

## *Journée d'étude : le jeu de société comme support pédagogique*

---

### Rappel du projet

Cette journée d'étude, lauréate de l'appel à projets 2023-2024 du GIS « Jeu et Sociétés », poursuivait les objectifs suivants :

- Souligner les intérêts du jeu de société comme support pédagogique
- Sensibiliser les acteurs du monde de l'enseignement aux questions ludopédagogiques
- Favoriser les échanges avec d'autres professionnels sensibles à l'utilisation du jeu pour confronter les points de vue et partager les expériences
- Valoriser les fonds ludiques des bibliothèques de l'INSPE Toulouse Occitanie-Pyrénées
- Impulser une dynamique autour du jeu de société en s'appuyant sur les différentes recherches et pratiques menées au sein de l'INSPE Toulouse Occitanie-Pyrénées
- Bâtir une culture commune autour du jeu de société en permettant l'échange entre les différents acteurs de notre institut
- Faciliter l'utilisation du jeu de société dans les établissements scolaires

### Présentation de l'événement

La journée d'étude « Le jeu de société comme support pédagogique » s'est déroulée le 20 novembre 2024 à l'INSPE de Toulouse, grâce à l'appui financier du GIS « Jeu et Sociétés » et de la Structure Fédérative de Recherche Accompagnement-Enseignement-Formation (SFR-AEF) de l'INSPE Toulouse Occitanie-Pyrénées (INSPE TOP).

Cette journée, organisée simultanément en présentiel et en visioconférence pour les sites départementaux distants de l'INSPE, a été accueillie au sein du campus de Toulouse Croix de Pierre.

Cet événement à l'initiative du groupe de travail « Jeux de société » du service de Documentation de l'INSPE Toulouse Occitanie-Pyrénées, animé par Emmanuelle Augeau et Cécile Maury, a été co-organisé avec la SFR-AEF. A cette occasion, des intervenants aux expériences et aux profils divers ont présenté leurs travaux à un public varié : enseignants, formateurs INSPE, bibliothécaires, ludothécaires et étudiants ont étoffé leurs connaissances dans le domaine de la ludopédagogie.

La journée s'est déroulée en 2 temps :

Favorisant la rencontre entre chercheurs et enseignants chercheurs issus des sciences de l'éducation, des sciences de gestion et de la psychologie cognitive, la matinée a présenté trois conférences afin d'asseoir les liens entre jeu et apprentissages.

Mettant à l'honneur la pratique et les retours d'expérience, l'après-midi a proposé 5 ateliers animés par des enseignants chercheurs de l'INSPE, des ludothécaires et des bibliothécaires. L'objectif était de découvrir un panel varié de jeux de société, de les tester et de réfléchir à une possible réutilisation pédagogique pour illustrer les apports théoriques de la matinée.

Les **B**IBLIOTHÈQUES



Image par Alex sur Pixabay

Le service de Documentation, la SFR-AEF  
de l'INSPE Toulouse Occitanie-Pyrénées  
présentent :

# Le jeu de société comme support pédagogique

**Mercredi 20 novembre 2024**  
**9h00-16h40**

**INSPE TOULOUSE OCCITANIE-PYRENEES**

Site Croix de Pierre  
181 avenue de Muret 31078 Toulouse



**ENTREE GRATUITE**  
**Programme**

**Inscription obligatoire**  
**aux ateliers**



Renseignements : [emmanuelle.augeau@univ-tlse2.fr](mailto:emmanuelle.augeau@univ-tlse2.fr) / [cecile.maury@univ-tlse2.fr](mailto:cecile.maury@univ-tlse2.fr) / 05.63.91.88.61



# Le jeu de société comme support pédagogique

## 9h00 Introduction par Karine Duvignau

(Directrice de la Structure Fédérative de Recherche - Apprentissage Enseignement Formation, INSPE Toulouse Occitanie-Pyrénées)

## 9h15 Léa Martinez

(Docteure en Psychologie cognitive, CeRCA Université de Poitiers, Cheffe de projet RSE Asmodée)

### Effets de la pratique des jeux de société sur le fonctionnement cognitif

Quels sont les liens entre la pratique des jeux de société et les performances cognitives ? Découvrez les apports des jeux modernes pour le fonctionnement attentionnel et exécutif et les considérations soulevées dans le cadre des apprentissages académiques.

## 10h10 Philippe Lépinard

(Maître de conférences en sciences de gestion, IRG UPEC)

### Le projet pédagogique et de recherche EduTeam

Comment détourner des jeux de loisirs pour enseigner dans le supérieur ? Le projet EduTeam c'est 10 ans de travail, 9 techniques ludopédagogiques identifiées, une équipe pluridisciplinaire... Découvrez une rétrospective de leurs travaux et leurs perspectives de recherches.

11h

Pause

## 11h25 Yves Léal

(Maître de conférences en sciences de l'éducation INSPE Toulouse Occitanie-Pyrénées, UMR EFTS UT2J)

### Jeu d'échecs en classe et compétences scolaires

Les échecs sont-ils vraiment une affaire de spécialistes ? Nous verrons comment le dispositif Class'Échecs permet à tous les enseignants de proposer cette pratique en classe et les compétences qu'elle développe chez les élèves.

12h15

Pause déjeuner

Participation à 2 ateliers (sur inscription)  
de 14h à 15h et de 15h15 à 16h15



## Atelier 1 Insérer le jeu d'échecs dans sa pratique pédagogique

1

### Yves Léal

(Maître de conférences en sciences de l'éducation INSPE Toulouse Occitanie-Pyrénées, UMR EFTS UT2J)

Session 1 : « Se former et progresser avec Class'échecs » (pour les débutants)

Session 2 : « Coopérer pour résoudre des problèmes de Class'échecs » (pour les initiés)

## Atelier 2 Développer les compétences transversales par le jeu

2

### Odile Amadou

(Formatrice INSPE Toulouse Occitanie-Pyrénées, Doctorante en Sciences du langage CY cergy Paris)

La mémorisation et l'orientation dans l'espace sont centrales dans tous les apprentissages.

Pourquoi ne pas les travailler à l'école à travers le jeu ?

## Atelier 3 Les jeux de société pour les moins de 6 ans

3

### Nathalie Suau & Muriel Alaux

(Ludothèque Jean Moulin de Toulouse)

Nous vous proposons des mises en situation et des conseils pour accompagner les plus petits à la découverte du jeu de société... Avec plaisir et sans enjeu.

## Atelier 4 Dompter les règles des jeux de société

4

### Emmanuelle Augeau & Audrey Delhom

(Service de Documentation de l'INSPE Toulouse Occitanie-Pyrénées)

Les règles des jeux de société vous rebutent ? Venez découvrir nos astuces pour expliquer un jeu efficacement et le simplifier afin de faciliter sa découverte.

## Atelier 5 Jeu lis !

5

### Cécile Maury, Marie-Céline Agnel & Delphine Michard

(Service de Documentation à l'INSPE Toulouse Occitanie-Pyrénées)

Au-delà du plaisir de jouer, certains jeux de société peuvent aussi transmettre l'amour des histoires, des mots et de l'imaginaire... Venez jouer et lire avec nous !

