

Transmission et apprentissage.
*Quelles modalités d'implication des enfants
dans les pratiques quotidiennes ritualisées
et les rites ?*

.....

Session 7 : Jouer et construire le social

.....

17 & 18 novembre 2025



**Jeu imaginaire et
discussions collectives :
Une ritualisation qui articule
l'agentivité des enfants,
les savoirs émergents et les
prescriptions du curriculum ?**

Myriam Garcia Perez Université de Liège
Haute Ecole Pédagogique Vaud
Anne Clerc-Georgy Haute Ecole Pédagogique Vaud

Recommandations académiques (Recherches internationales)

- *Prise au sérieux du jeu (Van Oers, 2018)*
 - *Equilibre entre initié par adulte et enfant (Sylva & Nabuco, 1996)*
-
- *Le jeu comme une activité culturelle qui s'apprend*
 - ... en explorant l'environnement (Musatti et al., 2023)*
 - ... par l'intersubjectivité et l'altérité (Pramling et al., 2019)*
 - ... en interaction avec des experts (pairs ou adultes),*
 - et en imitant pour progressivement transformer (Vygotski, 1934/1997)*

Le jeu comme activité maîtresse du développement des 3-7 ans



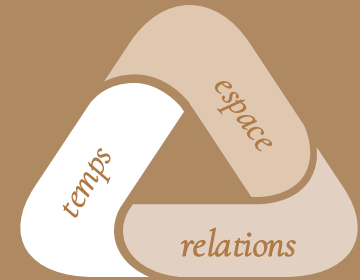
Cadre réglementaire

(Suisse romande)

- *Absence du jeu du curriculum*
 - *logique sérielle des apprentissages (Kahn, 2011)*
 - *inscription dans une discipline scolaire (Clerc-Georgy, 2020)*
 - *Activités pensées par des adultes et initiées par des adultes*
-

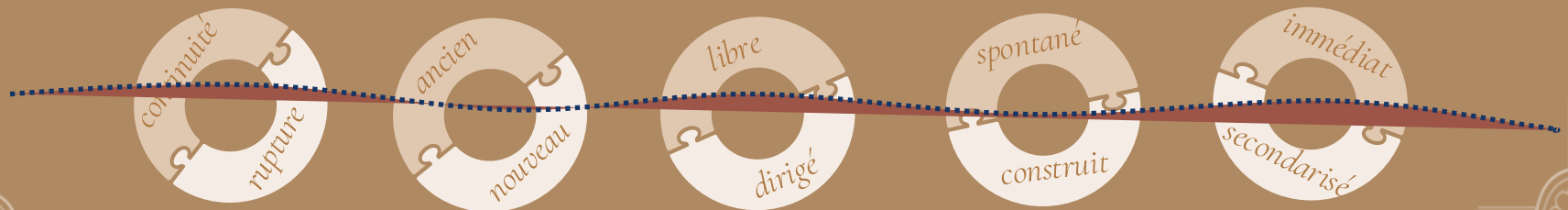
- *Elève «prêt à l'emploi» et jeu pris pour acquis*
- *Une perspective enfantine unique et uniforme*
- *Logique transmissive du savoir d'un adulte «sachant» à un enfant «à instruire»*
- *Préparer les travailleurs de demain (valeur de l'effort, compétition)*

- Transition comme *rite de passage* (Gasparini, 2013, cité par Amendola, 2023)



Rayna & Garnier (2017)

- Forme scolaire de l'*intermédiaire* (Brougère, 2002)



ACCOMPAGNER LE JEU A L'ÉCOLE : VIVRE LES TENSIONS ET LES CONFRONTER

Culture enfantine (Delalande, 2001)

- (1) Volonté de structurer : «Idée de règle»
- (2) Ritualisation de certaines pratiques :
«Mise en ordre»
- (2) Niveau de dépouillement :
règles arbitraires, étrangères
- (1) Code culturel enfantin :
règles du jeu, sociales,
du groupe de joueurs

Jeu dans la culture, culture dans le jeu

(Van Oers, 2009)

