

**#SUPDEWEB**

# Mémoire

---

## Jeu et pédagogie

Par

Hélène Rivière

Master 2 UX & Innovation

2019 / 2020

# RESUME

Ce mémoire de recherche s'intéresse à l'andragogie qui, de prime abord, semble être un concept inconnu et mystérieux de nos connaissances. Pour mieux le comprendre, nous avons fait le choix d'étudier la pédagogie. Notre enquête a donc soulevé de nombreux questionnements dont le suivant : comment la pédagogie se prolonge-t-elle dans la vie humaine ?

Avant tout, grâce à l'enquête que nous avons menée sur les méthodes d'apprentissages, nous avons découvert que le jeu occupait une place omniprésente dans l'éducation de l'enfant. C'est un support solide qui éveille l'enfant sur chaque période de sa vie et sur divers aspects : social, sensori-moteur, émotionnel. Nous avons donc fait le choix de séparer notre recherche en deux parties distinctes pour explorer les deux grandes thématiques de notre sujet : le jeu, et les bénéfices qu'il procure à l'enfant et à l'adulte, puis la pédagogie, et son évolution à travers le temps. Notre étude révèle d'ailleurs que de nombreux systèmes d'enseignement s'appuient sur l'activité ludique pour favoriser le développement de l'enfant. Alors pourquoi pas pour l'adulte ?

Dans cette investigation, nous mettons en avant l'hypothèse que le jeu de cartes peut être une solution pédagogique pour l'adulte, et plus précisément pour stimuler sa créativité. Aujourd'hui, les professionnels confrontés aux problématiques d'innovation se doivent imaginatifs, inventifs, surtout à l'ère d'une technologie aussi puissante. Le jeu semble être une réponse envisageable car il véhicule émotion, immersion et surtout il exige réflexion et stratégie.

Pour marquer le dénouement de cette étude, nous proposons une réponse à la problématique sous la forme d'un jeu de cartes qui plonge les participants dans un univers féérique semé d'embûches mais amusant, et à la portée de tous.

# TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION.....	3
<b>I. LE JEU, UN FACTEUR CLE DU DEVELOPPEMENT HUMAIN .....</b>	<b>4</b>
A. LE JEU ET LE DEVELOPPEMENT INFANTILE .....	5
1. <i>Le jeu sensori-moteur pour développer les aptitudes cognitives</i> .....	5
2. <i>Jouer à faire semblant : découverte de la réalité</i> .....	6
3. <i>Le développement social par le jeu</i> .....	7
B. LES BIENFAITS DU JEU SUR LE DEVELOPPEMENT DE L'HOMME .....	8
1. <i>Développer sa créativité en jouant</i> .....	8
2. <i>Le jeu nous procure des émotions diverses</i> .....	10
3. <i>Le jeu pour la cohésion sociale</i> .....	12
<b>II. L'APPRENTISSAGE : L'EXPERIENCE DE TOUTE UNE VIE.....</b>	<b>13</b>
A. LA PEDAGOGIE : UNE SCIENCE ADRESSEE AUX ENFANTS .....	13
1. <i>Les différents types de perceptions</i> .....	13
2. <i>Les différentes pédagogies alternatives</i> .....	15
3. <i>Les courants pédagogiques</i> .....	20
B. APPRENDRE A UN ADULTE : L'ANDRAGOGIE.....	24
1. <i>Différencier un adulte d'un enfant</i> .....	24
2. <i>Découverte de l'andragogie</i> .....	25
<b>III. REPONSE A LA PROBLEMATIQUE : STIMULER LA CREATIVITE PAR LE JEU DE CARTES .</b>	<b>26</b>
A. PREMIERE ETAPE : EMPATHIE.....	26
1. <i>Qu'est-ce que le Design Thinking ?</i> .....	26
2. <i>Que savons-nous de la pédagogie et du jeu ?</i> .....	28
3. <i>Mieux comprendre l'utilisateur</i> .....	30
4. <i>Connaître le marché</i> .....	31
B. DEFINITION DE LA PROBLEMATIQUE .....	33
C. PRESENTATION DU JEU DE CARTES .....	34
D. TEST UTILISATEUR .....	35
CONCLUSION.....	37

# INTRODUCTION

« N'oublie jamais qu'un adulte n'est qu'un enfant qui a vieilli. », a dit Gilles Legardinier.

Avant tout, rappelons que l'enfance est consacrée au développement des connaissances et à une éducation solide et complète qui destine l'être humain à devenir un adulte responsable. L'éducation a-t-elle une fonction permanente qui influe sur tous les aspects de la vie humaine ? Et surtout, comment se prolonge-t-elle après l'enfance ?

La problématique se pose donc de la façon suivante : Comment réinventer l'andragogie par le jeu ?

Pour mener à bien notre étude, nous avons décidé d'entamer une recherche universitaire qui nous permettra de nous imprégner des deux grandes thématiques dominantes de cette étude : dans un premier temps, le jeu et sa place dans le développement humain, puis dans un second temps, la pédagogie et son évolution à travers le temps. Ces deux grandes parties nous amèneront vers la troisième et dernière partie qui sera consacrée à la présentation d'un jeu de cartes ayant pour objectif de stimuler la créativité de manière ludique, immersive et amusante.

## I. Le jeu, un facteur clé du développement humain

Avant toute chose, notons d'abord ce que l'Encyclopédie Larousse de 1978 nous dévoile sur la définition du jeu. « Chose facile », « Lieu où l'on se livre à une récréation », « Manière d'utiliser un instrument de musique » ...

Plus de 50 définitions admises pour cet unique mot de 3 lettres.

Cependant, pour étudier les liens qui unissent jeu et pédagogie, il serait préférable d'aborder les thèmes de plaisir et de détente, en priorité, car c'est sur ces points-là qu'il faut se concentrer.

« Le mot jeu appelle les mêmes idées d'aisance, de risque ou d'habileté. Surtout, il entraîne inmanquablement une atmosphère de délassement ou de divertissement. Il repose et il amuse. Il évoque une activité sans contrainte, mais aussi sans conséquences pour la vie réelle. »<sup>1</sup> Roger Caillois souligne donc dans cette définition que le jeu est une activité qui n'apporte aucune utilité particulière. Seulement du divertissement. Il est vrai qu'encore aujourd'hui, on oppose naturellement le plaisir du jeu à l'effort consacré au travail.

Mais alors comment le jeu a-t-il été introduit dans la pédagogie si au départ elle n'était pas reconnue pour avoir une fonction éducative ?

A partir de la fin du XIXe siècle, plusieurs théories psychanalystes et scientifiques se multiplient et justifient enfin les biens-faits du jeu sur l'éducation. Le jeu est reconnu comme une activité qui, n'ayant aucune conséquence, permet à l'enfant de vivre une expérience sans égal, de se confronter au monde adulte pour grandir à son tour. D'autres auteurs affirment même que le jeu fait partie entière du développement biologique : les enfants imitent leurs parents car ils sont leur exemple ; les animaux imitent leurs pairs pour assurer leur survie.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> CAILLOIS, Roger. Les jeux et les hommes. Edition Gallimard. 1992. 384 p

<sup>2</sup> <http://veille-et-analyses.ens-lyon.fr/LettreVST/48-octobre-2009.php>

Le jeu sera alors un jour amené au sein de l'école petit à petit, en tant que « récréation » pour que les enfants puissent dépenser leur énergie. Jeanne Girard écrira ensuite la « méthode française d'éducation » en 1911, dans lequel elle introduira pour la première fois la notion de « jeu éducatif ».<sup>3</sup>

Malgré cela, le jeu n'a pas été intégré de la même manière dans toutes les cultures. Si les cultures anglo-saxonnes y consacrent une importance particulière pour leurs enfants, il n'en est pas de même pour les pays latins, notamment en France, qui tolère son usage mais qui le classe encore comme une activité dite « frivole ».<sup>4</sup>

Globalement, tout nous laisse à penser ici que le jeu est incompatible avec le développement de l'enfant. Et pourtant, le but de cette première partie est de démontrer que le jeu a réellement une place dans le quotidien de l'enfant.

#### A. Le jeu et le développement infantile

##### 1. Le jeu sensori-moteur pour développer les aptitudes cognitives

Faire un jeu c'est donc participer à une activité récréative sans pour autant y chercher un but précis. Mais c'est justement dans cette définition que se cache la capacité du jeu à faire grandir un enfant.

D'après Jean Piaget, l'intelligence cognitive de l'enfant se développe étape par étape et dépend également de l'environnement qui l'entoure.<sup>5</sup> Ces capacités s'acquièrent premièrement par ce qu'on appelle les activités sensori-motrices.

En effet, de ses 0 à 2 ans, l'enfant communique par des gestes, développe ses sens en interagissant avec le monde qui l'entoure. Tous les objets se trouvant à portée de main constituent ses moyens de découvrir les couleurs, les textures, les formes et les tailles. C'est

---

<sup>3</sup> GIRARD, Jeanine. Jeux éducatifs : méthode française d'éducation (2<sup>e</sup> édition). Edition Hachette Livre BNF. 1911. 162 p

<sup>4</sup> <http://veille-et-analyses.ens-lyon.fr/LettreVST/48-octobre-2009.php>

<sup>5</sup> DUBOC, Bruno, (28 Avril 2020) Le Cerveau Disponible sur : [https://lecerveau.mcgill.ca/flash/i/i\\_09/i\\_09\\_p/i\\_09\\_p\\_dev/i\\_09\\_p\\_dev.html](https://lecerveau.mcgill.ca/flash/i/i_09/i_09_p/i_09_p_dev/i_09_p_dev.html)

aussi pendant cette période que l'enfant expérimente les causes à effets, et intègre des connaissances basiques telles que différencier le carré d'un rond.

