etc. Il existe de nombreux jeux qui, par leurs mécanismes, permettent d'apprendre beaucoup de choses, et ceci pas seulement pour les petits.

Propos recueillis par Gregory Durand

Informations pratiques

Musée Suisse du Jeu
Rue du Château 11, CH-1814 La Tour-de-Peilz
T. 021 977 23 00
info@museedujeu.ch | www.museedujeu.ch

Horaires d'ouverture :
ma-di 11h-17h30; des ouvertures spéciales pour les écoles sont possibles.

JEU

UNANIMO

JEU DU COMMERCE AUX ÉDITIONS COCKTAILS GAMES

PUBLIC 3-4P et plus

MATÉRIEL

- Cartes images
- Feuilles ou ardoises
- Crayons ou stylos

OBJECTIFS

- Observer le fonctionnement de la langue et s'approprier des outils de base pour comprendre et produire des textes (constitution et exploration d'un champ lexical).

DÉROULEMENT

- Regrouper les élèves par 3 ou 4.
- L'enseignant-e tire une carte image et la montre aux groupes.
- Chaque groupe écrit 8 mots que lui inspire l'image.
- Quand un premier groupe a trouvé ses 8 mots, les autres s'arrêtent.
- Le 1^{er} groupe lit le 1^{er} mot. Le 1^{er} groupe et les autres groupes lèvent la main s'ils ont écrit le même mot et gagnent autant de points que de mains levées. Si aucun autre groupe n'a inscrit le mot proposé, il gagne 0 point.

- On continue ainsi de suite jusqu'à ce que les 8 mots aient été passés en revue.
- Un 2^e groupe propose ses mots. Il procède de la même façon en ne mentionnant que les mots qui n'ont pas été énumérés par le 1^{er} groupe. Et ainsi de suite avec les autres groupes. Le dernier groupe n'a pas besoin de lire ses mots puisqu'il est le seul à les avoir écrits.
- L'enseignant-e tient les comptes des points au tableau.
- L'équipe gagnante est celle qui a le plus de points.

PROPOSITIONS

- On peut élaborer la liste de vocabulaire de la semaine après une partie d'Unanimo.
- Avec les mots trouvés par les groupes, on peut travailler sur la nature des mots en les classant, par exemple.



LE JEU À L'ÉCOLE ET SON RÔLE DANS LES APPRENTISSAGES SCOLAIRES

Le « jeu de faire semblant », ou jeu symbolique, a été un peu oublié ces dernières années à la suite de la parution du PER. Pourtant, il fait partie des activités essentielles pour le développement des outils pour apprendre, ainsi que pour l'entrée dans les apprentissages scolaires au cycle 1. Interview d'Anne Clerc Georgy, professeure ordinaire à la HEP Vaud.

► Qu'est-ce que le « jeu de faire semblant » ?

C'est une situation imaginaire créée par les enfants dans laquelle ils choisissent, négocient et interprètent des rôles. En jouant, ils obéissent aux règles de ces rôles. Ils font exister des désirs impossibles (conduire une fusée) et expérimentent « pour de faux » des situations rencontrées (gronder sa poupée) ou des savoirs en construction (écrire une ordonnance).

Quels sont les apports du jeu au niveau cognitif ?

En jouant, les enfants apprennent à se détacher de leurs perceptions immédiates. Ce n'est plus l'objet ou la situation qui impose un sens (un crayon pour écrire), mais c'est de la situation imaginaire que naissent les significations (j'ai besoin d'une baguette magique, je prends un crayon). Le jeu de faire semblant apprend à l'enfant à agir par la pensée et en dépit de ce qu'il perçoit. Dans le jeu, les élèves s'entraînent à faire des expériences par la pensée, mais en action. De plus, dans le jeu, ils sont à la fois metteurs en scène et acteurs. Ainsi, ils apprennent à guider leurs actions, leurs paroles et progressivement leur pensée.

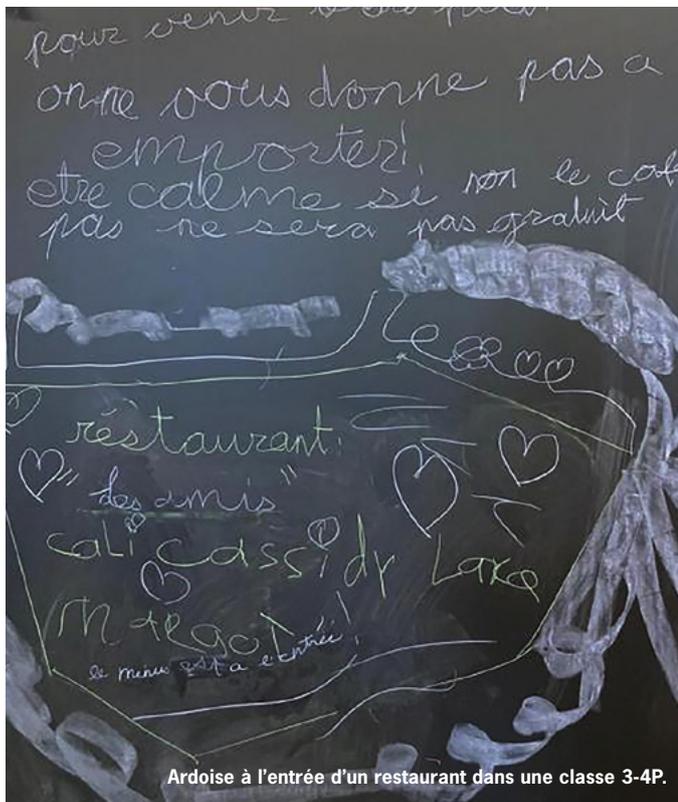
Ils peuvent aussi tester différents scénarios (et si la nuit ne s'arrêtait plus ?) et imaginer leurs effets. Le jeu favorise ainsi le développement de l'imagination et de la métacognition.

et au niveau relationnel ?