16h25 Conclusion

## Détail des interventions

### Conférences de la matinée

La journée a été introduite par Karine Duvignau, professeure en Sciences du langage et directrice de la Structure Fédérative de Recherche "Apprentissage-Enseignement-Formation". Elle est revenue sur l'origine de ce projet et notre volonté de proposer une réflexion au monde enseignant sur les apports du jeu de société comme support pédagogique. Porté à l'origine par des bibliothécaires désireuses de valoriser le fonds ludique de l'INSPE Toulouse auprès d'un large public, cet événement a bénéficié du soutien de la SFR-AEF. Cette collaboration entre le monde de la recherche et celui de la documentation a été tout particulièrement mise en avant car il s'agissait d'une première dans notre institut, une expérience qui a permis de resserrer les liens entre nos deux services.

#### 1<sup>ère</sup> conférence : Effets de la pratique des jeux de société sur le fonctionnement cognitif

Léa Martinez, docteure en psychologie cognitive, cheffe de projet RSE à Asmodée et membre associée au CeRCA, Université de Poitiers a été notre première invitée. Durant trois ans, elle a étudié les effets de la pratique des jeux de société modernes sur les fonctions cognitives. Elle a présenté lors de cette matinée les recherches effectuées dans le cadre de sa thèse soutenue en 2023 et intitulée : « *Effets de la pratique des jeux de société sur le fonctionnement cognitif : de l'adolescent à l'adulte* ».

Face à un public composé majoritairement de futurs enseignants, Léa Martinez est revenue dans un premier temps sur la définition des fonctions cognitives et exécutives, avant de faire le lien entre celles-ci et les apprentissages scolaires<sup>1</sup>. Elle a ensuite évoqué plusieurs recherches qui montrent les apports des activités de loisirs (musique, sport...) et des jeux vidéo sur les fonctions exécutives. Côté jeux de société, si le grand public semble convaincu de leur intérêt pour développer l'attention, le raisonnement ou encore la concentration, les recherches sont plus rares et on constate un manque de preuves expérimentales en psychologie cognitive, tandis que les données recueillies en sciences de l'éducation s'intéressent peu aux jeux du marché.

Cela n'a pas empêché Léa Martinez de nous présenter quelques travaux sur lesquels elle a pu s'appuyer durant la rédaction de sa thèse ou qui sont parus après sa soutenance. Les recherches se sont longtemps concentrées sur les jeux traditionnels comme les échecs, montrant un lien entre la pratique ludique et l'amélioration des performances exécutives, des performances attentionnelles, de la mémoire de travail et du raisonnement logique. Plus récemment, entre 2019 et 2024, des chercheurs se sont penchés sur la pratique des jeux modernes et ont à leur tour montré l'intérêt de leur utilisation dans divers domaines : augmentation des performances de la mémoire de travail, meilleures performances en lecture, mathématiques et résolution de problèmes, développement de compétences sociales et verbales, capacité à travailler en groupe, compétences émotionnelles, etc.

---

<sup>1</sup> Les références des travaux cités par Léa Martinez ainsi que celles de sa thèse sont disponibles à la fin de ce compte-rendu.

Dans sa thèse, Léa Martinez a pu elle-même constater qu'un usage très court des jeux de société, une seule partie de « **Clac Clac** » de Haim Shafir chez Gigamic, peut entraîner un « boost cognitif » temporaire chez les étudiants et une augmentation de l'attention visuospatiale. Elle a également étudié les liens entre le jeu de société moderne et les apprentissages scolaires, mettant en lumière l'existence d'une relation positive entre la pratique ludique et le développement de l'inhibition, de la flexibilité mentale et de certaines compétences mathématiques. L'occasion de faire découvrir un second jeu au public : « **Qwirkle** » de Susan McKinley Ross chez Iello. Les travaux de Léa Martinez ont ainsi rejoint d'autres exemples émergents dans la littérature scientifique, qui tendent à montrer que le jeu de société moderne peut permettre le développement de compétences transversales et de compétences scientifiques.

La présentation d'autres recherches a finalement poussé les personnes présentes à s'interroger sur les liens entre jeu, motivation, amusement et apprentissage. La conférence s'est terminée sur quelques conseils pour intégrer le jeu de société moderne dans les classes mais aussi à la maison pour familiariser les élèves avec cette pratique. A travers cette première conférence, enseignants chercheurs, futurs enseignants, bibliothécaires et ludothécaires ont ainsi pu voir que les travaux de Léa Martinez s'intègrent dans un corpus de recherche qui s'étoffe petit à petit et offre des perspectives étayées sur les liens entre jeux de société modernes et développement des apprentissages.

## 2<sup>ème</sup> conférence : Le projet pédagogique et de recherche EdUTeam

La matinée s'est poursuivie par une incursion dans le monde de la ludopédagogie en milieu universitaire, avec l'intervention en visioconférence de Philippe Lépinard, maître de conférences en Sciences de Gestion et membre de l'Institut de Recherche en Gestion à l'Université Paris Est Créteil.

A l'occasion du dixième anniversaire du projet pédagogique et de recherche EdUTeam, M. Lépinard a présenté les travaux de son équipe transdisciplinaire et le fablab GamiXLab qui leur sert de lieu d'expérimentation. Ce projet débuté en 2015, se propose d'étudier l'impact de la ludopédagogie en école de management et s'intéresse à l'apprentissage expérientiel par le jeu pour développer des connaissances théoriques dans ce domaine.

A travers une rétrospective des actions menées dans le cadre du projet EdUTeam, M. Lépinard a pu présenter au public les 9 techniques ludopédagogiques que l'équipe a identifiées. Certaines d'entre elles relèvent de la « **Gamification** ». Il s'agit par exemple de proposer des activités pédagogiques gamifiées, dans lesquelles un formateur va intégrer des éléments du monde ludique comme des points ou des challenges à accomplir. Les simulations gamifiées quant à elles sont des représentations du monde réel avec des éléments issus du monde du jeu. D'autres techniques sont classées dans la catégorie « **Apprentissage par le jeu** ». On y trouve par exemple les jeux sérieux éducatifs, spécifiquement développés dans un but pédagogique. Le détournement partiel ou intégral des jeux de loisir entre également dans ce groupe. D'autres techniques dépendent de ce que M. Lépinard appelle le « **Contournement** ». Derrière ce mot clef, on retrouve notamment l'apprentissage par la conception de jeux sérieux, qui nécessitent des recherches documentaires et des activités de groupe pour avancer dans le projet. Le jeu comme ressource prétexte, consiste en l'utilisation d'univers attrayant comme « appâts » pour améliorer l'engagement des apprenants. Enfin, les « **Techniques informelles** » regroupent l'apprentissage ludique incident, qui consiste à apprendre quelque chose sans le rechercher lors de pratiques ludiques de loisir mais aussi le méta-jeu, qui désigne le jeu en dehors du jeu, quand les étudiants montrent de l'intérêt pour l'exploration de ce qui entoure le jeu (un roman source, le contexte historique, l'univers ludique, etc).