Cette étape constitue à elle-même une base fondamentale dans les capacités cérébrales d'un enfant, bien avant celle du langage. A terme, elle a pour but de créer un comportement dit « intentionnel ». Et c'est pourquoi les parents doivent encourager ce développement par diverses activités.<sup>6</sup> Par exemple, en promenant l'enfant dans des endroits extérieurs, dans la nature, en l'exposant aux formes qui lui sont inconnues, aux couleurs et aussi aux sons, bruits, puis aux senteurs, car aucun sens ne doit être oublié. Cacher des objets et laisser l'enfant le retrouver est aussi un bon processus.

## 2. Jouer à faire semblant : découverte de la réalité

Une chose importante à en retenir : la permanence de l'objet. A partir de 2 ans, un enfant est capable de se rappeler qu'une chose ou qu'une personne peut continuer d'exister sans qu'il ou elle ne soit présente, grâce à des images mentales !<sup>7</sup> Le concept d'absence est désormais acquis dans son esprit. Il reproduit alors chaque chose qu'il voit, entend, et observe. Le pompier, la princesse et son chevalier, la dinette ... tout est sujet à une quelconque imitation pour l'enfant. Il ne faut pas oublier qu'à cette période de l'enfance, le langage n'est pas encore tout à fait maîtrisé ; « faire semblant » devient donc le moyen optimal pour communiquer avec autrui. Le dessin et les coloriages sont eux aussi des biais par lesquels l'enfant exprime ses émotions, ses préoccupations et ses pensées.

2 ans, c'est aussi l'âge auquel nos tous petits entrent dans une phase dans laquelle ils cherchent à « imiter » leur modèle principal : le parent. C'est pourquoi même s'ils inventent leur scénario, plus ou moins complexe, ils mélangent leurs inventions avec leurs connaissances et leurs acquis du quotidien. Ce n'est donc pas qu'un amusement ou un simple passe-temps, car cela leur permet de bien apprivoiser leur environnement, de se familiariser avec celui-ci.

---

<sup>6</sup> L'étape de l'intelligence sensori-motrice. (2019, 14 février). Être parents. URL : <https://etreparents.com/letape-de-lintelligence-sensori-motrice/>

<sup>7</sup> Godot, Suzanne (2016, 8 Mai) Le jeu d'imitation, déterminant dans le développement de l'enfant. Les pros de la petite enfance.fr URL : <https://lesprosdela petiteenfance.fr/eveil-activites/jouer-pour-grandir/le-processus-dimitation-chez-lenfant-passe-par-le-jeu/le-jeu-dimitation-determinant-dans-le-developpement-de-lenfant>

En effet, par leurs inventions, leur créativité et leur imagination se développent. L'enfant devient l'auteur de son histoire et se crée ses propres scénarios. En lui conférant le pouvoir de jouer le rôle qu'il désire, ou admire, l'imitation différée lui permet de se mettre dans la peau de divers personnages, qui ont des comportements plus ou moins différents. C'est de là que surgit alors un concept humain qui se poursuivra tout au long de la vie : l'empathie.<sup>8</sup>

### 3. Le développement social par le jeu

Une des étapes essentielles dans le développement de l'enfant, c'est sa rencontre avec autrui. L'enfant n'a pas encore tout à fait conscience qu'il est un être parmi tant d'autres mais à partir de ses 3 ans, les tout-petits grandissent et quittent le confort familial pour baigner ensuite dans un tout autre univers inconnu : la communauté. C'est ici que les notions de partage, de collaboration et d'échange sont primordiales. C'est le début de la socialisation. Les premiers pas dans la vie scolaire. D'après la partie précédente, il a déjà été confirmé que le jeu de rôle permet à l'enfant de multiplier les échanges, à communiquer. On ne joue plus forcément tout seul à cet âge-là. Cependant, le jeu de société impose également à l'enfant de respecter des règles, à respecter les tours de paroles et les tours de rôle. Il prend aussi conscience du succès et de l'échec.

Certains enfants acquièrent cette intelligence sociale plus difficilement, notamment à cause de troubles de la communication qui parasitent cette phase de développement social (on peut citer l'exemple de l'autisme). D'autres enfants mettront plus de temps à aller vers les autres, mais cela doit rester une liberté et un choix personnel. Cela dépend généralement de leur mode de garde à leur naissance, ou même d'un trait de personnalité : sont-ils restés auprès de leurs parents ? Ont-ils eu une nourrice, chez qui ils ont côtoyé d'autres enfants ? S'intégrer à un groupe s'apprend de manière très diverse. Chaque enfant se développe à son rythme, plus ou moins facilement, mais cela ne doit pas être source d'inquiétude. Il faut faire preuve de patience et être à l'écoute. Le jeu social n'est tout de même pas un jeu à

---

<sup>8</sup> GLOVER-BONDEAU, Anne-Sophie, 21 février 2017, Jeux d'imitation : qu'apportent-ils à l'enfant ? Harmonie-prévention.fr. URL : [https://www.harmonie-prevention.fr/Rub\\_2987/menu-haut/bien-grandir/veille/jeux-et-activites/jeux-d-imitation-qu-apportent-ils-a-l-enfant-.html](https://www.harmonie-prevention.fr/Rub_2987/menu-haut/bien-grandir/veille/jeux-et-activites/jeux-d-imitation-qu-apportent-ils-a-l-enfant-.html)



mettre à l'écart ; il suffit juste d'y ajouter un accompagnement et un environnement qui peuvent susciter l'intérêt des enfants.<sup>9</sup>

## B. Les bienfaits du jeu sur le développement de l'Homme

La première partie, nous a permis de constater que le jeu jouait un rôle majeur dans la croissance infantile, mais qu'en est-il de l'adulte ? Peut-on vraiment déterminer le moment précis où un être humain s'accomplit ? Un adulte a-t-il encore des choses à apprendre ? Et surtout, transmettons-nous un savoir à un adulte comme à un enfant ? C'est ce que nous allons voir dans cette deuxième partie.

A priori, un homme qui devient adulte se prépare à de nombreuses responsabilités. Le jeu étant associé au plaisir en premier lieu, nous sommes loin d'imaginer qu'il a en réalité une influence positive sur le potentiel humain.

### 1. Développer sa créativité en jouant

Tout d'abord, en quoi la créativité est-elle un atout pour l'être humain ? D'après le magazine numérique *Nos Pensées*, il s'agit « d'un trait que nous possédons tous, étant l'une des principales caractéristiques qui nous permettent de réussir en tant qu'individus et en tant qu'espèce. » En effet, c'est une compétence qui nous sert à résoudre des problèmes complexes, et pas seulement à inventer de nouvelles choses. Elle se base principalement sur nos acquis, nos expériences, et nos savoirs.<sup>10</sup>

De plus, grâce à l'étude State of Create menée par l'entreprise Adobe, 89% des personnes interrogées estiment que « les entreprises qui investissent dans la créativité sont plus susceptibles d'encourager l'innovation ». <sup>11</sup> Le concept n'est donc pas à négliger car cela pourrait permettre aux organisations de produire des biens et service d'une valeur ajoutée importante.

---

<sup>9</sup> Jouer avec un camarade : nos conseils pour les enfants autistes. (S.d.) Autisme Info Service. URL : <https://www.autismeinfoservice.fr/accompagner/enfant/jouer-camarade>

<sup>10</sup> L'importance de la créativité dans le développement personnel (6 Avril 2019). Nos pensées. URL : <https://nospensees.fr/limportance-de-la-creativite-dans-le-developpement-personnel/>

<sup>11</sup> ROOSEN, Mélanie. (4 Novembre 2016). La créativité : source de succès. L'ADN Innovation. URL : <https://www.ladn.eu/nouveaux-usages/etude-marketing/la-creativite-source-de-succes/>

Le jeu c'est l'évasion de soi. C'est un biais par lequel nous ressentons de multitudes d'émotions, mais cela permet aussi de développer la capacité de raisonnement, de réflexion, de gymnastique cérébrale et d'imagination. D'après les psychologues, ce n'est pas une pratique qui nous fait régresser. On peut être sérieux en jouant. C'est ce qu'explique Tim Brown, CEO d'une entreprise d'innovation et de conception, dans une conférence TED.