Tout d'abord, les enfants doivent négocier un scénario et des rôles (on dira que tu serais le docteur et moi le malade). Puis, ils se régulent mutuellement pour faire respecter les règles des rôles (tu ne peux pas parler, tu es un bébé). Enfin, ils adoptent d'autres perspectives et développent ainsi leur empathie et leurs capacités à gérer des conflits.

au niveau émotionnel ?

En jouant, les enfants testent, éprouvent volontairement différentes émotions. Ils peuvent même expérimenter en même temps des émotions contradictoires (content de jouer à être triste). Quand c'est « pour de faux », l'enfant peut s'entraîner et tester sa résistance (si sa peluche lui interdit de manger le chocolat sur la table, il résiste à l'envie de le manger beaucoup



Ardoise à l'entrée d'un restaurant dans une classe 3-4P.

plus longtemps que si c'est son papa). Ainsi, le jeu est un terrain particulièrement propice pour apprendre à négocier et réguler ses émotions.

Y aurait-il d'autres apports ?

Dans le jeu, les élèves prennent des risques et explorent les expériences et les connaissances qu'ils sont en train de construire, c'est donc le lieu privilégié pour les observer et avoir accès à ce qu'ils comprennent, ce qui les intéresse et ce qu'ils auraient besoin d'apprendre pour progresser. Dans ce sens, le jeu est une activité idéale pour prendre des informations, pour évaluer les progressions.

Quelle est la place du jeu symbolique dans le développement de l'enfant ?

Entre 3 et 7 ans, c'est l'activité maîtresse, c'est-à-dire l'activité la plus propice à générer les gains développementaux propres à cet âge. Le jeu favorise le développement de l'abstraction, de l'imagination, de l'autorégulation, de la capacité à penser sans agir ou encore à négocier avec ses émotions. De plus, il est le lieu privilégié de l'appropriation des savoirs travaillés à d'autres moments en classe.

Le jeu favorise le développement de l'abstraction, de l'imagination, de l'autorégulation.

Est-ce qu'il y a une limite d'âge pour apprendre en jouant à faire semblant ?

Si entre 3 et 7 ans, les enfants apprennent à jouer et développent ainsi des capacités cognitives, affectives et sociales, c'est toute la vie que nous faisons usage du « faire-semblant » pour apprendre (faire semblant de raconter ses vacances en « je », imaginer la vie des hommes des cavernes), comprendre (rejouer dans sa tête un conflit) ou anticiper (jouer un entretien d'embauche pour s'y préparer).

Comment puis-je intégrer au mieux le jeu dans mon enseignement ?

En 1-2P, le jeu peut aussi permettre d'adoucir la transition entre la maison et l'école. Ainsi, je recommande de laisser aux élèves une heure de jeu libre à l'entrée en classe. Le plus important est que ce temps de jeu quotidien ne soit pas découpé en petits morceaux, mais dure progressivement une heure pour permettre les apprentissages décrits plus haut. En 3-4P, il est préférable de leur laisser au moins une fois par semaine 2 périodes pour leur permettre de développer des scénarios riches et complexes, impliquant le réinvestissement de savoirs scolaires.

Propos recueillis par Gregory Durand

JEU

WER IST ES / WHO IS IT?

PUBLIC Cycle 3

MATÉRIEL En fonction des notions travaillées

OBJECTIFS

- Réviser le vocabulaire d'une langue étrangère

EXPLICATIONS

Basé sur le « Qui est-ce ? », ce jeu permet de réviser du vocabulaire des champs lexicaux « vêtements » et « caractéristiques physiques ». Il permet de garder l'attention de tous les élèves, car ils doivent comprendre ce que dit leur camarade, faute de quoi ils vont rester debout jusqu'à la fin du jeu.

DÉROULEMENT

1. Désigner un élève qui pose des questions.
2. Désigner un élève qui choisit un autre élève (sans le communiquer).
3. Donner les consignes:
 - a. L'élève qui pose des questions doit poser des questions fermées à son binôme (du genre: « Est-ce que l'élève porte une chemise rouge ? »)
 - b. L'autre élève doit répondre par oui ou non.
 - c. Les élèves qui ne sont pas concernés (donc qui ne portent pas de chemise rouge) s'asseyent.
4. À la fin, le dernier élève debout (donc celui qui avait été choisi) peut choisir l'élève suivant et l'élève qui vient de répondre aux questions lui pose les questions au prochain round.



SUPER QUI EST-CE ?

LE JEU DONT TU ES LE HÉROS

PUBLIC adaptable aux cycles 1 à 3

MATÉRIEL les élèves

OBJECTIFS

Cycle 1

- Comprendre et produire des textes oraux d'usage familial et scolaire en prenant en compte les consignes et les interventions de l'enseignant et celles des autres élèves.
- Représenter des phénomènes naturels, techniques ou des situations mathématiques en triant et organisant des données.
- Participer à la construction de règles facilitant la vie et l'intégration à l'école et les appliquer en développant le respect mutuel.

Cycle 2

- Produire des textes oraux variés propres à des situations de la vie courante en mobilisant ses connaissances lexicales.
- Représenter des phénomènes naturels, techniques, sociaux ou des situations mathématiques en triant et organisant

des données.

