

Après une introduction de la journée par **Karine Duvignau**, directrice de la SFR-AEF qui rappelait les origines et l'intérêt du projet, **Léa Martinez** a pris la parole. Cette jeune docteure en psychologie cognitive de l'Université de Poitiers au sein du laboratoire CeRCA a exposé les résultats de [sa thèse](#), durant laquelle elle a tenté de mesurer les effets de la pratique des jeux de société sur le fonctionnement cognitif. **Philippe Lépinard**, maître de conférences en sciences de gestion à l'IRG de l'Université Paris Est-Créteil, a ensuite présenté le projet pédagogique et de recherche [EdUTeam](#), qui détourne les jeux de loisirs pour enseigner dans le supérieur. La matinée s'est conclue avec l'intervention **d'Yves Léal**, maître de conférences en sciences de l'éducation au sein de notre INSPE et membre de l'unité mixte de recherche EFTS. Il a mis en avant l'intérêt du jeu d'échecs pour développer les compétences scolaires et a montré son accessibilité pour tous les enseignants grâce au dispositif « [Class'Echecs](#) ».

L'après-midi, dans le prolongement direct de sa conférence, **M. Léal** a proposé deux ateliers autour de l'initiation et du perfectionnement aux échecs, permettant de tester le dispositif « Class'Echecs ». **Odile Amadou**, formatrice au sein de notre INSPE et doctorante en sciences du langage à l'Université CY Cergy Paris, a présenté des jeux pour travailler les compétences transversales. Mémorisation et repérage spatial étaient à l'honneur ! **Nathalie Suau** et **Muriel Alaux**, ludothécaires toulousaines (ludothèque Jean Moulin) ont proposé des jeux s'adressant au moins de 6 ans, pour accompagner les plus jeunes à découverte du monde ludique... Parfois, les règles font peur et éloignent du jeu. **Audrey Delhom** et **Emmanuelle Augeau**, bibliothécaires à l'INSPE, ont partagé des astuces pour expliquer un jeu efficacement, ou même le simplifier pour faciliter sa découverte. Dernier atelier mais pas des moindres, « Jeu lis » était animé par **Cécile Maury**, **Marie-Céline Agnel** et **Delphine Michard**, toutes trois bibliothécaires au sein de l'INSPE également. L'art de nouer des liens entre jeu de société et littérature de jeunesse, pour varier les supports d'apprentissage et les plaisirs !

Joli programme non ?

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez lire notre bilan scientifique à destination du GIS « Jeu et Sociétés ». Les plus curieux pourront voir ou revoir les conférences, qui vont être mises en ligne prochainement sur le webmédia « [Miroir](#) » de l'Université Toulouse Jean Jaurès.

Pour retrouver les jeux proposés au sein des différents ateliers, il faudra vous déplacer dans une des dix bibliothèques du service de Documentation de l'INSPE Toulouse Occitanie-Pyrénées, car le budget consacré à la journée d'étude nous a permis d'enrichir nos fonds pour vous proposer plein de nouveautés !

Au final, l'aboutissement de ce projet aura permis d'impulser une dynamique autour du jeu dans notre institut mais aussi de bâtir une culture commune sur ce sujet. Nous espérons que, petit à petit, les étudiants seront de plus en plus sensibilisés à l'intérêt du jeu pour apprendre, et auront envie d'intégrer cet outil dans leur pratique professionnelle, diffusant ainsi le jeu de société dans les établissements scolaires. Nos bibliothèques sont prêtes à les accompagner et continueront à valoriser leur offre ludique dans les mois et les années à venir... Restez connectés !