Au début de la conférence, il teste le public en leur demandant de dessiner leur voisin en 30 secondes. À la suite de cela, il est donc témoin d'un comportement systématique chez les adultes : les personnes dans la salle se sentent gênées, embarrassées et s'excusent de ce qu'elles ont dessiné. Selon lui, c'est la preuve que les adultes craignent le jugement de leurs pairs et n'osent pas prendre de risques quand ils partagent leurs idées avec autrui. Il constate à l'inverse que les enfants soumis à ce test sont fiers de montrer leur chef d'œuvre et n'ont pas les mêmes craintes, car ils sont moins sensibles à l'avis des autres et s'expriment avec plus de liberté. C'est la raison pour laquelle il existe de nombreux lieux de travail qui sont particulièrement destinés à mettre les gens à l'aise, pour qu'ils se sentent en sécurité, libres de parole et de penser. On peut notamment citer les studios Pixar, qui offrent à leurs animateurs l'accès à de petites huttes en bois redécorés. Ces espaces permettent une immersion totale dans un univers différent, qui s'éloigne des codes sociaux que les adultes ont intégré et qui parfois entravent la créativité. Il y a aussi le Googleplex, ce gigantesque espace doté de grands terrains de Beach-Volley, et d'une structure de dinosaure décorée de flamands roses. Ces locaux sont de plus en plus nombreux à se construire dans le Monde entier. Tim Brown explique également que les jeux de construction sont souvent les plus efficaces pour laisser place à l'invention d'un nouveau produit. Les objets qui nous entourent au quotidien ont une fonction et un usage bien à eux mais en réalité ils sont déclinables sous de multiples façons (l'exemple du rouleau d'aluminium). Les jeux de rôles peuvent aussi constituer les outils parfaits pour créer des expériences, des services. En bref, réinventer l'immatériel. Ils permettent de faire preuve d'empathie, d'incarner un personnage et ainsi d'identifier le détail supplémentaire qui pourrait tout changer.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> TED (2008, 10 novembre) Tim Brown sur la créativité et le jeu [Vidéo] Youtube. URL : <https://se-realiser.com/la-creativite-et-le-jeu/>

## 2. Le jeu nous procure des émotions diverses

Le célèbre Walt Disney a dit « Les adultes ne sont que des enfants qui ont grandi ». En effet, même si au fil du temps, les responsabilités se multiplient, l'être humain aime consacrer aussi du temps pour le loisir, pour le plaisir, pour son équilibre émotionnel. Le jeu a de nombreuses vertus en faveur du développement personnel et de la pédagogie mais c'est aussi une simple source de plaisir, où l'on se déconnecte de la réalité. L'adulte a besoin d'une évasion, quelle qu'elle soit, qui résulte de son choix personnel, et qui s'affranchit des obligations. Dans cette société actuelle, où les écrans règnent sur notre quotidien, il est important pour le bien-être humain de non seulement jouer mais aussi de se tenir à l'écart de la technologie qui est une source de stress. C'est la raison pour laquelle certains choisissent le sport, l'art, la musique ou le dessin. « Les milléniaux (18-25 ans) représentaient 46 % des achats de jouets en 2017. La génération des 35-54 ans représentaient quant à eux 34%. »<sup>13</sup>, d'après 20 minutes. L'article qu'ils ont publié en 2018 explique qu'il s'agit d'adultes nostalgiques des premiers jeux vidéo, qui veulent revivre leurs souvenirs d'enfance. Le deuxième plus gros succès se cache derrière les jeux apéros, car cela permet de passer un bon moment entre amis mais aussi parce qu'il s'agit de jeu simple, facile à comprendre et qui amusent le grand public. Mais au-delà de l'émotion, il y a l'immersion. Voilà pourquoi les escape game ont un tel succès depuis leur apparition en 2015, notamment en pédagogie. D'après les statistiques, le nombre d'enseignes n'a pas cessé d'augmenter depuis cette année-là. On en compte aujourd'hui 818. (Voir statistiques en Annexe 1). Mais pourquoi sont-ils aussi attractifs ? Parce qu'ils font vivre aux joueurs une véritable expérience émotionnelle. L'escape game est à la fois un jeu de rôle, un mystère ou une énigme à résoudre et une aventure immersive puisqu'elle se passe dans la réalité et implique tous les sens des joueurs. C'est une mise en scène dans laquelle les joueurs deviennent acteurs de leur propre scénario. De nombreux auteurs affirment que l'émotion joue un impact positif sur la mémoire, ce qui explique pourquoi l'escape game est une méthode utilisée dans les formations. Mais ce n'est pas tout. Impacter les émotions humaines provoque d'autres

---

<sup>13</sup> Bancaud, Delphine. (2018, 6 Décembre) Figurines, drones, jeux de société ... Pourquoi de plus en plus d'adultes s'achètent des jouets ? 20 Minutes. URL : <https://www.20minutes.fr/societe/2384651-20181206-figurines-drones-jeux-societe-pourquoi-plus-plus-adultes-achetent-jouets>

effets positifs dans l'apprentissage, comme par exemple l'assimilation, la concentration ou l'attention.<sup>14</sup>

Faire vivre une expérience émotionnelle c'est aussi une stratégie de poids pour les entreprises. Aujourd'hui, en 2020, il ne s'agit plus de seulement créer un produit répondant à un besoin, mais c'est aussi de marquer l'esprit du consommateur, faire la différence en bouleversant ses émotions. C'est ainsi qu'un nouveau concept a fait son apparition : celui de la gamification, ou ludification. Comme le dit RMS, on la définit comme étant « le fait d'intégrer des mécanismes de jeux dans des processus qui n'ont pas pour vocation première d'être ludiques. »<sup>15</sup> L'objectif principal est d'engager le consommateur / l'utilisateur dans l'expérience avec des techniques motivationnelles. Ce système est utilisé sous toutes les formes : les réseaux sociaux, les forums de discussion, les plateformes de recrutements, les sites d'entreprises, les applications mobiles ... La gamification se construit sur 2 leviers principaux : le besoin de reconnaissance et la dimension sociale. Donner de la reconnaissance à un utilisateur, c'est le récompenser en lui donnant des points de gratification par exemple. On peut aussi lui attribuer un badge ou évaluer son niveau pour déterminer son statut, ou bien le challenger et le mettre en compétition avec d'autres.<sup>16</sup>

On peut mentionner divers exemples à travers les cas de l'Oréal, qui a créé une plateforme de recrutement ludique destinés aux étudiants, et qui permet de faire découvrir les divers métiers de l'entreprise.<sup>17</sup> L'entreprise Ozact développe également des solutions digitales qui permettent aux entreprises de piloter leur transformation sociétale, sociale et environnementale ou d'assurer le bien-être de leurs salariés. Cependant, la gamification ne se destine pas seulement aux clients externes mais aussi aux salariés mêmes de l'entreprise. Certaines entreprises veulent redonner le goût de travailler et veulent remotiver leurs équipes pour les pousser vers la productivité. On parle notamment de Siemens qui a créé un

---

<sup>14</sup> Veyret, Mélanie (2019, 26 Octobre) L'expérience émotionnelle. Es'cape. URL : <http://scape.enepe.fr/experience-emotionnelle.html>

<sup>15</sup> Hidri, S., (2016, 12 Février) Comprendre la gamification en 5 questions, RMS Magazine. URL : [https://www.revue-rms.fr/Comprendre-la-gamification-en-5-questions\\_a132.html](https://www.revue-rms.fr/Comprendre-la-gamification-en-5-questions_a132.html)

<sup>16</sup> Qu'est-ce que la gamification : Définition et guide ultime de la Gamification (2018, 24 Avril) Reward Process. URL : <https://reward-process.com/gamification/definition-gamification-en-entreprise-guide-ultime/>

<sup>17</sup> La Rédaction. La gamification : quand les entreprises se prennent au jeu ! Culture Evenement. URL : <https://www.cultureevenement.com/la-gamification-quand-les-entreprises-se-prennent-au-jeu/>

jeu appelé Plantville en 2011. Ce dernier consiste à incarner le patron d'une usine et à gérer sa productivité. Grâce à un tableau de bord, tout est là pour permettre au joueur de gérer ses ressources, ses matières premières, sa main d'œuvre, la sécurité de l'usine ... etc. Un logiciel qui est donc efficace sur le plan pédagogique !<sup>18</sup>

### 3. Le jeu pour la cohésion sociale

Nous avons abordé précédemment le jeu comme un élément motivateur pour les salariés d'une entreprise. Mais dans le monde du travail, c'est aussi pour renforcer la cohésion d'équipe que l'on fait appel à des activités ludiques. En effet, la grande tendance de notre époque c'est le team building et les séminaires. Le concept s'est basé sur l'expérience Hawthorne menée par Elton Mayo dans les années 20.<sup>19</sup> Le résultat de ce test vise à constater deux faits : d'une part, le simple fait de savoir que l'on participe à une expérience peut augmenter la productivité d'une équipe. De plus, la cohésion d'équipe aurait aussi un effet bénéfique sur l'efficacité. Voilà pourquoi au fil du temps et dans chaque secteur, les entreprises tentent de se moderniser et d'utiliser des moyens originaux pour ce genre d'activités. De plus, une étude de l'AGEFI affirmerait que « le team-building augmente de 30% la productivité ».<sup>20</sup> Il ne s'agit donc pas seulement d'assurer le bien-être au travail mais bel et bien de renforcer les liens et la communication d'un groupe. La diversité des caractères est une richesse pour l'entreprise mais peut parfois causer des déséquilibres au sein d'un groupe : les personnes réservées en retrait, ou les personnes plus affirmées dans une position dominante. L'idée a donc pour but de confronter une équipe à un objectif ou un défi commun, face auquel les aptitudes de chacun seront utiles. Cela est aussi un très bon moyen d'apprendre à mieux connaître ses nouveaux collaborateurs, dès leur intégration. Chaque personne apporte sa pierre à l'édifice ce qui renforce également le sentiment d'appartenance au groupe, car tout le monde y est à sa place !<sup>21</sup> De l'atelier de cuisine à la

---

<sup>18</sup> Cavazza, Fred (2011, 4 Novembre) Siemens lance un social serious games avec Plantville. Fredcavazza.net. URL : <https://fredcavazza.net/2011/04/04/siemens-lance-un-social-serious-games-avec-plantville/>

<sup>19</sup> Connaissez-vous l'expérience Hawthorne (S. d.), CRF. URL : <https://crf.wallonie.be/compasinfo/breve.phpid=38&rub-id=54.html>

<sup>20</sup> La cohésion d'équipe et le bien-être au cœur de votre événement, (2019, 4 Juin), MSP Consulting. URL : <https://www.mspconsulting.fr/actualites/29-la-cohesion-d-equipe-et-le-bien-etre-au-coeur-de-votre-evenement>

<sup>21</sup> Les avantages du Team Building pour vos équipes, (2018, 21 Mai) Dynamique Entrepreneuriale. URL : <https://www.dynamique-mag.com/article/avantages-team-building-equipes.10391>

sortie culturelle, ou du jeu de piste au match de basketball, partager un moment ludique ensemble n'a que des biens-faits pour l'entreprise : réduction du stress, synergie plus solide, et bien-être assuré.