- Produire des énoncés simples propres à des situations familières de communication en réagissant aux interventions de l'enseignant et à celles des autres élèves.
- Produire des énoncés simples propres à des situations familières de communication en mobilisant et en utilisant ses connaissances lexicales et structurelles.
- Reconnaître l'altérité et développer le respect mutuel dans la communauté scolaire.

Cycle 3

- Produire des textes oraux variés propres à des situations de la vie courante en mobilisant ses connaissances lexicales et structurelles et en sélectionnant et en organisant un contenu.
- Produire des textes oraux variés propres à des situations de la vie courante en mobilisant ses connaissances lexicales et structurelles et en sélectionnant et en organisant un contenu.
- Reconnaître l'altérité et la situer dans son contexte culturel, historique et social.

DÉROULEMENT

Les élèves se mettent debout. L'enseignant-e choisit un-e élève et le/la met dans sa tête. Les élèves, grâce à des questions pertinentes, doivent découvrir qui est l'élève. Les enfants éliminés parce que ne correspondant pas au critère évoqué dans la question s'asseyent, le but étant de n'avoir plus qu'un-e élève debout.

VARIANTES

- Autoriser un certain nombre de questions afin d'obliger les élèves à trouver le plus grand dénominateur commun entre eux (fille-garçon, 1P-2P...).
- Imprimer les photos de chaque élève de la classe afin que les élèves puissent y jouer seuls.

- Choisir d'autres sujets (mots de voc, en questionnant sur le nombre de syllabes, la présence ou absence d'une lettre, rime..., personnages de contes...).

DIVERS SUPPORTS À IMPRIMER

- un qui est-ce des monstres
<http://ekldata.com/66qYEBb-mLiymyYE-cAQvKh60xuc/qui-est-ce-monstre.pdf>
- un qui est-ce Pokémon
<https://www.unjourunjeu.fr/printable/qui-est-ce-pokemon/> (s'inscrire pour y accéder)

TEMPÊTE EN MER!

JEU



VARIANTE MATHÉMATIQUES

MATÉRIEL

- Chaises ou cerceaux ou sautoirs (nombre équivalent au nombre d'élèves)
- Cartes avec des nombres de 1 à... ?

DÉROULEMENT

Chaque élève prend une carte avec un nombre et la tient devant lui. Le capitaine annonce:
« Tempête en mer à ceux qui... »

EXEMPLES D'ÉNONCÉS

- «... sont pairs / impairs »
- «... sont plus grands / petits que 100 »
- «... se trouvent entre 45 et 85 »
- «... n'ont pas de dizaine »
- «... ont une dizaine paire »
- «... sont multiples de 5 »
- etc...

PUBLIC Cycles 1 et 2

MATÉRIEL Chaises ou cerceaux ou sautoirs (nombre équivalent au nombre d'élèves -1)

OBJECTIFS

- Collaborer (prise en compte de l'autre, connaissance de soi et action dans le groupe).
- Être observateur.
- Être rapide et réactif.
- Créer des énoncés en lien avec les élèves de la classe.

DÉROULEMENT

- Les élèves sont les passagers d'un bateau naviguant par temps difficile...
- Les joueurs sont disposés en cercle, assis sur des chaises, dans des cerceaux ou des sautoirs à l'exception du capitaine qui est debout au centre du cercle.
- Le meneur annonce, d'une voix assez forte pour que tout le monde l'entende au milieu de la tempête: « Tempête en mer à ceux qui... », suivi d'une caractéristique correspondant à plusieurs participants.

EXEMPLES D'ÉNONCÉS

- «... ont des lacets »
- «... ont les cheveux blonds »
- «... aiment les fraises »
- «... ont deux frères »
- «... ont un A dans leur prénom »

Les possibilités sont illimitées...

Les joueurs ainsi désignés doivent quitter leur place et trouver une nouvelle place, libre, le plus rapidement possible.

Le capitaine profite de la tempête pour essayer d'occuper une des places libérées dans le cercle. S'il réussit, un des participants se retrouve sans place et devient à son tour capitaine.

Pour débiter, l'enseignant·e prend la place du meneur pendant plusieurs parties, sans changer de place, ceci afin de familiariser les élèves avec le jeu et de leur montrer la palette des différents énoncés.

VARIANTE FRANÇAIS

MATÉRIEL

- Chaises ou cerceaux ou sautoirs (nombre équivalent au nombre d'élèves)
- Cartes avec des mots de vocabulaire

DÉROULEMENT

Chaque élève prend une carte avec un mot et la tient devant lui. Le capitaine annonce:
« Tempête en mer à ceux qui... »

EXEMPLES D'ÉNONCÉS

- «... ont 5 lettres »
- «... sont au féminin »
- «... se trouveraient après le mot 'table' dans le dictionnaire »
- «... qui riment avec 'souris' »
- «... commencent par la lettre D »
- «... prennent un X au pluriel »
- etc...

LE JEU VIDÉO POUR APPRENDRE

Tous les types de jeux peuvent avoir un intérêt pour les apprentissages, même ceux qui ne sont pas créés dans ce but. Piaget et les psychologues du développement l'ont bien observé, le jeu libre des enfants est une activité fondamentale pour les apprentissages (motricité, gestion des émotions, sociabilisation, logique...).

Les serious games visent à proposer des apprentissages à l'aide de différents moyens ludiques. Apprentissages plus ou moins approfondis (d'une simple sensibilisation à de l'analyse, de la résolution de problèmes, voire des moments de création...). Idéalement les contenus d'apprentissage devraient être pleinement intégrés dans les mécaniques de jeu (et pas seulement ajoutés en complément, ou en alternance avec des phases ludiques). Il y a évidemment différents niveaux de qualité des serious games, car c'est aussi parfois un argument commercial de qualifier un jeu de « serious game » (notamment pour les parents et enseignants), il faut donc à chaque fois malgré tout vérifier la qualité du contenu proposé et son adéquation avec le public visé.