Une fois ces concepts définis et illustrés d'exemples testés auprès des étudiants, M. Lépinard a développé les principes fondamentaux du projet EdUTeam. Celui-ci se base sur un enseignement expérientiel, qui prend appui sur des univers décalés ou décontextualisés. Il utilise uniquement du *serious gaming* et a pour objectif l'acquisition de connaissances, en management ou en langues vivantes, plutôt que le développement de compétences. Les membres de l'équipe accordent un intérêt particulier à l'inclusion de tous les étudiants et leur permettent de procéder par réels essai-erreurs. Chaque séance de cours commence par une « phase d'initialisation » durant laquelle on contrôle rapidement les connaissances des étudiants avant de leur présenter la séance. Vient ensuite une « phase de simulation », avec des expérimentations actives et concrètes, puis une « phase d'analyse » qui permet d'observer ce qui a été vécu et de dégager les concepts abstraits qui ressortent de l'expérience. Aucune régulation ou évaluation n'est faite pendant le temps de jeu des étudiants, c'est ce débriefing final qui permet de poser les apprentissages effectués. M. Lépinard a partagé avec le public quelques exemples concrets d'utilisation de la ludopédagogie avec des étudiants. Nous avons vu par exemple des *wargames* fantastiques ou historiques en cours de management, mais aussi des jeux de rôle en cours de langue pour rentrer dans la pédagogie actionnelle que préconise le Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL). Plusieurs enquêtes présentant les notes et les retours des étudiants ayant bénéficié de ces méthodes ludopédagogiques montrent l'intérêt qu'elles présentent, aussi bien en termes d'engagement que de résultats.

La fin de la conférence a été l'occasion de présenter les actions à venir du projet EdUTeam. On peut notamment retenir la volonté d'approfondir le concept de métajeu pédagogique, qui poussera donc les étudiants à s'intéresser à différentes notions qui gravitent autour des jeux utilisés en classe. Du côté du jeu de rôle, l'équipe a l'intention de tester des campagnes de jeu plutôt que des scénarios *one-shot* pour étudier la place de la narration dans le jeu et les apprentissages. Des *addons* pédagogiques seront créés pour certains jeux en ligne, afin d'ajouter des fonctionnalités qui faciliteront leur utilisation en classe. Enfin, de nouveaux usages pédagogiques seront testés autour des jeux de rôles et des *wargames* sur table. Des perspectives nombreuses que nous aurons plaisir à découvrir en lisant les travaux publiés sur le site du projet !<sup>2</sup>

### 3<sup>ème</sup> conférence : Jeu d'échecs en classe et compétences scolaires

Après une pause gourmande, la troisième conférence s'est portée sur un jeu plus traditionnel : les échecs. Notre dernier invité de la matinée était M. Yves Léal, maître de conférences en Sciences de l'Education à l'INSPE Toulouse Occitanie-Pyrénées et membre de l'Unité Mixte de Recherche « Education, Formation, Travail, Savoirs » (tutelle UT2J/ENSFEA).

---

<sup>2</sup> Les références des travaux cités par Philippe Lépinard et celle du site web du projet EdUTeam sont disponibles à la fin de ce compte-rendu.

Il nous a tout d'abord rapidement présenté la place des échecs dans le monde. Ce jeu originaire d'Asie et vieux de plus de 1500 ans compte aujourd'hui 700 millions de pratiquants et a su s'implanter sur tous les continents. Les échecs se sont également fait une place dans les programmes scolaires de nombreux pays, qui ont reconnu l'intérêt de cette pratique pour les élèves. M. Léal a illustré ses bienfaits en s'appuyant notamment sur des travaux publiés par Ramón Aciego, Lorena García et Moises Betancort en 2012<sup>3</sup>. Ces derniers tendent à montrer que la pratique extra-scolaire des échecs développe de nombreuses capacités cognitives : attention, organisation spatiale, analyse, vitesse de réflexion, planification, anticipation, etc. En France, les échecs comptent de plus en plus de licenciés et une convention a été signée entre le Ministère de l'Education Nationale et la Fédération française des échecs. Le programme « Class'Échecs » a été lancé en 2022 sur la plateforme M@gistère et une formation a été inscrite au Plan National de Formation 2024-2025, le catalogue de formation continue des enseignants.

Après ce premier point d'étape sur l'importance des échecs, M. Léal a présenté plus spécifiquement le dispositif « Class'Échecs ». Ce programme se veut accessible à tous les enseignants, débutants ou non. Il offre des séances et des progressions construites et a pour but le développement de compétences scolaires. Des supports didactiques sont mis à disposition des personnes inscrites et un accompagnement leur est proposé. L'objectif est aussi de rendre le matériel moins onéreux pour faciliter l'achat par les classes. Une petite visite guidée sur M@gistère nous a permis de découvrir les 3 progressions de 10 séances chacune, pensées pour les cycles 2 et 3. La première progression se concentre sur le déplacement des pièces, à l'exception du roi. La seconde se focalise sur le roi et sur les notions de « mat » et « pat ». Enfin la dernière met l'accent sur les « mats » et les tactiques. Afin d'illustrer concrètement la mise en place en classe, M. Léal a diffusé de nombreux extraits vidéos montrant la pratique d'enseignants mais aussi les élèves en plein exercice ! Nous avons ainsi pu voir et analyser une séance découpée en 4 temps : le rappel de la séance précédente, l'apport d'un nouveau contenu (déplacement d'une pièce), un moment de résolution de problèmes en groupe et un temps de jeu.

Pour conclure son intervention, Yves Léal a présenté les résultats d'une étude menée en 2022-2023 auprès d'enseignants ayant intégré le programme « Class'Échecs ». Parmi les nombreux retours très positifs recueillis auprès des 147 répondants, on peut par exemple retenir ces quelques données. Sur une échelle de 1 à 10, 100 % des enseignants ont positionné l'intérêt des élèves pour les séances d'échecs entre 7 et 10 et 95 % entre 8 et 10. Pour 98,5 % des répondants, « Class'Échecs » développe les compétences visées en Enseignement moral et civique. Les enseignants insistent sur l'intérêt du jeu d'échecs pour le développement des fonctions et capacités cognitives telles que la réflexion, la concentration, l'anticipation, la planification, l'observation, la mémorisation, etc. 96 % considèrent que ce jeu traditionnel entraîne un apport direct ou indirect aux mathématiques et 70 % qu'il y a un transfert des apports sur d'autres temps de classe. La pratique des échecs semble particulièrement intéressante pour les élèves présentant des difficultés scolaires. Finalement, 92 % des répondants témoignent d'un effet positif des échecs sur leurs élèves.

L'intervention de M. Léal aura permis de montrer à la fois l'intérêt des échecs pour les apprentissages mais aussi une façon concrète et guidée d'intégrer cette pratique au sein d'une classe, même sans être un expert dans ce domaine. Le développement à venir de séances pour le cycle 1 et pour le collège (classe de 6<sup>ème</sup> notamment) contribuera certainement à renforcer la pratique des échecs dans le système scolaire français.

---

<sup>3</sup> Les références des travaux cités par M. Léal et celle du site web présentant le dispositif « Class'Échecs » sont disponibles à la fin de ce compte-rendu.