Un autre moyen d'instaurer une bonne dynamique au sein d'un groupe ? L'ice breaker, ou « brise-glace ». Ces petits moments ludiques s'opèrent généralement avant une réunion, ou avant un team building. Ils ont pour but d'installer un climat de confiance, où chacun peut exprimer ses émotions librement dans une ambiance positive. Les « ice-breakers » prennent souvent la forme de petits jeux, dans lesquels il faut se déplacer dans l'espace, ce qui casse la routine de la réunion formelle durant laquelle tout le monde ne participe pas forcément. Ils peuvent favoriser l'expression de chacun, ce qui encourage les personnes à mieux se connaître, en partageant des souvenirs amusants, des rires et des surprises.<sup>22</sup>

## **II. L'apprentissage : l'expérience de toute une vie**

Grâce à cette première partie dans laquelle nous avons étudié les biens-faits du jeu, nous pouvons donner réponse à certains questionnements. Tout d'abord, le jeu a bel et bien une place importante dans l'éducation. Puis, l'apprentissage perdure tout au long de la vie et n'est pas réservé seulement à la petite enfance. Grandir et mûrir c'est approfondir ses compétences, en développer de nouvelles, et se découvrir plus en profondeur, notamment face aux responsabilités et aux difficultés.

Dans cette deuxième partie, notre objectif sera de comprendre la définition de pédagogie, de comparer ses différentes évolutions à travers le temps, mais surtout de cerner les personnes auxquelles elle s'adresse.

### A. La pédagogie : une science adressée aux enfants

#### 1. Les différents types de perceptions

Avant toute chose, il faut garder en tête un élément essentiel : la perception et la mémoire varient en fonction de chacun. Le cerveau s'organise différemment lorsqu'il reçoit les informations. De nombreux chercheurs tels que Robert Dilts se sont intéressés à ce sujet et

---

<sup>22</sup> Arnaud, Béatrice, Cahn, Caruso (2017, 30 Novembre) Fiche 04 : Les ice-breakers. E-marketing.fr. URL : <https://www.e-marketing.fr/Thematique/academie-1078/fiche-outils-10154/Les-icebreakers-325751.htm#>

en ont conclu que la représentation mentale pouvait avoir 3 modes : visuel (mémoire sensible à la vue), auditif (mémoire sensible à l'audition), et kinesthésique (le toucher, le goût et l'odorat). Nos cinq sens jouent un rôle important dans l'organisation de notre cerveau. Bien connaître son propre fonctionnement cérébral semble alors une bonne stratégie pour adapter sa façon de communiquer mais aussi pour savoir quelles méthodes sont efficaces sur nous-mêmes lorsqu'on veut acquérir de nouvelles connaissances. C'est aussi une bonne façon d'accepter qu'autrui est différent et que les échanges risquent parfois d'être plus complexes.

Clarence Thiery, dirigeante de l'agence Sydo, spécialisée en conseil de pédagogie, explique dans une conférence TED que l'enseignement actuel est justement contradictoire avec notre fonctionnement naturel car les apprentissages se concentrent sur l'hémisphère gauche, celui qui gardent les connaissances de base telles que le langage, la logique, et le raisonnement , mais a tendance à négliger l'hémisphère droit, celui qui nous permet de comprendre la conception du monde qui nous entoure, d'être sensible à l'esthétisme, aux images, etc... Par conséquent, les outils et les fonctionnements de transmission ne sont pas tout à fait adaptés. On favorise généralement la prise de note, et les présentations Power Point chargées de texte, qui peuvent être efficace à court terme. Mais l'objectif est d'acquérir un savoir qui peut nous servir tout au long de notre vie et pas seulement pour obtenir une bonne note au contrôle prévu lundi matin.

Clarence explique donc que prendre conscience de nos canaux sensoriels est primordial. Par exemple, une personne visuelle sera plus sensible aux schémas, dessins, image. Une personne kinesthésique, quant à elle, sera plus sensible à son atmosphère, aura besoin qu'on accompagne les explications avec des gestes. Enfin, une personne auditive sera plus sensible à ce qu'elle entend. Ce n'est pas d'une représentation visuelle dont elle a besoin, mais plutôt d'une synthèse, d'un message court et simple à retenir.<sup>23</sup>

Face à une telle richesse et diversité d'êtres humains, il apparaît évident d'adapter sa méthode de pédagogie pour qu'elle fonctionne sur chaque interlocuteur. Nous allons donc découvrir comment les différentes pédagogies nées au XIXe siècle se positionnent face à un

---

<sup>23</sup> TED (2013, 11 Février) Un bon schéma vaut mieux qu'un long discours : Clarence Thiery [Vidéo], Youtube.  
URL : <https://www.youtube.com/watch?v=TnbAqikfniY>

enfant. Ainsi, nous pourrions mieux définir les liens entre enseignement et jeu et dans quel contexte ces deux termes peuvent s'entre-mêler.

Nous aborderons ensuite le concept d'andragogie, ou théorie de la formation adulte, et cela nous aidera à confirmer que l'apprentissage est une expérience qui perdure dans le temps.

## 2. Les différentes pédagogies alternatives

A première vue, il semble difficile de donner une définition unique à ce terme. Sur le site de la langue française, il s'agit d'une « science de l'éducation des jeunes, qui étudie les problèmes concernant le développement complet (physique, intellectuel, moral, spirituel) de l'enfant et de l'adolescent. ».<sup>24</sup> Mais en allant plus loin dans nos recherches, nous nous apercevons que le concept a été redéfini au fil des siècles par de nombreux pédagogues et sociologues. Contemporaine, moderne, curative, traditionnelle ... Cette science a été interprétée de mille façons. Elle désigne également la capacité à transmettre un savoir à un ou plusieurs individus, ce qui explique pourquoi on peut qualifier quelqu'un de pédagogue ou non. Cependant, au cours de nos recherches, nous avons pu constater qu'il existait une multitude de pédagogies s'opposant au système traditionnel, qui prédomine aujourd'hui. Ces pédagogies sont dites « alternatives ». Nous avons donc décidé d'en exposer les principes pour justement comprendre son usage en dehors de l'enseignement public. Que proposent-elles ? Et en quoi peuvent-elles nous inspirer ?

La première forme de pédagogie alternative apparue au XXe siècle est celle de Célestin Freinet, un instituteur français. Gravement blessé aux poumons à cause de la première Guerre Mondiale, Freinet ne peut plus enseigner aisément, à cause de ses difficultés à respirer. Il se voit donc contraint de changer sa méthode et adopte une nouvelle philosophie : le tâtonnement expérimental. Ce dernier se base principalement sur l'expérience de l'enfant, son autonomie. Selon lui, un enfant peut apprendre de lui-même, de façon naturelle, comme lorsqu'il marche ou parle pour la première fois : personne ne lui a montré initialement. En bref, l'enfant se forme lui-même.

Contrairement à ce que l'on dit de l'éducation alternative, la pédagogie Freinet n'est pas adaptée à une instruction donnée en famille, éloignée de la société et d'autrui. Au contraire,

---

<sup>24</sup> La langue Française, Pédagogie. Dans La Langue Française. URL : <https://www.lalanguefrancaise.com/dictionnaire/definition-pedagogie/>



pour Freinet, le collectif est nécessaire. C'est en coopérant que l'on crée une bonne cohésion de groupe, dans laquelle les niveaux peuvent se mélanger (les plus grands aident les plus petits, par exemple). Les échanges, la communication et le dialogue sont primordiaux. L'enfant a le droit de s'exprimer librement. La compétition ne doit pas être mise en avant car elle dévalorise l'individu.<sup>25</sup> Un autre principe de cette éducation : l'absence de hiérarchie. L'adulte ou le formateur n'apparaît plus comme la figure dominante, mais est force d'encouragement et de soutien. Il ne punit pas l'erreur, étant donné qu'elle fait partie intégrante de la formation. En parallèle, Freinet critique le système d'évaluation de l'école traditionnelle, dans lequel on détermine le niveau d'un élève uniquement par l'examen de fin d'année. Dans sa méthode, il propose d'évaluer l'enfant au quotidien pour qu'il puisse estimer lui-même ses points d'amélioration.<sup>26</sup> Système dont l'école moderne s'inspire d'ailleurs de nos jours par le célèbre « contrôle continu ». Mais comment peut-on estimer l'efficacité d'un système né il y a près d'un siècle ?