Interview de Florence Quinche, professeure associée à la HEP, sur cette thématique.

► Pour quelles raisons proposez-vous d'apprendre avec des jeux ?

Les jeux ont un intérêt dans l'enseignement pour plusieurs raisons, ils permettent des modes d'apprentissage plus ludiques et différents des exercices. Certains jeux demandent une collaboration (en équipes), des moments de communication, mais aussi favorisent des activités autonomes des élèves. Ils proposent souvent aussi une scénarisation, qui peut faciliter l'entrée dans l'activité par le recours à l'imaginaire, à la fiction.

Et pour quelles raisons spécifiquement avec des serious game ?

Par exemple, les jeux vidéos non sérieux (non prévus pour des apprentissages explicites) demandent de la part des enseignant-e-s la création d'un scénario pédagogique, afin d'explicitier et de choisir ce qui dans le jeu sera mis en lien avec les cours, et les activités que les élèves auront à réaliser avec le jeu (des détournements de jeux sont parfois aussi très intéressants, mais cela demande beaucoup d'investissement de la part des enseignant-e-s).

En principe, les serious games explicitent les apprentissages qui sont visés par l'activité proposée, les degrés de difficulté, les prérequis pour jouer.

L'avantage des serious games est qu'ils permettent un usage plus aisé pour les enseignant-e-s. En effet, en principe les serious games explicitent les apprentissages qui sont visés par l'activité proposée, les degrés de difficulté, les prérequis pour jouer. Ils offrent aussi des informations sur les sources théoriques ou scientifiques sur lesquelles les contenus du jeu ont été construits. En général, ils offrent aussi des propositions pédagogiques (idées de séquences, de gestion du groupe classe durant le jeu, activités complémentaires, modalités de debriefing,

et parfois également des liens avec les curriculums scolaires). Par exemple le jeu vidéo Buzanglo, sur le thème du racisme, propose une phase complémentaire au jeu vidéo, sous forme d'un débat, avec du matériel (cartes) permettant d'organiser le débat sur les contenus découverts dans le jeu avec un grand groupe d'élèves. C'est aussi un moyen de vérifier la compréhension et les apprentissages effectués.

Qu'apporte-t-il aux élèves ?

Sans doute du plaisir, mais aussi la satisfaction de cheminer à son rythme, de découvrir un autre univers avec les autres élèves, se confronter à des défis sans que l'erreur soit dramatique. Vivre une expérience dépaysante, différente des exercices classiques. Un apprentissage situé dans un univers fictionnel, mais dont les compétences sont potentiellement transférables.

Pourriez-vous donner des exemples de serious game ?

Father and son, jeu d'aventure narrative créé par le Musée archéologique de Naples (dès 10 ans), vise à faire découvrir certaines œuvres du musée à travers des voyages dans le temps. (fr, ang, it, all, esp.), <http://www.fatherandsongame.com/>

Mission US, jeu d'histoire sur les États-Unis, en anglais, (6 périodes, du 18e siècle à la Seconde Guerre mondiale), pour les 14-18 ans. C'est un jeu qui fait vivre différentes périodes de l'histoire américaine à

travers plusieurs personnages (une jeune immigrée polonaise, une esclave dans une plantation, un couple d'agriculteurs pendant la crise de 1929...). L'histoire est ainsi approchée à travers des récits de vie interactifs, dans une perspective subjective qui favorise l'immersion dans le récit. <https://www.mission-us.org/>

Gueule d'ange, un jeu sur l'histoire de la Première Guerre mondiale, à partir d'une enquête sur une photographie. Au cours de l'enquête, on découvre de réelles archives historiques en ligne. Les apprentissages sont donc directement transférables dans la pratique. Le jeu transmet non seulement des savoirs mais aussi des compétences en lien avec le travail de l'historien. Pour les 13-18 ans. <https://gueuledange.yvelines.fr/#landing>

J'aime les patates, jeu en ligne sur le changement social et l'exploitation des ressources naturelles (pour les 10-14 ans). <http://jaimespates.onf.ca/>

Buzanglo, Démonte tes clichés! Jeu suisse sur la prévention du racisme envers les roms, dès 12 ans, <http://www.buzanglo.org/>

Un serious game pourrait être utile dans le cadre de harcèlement entre élèves. Pourriez-vous présenter les détails et les apports de ce jeu?

Lors d'une journée de prévention destinée aux élèves d'un établissement secondaire, les enseignants avaient choisi parmi une

série de jeux de prévention deux activités en ligne: une nouvelle interactive (un livre dont vous êtes le héros en vidéo) et un jeu «point and click» (www.stopviolence.net) où l'on mène l'enquête dans un établissement scolaire pour y déceler les problèmes de violence (racket, harcèlement, etc.). Il s'agit d'un jeu de déduction, où l'on doit rassembler des indices de diverses natures (objets, messages, textes...) pour comprendre différentes situations de violence. Très simple à jouer (techniquement), et très court aussi (10-12 minutes), il permet cependant de placer un sujet délicat à distance (dans un univers fictionnel, mais proche du réel des élèves). Le jeu travaille sur le rôle des témoins de harcèlement et sur le sens de la responsabilité. Il fait appel à l'observation, l'analyse et la réflexion des élèves, qui doivent assembler les différents indices pour comprendre une situation et ses effets possibles sur les victimes.

Proposer un jeu vidéo pour apprendre, est-ce plus facile pour intéresser les adolescent-e-s comparative-ment à une méthode dite plus classique? Qu'est-ce que cela apporte?