Agentivité, citoyenneté, démocratie

(Pramling, 2019)

Motifs et demandes (Hedegaard & Fleer, 2019)

Histoire et culture

Format d'activité (Van Oers, 2019)

- (1) Implication
- (2) Liberté
- (3) Règles ...sociales,
...techniques,
...conceptuelles,
...stratégiques

- (1) Pouvoir décisionnel
- (2) Second degré
- (3) Frivolité – futilité
- (4) Incertitude
- (5) Règles

Critères (Brougère, 1997)

- Situation imaginaire
- Rôles
- Comportements associés

Imaginaire (Vygotski, 1933/2021)

Cadre éducatif (Brougère, 2024)

- (1) Contexte scolaire
- (2) Dégamification
- (3) Conséquence des actes

- (1) Expert-e-s (pairs, adulte)
- (2) Langage

Apprentissage médiatisé (Vygotski, 1934/1997)

Questions qui se posent

Agentivité enfantine

Savoirs en construction

Prescriptions curriculaires

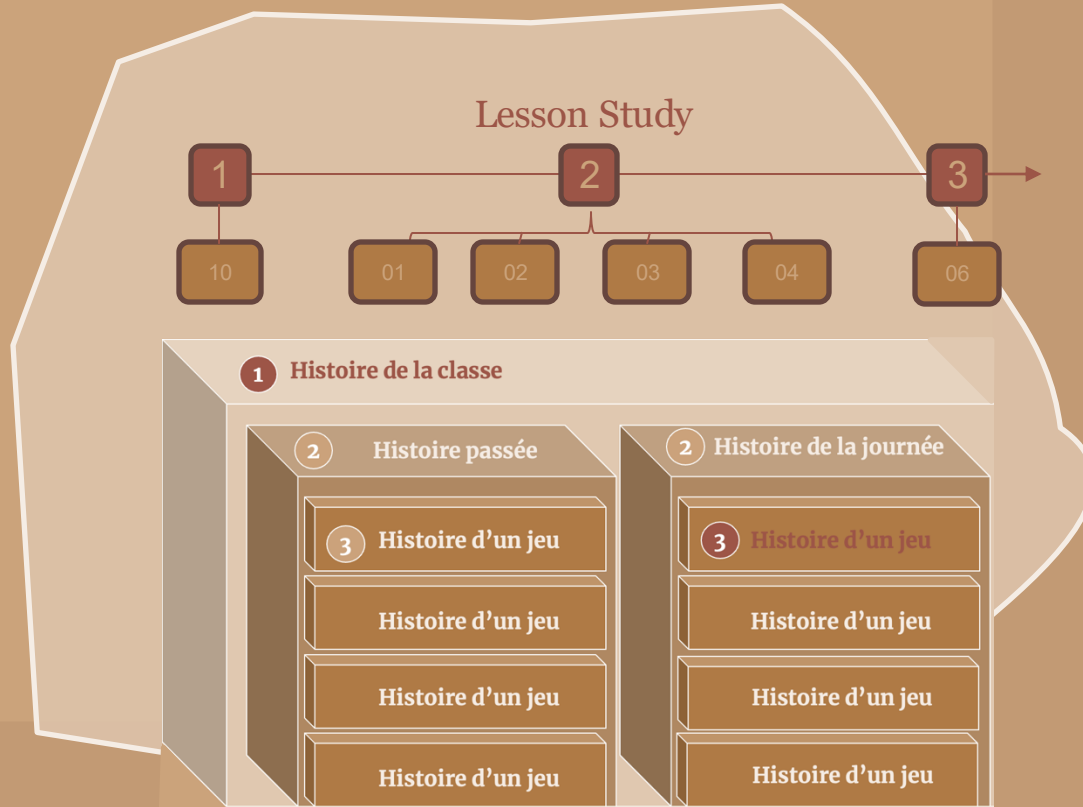
Qu'est-ce qui se joue
dans un jeu de faire-semblant
ritualisé à l'école ?