## Ateliers de l'après-midi

Durant l'après-midi, les participants avaient le choix entre 5 ateliers et pouvaient s'inscrire à deux d'entre eux. Ce temps de pratique et d'échanges a permis de découvrir et tester des jeux de société à vocation de loisir mais toujours réutilisables en classe pour travailler diverses compétences et faire du lien avec d'autres disciplines scolaires.

### Atelier 1 : Insérer le jeu d'échecs dans sa pratique pédagogique

Animé par Yves Léal, cet atelier s'est décliné en 2 sessions pour s'adapter au niveau des participants. En début d'après-midi, il a accueilli les personnes intéressées par l'utilisation des échecs à l'école mais ne maîtrisant pas bien ce jeu traditionnel. L'objectif était d'apprendre les bases des échecs mais surtout de voir comment intégrer le dispositif « Class'Échecs » dans sa classe en étant soi-même un joueur débutant ou un non joueur. L'occasion d'aborder le déplacement des pions à l'aide d'un grand échiquier mural et d'analyser certaines séquences clés en main proposées sur la plateforme M@gistère !

L'atelier de fin d'après-midi s'adressait quant à lui aux joueurs initiés et offrait la possibilité de résoudre des problèmes posés aux élèves dans le cadre des progressions proposées par « Class'Échecs ». Face à des grilles imprimées, les participants ont dû rechercher le déplacement optimal de certaines pièces pour atteindre des cases précises, ou encore pour prendre d'autres pièces le plus rapidement possible. Une belle opportunité de valoriser une compétence transversale très sollicitée tout au long des différentes séances : la coopération, qui permet de venir à bout des situations problèmes les plus difficiles.

Dans le prolongement direct de sa conférence matinale, M. Léal a montré durant son atelier comment prendre en main le programme « Class'Échecs », accessible pour tous les enseignants, débutant ou non dans le métier et dans la pratique de ce jeu séculaire. Sa proposition aura contribué à rendre les échecs à la fois accessibles et attractifs, intéressant les participants issus de l'enseignement primaire mais aussi du secondaire.

### Atelier 2 : Développer les compétences transversales par le jeu

Odile Amadou est doctorante en Sciences du Langage à l'Université CY Cergy Paris. Elle participe également à la formation transversale et au développement de la culture commune des étudiants de l'INSPE Toulouse Occitanie-Pyrénées sur les sites de Cahors et Montauban. Sur ce dernier, elle propose une option « Apprendre par le jeu » aux étudiants volontaires de 1<sup>ère</sup> année du master Métiers de l'Enseignement, de l'Éducation et de la Formation (MEEF) mention 1<sup>er</sup> degré.

Son atelier mettant à l'honneur les compétences transversales développées par les jeux de société s'est lui aussi déroulé en deux sessions. La première a permis de faire un focus sur la compétence de mémorisation à travers la découverte de trois jeux. « **Le jeu aux mille titres Ouest** »<sup>4</sup> de Pampuk aux éditions Oya s'appuie sur le memory classique, l'imagination et l'utilisation du langage pour reconstituer des couples de personnages séparés dans la ville. « **Poule poule** » de Charles Bossart chez Oka Luda propose quant à lui un challenge basé sur l'accumulation d'informations mais aussi la capacité à faire des additions et des soustractions pour compter le nombre d'œufs disponibles dans le poulailler ! Enfin, le « **Le labyrinthe magique** » de Dirk Baumann édité par Gigamic crée du lien entre repérage spatial et mémoire, tous deux indispensables pour naviguer dans le labyrinthe caché du jeu et y récolter les ingrédients demandés...

---

<sup>4</sup> Les références de tous les jeux présentés dans les ateliers de l'après-midi sont disponibles à la fin de ce compte-rendu.



C'est justement l'orientation dans l'espace qui était au cœur de la seconde session de l'atelier en fin d'après-midi avec trois nouveaux jeux. « **La maison des souris** » d'Elodie Clément et Théo Rivière aux éditions Gigamic demande un bon sens de l'observation et une coopération sans faille pour retrouver les objets volés par les souris et dispersés dans toute la maison. « **Connecto** » d'Olivier Mahy édité par Blam! repose sur la capacité des joueurs à relier les bonnes icônes pour reconstituer une illustration le plus rapidement possible. Enfin « **Bandido** » de Martin Nedergaard Andersen chez Helvetiq nécessite de coopérer pour bâtir un labyrinthe de tuiles qui empêchera un dangereux criminel de s'échapper de sa cellule !

L'atelier de Mme Amadou a permis de présenter et tester 6 jeux aux profils très différents. Grâce à son expertise pédagogique, elle a mis en valeur l'intérêt de ces propositions pour développer des compétences chez les élèves et a proposé des pistes concrètes d'utilisation au sein d'une classe. Du cycle 1 au cycle 3, tout le monde a pu trouver son bonheur !

### Atelier 3 : Les jeux de société pour les moins de 6 ans

Nathalie Suau et Muriel Alaux sont ludothécaires à Toulouse, au sein de la ludothèque Jean Moulin. Après avoir posé un regard affuté sur les conférences de la matinée, elles ont profité de leur atelier pour partager leurs connaissances de professionnelles du monde ludique. Elles ont su mettre en valeur leur vision du jeu, objet de loisir à découvrir sans enjeu, tout en partageant leur expérience au sein des classes où elles interviennent régulièrement.

L'objectif principal de leur intervention était de montrer aux participants que le jeu de société est accessible dès le plus jeune âge, malgré les règles qui le caractérisent et peuvent sembler difficiles à appréhender. Pour illustrer leurs propos, Mme Alaux et Mme Suau sont arrivées avec pas moins de 10 jeux ! Parmi eux on trouvait notamment « **Attrape-Monstres** » de Justin de Witt aux éditions Space Cow. Un jeu coopératif pour les enfants dès 4 ans, dans lequel il faut coordonner ses cartes pour arrêter les monstres avant qu'ils n'atteignent le château ! Une première initiation à la mécanique de « *tower defense* », qui repose sur l'entraide mais aussi la reconnaissance des formes et des couleurs. On peut citer également « **Piou Piou** » de Thierry Chapeau chez Djeco, accessible dès 5 ans. Ce petit jeu de cartes initie en douceur à la stratégie : quelle action privilégier à chaque tour pour être le premier joueur à réunir 3 poussins ? Prendre un œuf, le faire éclore, en voler un à l'adversaire... Tout dépend des combinaisons de cartes que l'on a dans la main et de ce qui nous paraît le plus judicieux à l'instant T ! Dans les propositions qui nous ont le plus séduites, on retrouve également « **La planche des pirates** » de Florian Sirieix et Benoit Turpin, édité par The Flying Games. Les joueurs dès 5 ans incarnent des matelots éléphants qui fouillent le coffre du capitaine pirate, au risque de tomber sur des trésors en double qui les forceront à avancer sur leur planche, jusqu'à peut-être tomber à l'eau. Une mécanique de « stop ou encore » palpitante, du hasard, une bonne coordination œil-main... Autant d'éléments qui amènent suspense et tension autour de la table !