Il y a sans doute un effet de nouveauté qui intéresse les élèves, encore peu habitués à ce moyen d'enseignement. Le fait de jouer en groupe (avec une posture de l'enseignant en retrait) peut aussi être valorisant pour les élèves, mettant en avant leurs compétences de résolution de problèmes et leur autonomie. Mais il y a presque toujours dans les classes un ou deux élèves réfractaires à ce type d'activité, soit parce

qu'ils ont des difficultés à y jouer, soit par convictions personnelles. Mais on peut tout à fait imaginer d'autres types de jeux qui motivent autant les adolescents (jeux de rôles, de plateau) que les jeux vidéos. Cela dépendra aussi évidemment de la qualité du jeu vidéo, car malheureusement de nombreux serious games ne sont pas suffisamment ludiques ou bien réalisés pour intéresser les adolescent-e-s.

Quel cadre mettez-vous en place afin de limiter la pratique du jeu vidéo (afin d'éviter notamment une dépendance)?

Les serious games ont en général une durée limitée (rarement plus de deux heures), ils engendrent peu de dépendance, notamment du fait qu'ils sont souvent moins ludiques que les jeux classiques. Une fois les problèmes résolus, ils perdent de leur intérêt. Les jeux vidéos, même «classiques» sont encore très peu utilisés en classe pour le moment. C'est peut-être le temps global de consommation des écrans (smartphone y compris) qui devrait être repensé (réseaux sociaux, visionnement de vidéos, cours en ligne, etc.), dans un équilibre avec les autres types d'activités.

Propos recueillis par Gregory Durand

Plus d'infos sur la réalisation de séquences pédagogiques avec des jeux: Dossier pédagogique, Expo «Games», Musée national, château de Prangins <https://www.chateaudeprangins.ch/games>

JEU

VOLEURS DE POINTS

PUBLIC Cycle 3

MATÉRIEL En fonction des notions travaillées

OBJECTIFS

- Entraîner des notions spécifiques.

EXPLICATIONS

Ce concept de jeu simple permet d'entraîner des notions dans n'importe quelle discipline d'une manière efficace et ludique en gardant l'attention de (presque) tous les élèves. L'élément clé est la possibilité de voler des points à l'autre groupe en relevant une erreur, ceci permettant de garder l'attention de tous les élèves pendant que ce n'est pas leur tour.

DÉROULEMENT

1. Séparer les élèves en deux groupes.
2. Présenter une tâche à résoudre, par exemple des textes lacunaires, des calculs, des parties du corps à nommer, etc.
3. Donner les consignes aux élèves
 - a. Les élèves doivent résoudre la tâche l'un après l'autre en alternant les groupes (selon la tâche avec une limite de temps).
 - b. Si l'élève résout la tâche, son équipe marque un point.
 - c. Si l'élève fait une erreur, l'équipe adverse marque un point. Ceci uniquement si l'élève adverse relève l'erreur. Autrement, aucune équipe ne marque de point.
4. Comptabiliser les points et désigner le vainqueur.

DES JEUX POUR LA RÉCRÉATION

Votre cour de récré est dépourvue de mobilier de jeu? Vous êtes lassé-e de voir l'espace monopolisé par les jeux de balle excluant une grande partie des élèves du collège? Voici quelques idées de jeux à mener à la récréation, pour favoriser la collaboration et le «jouer ensemble».



À quoi ressemble la cour de récréation de votre école? Selon le lieu, elle peut être couverte de béton ou pourvue d'espaces verts, aménagée de structures de jeux ou vide de tout mobilier urbain. Les réalités varient beaucoup dans le canton, même si un constat semble s'imposer: les cours de récréation sont souvent les «parents pauvres» des budgets communaux. Les responsables des infrastructures, fréquemment découragés par les actes d'incivilité qui détériorent le matériel mis à disposition, optent bien souvent pour des aménagements minimalistes.

Les communes font ainsi l'économie d'une réflexion qui débouche sur un fait communément observé: l'espace central de la cour est utilisé pour des parties de football, organisées spontanément par les garçons et dont les filles se trouvent souvent exclues. Ces observations sur la

répartition genrée des enfants dans la cour de récréation font l'objet d'études de plus en plus nombreuses: l'absence de réflexion concernant l'organisation spatiale et l'aménagement des cours de récréation débouche trop fréquemment sur la marginalisation des filles, mais aussi des élèves jeunes ou «non conformes» (enfants en surpoids, handicapés, par ex.), sur les bords de la cour, les garçons les plus âgés occupant physiquement et symboliquement le centre de l'espace par leurs jeux de balle ou de course.

À ce sujet, les réflexions menées par la ville d'Yverdon-les-Bains sont intéressantes: le Service d'urbanisation de la ville est actuellement en train de repenser l'aménagement de ses cours d'école, pour encourager la mixité et favoriser le jouer-ensemble. Supprimer l'îlot central dévoué aux jeux de balle, favoriser

le développement de sous-espaces avec du mobilier simple que tous les enfants peuvent s'approprier, valoriser tous les types d'activité (courir, escalader, sauter, mais aussi discuter, lire, mener des jeux symboliques): ce sont les pistes envisagées par Yverdon, mais aussi par de nombreuses municipalités en France et dans les pays nordiques, pour faire des cours de récréation des espaces véritablement partagés.

Les recherches menées sur ce sujet encouragent également les enseignants à favoriser la mixité, notamment en proposant aux élèves des jeux qui favorisent la participation de toutes et tous. Nous vous proposons donc quelques idées de jeux, qui peuvent être appris aux élèves ou menés avec eux dans la cour de récréation. En espérant inciter nos élèves à davantage de mélange, pour découvrir d'autres manières d'être ensemble.