➤ **Spécifiquement,**
dans la cadre de la culture **d'une classe** ?

➤ **Globalement,**
dans le cadre de 4 **classes** qui jouent ?

Méthodologie

- 4 classes suisse romandes
- Dispositif recherche-formation (Lesson Study)
- **Vidéos** de temps de jeu
- **Entretiens individuels** (Kaufmann, 1996) suite au temps de jeu
- **Réunions collectives** de préparation ou débriefing des temps de jeu
- Perspective compréhensive
 - méthodes narratives (Riessman, 1993)
 - documentation pédagogique (Giovannini, Musatti & Picchio, 2023)
- Mise en dialogue
 - ... des moments de jeu filmés
 - ... et de leur narration par les professionnels



Ils voulaient faire une bijouterie et ont commencé des bijoux. Moi j'avais déjà l'idée depuis longtemps d'en faire [...]. période de fête des mères ce serait bien, et puis enlever ce magasin de fruits et légumes ou ils n'allaient pas vraiment. J'avais acheté des perles en sachant pas comment j'allais monter ma bijouterie. [...] deux 2P ont commencé par faire une **maison** ou elles voulaient mettre des **robes**. Alors on a décidé d'aller sur internet en chercher. Elles les ont choisies, **découpées**, mis les **prix**, et fait une liste de prix. On a dit que ça serait une **location**, alors, il fallait qu'on puisse commander la robe et qu'on sache, comme à la bibliothèque, qui avait quelle robe, qu'il puisse la rendre, et puis quel jour il devait la rendre [...] Finalement, le bijoutier, j'ai réalisé que ça lui prendrait beaucoup de temps à créer les bijoux et qu'il y aurait juste ça. Et je pensais aussi **travailler l'algorithme** [...], qu'ils commandent un bijou, et que ça soit fait "bleu-jaune-bleu-jaune-bleu-jaune".



Les algorithmes de la bijouterie

je meurs tout le temps. [...] Je suis toujours la méchante [et c'est celle qui meurt]. **Mais après**, comme je suis la prof, **quelqu'un vient me ressusciter.** [...] Je trouve ça intéressant de jouer sur ce côté voilà, on est vraiment dans le jeu, de permettre à un enfant de tuer quelqu'un virtuellement [...] c'est pour de faux. Et ça permet d'aller dans les limites de ce qu'ils ne pourraient jamais faire dans la vraie vie. Je trouve qu'un des buts du jeu, c'est vivre des choses qu'on ne pourrait jamais vivre dans la réalité. [Ils le répètent] parce qu'ils en ont encore besoin. Et puis que ce n'est pas toujours le même qui me tue [...] ils ont tous besoin d'expérimenter, de vraiment vivre pour comprendre, au niveau des émotions. [Je m'en lasse] un peu, mais au bout d'un moment [...] j'essaye de dire que je suis **invincible** mais **ils ne veulent pas.** [...] Ça arrive d'une manière ou d'une autre de toutes façons [de m'extraire du jeu]. Si c'est un enfant qui vient, ça ne pose pas de problème. « Tiens Luc, j'ai un problème pour ça. », « Attendez les enfants, je reviens. » Ça, ça marche. Mais quand c'est moi, non, ils ne veulent pas.



Mort aux méchants

Les enfants montent sur les tables parce qu'ils jouent aux pirates, ils ne peuvent pas là où il y a des copains qui dessinent. **Là, c'est plus une île ou une pierre ou un bateau. Là c'est une table pour dessiner** parce que ce n'est pas sympa de marcher sur leurs dessins et ça les perturbe. Donc eux, si ils jouent à maman papa dans la maison, ça veut dire que là c'est leur secteur. Il faut s'adresser à eux pour demander quelles sont les règles, l'autorisation de de venir ou pas. Respecter les copains, c'est aussi respecter LEUR jeu, donc **leur espace**. **Ca c'est l'espace de dessin qu'ils ont décidé eux**, ce n'est pas nous qui avons imposé "ici, c'est dessin, ici c'est ça". Ils peuvent dessiner ou ils veulent MAIS on respecte. S'il y a un coin dessin, on ne va pas non plus se mettre sous leur table ... Après, c'est aussi à eux de dire que ça les dérange, et que c'était la règle.