Le blog de [petitpousse.fr](http://petitpousse.fr) nous donne les résultats d'une étude menée dans une école Freinet : ils constatent après 5 ans, que, premièrement, les élèves adoptent un regard plus positif sur l'école. Deuxièmement : la violence a diminué et la réussite scolaire a augmenté. Même constat pour le groupe scolaire de Mons en Baroeul, une commune du nord de la France. Une étude menée entre 2001 et 2006 a bel et bien prouvé que la pédagogie Freinet avait mené à des résultats positifs, notamment à « réduire les incivilités ».<sup>27</sup>

La deuxième méthode qui a porté ses fruits et qui a marqué l'histoire est la pédagogie Montessori, méthode dont les principes s'inspirent grandement de la pédagogie Freinet. Maria Montessori était la première femme médecin d'Italie. Dans le cadre de sa profession, elle côtoie de nombreux enfants handicapés, ou souffrant de graves troubles mentaux. Inquiète de leur avenir, elle met petit à petit en place une méthode qui leur permettra d'apprendre les connaissances basiques telles que lire, écrire et compter. À la suite de cela,

---

<sup>25</sup> Rezzoug, Leslie. (2017, 24 Juin) Education alternative : la méthode Freinet, qu'est-ce que c'est ? L'express dix. URL : [https://www.lexpress.fr/styles/enfant/education-alternative-la-methode-freinet-qu-est-ce-que-c-est\\_1917033.html](https://www.lexpress.fr/styles/enfant/education-alternative-la-methode-freinet-qu-est-ce-que-c-est_1917033.html)

<sup>26</sup> Chabrun, Catherine. (2020, 6 Avril) Evaluer n'est pas noter. Mediapart. URL : <https://blogs.mediapart.fr/catherine-chabrun/blog/060420/evaluer-n-est-pas-noter>

<sup>27</sup> Jarraud, F. (2018, 5 Juillet) Faut-il détruire la pédagogie Freinet ? Le café pédagogique. URL : <http://www.cafepedagogique.net/lexpresso/Pages/2018/07/05072018Article636663733485719131.aspx>

elle parvient en 1908 à ouvrir sa première « Maison des Enfants » (autrement dit, une école pour les familles défavorisées).

Pour en comprendre les tenants, il est essentiel de parler de Montessori comme d'une philosophie, et non d'une méthode, qui s'appuie sur un principe conducteur : l'enfant est au cœur de son apprentissage. Tout comme pour Freinet, on retrouve les notions de développement naturel, absence de notation et respect du rythme personnel de chacun. Un enfant doit choisir lui-même ses activités et orienter sa curiosité vers ce qui l'attire. Il doit découvrir son environnement à sa façon. D'ailleurs, pour ce faire, une des pratiques de l'école montessorienne est de créer des environnements propices à l'apprentissage : des espaces ludiques, dans lequel l'enfant a une liberté de mouvement, de toucher et de pratiquer tous les objets qui attirent son regard, sans interdictions. Cet espace est destiné à lui conférer un maximum d'indépendance.<sup>28</sup> Souvenons-nous qu'en amont, nous avons parlé du développement sensori-moteur de l'enfant qui débute par les gestes, la manipulation d'objets et la coordination de mouvement. Indépendance, certes, mais aussi responsabilité. L'enfant est encouragé à remettre tout ce qu'il manipule là où il l'a trouvé. Le sens de l'organisation, l'ordre et l'entretien sont aussi des principes à inculquer aux tout-petits. Dans cette philosophie, le rôle de l'éducateur se rapproche grandement de celui qu'il tient dans la pédagogie Freinet. Il doit observer, et non intervenir ou tenter de corriger l'erreur commise par l'enfant. Cela a pour but principal de laisser l'enfant trouver lui-même les solutions aux problèmes qu'il rencontre. Laisser l'enfant devenir autonome c'est aussi lui laisser le pouvoir d'initiative. L'adulte semble avoir un rôle passif par rapport à l'enfant mais il n'en est pas moins important ou inutile. Bien entendu, l'adulte doit montrer l'exemple et intervenir lorsque l'enfant nuit à son entourage.

En conclusion, la différence notable entre ces deux formes d'enseignement et la méthode traditionnelle réside principalement dans le mouvement physique de l'enfant. Freinet et Montessori insistent et soulignent le fait que le corps et la pensée sont de pairs et forment un seul et unique élément. Il est impossible de permettre à l'enfant de trouver son équilibre en le gardant assis derrière un bureau toute la journée. Se mouvoir librement et sans

---

<sup>28</sup> <https://nature-et-famille.com/la-pedagogie-montessori-grands-principes/>

contraintes fait partie du développement cérébral.<sup>29</sup>

Aujourd'hui, on peut compter environ 35 000 écoles Montessori réparties dans le Monde entier. A noter que ce chiffre ne peut être parfaitement précis car la détention du label n'est pas obligatoire. Mais ce chiffre ne cesse d'augmenter car cette méthode a su faire ses preuves sur son efficacité : d'après une étude menée en 2015 sur un groupe de 112 élèves âgés de 5 à 12 ans, cette méthode renforcerait les compétences en lecture, mathématiques mais aussi dans les capacités de raisonnement stratégiques et résolution de problèmes. Une autre étude datant de 2007 a prouvé que la méthode montessorienne renforce la créativité et la concentration.<sup>30</sup> Cependant, ces écoles étant dites hors-contrats, elles ne reçoivent aucunes subventions de l'Etat : une année peut coûter entre 5000 et 8500 euros.<sup>31</sup> Cet accès onéreux n'est pas un frein à négliger. De plus, certaines personnes ont témoigné avoir vécu cette expérience et ont affirmé que leurs enfants n'avaient pas été assez cadrés, compte tenu du fait qu'on les laisse évoluer à leur rythme. Le trop-plein de liberté et le manque de limites a mené à des actes de harcèlement. Magalie et Ariane, les deux mamans témoins, mentionnent même un « décalage bien trop grand entre le coût et la prestation offerte ».<sup>32</sup> La troisième et dernière méthode que nous allons développer est la pédagogie Steiner. Né en 1861, ce philosophe autrichien est à l'origine d'un courant spirituel influent au début du XXe siècle : l'anthroposophie. Expliquée simplement, cette « science de l'esprit » prône « l'existence d'une force spirituelle qui serait à la base du monde matériel »<sup>33</sup>. Autrement dit, les sciences rationnelles, telles que les mathématiques, expliquent ce qui est visible, palpable, matériel mais en parallèle une force surnaturelle existe dans un monde invisible.<sup>34</sup> A l'époque le mouvement a très vite séduit les populations, ce qui en a fait un empire. 100

---

<sup>29</sup> Josselin, (2019, 13 Mai), La pédagogie Montessori, Découvrir la Parentalité. URL : <https://decouvrir-la-parentalite.com/la-pedagogie-montessori/>

<sup>30</sup> Etudes scientifiques sur les effets de la méthode Montessori (S.d.) En confiance avec Montessori. URL : <https://enconfianceavecmontessori.com/etudes-scientifiques-montessori/>

<sup>31</sup> Picut, Gaëlle (2014, 20 Juin) Ecole Montessori : fantasmes et réalités. L'express Dix. URL : [https://www.lexpress.fr/styles/enfant/ecole-montessori-fantasmes-et-realites\\_1550275.html](https://www.lexpress.fr/styles/enfant/ecole-montessori-fantasmes-et-realites_1550275.html)

<sup>32</sup> Capronnier, Mélodie (2019, 7 Mai) Une enquête révèle la déception de parents qui ont choisi une école Montessori. Magicman. URL : <https://www.magicmaman.com/une-enquete-revele-la-deception-de-parents-qui-ont-choisi-une-ecole-montessori,3632058.asp>

<sup>33</sup> Anthroposophie (2019, 29 Août) dans Wikipédia. URL : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Anthroposophie>

<sup>34</sup> Malet, Jean-Baptiste (2018, Juillet) L'anthroposophie, discrète multinationale de l'ésotérisme. Le Monde Diplomatique. URL : <https://www.monde-diplomatique.fr/2018/07/MALET/58830>

ans plus tard, certains de ces croyances perdurent dans de nombreux domaines : l'agriculture biodynamique, la médecine anthroposophique, les arts, la politique, l'économie et notamment la pédagogie. En 1919, Steiner ouvre donc sa première école, qui accueillera principalement des enfants d'ouvriers, et qui instaurera une éducation basée sur cette pensée. La vision globale de Steiner se résume à un principe : l'enfant est un être corporel, psychique et spirituel. L'éducation doit donc fournir un équilibre entre activités artistiques, créatives et manuelles et pas seulement des enseignements basiques. D'ailleurs, cette méthode fonctionne par septaine : Steiner affirme que l'enfant vit des métamorphoses cycliques qui se renouvellent tous les 7 ans. De la naissance à 7 ans, c'est la phase de jeu, d'action, dans laquelle l'enfant découvre et explore le monde extérieur. On privilégie le contact avec la nature car celle-ci a des effets positifs sur l'ouverture d'esprit, contrairement aux écrans et aux technologies qui favorisent plutôt l'isolement. D'ailleurs, les objets et les jeux mis à disposition sont faits de matières naturelles (bois, laine, coton, coquillage ...) notamment pour permettre aux enfants d'exploiter leur imagination mais aussi pour les sensibiliser très tôt à l'écologie, dans un second temps.<sup>35</sup> Étonnamment, aucun enseignement académique n'est introduit pendant cette première phase : l'enfant ne sait pas écrire, lire ou compter avant 7 ans, ce qui fait sans doute de cette méthode la plus marginale de celles citées en amont.

La deuxième septaine, des 7 aux 14 ans, est consacrée à l'acquisition des connaissances basiques (calcul, lecture ...) mais aussi à la créativité, la réflexion, et l'esthétisme.

Et enfin, la dernière septaine permet à l'enfant de se découvrir lui-même, de développer ses opinions et ses raisonnements.

Steiner encourage également l'initiation aux travaux manuels pour garçons et filles : tricot, couture, jardinage, ou même menuiserie occupent une grande partie de l'emploi du temps.<sup>36</sup>

La pédagogie Steiner a rencontré un grand succès dans le Monde depuis sa naissance. En France, on ne compte seulement que 22 écoles pour plus d'un millier dans le Monde.