LE HÉRISSEON

MATÉRIEL des pincettes, en suffisance !
Préparation: Former des équipes de 6-8 élèves. Désigner un hérisson par équipe. Déposer les pincettes au sol à l'autre bout de la cour.

RÈGLES DU JEU Au top départ, chaque élève, sauf les hérissons, court ramasser UNE pincette et retourne l'accrocher aux habits du hérisson de son équipe. Quand il n'y a plus de pincettes, compter le nombre de pincettes sur les hérissons. L'équipe gagnante est celle qui aura le plus de pincettes.

LA CHENILLE

BUT Former une gigantesque chenille ! En se promenant dans la cour, chaque élève qui en rencontre un autre joue à «feuille-caillou-ciseau». Celui qui gagne devient la tête de la chenille, le perdant se plaçant derrière lui. Ensuite, lorsque 2 chenilles de 2 élèves se rencontrent elles jouent à «feuille-caillou-ciseau». La chenille qui perd se place derrière la gagnante. Les chenilles sont maintenant formées de 4 élèves. Même schéma jusqu'à ce que tous les élèves fassent partie de la même chenille.

SENS DESSUS-DESSOUS

MATÉRIEL 2 jeux de 52 cartes (à adapter selon le nombre d'élèves)

PRÉPARATION Former 2 équipes et placer les cartes, la moitié face visible, la moitié à l'envers dans toute la cour.

RÈGLES DU JEU L'équipe «À l'endroit» veut que toutes les cartes soient face visible. L'équipe «À l'envers» ne supporte plus de voir ces cartes à l'endroit et veut les retourner. Laisser jouer durant 2-3 minutes puis stopper. Compter le nombre de cartes et désigner l'équipe gagnante.

PUISSANCE 4 GÉANT

MATÉRIEL 24 cerceaux disposés sur 4 lignes

PRÉPARATION Séparer le groupe en deux équipes. Chaque équipe se place de chaque côté du jeu pour bien voir celui-ci.

RÈGLES DU JEU À tour de rôle, un-e élève se place dans un cerceau inoccupé de son choix. Comme dans le jeu de société, pour pouvoir gagner la partie, quatre élèves de la même équipe doivent se retrouver sur une ligne diagonale, verticale ou horizontale.

LES COWBOYS

PRÉPARATION Les élèves se placent en cercle (minimum 10 joueurs) et l'un d'eux est désigné comme meneur. Il se place au centre.

RÈGLES DU JEU L'élève qui est au centre pointe un élève du cercle. Ce dernier doit se baisser et ses deux voisins, à droite et à gauche, se tirent dessus en criant PAN ! Le premier qui a crié reste debout, l'autre doit s'asseoir. En cas d'égalité les deux restent debout.

Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus que deux élèves dans le cercle.

VARIANTE Ce jeu peut être utilisé pour apprendre les prénoms en début d'année. Les élèves ne doivent alors pas dire PAN ! mais le prénom de l'autre joueur.

LES ŒUFS COLORÉS

PRÉPARATION Un-e élève joue le loup. Les autres sont en ligne, les uns à côté des autres, face au loup.

RÈGLES DU JEU Chaque élève pense à une couleur dans sa tête. Ensuite, le loup dit: «toc-toc!» La ligne répond: «qui est là?» Le loup répond: «le méchant loup!» Les autres disent: «que veux-tu?» Le loup répond: «des œufs jaunes/rouges/verts/...!» Les élèves qui ont choisi cette couleur sortent de la ligne et essayent d'atteindre l'autre bout du terrain avant que le loup ne les touche.

Si le loup réussit à attraper un «œuf», alors celui-ci devient loup à son tour et le jeu recommence.

BALLON MARTEAU

MATÉRIEL 1 ballon

BUT DU JEU Faire sortir le ballon du cercle en le poussant entre les jambes d'un adversaire. Être le dernier joueur debout.

RÈGLES DU JEU Les élèves forment un cercle en ayant les jambes écartées et les pieds collés à ceux des joueurs voisins. Les mains jointes, ils se penchent en avant pour protéger l'espace entre leurs jambes. Les joueurs doivent faire circuler le ballon à l'intérieur du cercle en le frappant avec leurs mains jointes. Le ballon doit toujours rester au sol. Le joueur qui n'a pas réussi à empêcher le ballon de passer entre ses jambes doit sortir du jeu, continuer à jouer en se retournant vers l'extérieur ou poursuivre à genoux.

VARIANTE Ajouter des ballons supplémentaires.



CHEF-FE D'ORCHESTRE

PRÉPARATION Les élèves se placent en cercle. Un-e élève est choisi-e et s'éloigne du groupe. Pendant ce temps, un-e chef-fe d'orchestre est désigné-e silencieusement dans le cercle.

RÈGLES DU JEU L'élève qui est sorti revient et se place au centre du cercle. Le chef d'orchestre fait discrètement des gestes sans parler. Le reste des élèves l'imitent le plus vite possible, sans le regarder trop souvent. Le chef d'orchestre change régulièrement ses gestes. L'élève au centre a alors trois essais pour deviner qui est le chef d'orchestre. Une fois trouvé, ce dernier deviendra observateur et quittera la ronde le temps de désigner un nouveau chef d'orchestre.

Camille Dupertuis, Mélanie Leresche
et Lucie Lobsiger



MAÎTRESSE, ON PEUT FAIRE UNE PARTIE D'AWÉLÉ ?