L'île aux pirates

La discussion, avant le scénario [...] **c'est venu des enfants.** C'est Dylan qui a dit « Non, non. Mais en fait, moi, je... », et je leur ai dit « Mais est-ce que vous vous souvenez du scénario qu'on avait fait la dernière fois? » [...] Puis il y avait Maya. Je dis « **tu ne veux pas être directrice?** » [...] Elle a dit « **Oui, mais** tu dois m'appeler quand il y a les serpents qui s'échappent. » Alors elle avait son téléphone - **depuis la semaine passée, ils font des téléphones** - [...] Et puis je sais plus qui a dit « ouais, on se libère, on vient dans ton laboratoire te piquer, tu meurs, et c'est fini. » Puis je dis « **mais vous voulez que ça se finisse comment?** » Puis Bastian a dit « mal. **J'aimerais qu'on mange tout le monde.** » « Ok. » [...] Et puis là, on est sortis du jeu. Et j'ai dit « **là, il faut que tu regardes autour de toi. Il y a des enfants qui sont aux Geomags ou à table, qui ne jouent pas avec nous** et qui n'ont peut-être pas DU TOUT envie de se faire manger aujourd'hui donc on les laisse tranquilles. » « Ok. » Puis après, on est revenus dans le jeu. Mais c'était vraiment un petit aparté parce que lui, il voulait mordre tout le monde, jouer avec tout le monde.



Le complot des serpents

CODES DU JEU

2. L'île aux pirates



Les enfants avec moustache ou barbe sont des pirates.



Les pirates observent avec des longues-vues, se repèrent à l'aide de cartes, et cachent des trésors.



Les bancs, une table, et les chaises deviennent : bateau pirate, île, cailloux.

SCRIPT DU JEU



1

Les pirates cherchent le trésor à l'aide d'une carte.

2



Les pirates trouvent le trésor.

3



Les pirates se battent sur leur bateau.

4



Un pirate indique la direction à prendre. Les pirates naviguent.

5



Les pirates conquièrent une île.

7



Les pirates sur l'île sont attaqués par un requin.



2. L'île aux pirates

RELATIONS

ESPACE

TEMPS



Rencontre avec un ninja



Construction du bateau



Course au trésor



Décision des signes distinctifs des pirates



Détermination de la localisation du trésor



Décision des actions des pirates



Imposition liberté de rejoindre/quitter le jeu



Imposition de la différence entre JES et classe



Imposition du cadre d'interaction



2. L'île aux pirates

RELATIONS

Au service du jeu ...



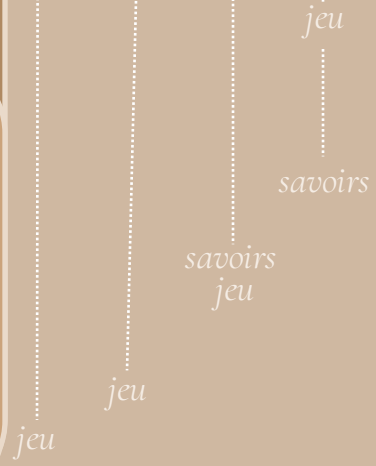
T5

Enfant : moi je suis un ninja.
 Enseignante : Ah t'es un ninja ?
 Enfant : Oui. Les ninjas c'est plus fort que les pirates.
 Enseignante : On cherche pas à être les plus forts, on cherche le trésor.



T6

Enfant 2 : C'est moi le chef !
 Enfant : (fait non) C'est elle !
 Enseignante 2 : C'est Albert le ninja. C'est mon mari.
 Enseignante : Oh, vous êtes mariés ? On va pas avoir un chef ninja, on est des pirates. De toutes façons c'est lui qui va être le chef, c'est lui qui avait envie d'être pirate. Y'a des pirates filles aussi hein, t'es pas obligée d'avoir une moustache.
 Enfant : Je veux une moustache.
 Enseignante : Mais t'es un ninja. Les ninjas ils ont une moustache ?
 Enfant : Des fois oui.
 Enseignante : Ok alors je te fais une moustache.
 Enfant : Non ! Je vais faire semblant d'avoir une moustache. Venez les gars !