C'est une offre riche et diversifiée que nos amies ludothécaires ont amené jusqu'à l'INSPE Croix de Pierre le 20 novembre. Des jeux pour jouer dès 2 ans, une grande variété d'auteurs et d'éditeurs, des thématiques et des mécaniques pour tous les goûts. Par les mises en situation qu'elles ont proposées et les conseils qu'elles ont prodigués, nul doute qu'elles auront réussi à mettre les participants en confiance pour proposer du jeu de société à leurs élèves dès la maternelle.

## Atelier 4 : Dompter les règles des jeux de société

Audrey Delhom et Emmanuelle Augeau sont bibliothécaires au sein de l'INSPE Toulouse Occitanie-Pyrénées, respectivement sur les sites de Rodez et Montauban. Membres du groupe de travail sur les jeux de société du service Documentation, elles se questionnent depuis plusieurs années sur les pistes de médiation possible pour valoriser les jeux et leur potentiel pédagogique auprès des étudiants. C'est en voyant les difficultés de leurs usagers au moment d'expliquer les règles d'un jeu qu'elles ont eu l'idée de leur atelier.

La proposition est venue d'un double constat. Tout d'abord, même les personnes intéressées par les jeux de société ne sont pas toujours à l'aise pour les présenter et expliquer leurs règles de façon claire et ordonnée. Ensuite, les enseignants ont souvent besoin de simplifier ces règles pour assurer la compréhension de tous leurs élèves. Dans un premier temps, Audrey et Emmanuelle ont divisé en deux les participants et chacune a pris la tête d'un groupe pour expliquer un jeu. Après une ou deux parties, elles ont demandé à leur groupe d'analyser la façon dont elles avaient expliqué les règles : but du jeu, conditions de victoire, utilisation du matériel, exemples, etc. Ce temps d'analyse a ensuite permis aux participants du groupe A d'expliquer eux-mêmes les règles de leur jeu au groupe B, et inversement ! Après quoi, tout le monde s'est interrogé sur la façon de simplifier les règles des deux jeux, pour les amener petit à petit devant des élèves, dans une logique de progression.

Le premier jeu présenté par les deux bibliothécaires était « **Mot malin** » de Grégory Gard, édité par Blue Orange. Dans ce jeu d'association d'idées coopératif, les joueurs doivent remplir une grille de cartes coordonnées en reliant deux mots clefs à l'aide d'un seul indice ! Pourquoi ne pas annoncer « Marée » pour relier « Plage » en B et « Lune » en 2, faisant ainsi deviner la carte B2 ? Le second jeu mis en avant était « **Panic island** » d'Antonin Boccara chez OldChap Games. Ce jeu de mémoire coopératif se joue en 2 minutes chrono : le temps restant avant l'explosion d'un volcan sur l'île Gouga ! Comme dans le memory, à leur tour les joueurs retournent deux cartes et les retirent du jeu s'ils réalisent les bonnes paires, sauvant ainsi les habitants. Les Cro-magnons sauvent les dodos, les dodos sauvent leurs œufs... Mais attention à trouver la pagaie et le radeau et à éviter les cartes pièges !

A l'issue de ce temps d'analyse des jeux, de leurs règles et de leurs variables d'ajustement, les participants sont partis avec des conseils pratiques pour faciliter et accompagner l'explication des règles à leurs élèves. Espérons que cela aidera à lever un frein qui détourne souvent du jeu de société et empêche de l'intégrer dans sa pratique pédagogique, faute de se sentir suffisamment à l'aise.

## Atelier 5 : Jeu lis !

Dernier atelier proposé par Cécile Maury, Delphine Michard et Marie-Céline Agnel, bibliothécaires à l'INSPE Toulouse Occitanie-Pyrénées, respectivement sur les sites de Tarbes, Cahors et Toulouse Saint-Agne. Elles sont également membres du groupe de travail sur le jeu cité plus haut et ont choisi pour cette journée d'étude de nouer des liens entre les jeux de société et la littérature jeunesse, qui occupe beaucoup de place dans nos rayonnages et les emprunts de nos étudiants <sup>5</sup>!

---

<sup>5</sup> Les références des jeux présentés dans l'atelier 5 sont accompagnées des références des livres jeunesse avec lesquels des liens avaient été noués.

Le concept de cet atelier avait été présenté une première fois au salon « Jeux de société et Apprentissages » organisé par l'atelier Canopé 31 en juin 2024 et dont l'INSPE de Toulouse était partenaire. L'idée est très simple. Tout d'abord, choisir des jeux de société qui permettent de travailler différentes compétences : jouer avec la langue pour mieux la comprendre, travailler son imagination et sa créativité, raconter des histoires ou encore enrichir sa culture littéraire. Après quoi, on lie un album jeunesse à chacun des jeux, parce qu'on trouve un certain « écho » entre eux. Prenons l'exemple du jeu « **Bubble stories** » de Matthew Dunstan chez Blue Orange, qui résonne particulièrement bien avec « **Hou ! Hou ! Prince Charmant ?** » d'Amandine Piu et Sylvie Misslin aux éditions Amaterra. On retrouve dans ces deux objets culturels la question centrale de la suite de l'histoire. Dans l'album, les princesses fatiguées de patienter décident de partir elles-mêmes à la recherche du prince charmant... Et à chaque page le lecteur fait un choix qui oriente la suite de l'aventure ! Dans le jeu, le joueur choisit les lieux qu'il veut explorer et avance ainsi petit à petit, observant attentivement les images qu'il a sous les yeux pour collecter des cartes étoiles et remplir son objectif.

Une fois le concept expliqué aux participants, Cécile, Delphine et Marie-Céline ont choisi de faire un focus sur deux des duos qu'elles avaient composés. Le premier jeu mis à l'honneur était « **Olé Guacamolé** » de Guillaume Sandance édité par Scorpion Masqué. Ce jeu de lettres et d'ambiance, d'une efficacité redoutable pour jouer avec la langue, demande aux joueurs de trouver des mots associés les uns aux autres... Sans utiliser certaines lettres présentes au centre de la table ! Après une partie pleine de piquant, une lecture de l'album « **Sans le A** » de Michaël Escoffier chez L'école des loisirs a été proposée. Dans cet « anti-abécédaire » original, l'auteur s'amuse à retirer une lettre à chaque mot qu'il présente, transformant ainsi complètement son sens : « Sans le H, les chouettes ont des couettes ». Pour le second exemple, c'est le livre qui a amené les participants vers le jeu et non l'inverse. Les bibliothécaires ont mis en voix « **Merci le vent** » d'Edouard Manceau chez Milan. Des petits morceaux de papier, de formes et couleurs diverses, forment tour à tour une poule, un poisson, un escargot, une grenouille. Jusqu'à ce que le vent les offre aux lecteurs, l'invitant à en faire ce qu'il en veut... Le lien avec « **Imagine** » était évident ! Il s'agit d'un jeu de Shotaro Nakashima, Hiromi Oikawa, Motoyuki Ohki, Shingo Fujita et Shintaro Ono édité par Cocktail Games. L'objectif ? Faire deviner des mots (films, lieux, personnages, expressions...) en jouant avec des cartes transparentes sur lesquelles sont dessinées des formes diverses. Superposer, assembler, combiner, animer, tout est permis ! De quoi booster sa créativité et son imagination.