---

<sup>35</sup> Caroline (2018, 15 Juin) 10 Principes Fondateurs de la pédagogie Steiner. Apprendre-réviser-mémoriser.fr.  
URL : <https://apprendre-reviser-memoriser.fr/principes-fondateurs-de-la-pedagogie-steiner/>

<sup>36</sup> <https://nature-et-famille.com/pedagogie-steiner-waldorf-les-principes-educatifs/>

Cependant elle fait l'objet de nombreuses critiques encore aujourd'hui, notamment à cause de ses idéologies qui suscitent l'inquiétude de certains parents. On l'accuse principalement de dérive sectaire, et surtout d'endoctriner les enfants vers l'anthroposophie, d'après cet article de La Croix.<sup>37</sup>

Finalement on peut affirmer en conclusion que ces 3 pédagogies ont des similarités très prononcées par rapport à l'enfant. A l'instar des méthodes traditionnelles, leur particularité réside dans leur éducation dite « complète » car elle englobe tous les aspects de l'être humain : le physique, l'intellect et l'artistique. Elles accordent également une attention très importante sur la nature : à l'école, les enfants grandissent loin de la télévision et des écrans de la vie moderne. Enfin, elles mettent en avant les activités ludiques et artistiques pour développer la créativité, qui de nos jours, semble entravée par l'impact et la place des technologies dans les écoles.<sup>38</sup> C'est la raison pour laquelle ces pédagogies trouvent leur sens dans cette étude : même 100 ans auparavant, les écoles avaient déjà recours au jeu dans les apprentissages.

### 3. Les courants pédagogiques

Nous l'avons compris : la transmission du savoir est un concept qui a été interprété de manière très diverse. Le siècle dernier n'a pas donné naissance qu'à ces 3 méthodes, mais aussi à des courants pédagogiques, bâti par de grands visionnaires. Mais avant toute chose, il semble évident de différencier ces deux termes. La méthode pédagogique repose sur des outils, des principes et des techniques, comme nous avons pu le voir en amont, tandis que le courant, est un ensemble d'éléments de recherche et de réflexion qui donnent une explication de l'apprentissage.

Le courant le plus ancien a été introduit John Broadus Watson, aux Etats-Unis. Il s'agit du behaviorisme, que l'on peut aussi appeler comportementalisme. Ce courant rejette toute forme d'esprit ou de conscience. Ce qui existe, c'est ce qui est observable. Pour confirmer son hypothèse, Watson va mener à bien une expérience en utilisant un petit garçon comme

---

<sup>37</sup> Brosseau, Anaïs (2018, 19 Septembre) Les écoles Steiner sous le feu des critiques. La Croix. URL : <https://www.la-croix.com/Famille/Education/ecoles-Steiner-feu-critiques-2018-09-19-1200969989>

<sup>38</sup> Montessori ou Steiner ? Zoom sur deux méthodes d'écoles alternatives (S.d.). Découvrir Montessori. URL : <https://decouvrir-montessori.com/montessori-ou-steiner/>

cobaye. Il lui présente donc une souris vivante. Aucune réaction n'est remarquable chez l'enfant. Watson fait donc résonner un bruit violent, et le répète plusieurs fois. Cette fois-ci l'enfant pleure et développe peu à peu une peur des souris, voire même une phobie des animaux. Il en conclut donc que l'être humain a des désirs, des névroses qui naissent par des expériences. « Le principe général du behaviorisme est posé : le réflexe est conditionné ».<sup>39</sup> Ainsi, les motivations, croyances, ou états mentaux n'ont rien à voir avec la psychologie et ne sont influencés que par l'environnement extérieur. Ce dernier est un « stimulus » qui génère une « réponse », soit le comportement de l'humain. Mais alors quel est le lien avec la pédagogie ? C'est très simple. Si l'environnement est l'élément-clé de cette théorie, il faut donc influencer ce dernier pour provoquer une émotion chez l'apprenant : entre donc en jeu le concept de motivation. Par exemple, féliciter l'élève lorsqu'il a la bonne réponse crée un sentiment de satisfaction chez lui. Réciproquement, le priver de récompense s'il fait fausse route permet de l'habituer à ses réactions.<sup>40</sup> On retrouve d'ailleurs le même processus mis en place dans la gamifications évoquée plus tôt dans cette étude : le sentiment de reconnaissance chez l'Homme. L'autre principe de cette doctrine est la méthode de répétition. Lorsqu'un élève reçoit une nouvelle information à apprendre, on l'oriente vers la bonne réponse (comme lorsqu'il apprend une nouvelle langue par exemple : on lui fait répéter la phrase correcte). Cependant, ce fonctionnement a des limites car chaque enfant est différent et évolue à son rythme, comme nous le savons déjà : chaque être humain possède un canal sensoriel dominant ; ce fonctionnement ne peut donc pas avoir la même efficacité sur tous. De plus, le risque de la répétition peut engendrer un sentiment d'ennui et de lassitude chez l'apprenant.

Quelques années plus tard apparaît alors un de ses nombreux opposants : le cognitivisme. Apparaît donc soudainement une théorie qui s'opposera à celle-ci : le cognitivisme. Apparu dans les années 50, ce dernier défend l'idée que l'activité mentale existe bel et bien, et que c'est elle qui est responsable du traitement de l'information par le cerveau. L'humain

---

<sup>39</sup> C'est quoi le behaviorisme ? (2019, 4 Septembre) EVE Programme. URL : <https://www.eveprogramme.com/42409/cest-quoi-le-behaviorisme/>

<sup>40</sup> Billières, Michel (2015, 2 Décembre) Les courants psychologiques antérieurs au cognitivisme en fle. Au son du fle. URL : <https://www.verbotonale-phonetique.com/courants-psychologiques-anterieurs-cognitivisme-fle/>

possède un « bagage cognitif », des mécanismes internes, et ce ne sont pas seulement les stimuli externes qui agissent sur ses comportements. Le point d'étude central repose donc sur la compréhension des informations par les sens, et le stockage de celles-ci dans la mémoire.<sup>41</sup> Cela nous amène donc au « modèle des trois mémoires » en 1968. Atkinson et Shiffrin affirment qu'une information se stocke en mémoire par 3 moyens différents : tout d'abord la mémoire sensorielle, la plus courte, qui nous permet de retenir une information environ deux secondes. Les deux scientifiques associent à cette mémoire le rôle des sens qui est primordial. Chaque sens possède un sous-système, et un fonctionnement qui lui est propre. Il y a ensuite la mémoire à court terme qui dure 30 secondes, puis enfin la mémoire à long terme, qui s'étend de quelques minutes à plusieurs années.<sup>42</sup>

Mais en quoi cela concerne la pédagogie ? Tout simplement car la prise de conscience de l'existence de la mémoire a pu rendre les apprentissages plus intéressants et stratégiques pour les enfants. Renforcer la mémoire d'un élève peut s'effectuer en variant les moyens de communication et les supports : les moyens mnémotechniques, les schémas et les illustrations sont des outils efficaces.

Contrairement au behaviorisme, cette pédagogie encourage l'enfant à raisonner et à développer son sens critique. Ce n'est pas la bonne réponse qui importe en soit. « La valeur de la réponse est secondaire, la manière d'y arriver est primordiale ».<sup>43</sup> Autrement dit, l'attente réside dans la réflexion de l'enfant. D'ailleurs, l'apprentissage par le par cœur n'est pas un usage apprécié de cette doctrine car ce dernier n'incite en aucun cas à la compréhension de l'erreur. L'enfant a le droit de se tromper s'il comprend pourquoi et qu'il parvient à se corriger.

Le dernier courant majeur de ce siècle est le constructivisme. Opposant du behaviorisme également, l'essentiel de cette théorie repose sur le fait que les connaissances s'acquièrent par la reconstruction des savoirs, d'où cette appellation. Expliqué plus simplement, l'élève acquiert de nouvelles connaissances en utilisant les concepts qu'il maîtrise déjà. Jean

---

<sup>41</sup> Cognitivism (2014, 11 Mai) dans lesdefinitions.fr. URL : <https://lesdefinitions.fr/cognitivism>

<sup>42</sup> Thomas, Delphine. Les modèles de l'intelligence. Carnets2psycho.net. URL : <https://carnets2psycho.net/theorie/histoire31.html>

<sup>43</sup> Les 5 principes pédagogiques de base du cognitivism (S.d.). Institutrice.com. URL : <https://institutrice.com/les-cinq-principes-pedagogiques-de-base-du-cognitivism/>

Piaget, qui en est le fondateur, explique que l'apprenant n'est plus un acteur passif du processus de transmission, mais il est au contraire actif.<sup>44</sup> Jean-Piaget, qui en est le fondateur, parle du « conflit cognitif », sous-entendu que si nous ne possédons pas l'ensemble des acquis nécessaires à la résolution d'un conflit, notre instinct nous conduira à la création de solutions, car le raisonnement évolue toujours.

L'autre précepte clé de cette pédagogie ? L'environnement. Mettre en place une pédagogie constructiviste, c'est accepter de réaménager la classe, par exemple, en formant des « îlots de travail » et permettre aux élèves d'échanger entre eux, de confronter leurs idées et point de vue, et ainsi leur donner de l'autonomie et de l'engagement.<sup>45</sup>

Mais pourquoi est-ce pertinent de l'évoquer dans notre étude ? Parce que sa pertinence demeure dans l'interaction sociale, l'environnement mais aussi le contenu. Pour illustrer ce propos, l'article de *Wikimémoires* insiste sur l'utilisation des jeux dans l'application de cette méthode. Les jeux nous plongent dans une histoire, un récit, un scénario, qui donne du sens à ce que l'on apprend et surtout engagent nos sens.<sup>46</sup>

Bien que ce courant ne survienne que dans les années 70, on peut tout de même constater qu'il partage des éléments communs avec ses prédécesseurs : le rôle de l'environnement et l'engagement de la cognition.