2. L'île aux pirates

ESPACE

Au service du jeu ...



T1

Enseignante : Notre trésor on dit qu'il est en jaune ?
 Enfant : Oui.
 Enseignante : C'est de l'or ?
 Enfant : Oui.



T2

Enfant : Faut faire le bateau !
 Enseignante : Ah ouais, faut faire le bateau !
 Enfant : On peut le faire en brun !



T3

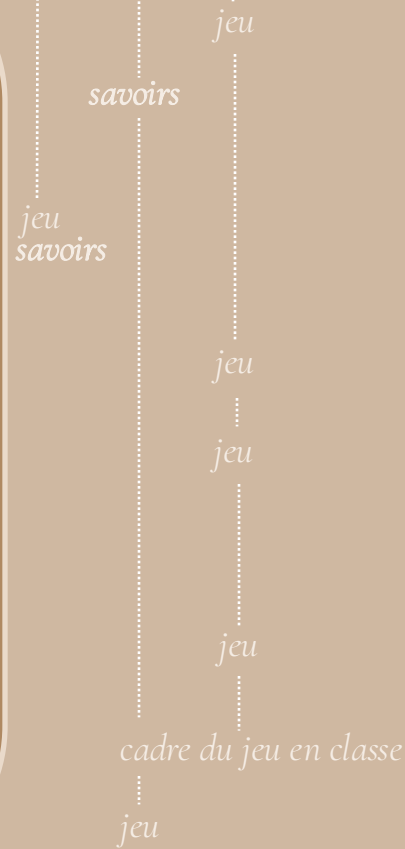
Enseignante : On va faire notre bateau ?
 Enfant : Moi j'aimerais...
 Enseignante : Comme ça ? (déplacement de bancs)
 Enfant : Nous on est des pirates.
 Enseignante : (à enseignante 2) : Tu veux bien t'enlever de notre bateau de pirates s'il te plait ?
 Enseignante 2 : Non, parce que je construis ma tour.
 Enseignante : Pardon.
 Enseignante 2 : Je peux me déplacer.
 Enseignante : Non, je t'embête, je t'embête !



Enfant : Moi je suis un père Noël !
 Enseignante : Ok. C'est toi qui dis ?
 Enfant : Il est où le trésor ?
 Enseignante : Tu peux monter là haut, tu nous dis.
 Enfant : dis-moi.



Enseignante : «pars à tribord, toute !» vas-y ! C'est par où qu'on va ?





ESPACE

Au service du jeu ...



Enfant : Et si on a une île ?
 Enseignante : Une île. Et si on avait une île à nous ?
 Enfant : Bah c'est les tables ! Les îles c'est les tables.
 Enseignante : Ca c'est notre île ? Ok. Ca c'est notre île. C'est notre île-maison.
 Enfant : Oui, mais faut faire attention parce que dans l'eau y'a des requins, on doit nager.
 Enseignante : Oh non.
 Enfant : Ca c'est les pierres !
 Enseignante : Ok, ça c'est les pierres.
 Enfant : On doit sauter par-dessus, de pierre en pierre.
 Enseignante : Ok.
 Enseignante : Tu m'écoutes ? Quand on joue au jeu des pirates on a le droit de monter sur la table. MAIS quand on redevient des enfants et qu'on joue et qu'on est à l'école, on a plus le droit de monter sur les tables. Avec moi vous avez le droit, mais avec votre enseignante, non.
 Enseignante : Ok. Alors on va tous sur l'île.



jeu
jeu
jeu
jeu
jeu
jeu

cadre du jeu en classe



2. L'île aux pirates

TEMPS

Au service du jeu ...



T1

Enseignante : On va chercher un trésor ? On fait une carte ?
(...)