L'atelier s'est fini en douceur lorsque les participants ont essayé à leur tour de relier un album avec un jeu, tout en découvrant les autres duos composés pour l'occasion. Proposer différents supports d'apprentissages, créer du lien entre les différentes expériences vécues est une préoccupation centrale dans le métier d'enseignant. Les passerelles proposées entre la littérature jeunesse et le jeu sauront sans doute les inspirer à l'avenir.

## Conclusion et perspectives pour l'avenir

La journée d'étude sur le jeu de société comme support pédagogique est le premier événement organisé par l'ensemble des bibliothécaires qui composent le groupe de travail « Jeux de société » du service de Documentation de l'INSPE Toulouse Occitanie-Pyrénées. Nous sommes très fières d'avoir reçu le soutien financier du GIS « Jeu et Sociétés » en 2023/2024 et d'avoir eu l'occasion de travailler avec la SFR-AEF pour mener ce projet à bien.

Si la journée est aujourd'hui derrière nous, sa diffusion ne s'arrête pas pour autant. Début 2025, les conférences de la matinée seront disponibles sur le webmedia « Miroir » de l'Université Toulouse 2 Jean Jaurès. Chacune d'entre elle sera accompagnée d'une bibliographie regroupant à la fois les ressources citées par les conférenciers et une sélection de leurs publications. Grâce au budget obtenu pour organiser l'événement, nous avons eu l'opportunité d'acheter un certain nombre de jeux présentés durant la journée mais aussi quelques nouveautés pour alimenter les fonds ludiques de nos bibliothèques. Fortes des connaissances acquises en échangeant avec les intervenants, les bibliothécaires accueillant ces jeux dans leurs rayonnages auront à cœur de les présenter à leurs usagers et d'encourager leur réutilisation en classe. Ainsi, un large public continuera à profiter du contenu mis en avant durant cette manifestation scientifique, même sans y avoir nécessairement assisté.

Le 19 février 2025, dans le cadre des « [Rencontres du Savoir](#) », le site de l'INSPE de Tarbes reçoit à son tour une journée centrée sur le jeu de société et ses liens avec les apprentissages. Ces rencontres constituent un cycle de conférences organisé par la Formation Initiale, la Formation Continue et la Structure Fédérative de Recherche (SFR-AEF) de l'INSPE Toulouse Occitanie-Pyrénées. Cet événement sera inscrit à l'emploi du temps des étudiants, assurant ainsi une bonne participation. Le public aura la chance d'assister à une conférence de Pablo Buznic-Bourgeacq (Université Toulouse 2) et Vanessa Desvages-Vasselín (Université de Rouen) sur le thème « Des jeux et des joueurs à l'école et ailleurs ». En ouverture de la conférence, des ateliers seront proposés, certains par des bibliothécaires issues de notre groupe de travail, d'autres par du personnel de l'atelier Canopé 65. Nous nous inspirerons certainement du contenu présenté lors de notre journée d'étude du 20/11/2024, les étudiants tarbais ayant assisté à toutes les conférences du matin à distance sans pouvoir profiter des ateliers pratiques de l'après-midi.

2025 sera également l'occasion pour notre groupe de travail de réfléchir à un nouveau projet ambitieux : la création d'une base de données regroupant l'ensemble des jeux de société présents dans nos bibliothèques. Avec cet outil, nous aimerions atteindre plusieurs objectifs :

- Proposer une vitrine attractive présentant l'ensemble de nos collections ludiques
- Mettre en valeur chaque jeu avec des fiches de présentation détaillées
- Faciliter leur prise en main par les usagers en simplifiant l'accès aux règles du jeu
- Accompagner la réutilisation en classe grâce au partage de fiches pédagogiques
- Permettre aux usagers d'effectuer des tris par cycle, par compétence et par mécanique de jeux
- Partager certains documents élaborés dans le cadre de notre groupe de travail

Ce projet, que nous avons esquissé dès le début de nos échanges, a été « prototypé » avec la création d'un « Genially » devenu aujourd'hui trop lourd pour rester fonctionnel. Nous espérons trouver le bon partenaire pour réussir à mettre en place cet outil de recherche et de communication qui constituerait un véritable atout pour continuer à diffuser le jeu de société dans les pratiques pédagogiques des (futurs) enseignants.

Emmanuelle Augeau et Cécile Maury

Co-animatrices du groupe de travail « Jeux de société » du service de Documentation de l'INSPE Toulouse Occitanie-Pyrénées

## Références bibliographiques

### Conférence de Léa Martinez

#### Références citées durant la conférence

Austin, J., & Molitoris-Miller, S. (2015). The Settlers of Catan: Using settlement placement strategies in the probability classroom. *The College Mathematics Journal*, 46(4), 275-282.

<https://doi.org/10.4169/college.math.j.46.4.275>

Bartolucci, M., Mattioli, F., & Batini, F. (2019). Do board games make people smarter?: Two initial exploratory studies. *International Journal of Game-Based Learning*, 9(4), 1-14.

<https://doi.org/10.4018/IJGBL.2019100101>

Burgoyne, A. P., Sala, G., Gobet, F., Macnamara, B. N., Campitelli, G., & Hambrick, D. Z. (2018). Corrigendum to “the relationship between cognitive ability and chess skill: A comprehensive meta-analysis.” *Intelligence*, 71, 92-96. <https://doi.org/10.1016/j.intell.2018.08.004>

Capaldi et Kolba, 2017

Choi, E., Shin, S. H., Ryu, J. K., Jung, K. I., Kim, S. Y., & Park, M. H. (2020). Commercial video games and cognitive functions: Video game genres and modulating factors of cognitive enhancement. *Behavioral and Brain Functions*, 16, 2. <https://doi.org/10.1186/s12993-020-0165-z>

Connors, M. H., Burns, B. D., & Campitelli, G. (2011). Expertise in complex decision making: The role of search in chess 70 years after de Groot. *Cognitive Science*, 35(8), 1567-1579.

<https://doi.org/10.1111/j.1551-6709.2011.01196.x>

Estrada-Plana, V., Esquerda, M., Mangues, R., March-Llanes, J., & Moya-Higueras, J. (2019). A pilot study of the efficacy of a cognitive training based on board games in children with attention-deficit/hyperactivity disorder: A randomized controlled trial. *Games for Health Journal*, 8(4), 265-274.

<https://doi.org/10.1089/g4h.2018.0051>

Estrada-Plana et al., 2024

Estrada-Plana, V., Martínez-Escribano, A., Ros-Morente, A., Mayoral, M., Castro-Quintas, A., Vita-Barrull, N., ... & Moya-Higueras, J. (2024). Benefits of Playing at School: Filler Board Games Improve Visuospatial Memory and Mathematical Skills. *Brain Sciences*, 14(7), 642. <https://doi.org/10.3390/brainsci14070642>

Franceschini, S., Bertoni, S., Lulli, M., Pievani, T., & Facoetti, A. (2022). Short-term effects of video-games on cognitive enhancement: The role of positive emotions. *Journal of Cognitive Enhancement*, 6, 29-46.