Grâce à ce voyage dans le temps, force est de constater que nos sens sont au cœur du processus d'apprentissage. C'est en générant une émotion qu'on peut ancrer une connaissance dans la mémoire d'un élève. La grande majorité des théoriciens mettent aussi l'accent sur les méthodes ludiques car ceux-ci nous sensibilisent, accroît notre motivation, nous stimulent en nous confrontant à des contraintes et des objectifs.

---

<sup>44</sup> Constructivisme (2014, 26 Février) dans Wikipédia. URL :

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Constructivisme\\_\(psychologie\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Constructivisme_(psychologie))

<sup>45</sup> Tremblay, Carolanne (2017, 13 juillet) Le constructivisme dans nos classes, Optania. URL :

<https://www.optania.com/blog/constructivism-in-our-classes?lg=fr>

<sup>46</sup> Constructivisme : Apprentissage en situation et autogéré – Jeux. (2012, 20 Mai) URL :

<https://wikimemoires.net/2012/05/constructivisme-apprentissage-en-situation-et-autogere-jeux/>



## B. Apprendre à un adulte : l'andragogie

Dans cette première partie, nous avons pu dévoiler les différentes facettes de la pédagogie, bien qu'il soit difficile de toutes les citer dans leur intégralité et d'en évoquer les moindres caractéristiques. Cependant, nous sommes en mesure d'établir un fait : le rôle de l'enseignant, comme celui de l'élève, peuvent tous deux varier. Dans certains modèles, on encadre l'enfant le plus possible mais dans d'autres, on cherche à le rendre autonome. Le professeur, quant à lui, peut être à la fois observateur, guide, transmetteur mais il reste l'unique détenteur du savoir par rapport à l'élève. Mais qu'en est-il de l'adulte ? C'est ce que nous allons chercher à découvrir dans cette deuxième partie.

### 1. Différencier un adulte d'un enfant

Lorsqu'un être humain grandit, son expérience, ses connaissances et ainsi ses besoins évoluent. L'enfant va à l'école car il y est obligé mais surtout parce qu'il en a besoin. Il ne possède aucune compétence, ni sociale, ni intellectuelle. Son développement est globalement focalisé sur son temps passé à l'école, où il va acquérir des connaissances primordiales qui lui serviront tout au long de sa vie. De plus il n'est pas directement acteur de son apprentissage.

L'adulte, au contraire, est volontaire de sa formation. Notons que « enseigner » et « former » sont deux notions très distinctes, d'après cet article de Mathieu Cyr sur [lecours.ca](http://lecours.ca). Il affirme la chose suivante : « D'une part, on enseigne à partir d'un programme, avec un contenu standardisé, en visant l'acquisition de savoir ou de savoir-faire par l'assimilation de connaissances et avec une certaine hiérarchisation dans la classe (enseignant et élèves). D'autre part, on forme à partir d'un besoin, avec du contenu individualisé selon le groupe et les expériences de chacun, puis en misant sur l'acquisition de compétences applicables dans des situations réelles. ».<sup>47</sup> D'après la célèbre pyramide d'Abraham Maslow, spécialiste de la motivation dans les années 40, le besoin d'accomplissement et d'épanouissement personnel fait partie intégrante de l'être humain.<sup>48</sup>

---

<sup>47</sup> Cyr, Mathieu (2016, 3 Décembre) Andragogie ou les principes de l'éducation aux adultes, Le-Cours. URL : <https://le-cours.ca/2016/12/03/andragogie-ou-les-principes-de-leducation-aux-adultes/>

<sup>48</sup> L'adulte en formation, (S.d.), Apnee. URL : <https://apnee.weebly.com/lrsquoadulte-en-formation.html>

L'adulte a effectivement besoin de consolider ses compétences et d'accomplir ses objectifs. Cela est parfois même recommandé car au sein d'une entreprise car il faut régulièrement former les employés, pour pérenniser leur efficacité notamment. Un autre élément à prendre en compte : la notion de temps qui n'est pas la même pour un adulte. L'adulte désire apprendre vite et surtout ne pas avoir la sensation de perdre son temps, ce qui peut rendre la tâche du formateur difficile.<sup>49</sup>

## 2. Découverte de l'andragogie

Définissons tout d'abord l'andragogie. Par opposition à la pédagogie, il s'agit de l'éducation pour les adultes. Le terme employé ici par nos sources (Wikipédia, dictionnaire Larousse ...) semble être inapproprié, certes, puisqu'au quotidien, nous l'employons généralement pour faire référence à la jeune génération, aux enfants, à qui l'on transmet valeurs sociales et connaissances. Mais étymologiquement, « éducation » se traduit simplement par « développement de l'être humain ».<sup>50</sup> Il peut donc s'appliquer pour les adultes également. Mais comment ? Pourquoi ? Et surtout dans quel cadre ?

En 1967, l'américain Malcolm Knowles, qui s'intéresse de près à l'éducation pour adulte, développe un modèle andragogique dans lequel il formule les six principes de l'andragogie, principes qui mettent en avant les particularités de ce concept.

Il explique, en premier lieu, que l'adulte doit être impliqué, motivé par son apprentissage personnel. Contrairement à l'enfant, qui est passif dans son apprentissage, il doit avoir conscience de ses objectifs et savoir pourquoi on le forme.

Le deuxième élément important dans la formation adulte, c'est l'expérience. Celui-ci constitue un bagage, une ressource. Personnelle ou privée, elle peut valoriser des compétences déjà acquises, ce qui efface toute forme de hiérarchie dans la formation.

Ensuite, l'andragogie souligne également l'importance de la réalité. Il ne s'agit plus de plonger l'adulte dans une histoire qui le fait rêver. Le formateur doit utiliser des situations concrètes, relatives au métier ou au quotidien de l'apprenant. Ce qui est appris doit être

---

<sup>49</sup> <http://www.chad.ca/fr/membres/formation-continue/responsable-de-formation/conseils-pour-formateurs/420/comparaison-entre-landragogie-et-la-pedagogie>

<sup>50</sup> Education, (2019, 27 Mai) dans Wikipédia. URL : <https://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89ducation>

étroitement relié à ce qu'il connaît déjà. Un petit clin d'œil au constructivisme qui recommande le jeu pour enfant, pour donner du sens à ce qui est enseigné. Mais gardons en tête que le jeu sert à faire grandir des idées créatives dans l'esprit des enfants, alors que pour l'adulte, il s'agit bien de la réalité au sens propre.

Le quatrième principe repose sur la pratique. La formation adulte ne doit pas viser à transmettre une quantité d'informations théoriques, qu'il risque fortement d'oublier à cause de ses préoccupations professionnelles. Il faut privilégier l'application immédiate des acquis, l'agissement.

Les échanges entre les pairs et le sentiment de confiance doivent être sollicités eux aussi. L'adulte a une plus grande préoccupation de l'image qu'il renvoie (comme on l'a mentionné au début de cette étude, avec la conférence TED DE Tim Brown). Il est donc important de mettre en place une synergie de groupe, car chaque personne qui nous entoure peut nous apporter des connaissances, et pas uniquement le formateur.<sup>51</sup>

### **III. Réponse à la problématique : stimuler la créativité par le jeu de cartes**

Avec l'appui de ces recherches, nous allons désormais tenter d'explorer une réponse à notre problématique. Pour rappel, il s'agit de comment réinventer l'andragogie par le jeu. L'objectif est donc de nous servir des connaissances que nous avons réunies jusqu'ici, liées à l'apprentissage et au jeu, pour créer un jeu de cartes. Nous avons décidé d'orienter ce jeu vers une problématique adaptée aux métiers de l'innovation : le Design Thinking. Approche favorisant la philosophie des designers, nous allons nous-mêmes l'appliquer dans cette dernière partie, afin d'atteindre l'objectif initial.

#### **A. Première étape : Empathie**

##### **1. Qu'est-ce que le Design Thinking ?**

Pour définir ce terme, il faut d'abord citer le nom d'un homme que nous avons déjà mentionné auparavant : Tim Brown. En effet, il s'agit d'un des pionniers de ce concept.

---

<sup>51</sup> L'andragogie, notion au cœur de la formation continue, Ooreka. URL : <https://formation-continue.ooreka.fr/astuce/voir/752909/l-andragogie-notion-au-coeur-de-la-formation-continue>

Lorsqu'il crée IDEO, une des premières agences de design, en 1991, il se rend compte en discutant avec son collaborateur David Kelley, que la démarche des designers ne peut pas exister sans la pensée. Ainsi, il définit alors ce terme par « l'ensemble des principes applicables par un large éventail d'acteurs dans la résolution de problématiques variées ».

Les véritables origines de ce néologisme datent en fait des années 1950, lorsque le publicitaire Alex Osborn s'intéresse à la pensée créative et parle de « brainstorming » pour la première fois. Mais c'est à partir des années 90 qu'il s'est popularisé.

C'est une méthodologie par laquelle on place l'humain et ses besoins au cœur de la réflexion, pour ainsi trouver des solutions qui répondent à leurs problématiques, et celles-ci de natures très diverses : produits, services, expériences, process.