Enseignante : On fait une chasse aux trésors, parce qu'on est des pirates ! (...) Le trajet, tiens, fais le trajet ! Ooooh. Je fais les flèches. Tu veux faire les flèches toi ?

Enseignante : Attention regardez ! Venez les pirates.

Enfant : Je suis celui qui garde les trésors.

Enseignante : Asseyez-vous. Assieds-toi, assieds-toi.



T2

Enfant : (ton plaintif) Elle est où ma longue-vue ?

Enseignante : Je sais pas. On va la refaire. Peut-être qu'elle est là ou t'as fait la moustache.

Enfant : Je vais là-bas.

Enseignante : Ok. Tu vas chercher ta longue-vue ? On t'attend.

Enfant : On fait un plan.

Enseignante : On fait un plan ? Alors, avant de faire le plan, je vous propose quelque chose.

Là t'as vu, j'ai enlevé ma moustache. Je suis M., je suis la maîtresse.

Enfant : Oui.

Enseignante : Alors, comment ça se passe quand on est un pirate ?
(les enfants listent des idées)

Enseignante : (...) Ok. Alors, on pourrait commencer par faire quoi ?

Enfant : D'abord, on commence à faire une carte et on fait des traits.

Enseignante : Ça on a déjà.





2. L'île aux pirates

TEMPS

Au service du jeu ...



T3

Enfant : Faut y aller !
 Enseignante : Faut qu'on y aille ? Je vous suis !

jeu

T4

Enseignante : Et qu'est-ce qu'on va faire maintenant ?
 Enfant : On va dans le bateau !
 Enseignante : Ok on va dans le bateau. J'ai pris le trésor.
 Enfant : (rigole)

jeu

jeu

Enfant : Vous pouvez me refaire une barbe ?
 Enseignante : Attends.

cadre du jeu en classe

T5

Enseignante : Je vais cacher le trésor, on va partir comme des pirates, on va se battre comme des pirates, on va trouver le trésor, et ensuite on rentre à la maison. Ça vous va ?
 Enfant : On va chercher le trésor comme des pirates.
 Enseignante : Puis après on rentre à la maison. Mais après on se bat avec des sabres comme des pirates aussi hein ?
 Enfant : On rentre dans la maison, notre bateau.
 Enseignante : On rentre dans notre bateau-maison. Ok. Mais les pirates vous restez dans votre bateau.
 Enfant : On doit attaquer, d'accord ?
 Enseignante : Ok, mais moi je dois aller cacher le trésor.

jeu

jeu

jeu

jeu



TEMPS

Au service du jeu ...



Enseignante : Quand je chante cette chanson, je suis plus un pirate, je suis une maîtresse. Quand je chante cette chanson, ça veut dire que tous les enfants vont se retrouver et on va discuter, ça marche ? Ecoute ma chanson : Venez tous vous asseoir pour discuter.
On y va ? Alors on va juste remettre les bancs en place et on rangera après.



Enfants : Aaaaah ! (enfants descendent de l'île aux pirates s'exclamant comme des pirates à l'abordage)

Enseignante : Non ! Non non non. Le jeu est fini. Le jeu est fini.

Enfants : miment des actions de combat de pirates.

Enseignante : Voilà, alors moi je félicite le jeune homme qui est déjà assis, qui a entendu la chanson, et qui attend pour discuter.



Bravo, c'est génial.

Enseignante : Quand on est en réunion, je lève la main pour parler.

cadre du jeu en classe

cadre du jeu en classe

cadre du jeu en classe

cadre du jeu en classe

cadre du jeu en classe

cadre du jeu en classe



On a eu avant un petit moment de dérive, un jour, peu de temps après, où il restait dix minutes et puis je leur avais dit, vous pouvez jouer. [...] j'ai une élève qui a commencé à pousser les tables et les bancs. **J'ai dit non, non, non, non. Là, en plus, on n'avait vraiment pas le temps. On ne peut pas tout changer.**