<https://doi.org/10.1007/s41465-021-00220-9>

Jung, W. H., Lee, T. Y., Yoon, Y. B., Choi, C. H., & Kwon, J. S. (2018). Beyond domain-specific expertise: Neural signatures of face and spatial working memory in Baduk (Go Game) experts. *Frontiers in Human Neuroscience*, 12, 319. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fnhum.2018.00319>

Khan, A., & Pearce, G. (2015). A study into the effects of a board game on flow in undergraduate business students. *The International Journal of Management Education*, 13(3), 193-201.

<https://doi.org/10.1016/j.ijme.2015.05.002>

- Kim, S. H., Han, D. H., Lee, Y. S., Kim, B. N., Cheong, J. H., & Han, S. H. (2014). Baduk (the game of Go) improved cognitive function and brain activity in children with attention deficit hyperactivity disorder. *Psychiatry Investigation*, 11(2), 143-151. <https://doi.org/10.4306/pi.2014.11.2.143>
- Lee, B., Park, J.-Y., Jung, W. H., Kim, H. S., Oh, J. S., Choi, C. H., Jang, J. H., Kang, D.-H., & Kwon, J. S. (2010). White matter neuroplastic changes in long-term trained players of the game of "Baduk" (GO): A voxel-based diffusion-tensor imaging study. *NeuroImage*, 52(1), 9-19. <https://doi.org/10.1016/j.neuroimage.2010.04.014>
- Martinez, L. (2023). *Effets de la pratique des jeux de société sur le fonctionnement cognitif : De l'adolescent à l'adulte* [Thèse de doctorat, Université de Poitiers]. <https://theses.fr/s262395>
- Moya-Higueras, J., Solé-Puiggené, M., Vita-Barrull, N., Estrada-Plana, V., Guzmán, N., Arias, S., Garcia, X., Ayesa-Arriola, R., & March-Llanes, J. (2023). Just play cognitive modern board and card games, it's going to be good for your executive functions: A randomized controlled trial with children at risk of social exclusion. *Children*, 10(9), Article 9. <https://doi.org/10.3390/children10091492>
- Noda, S., Shirotaki, K., & Nakao, M. (2019). The effectiveness of intervention with board games: A systematic review. *BioPsychoSocial Medicine*, 13, 22. <https://doi.org/10.1186/s13030-019-0164-1>
- L'Observatoire Société & Consommation. (2021). L'Observatoire du rapport des Français aux loisirs. Synthèse et rapport d'analyse. [https://lobsoco.com/wp-content/uploads/2021/03/LObSoCo-Compagnie-des-Alpes-I-LObservatoire-des-loisirs-I-Synthese-Rapport-danalyse\\_Publication.pdf](https://lobsoco.com/wp-content/uploads/2021/03/LObSoCo-Compagnie-des-Alpes-I-LObservatoire-des-loisirs-I-Synthese-Rapport-danalyse_Publication.pdf)
- Peng, P., & Kievit, R. A. (2020). The development of academic achievement and cognitive abilities: A bidirectional perspective. *Child Development Perspectives*, 14(1), 15-20. <https://doi.org/10.1111/cdep.12352>
- Ramani, G. B., & Siegler, R. S. (2008). Promoting broad and stable improvements in low-income children's numerical knowledge through playing number board games. *Child Development*, 79(2), 375-394. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2007.01131.x>
- Sala, G., & Gobet, F. (2017). When the music's over. Does music skill transfer to children's and young adolescents' cognitive and academic skills? A meta-analysis. *Educational Research Review*, 20, 55-67. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2016.11.005>
- Sousa, C., Rye, S., Sousa, M., Torres, P. J., Perim, C., Mansuklal, S. A., & Ennami, F. (2023). Playing at the school table: Systematic literature review of board, tabletop, and other analog game-based learning approaches. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2023.1160591>
- Türkoğlu, B. (2019). The effect of educational board games training programme on the social skill development of the fourth graders. *Ilkogretim Online*, 18(3), 1326-1344. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2019.612180>
- Vita-Barrull, N., Guzmán, N., Estrada-Plana, V., March-Llanes, J., Mayoral, M., & Moya-Higueras, J. (2022a). Impact on executive dysfunctions of gamification and nongamification in playing board games in children at risk of social exclusion. *Games for Health Journal*, 11(1), 46-57. <https://doi.org/10.1089/g4h.2021.0034>

Vita-Barrull, N., Estrada-Plana, V., March-Llanes, J., Guzmán, N., Fernández-Muñoz, C., Ayesa, R., & Moya-Higueras, J. (2023). Board game-based intervention to improve executive functions and academic skills in rural schools: A randomized controlled trial. *Trends in Neuroscience and Education*, 33, 100216. <https://doi.org/10.1016/j.tine.2023.100216>

Vita-Barrull, N., Estrada-Plana, V., March-Llanes, J., Sotoca-Orgaz, P., Guzmán, N., Ayesa, R., & Moya-Higueras, J. (2024). Do you play in class? Board games to promote cognitive and educational development in primary school: A cluster randomized controlled trial. *Learning and Instruction*, 93, 101946. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2024.101946>

### Quelques références pour aller plus loin

Game in Lab - soutien à la recherche (Réalisateur). (2024). *Léa Martinez dévoile de nouvelles perspectives sur les fonctions cognitives et les jeux de société* [Enregistrement vidéo]. <https://www.youtube.com/watch?v=eb1uMFID6DA>

Martinez, L., Gimenes, M., & Lambert, E. (2023). Video games and board games : Effects of playing practice on cognition. *PLOS ONE*, 18(3). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0283654>

Martinez, L., & Pelletier, A. (2024, 23 février). *Pleins feux sur le jeu et les fonctions cognitives* [Conférence]. Festival international des jeux de Cannes 2024, Cannes. <https://www.youtube.com/watch?v=2iGRDuLDrd4>

### Conférence de Philippe Lépinard

#### Références citées durant la conférence

Lépinard, P. (2022). La ludopédagogie en école de management : le cas du projet EdUTeam. *Educations*, 6(1). <https://doi.org/10.21494/iste.op.2022.0820>.

Lépinard, P. (2023). L'apprentissage expérientiel par le jeu pour l'acquisition des connaissances théoriques managériales. *Recherches En Sciences de Gestion*, 158, 489-516. <https://doi.org/10.3917/resg.158.0489>.

### Quelques références pour aller plus loin

Fournier-Noel, P., Lépinard, P. & Solnik, O. (2024). Using Tabletop Role-Playing Games to Teach English in a University School of Management. *Revue Internationale des Langues Etrangères Appliquées*, 3. [https://anlea.org/revues\\_rilea/patricia-fournier-noel-et-philippe-lepinard-et-odile-solnik-using-tabletop-role-playing-games-to-teach-english-in-a-university-school-of-management](https://anlea.org/revues_rilea/patricia-fournier-noel-et-philippe-lepinard-et-odile-solnik-using-tabletop-role-playing-games-to-teach-english-in-a-university-school-of-management) .