L'Awélé est un jeu de calcul de la famille des Mancalas, ou jeux de semailles, pratiqués en Afrique, au Moyen-Orient, en Asie et dans les Caraïbes.

Ce jeu traditionnel millénaire est un outil culturel au service du développement de l'apprentissage mathématique et de l'interaction sociale dans ma classe de 5-6P. S'il stimule, comme beaucoup de jeux, la concentration, les compétences sociales et l'intégration, l'Awélé exerce en plus des capacités arithmétiques, la pensée créative et la motricité fine.

L'Awélé a des caractéristiques qui le rendent particulièrement attractif et pour l'enseignant et pour les élèves:

- Le matériel et les règles sont simples.
- Les parties sont courtes, elles peuvent être interrompues et reprises plus tard.
- L'Awélé est un jeu traditionnel et pas un jeu didactique. En jouant, les élèves utilisent et exercent leurs compétences sans s'en rendre compte et avec plaisir (ils peuvent gagner contre la maitresse!).
- Il est un tremplin interculturel qui permet de parler de différentes cultures, mais aussi de l'histoire des jeux et des jeux dans l'histoire.
- On peut organiser un tournoi au sein de la classe, dans l'établissement, ou une soirée intergénérationnelle.

Semer pour récolter est le principe fondamental du jeu.

Les joueurs de tout âge manipulent les graines et exercent leur motricité. Ils comptent et calculent constamment et s'exercent aussi à repérer les petites collections sans comptage. Ils développent des stratégies pour récolter les graines de l'adversaire ou protéger leurs semis. Les joueurs experts vont anticiper des coups et positionner leurs graines de manière tactique; ce qui vaut à l'Awélé la dénomination de «jeu d'échecs africain».

Une leçon de partage.

Le but est d'avoir plus de graines que l'autre joueur, mais sans l'affamer. Lorsque l'adversaire n'a plus de graines, il faut le nourrir, c'est-à-dire semer, si possible, des graines de son côté pour qu'il puisse jouer.

Une soirée intergénérationnelle à l'école?

Sur leur propre initiative, mes élèves de 6P ont organisé une «après-midi Awélé» avec les familles et les grands-parents. À cette occasion, ils ont pu être eux-mêmes formateurs et ont expliqué le jeu aux adultes. Les compétences acquises pendant l'année scolaire leur ont donné un certain avantage sur les adultes! Avec cette activité commune, les familles se sont mélangées et une sympathique dynamique de groupe a accompagné les joueurs. J'espère qu'on pourra faire de même à Noël prochain.

À FAIRE

Atelier «Awélé» au Musée Suisse du Jeu: www.museedujeu.ch

À AVOIR

Jeux Awélé pour la classe: jean.retschitzki@unifr.ch ou les fabriquer (mais éviter les boîtes à œufs qui ne permettent pas de visualiser suffisamment bien les graines).

À LIRE

Jean Retschitzki, Caroline Wicht, «Plaidoyer pour l'exploitation didactique des jeux de semailles», Carrefours de l'éducation, 2008/2 (n° 26), p. 153-168. DOI: 10.3917/cdle.026.0153.

URL: <https://www.cairn.info/revue-carrefours-de-l-education-2008-2-page-153.htm>

Jean Retschitzki, «Graines, cauris et tabliers. Diversité, origine et traditions dans les jeux de semailles», dans: Ulrich Schädler (éd.), Jeux de l'humanité, Slatkine, Genève 2007, p. 43-49

À VOS QUESTIONS

sophie.schaedler@edu-vd.ch

Par Sophie Schädler, institutrice EPS Sainte-Croix et environs

L'AVESAC SE PENCHE SUR LE CIF ET SES MODALITÉS

En 2021, l'Association vaudoise des enseignant-e-s en structure d'accueil (AVESAC) souhaite se concentrer sur la thématique des Cours intensifs de français (CIF) en proposant un questionnaire aux enseignant-e-s de CIF et en organisant une assemblée générale autour de cette thématique.



Afin d'avoir un aperçu global des différentes formes que peuvent prendre les cours intensifs de français dans le canton de Vaud, l'AVESAC a décidé de proposer un questionnaire aux enseignant-e-s en lien avec le CIF, le nombre de périodes, les salles à disposition, la quantité d'élèves concernés, le matériel utilisé... Ce questionnaire sera envoyé durant le premier trimestre de l'année scolaire 2021-2022 et nous nous réjouissons de lire vos réponses !

Si vous souhaitez également échanger de vive voix autour de cette thématique, n'hésitez pas à participer à notre Assemblée générale qui aura lieu le mercredi 29 septembre à 15h à la Maison de Quartier Sous-Gare de Lausanne (avenue Dapples 50).

Après la partie formelle, nous aborderons vos pratiques, situations et expériences d'enseignement du CIF dans l'école vaudoise.

Merci de vous inscrire à notre AG en envoyant un mail à [info\(at\)avesac.ch](mailto:info(at)avesac.ch) ou par courrier postal à :

AVESAC, c/o SPV
chemin des Allinges 2
1006 Lausanne.

Yasmina Guye, pour l'AVESAC

BRÈVE

La BDRP fête ses 5000 ressources !

Venez nous retrouver sur notre stand où nous distribuerons de nombreux cadeaux pour cette occasion !

Lieu : accueil de la HEP-Vaud

Quand : première semaine des vacances d'octobre (du lundi 18 au jeudi 21 octobre, 11h30-12h30).