Et puis, après, j'ai vraiment fait une séance prévue et organisée. [...] C'est reparti chez les pirates. ils ont réussi à faire un scénario. Au départ, les pirates sont allés braquer le salon de coiffure. Il y a pas mal de choses qui sont quand même restées de la dernière fois. Cette fois-ci, j'avais les les pièces sous la main, donc on avait ce trésor. A un moment, les pirates ont dit qu'ils avaient faim, qu'ils n'avaient rien à manger et ils sont allés braquer le restaurant. Donc ils sont revenus avec plein de nourriture alors on a eu un pique-nique organisé sur le bateau des pirates. Il y a eu toute une partie des enfants qui sont partis faire aussi des cartes aux trésors parce que les pirates savaient pas trop où ils repartaient. Il y a eu beaucoup d'essais de batailles, on se bat, on fait des épées. J'ai participé avec certains à la construction avec les multitudes. On a fait un petit atelier de pirates constructeurs d'épées et autres objets en tous genres. Donc voilà, il y avait pas mal de choses qui se passaient en parallèle. Et puis on a pu faire la réunion après, puis discuter un petit peu de tout ça, de parler aussi un peu des cartes, de comment est-ce qu'on peut montrer le trésor sur la carte, des choses comme ça. C'était quand même beaucoup de déplacement de mobilier par certains. **Il y a des choses qui sont tombées, et c'est là que je leur ai dit je crois que c'est un peu compliqué comme ça, donc je leur ai donné des sous-mains pour qu'ils fassent leur petit bateau** en disant ça ira mieux comme ça. Du coup on a discuté avec F. y par rapport à la fois où c'était parti un peu à la dérive. **On s'est dit qu'on allait institutionnaliser les choses en disant c'est le mercredi matin fin de matinée. Et les conflits de la récréation ça ne se reproduit pas du tout dans le cadre du jeu.** Il n'y a jamais eu de conflit, "c'est moi le chef". Chacun a réussi à prendre un autre... Après, ça reste très vif. Les pirates, ils sont dynamiques.

Enseignante 2

TEMPS

ESPACE

« Les enfants montent sur les tables parce qu'ils jouent aux pirates, ils ne peuvent pas là où il y a des copains qui dessinent. **Là, c'est plus une île ou une pierre ou un bateau.** [...] **Là c'est une table pour dessiner** parce que ce n'est pas sympa de marcher sur leurs dessins [...] si ils jouent à maman papa dans la maison, ça veut dire que là c'est leur secteur. Il faut s'adresser à eux pour demander quelles sont les règles, l'autorisation de de venir ou pas. Respecter les copains, c'est aussi respecter **LEUR jeu, donc leur espace.** Ca **c'est l'espace de dessin qu'ils ont décidé eux,** ce n'est pas nous qui avons imposé [...] Après, c'est aussi à eux de dire que ça les dérange, et que c'était la règle.»

Enseignante 3

RELATIONS

02

03

06

2

3

Des ritualisations du jeu culturellement situées

<p>RELATIONS</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Caractéristiques du lieu (ex. jeu en forêt) - Composition groupe joueurs (ex. multi-âge) 	<ul style="list-style-type: none"> - Symétrie (ex. détourner d'un jeu guerrier) - Équité (ex. attention accrue aux enfants bruyants) - Souci du collectif (ex. tout le monde range)
<p>ESPACE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tradition (ex. sous bureau) - Restriction (ex. coloriage pendant jeu) - Déplacement (ex. bancs en carton) - Matérialité (ex. tracé au scotch) - Rareté (ex. manque sabre) 	<ul style="list-style-type: none"> - Quantité (ex. déguisement unique) - Evolutivité (ex. étiquette avec nom du rôle et dessin) - Détournement (ex. crayon) - Accessibilité (ex. carton en hauteur avec inscription écrite) - Visibilité (ex. paravent) - Nouveauté (ex. déguisements)
<p>TEMPS</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Moment journée (ex. matin) - Moment semaine (ex. chaque mercredi) - Fréquence (ex. 1x/semaine, tous les jours) - Durée (ex. 45min de jeu) - Ordre (ex. réunion pré-jeu, jeu, rangement) 	<ul style="list-style-type: none"> - Imprévisibilité (ex. remplacement matériel) - Adaptabilité (ex : au gré sollicitations enfants) - Équité (ex. visiter 1x chaque groupe) - Visibilité (ex. chanson fin jeu) - Automatisme (ex. venue personnel de ménage) - Priorisation (ex. 1) Socialisation 2) imagination 3) usage des outils) - Opportunité (ex. outil au service du jeu)