Hmadi, I. & Lefèvre, É. (2024). Appréhender l'actualité Lépinard, P. (2024). *EdUTeam – Site du projet pédagogique et de recherche en Ludopédagogie EdUTeam*. <https://eduteam.fr/>

Lépinard, P., & Vandangeon-Derumez, I. (2019, juin). Apprendre le management autrement : La ludopédagogie au service du développement des soft skills des étudiantxexs. *XXVIIIe Conférence Internationale de Management Stratégique*. <https://hal.science/hal-02133862>

## Conférence d'Yves Léal

### Références citées durant la conférence

Aciego, R., García, L., & Betancort, M. (2012). The benefits of chess for the intellectual and social-emotional enrichment in schoolchildren. *The Spanish Journal of Psychology*, 15(2), 551-559.  
[https://doi.org/10.5209/rev\\_sjop.2012.v15.n2.38866](https://doi.org/10.5209/rev_sjop.2012.v15.n2.38866)

### Quelques références pour aller plus loin

Direction générale de l'enseignement scolaire. (2023). *Introduction du jeu d'échecs à l'École et programme Class'Échecs*. Eduscol. <https://eduscol.education.fr/2072/introduction-du-jeu-d-echecs-l-ecole-et-programme-class-echecs>

Fédération Française des Echecs. (2024). *Class'Échecs*. <https://classechecs.ffechecs.fr/>

Leal Y. (2023). *Class'échecs, étude des pratiques enseignantes 2022 – 2023*.  
[http://echecs.asso.fr/Actus/14766/Etude\\_des\\_pratiques\\_enseignantes\\_2022\\_2023.pdf](http://echecs.asso.fr/Actus/14766/Etude_des_pratiques_enseignantes_2022_2023.pdf)



## Références ludiques

### Atelier « Développer les compétences transversales par le jeu »

- Baumann, D., & Vogt, R. (2009). *Le labyrinthe magique* [jeu de société]. Drei Magier Spiele.
- Bossart, C., & Berdal, P. (2019). *Poule poule* [jeu de société]. Oka Luda.
- Mahy, O. (2021). *Connecto* [jeu de société]. Blam!
- Nedergaard Andersen M., & Guidetti Perez, L. (2016). *Bandido* [jeu de société]. Helvetiq.
- Pampuk, & Ansa, I. (2015). *Le jeu aux mille titres Ouest* [jeu de société]. Oya.
- Rivière, T., Clément, E., & Aucomte, J. (2020). *La maison des souris* [jeu de société]. Gigamic.

### Atelier « Les jeux de société pour les moins de 6 ans »

- Beukemann, F., & Ceccarelli, S. (2022). *Fullifant* [jeu de société]. Haba.
- De Witt, J., & Kendell, C. (2019). *Attrape monstres* [jeu de société]. Space cow.
- Grunau, J. P. K., & Klavinius, H. (2000). *Monza* [jeu de société]. Haba.
- Manola, G., & Matthäus, D. (2014). *Le trésor des lutins* [jeu de société]. Mindware.
- Menager, S., & Bos, M. (2018). *P'tit jeu de voilà l'ours* [jeu de société]. Auzou.
- Nathan. (2017). *Mon premier jeu les petites souris* [jeu de société]. Nathan.
- Chapeau, T., & Pillot, F. (Djeco). *Piou piou* [jeu de société]. 2009.
- Schwer, B., & Rachner, M. (2018). *Ouste le dragon !* [jeu de société]. Haba.
- Staupe, R., Freudenreich, O., & Heusel, U. (1996). *Pippo* [jeu de société]. Amigo.
- Turpin, B., Sirieix, F., & Chaussy, C. (2022). *La planche des pirates* [jeu de société]. The Flying Games.

### Atelier « Dompter les règles des jeux de société »

- Boccaro, A., & Verdu, M. (2017). *Panic Island* [jeu de société]. OldChap games.
- Grard, G., & Douchy, S. (2020). *Mot malin* [jeu de société]. Blue Orange.

### Atelier « Jeu lis ! »

#### Les livres jeunesse

- Alemagna, B. (2019a). *Gisèle de verre*. Albin Michel jeunesse.
- Alemagna, B. (2019b). *Les choses qui s'en vont*. Hélicium.
- Becker, A. (2020). *Imagine*. Gautier-Languereau.

Bravo, É. (2013). *Les contes palpitants des 7 ours nains*. Seuil jeunesse.

Browne, A. (2009). *Une autre histoire*. Kaléidoscope.

Browne, A., & Bartholin, H. (2015). *Frida et Petit Ours*. Editions Kaléidoscope.

Desmarteau, C. (2004). *Dictionnaire des synonymes*. Seuil jeunesse.

Escoffier, M., & Di Giacomo, K. (2016). *Sans le A*. L'école des loisirs.

Friot, B. (2004). *À mots croisés*. Milan poche.

Gervais, B. (2019). *On échange !* Seuil jeunesse.

Klassen, J. (2021). *Ce n'est pas mon chapeau*. Milan.

Llenas, A. (2023). *Le vide*. Glénat jeunesse.

Manceau, É. (2011). *Merci, le vent !* Milan jeunesse.

Misslin, S., & Piu, A. (2016). *Hou ! Hou ! Prince charmant ?*. Éditions Amaterra.

Oziewicz, T., & Zając, A. (2021). *Nous, les émotions*. Éditions la Partie.

Ramos, M. (1998). *Le roi est occupé*. L'école des loisirs.

### Les jeux de société

Allué, J.-M., Gómez, D., & Llenas, A. (2018). *Le monstre des couleurs* [jeu de société]. Space cow.

Chiacchiera, M., Zizzi, P., & Hach, J. (2020). *Similo Contes* [jeu de société]. Horrible guild.

Dunstan, M., & Douchy, S. (2023). *Bubble Stories* [jeu de société]. Blue Orange.

Grard, G., & Douchy, S. (2020). *Mot malin* [jeu de société]. Blue Orange.

Hirschfeld, Y., Bleuze, F., & Berdal, P. (2023). *Speech* [jeu de société]. Cocktail Games.

Nikiema, T., & Pencil Party Studio. (2024). *L'imposteur* [jeu de société]. Oh happy games.

Ono, S., Fujita, S., Ohki, M., Oikawa, H., & Nakashima, S. (2016). *Imagine* [jeu de société]. Cocktail Games.

Ono, S., Fujita, S., Ohki, M., Oikawa, H., & Nakashima, S. (2020). *Imagine famille* [jeu de société]. Cocktail Games.

Perone, A. (2021). *Formz* [jeu de société]. Yoka By Tsume.

Roubira, J.-L., & Cardouat, M. (2021). *Dixit : une image vaut mille mots !* [jeu de société]. Libellud.

Roudy, L., Sautter, B., Azagury, E., & Pouillet, F. (2018). *Just one* [jeu de société]. Repos Production.

Sandance, G., & Bizos, S. (2020). *Olé ! Guacamolé* [jeu de société]. Scorpion masqué.