Vitrine digitale des ressources pédagogiques des enseignants du canton de Vaud, la Banque de ressources pédagogiques est devenue indispensable à tous les enseignants et futurs enseignants. Elle a été conçue et réalisée à la HEP-Vaud par l'Unité d'enseignement et de recherche Médias, usages numériques et didactique de l'informatique.

www.bdrp.ch



IMPRESSUM

Rédaction

Société pédagogique vaudoise
Ch. des Allinges 2
1006 Lausanne

Contact info@spv-va.ch | 021 617 65 59

Rédacteur en chef Gregory Durand

Photographies Editions Slatkine (p.2),
Julie Masson (pp. 4-5), Cassandre Poirier-Simon (p.10), Michel Duperrex/La Région (p. 13), BDRP, GG, DR, OCDE, SPV.

Ont participé au numéro

Anne Clerc Georgy, Camille Dupertuis, Antoinette Fallet Girardet, Yasmina Guye, Mélanie Leresche, Lucie Lobsiger, Florence Quinche, Sophie Schädler, Gregory Durand, Christian Fantoli, Yves Froidevaux, Ulrich Schädler, Yves Utiger, Comité AVEP1.

Maquette, mise en page Tassilo

Correction Corinne Grandjean

Impression PCL, Lausanne

Tirage 2600 exemplaires

AGENDA



MERCREDI 15 SEPTEMBRE 2021

AG AVEAC

MERCREDI 29 SEPTEMBRE 2021

AG AVESAC

MERCREDI 10 NOVEMBRE 2021

MERCREDI 17 NOVEMBRE 2021

Séminaire « Entrée dans la profession »

VENDREDI 26 NOVEMBRE 2021

1^{ères} Assises du sport vaudois

LA SPV

La Société pédagogique vaudoise en 2021, c'est neuf associations professionnelles :

AVEP1 association vaudoise des enseignant·e·s du cycle primaire 1

AVEP2 association vaudoise des enseignant·e·s du deuxième cycle primaire

AVES association vaudoise des enseignant·e·s du secondaire I

ESV enseignant·e·s spécialisé·e·s Vaud

AVEPS association vaudoise d'éducation physique scolaire

AVEAC association vaudoise des enseignant·e·s en activités créatrices

AVESAC association vaudoise des enseignant·e·s en structure d'accueil

AAVI association des assistant·e·s vaudois·es à l'intégration

Rythmique-Vaud

Plus d'informations sur :

spv-ud.ch/apropos/organes/associations

LA MINUTE SYNDICALE

POSTES POUR LA RENTRÉE

Une baisse constante des postes de généralistes proposés

Comme chaque année, la SPV suit avec attention les offres d'emploi publiées entre mars et fin mai afin d'effectuer le profil des postes proposés pour la rentrée.

Le nombre de CDI (hors remplacements annoncés) représente depuis 3 ans environ 2/3 des offres, ce qui est encore largement insuffisant en regard des règles d'engagement fixées par la Loi sur le personnel de l'État de Vaud. Cette année 6 établissements, essentiellement dans la région lausannoise, ne proposent aucun CDI.

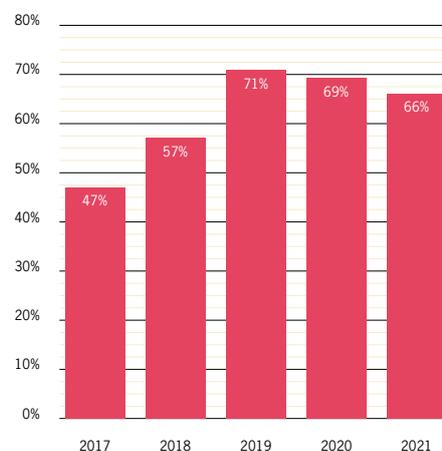
Depuis que la SPV publie ces résultats, les postes à 100% sont en légère

augmentation et représentent, pour 2021, 22% des offres publiées.

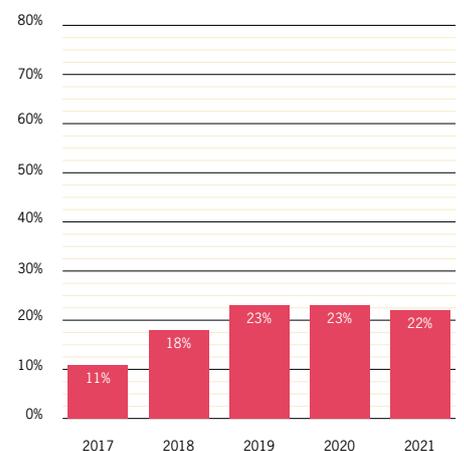
Concernant les postes de généralistes, on constate une diminution constante depuis 5 ans, tant du point de vue quantitatif (308 -> 246), que sous l'angle de la proportion par rapport à la globalité des offres (56% -> 40%). L'absence d'indicateurs officiels, sous la forme par exemple d'un observatoire de l'enseignement, ne permet malheureusement pas de savoir si l'on se dirige vers un nombre trop important d'étudiant·e·s formés pour ce secteur.

Yves Froidevaux

% des postes d'enseignant·e·s proposés en CDI



% de postes à 100% (annoncés «80-100%» dès 2019)



Parlez-en à vos collègues jeunes diplômé·e·s!

La SPV va reconduire le séminaire « Entrée dans la profession » destiné aux collègues formés qui effectuent leur première année d'enseignement. Différents sujets pratiques seront abordés, notamment la question des droits et devoirs, la responsabilité de l'enseignant ou encore l'année probatoire.

La rencontre est proposée deux fois (14h-17h, Lausanne): le mercredi 10 novembre ou le mercredi 17 novembre 2021.

Ce séminaire (10-12 places / rencontre) est gratuit et ouvert à toutes les personnes concernées. Informations et inscription sur www.spv-ud.ch