- Soutenir l'attitude et compétence ludique
- Soutenir les schémas de comportement de jeu

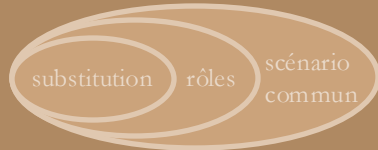
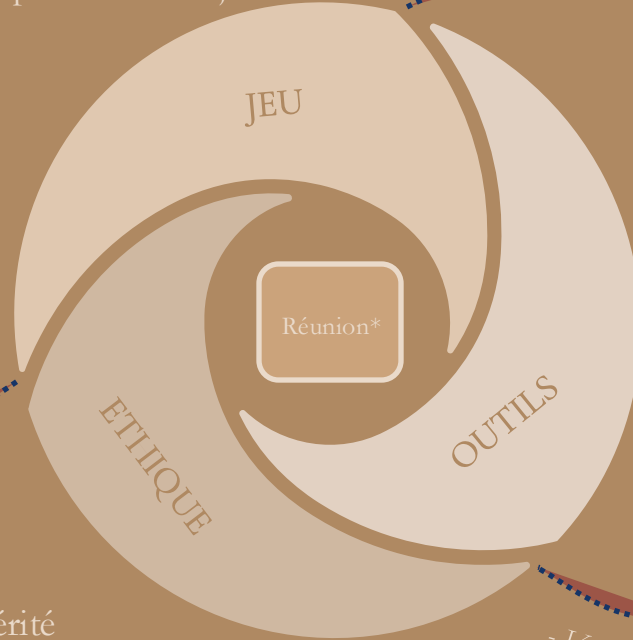


schéma de comportement de jeu
(Marinova)

- Bodova et Leong (2012)
- Marinova (2014)

- Prendre en compte l'altérité
- Co-construire un cadre sécurisant
- Permettre le pour de faux au service du pour de vrai
- Accompagnement des contradictions entre motifs et demandes



- Fleer (2019)
- Marinova (2014)
- Clerc-Georgy
- Van Oers (1999)

- Imprégner de la culture
- sens personnel des savoirs en situation, prévalant sur la perfection de l'exécution
- Faire usage des savoirs comme outils
- maîtrise technique progressive
- Provoquer des besoins nouveaux



- Van Oers (2013)
- Pramling et al. (2019)
- Hedegaard (2012)



Pour la pratique enseignante

- ❖ Se mettre au service de la poursuite d'un objectif commun : le jeu
- ❖ Dynamique entre individuel – grand collectif – petit collectif
- ❖ Contraintes au service de la liberté
- ❖ Identification de l'expression de l'agentivité enfantine, la reconnaître et la soutenir
- ❖ Construction du sens des règles en situation, puis qu'après cela, soutien de l'apprentissage de leur généralisation (détachement expérience immédiate)

Pour la formation

- ❖ Mettre en situation de «non sacheance» pour se poser de « vraies » questions
- ❖ Mettre en position de «non toute-puissance» à travers la confrontation de perspectives, afin d'exercer le partage du pouvoir décisionnel
- ❖ Exercer la bascule entre : adhésion, questionnement, proposition et imposition
- ❖ Soutenir l'identification de la culture et des savoirs dans les jeux ritualisés en classe
- ❖ Soutenir l'agentivité des étudiant-e-s à travers la ritualisation de l'activité ludique en séminaire (entraînement de l'imagination, théâtralisation)



Merci pour votre attention !