Le Design Thinking est un processus qui se divise en cinq étapes. La première est l'empathie. Si l'on doit se focaliser sur les attentes du consommateur, il faut savoir se mettre à sa place, afin de comprendre ses freins, ses besoins et ses motivations, face à l'interaction avec un produit.

La deuxième étape est la définition du problème. Après avoir recueilli toutes les informations nécessaires à l'étape 1, il faut synthétiser les besoins et requestionner le problème. L'important n'est pas toujours de savoir comment le faire mais plutôt pourquoi.

La troisième étape est le fameux brainstorming de Alex Osborn, ou la génération d'idées. C'est à partir d'ici que la phase de création débute. Cette étape consiste à explorer chaque opportunité de solutions en réfléchissant à toutes les idées, même farfelues. Pour encourager la créativité, plusieurs méthodes existent notamment les activités ou ateliers ludiques, qui permettent de favoriser la réflexion de groupe.

La quatrième étape est celle du prototypage. Elle consiste à faire vivre les idées générées dans l'étape précédente pour se rendre compte de leur performance. Maquettes, prototypes, modélisations, schémas ... Toutes ces méthodes permettent de mettre les idées en objets et ainsi de déterminer quel chemin est le plus optimal.

Enfin, la dernière étape est le test utilisateur. Une fois le projet mis en œuvre il faut le tester auprès des utilisateurs cibles pour obtenir leurs retours et commentaires. C'est parfois à cette dernière étape que l'on se rend compte de nos erreurs et qu'on en apprend davantage

sur le projet. Retenons que le Design Thinking est un processus itératif et non linéaire : c'est un cycle qui parfois nécessite des retours en arrière si la démarche rencontre des lacunes même dès la première étape.<sup>52</sup>

Bien que ces 5 étapes se soient instaurées dans les démarches de création, cette méthodologie est modulable selon le fonctionnement et les moyens de l'entreprise. Le point important à retenir, c'est que ce processus permet d'identifier un besoin, parfois insoupçonné de la demande, en créant une solution innovante.

## 2. Que savons-nous de la pédagogie et du jeu ?

Le jeu est un moyen utilisé pour plonger l'être humain au sein d'expérience émotionnelle marquante. En jouant, les Hommes sont engagés, motivés ce qui font d'eux à la fois les spectateurs d'un moment unique mais aussi les acteurs principaux. Cela est également bénéfique lorsqu'ils sont impliqués dans des activités de groupe : faire face à un objectif commun permet de renforcer la cohésion entre les participants et améliore par la suite les relations sociales en entreprise notamment.

Chaque personne possède des qualités et des compétences à valoriser ; affronter un adversaire semble être un bon compromis. Mais ce n'est pas tout : le jeu c'est aussi un moyen de se souvenir que nous sommes des êtres dotés d'une créativité, utile à toute épreuve. Pourtant, en devenant adulte, l'être humain se focalise de plus en plus sur le regard des autres, ce qui met en péril cette dernière. C'est la raison pour laquelle le jeu est un recours régulier en pédagogie, et pas seulement pour les enfants.

Cela ne date pas d'hier : comme nous avons pu le constater dans nos recherches, de nombreuses méthodes d'apprentissages favorisent le contact avec l'environnement, car celui-ci a une influence positive sur l'intelligence émotionnelle et cognitive. Nature, objets, activités ludiques mais aussi échanges avec autrui sont mis au premier plan dans l'éducation car ils sensibilisent nos sens et stimulent notre créativité. En bref, jeu et pédagogie s'entrecroisent sur un aspect : l'expérience. Ainsi, pour approfondir dans ce domaine, nous avons interviewé Alexandre Sabouret, CEO de Syko Studio, une agence spécialisée en

---

<sup>52</sup> Lanoiselier, Anaïs (2016, 3 Janvier) Tout ce qu'il faut savoir sur le Design Thinking, Medium France. URL : <https://medium.com/france/le-design-thinking-ou-la-pens%C3%A9e-design-en-fran%C3%A7ais-mais-quel-est-ce-ph%C3%A9nom%C3%A8ne-dont-vous-dc86cfd84edd>

formations expérientielles et en smart gaming. Les dispositifs créés au sein de cette agence sont majoritairement numériques ou physiques : escape game, réalité virtuelle, jeux vidéo ... De quoi apprendre en étant diverti. Notre objectif était d'en savoir davantage sur la démarche entreprise par Syko lorsqu'elle accepte de nouveaux projets. Comme cela se passe-t-il ? Par où commencer ? Y a-t-il des étapes à ne pas négliger, des principes à respecter ? Finalement, un point capital en est ressorti : il y a une forte connexion entre leurs procédés et le Design Thinking. Comme nous pouvons le voir sur le site web de l'entreprise, leur conception se divise en cinq étapes aussi : écouter, comprendre, définir, créer et accompagner. D'après M. Sabouret, chez Syko, il y a une réelle prise de conscience du terme « expérience ». On ne vend pas seulement un produit ou un service, mais plutôt une émotion. Et pour ce faire, il faut accorder une importance particulière au storytelling et à la rédaction du script pour le scénario mis en place. Seulement, lorsqu'on travaille au sein d'une agence et que l'on prend en main les projets d'un portefeuille de clients, il est parfois difficile de mettre en place le raisonnement parfait. Il faut compter de nombreuses contraintes qui barrent la route à certaines opportunités : le coût, le délai, les capacités techniques ... Sans compter qu'il faut parfois dialoguer avec l'entreprise et la convaincre de changer de direction. Pour répondre à leurs besoins, il faut parfois orienter leurs attentes. Et c'est pourquoi pour M. Sabouret, réaliser un projet innovant est impossible si l'on ne prend pas conscience des réalités du marché : aujourd'hui, la pensée centrée sur l'utilisateur constitue un réel enjeu pour la croissance d'une entreprise car de nos jours, la standardisation du service par rapport au produit se banalise. La valeur ajoutée se situe dans l'expérience et dans l'engagement des consommateurs. D'ailleurs, c'est pour cette raison que le marketing a évolué. Aujourd'hui on ne parle plus des 4 P (Place, produit, Prix, et promotion) qui sont les indicateurs clés à prendre en compte lorsqu'on étudie son environnement concurrentiel, mais plutôt des 4 E : Emotion (pour gagner la confiance du consommateur il faut l'émouvoir), expérience (fidéliser le client en lui offrant une expérience) exclusivité (considérer le consommateur comme unique), et engagement (créer une relation entre client et entreprise). (Alexandre Sabouret, CEO de Syko Studio, communication personnelle, 9 mai 2020).

### 3. Mieux comprendre l'utilisateur

S'informer sur les concepts de notre étude, c'est une chose, mais cela est insuffisant. Pour compléter nos recherches, nous avons réalisé un premier questionnaire adressé à un public aléatoire, sans caractéristiques particulières. L'intention était de mieux cerner les attentes des joueurs de jeux de cartes et de société (quel type de jeu préfère-t-il ? quels critères faut-il prendre en compte pour juger la qualité d'un jeu ?) mais aussi les non-joueurs (pourquoi n'aiment-ils pas cela ? L'existence d'un jeu pédagogique les intéresseraient-ils ?). Ce questionnaire a été publié sur les réseaux sociaux, les forums et dans l'entourage.

Finalement, nous avons récolté 60 réponses dont 4 personnes qui ont affirmé ne pas aimer jouer aux cartes. Nous pouvons donc certifier que les jeux de cartes sont plutôt appréciés du grand public, et que notre projet pourra s'adresser à une cible de personnes assez large.

Parmi les 60 réponses, nous comptons 75% de jeunes âgées de 18 à 30 ans et presque 60% appartenant à la catégorie socio-professionnelle étudiants ou cadres et professions intellectuelles supérieures.

D'une part, les 4 personnes qui ne sont pas friandes des jeux de cartes reconnaissent ne pas vraiment connaître de jeu qui pourrait leur plaire. Cela démontre qu'elles pourraient sûrement être intéressées par un jeu de cartes s'il possède le critère qu'ils recherchent : l'aspect amusant.

D'autre part, nous avons laissé l'opportunité aux amateurs de jeux de cartes de nous indiquer des noms ou des types de jeux qu'ils préfèrent et pourquoi, pour appréhender les goûts des utilisateurs. Nous avons eu la capacité de révéler trois grandes catégories qui sont récurrentes dans les réponses : les jeux classiques, traditionnels (bataille, rami, bridge, poker) qui sont les plus connus et faciles à prendre en main. Généralement, ce sont des jeux qui voyagent plus ou moins entre les générations. La seconde catégorie regroupe les jeux conviviaux, familiaux. Ces derniers instaurent une ambiance de rire et de partage, comme le Uno, le Jungle Speed, ou Déclic. Enfin, la troisième et dernière catégorie se rapporte aux jeux stratégiques. Les joueurs en raffolent surtout parce que cela leur permet de concurrencer un adversaire à juste valeur : l'usage de la réflexion personnelle est de mise. Il y a donc trois éléments principaux retiennent l'attention des joueurs : la prise en main, la compétition et la convivialité. Pour confirmer cette hypothèse, nous avons demandé aux personnes

interrogées de classer huit critères déterminant la qualité d'un jeu, du plus important au moins important. Nous avons pu déterminer un classement de ces 8 critères selon leur ordre de priorité : en premier, la prise en main, puis la rejouabilité, l'originalité des règles, le temps de jeu, le choix de stratégie, la compétition équilibrée, le design des cartes et enfin l'effet de surprise. Si nous assemblons ces deux réponses à ces questions, notre hypothèse se résume au fait que lorsqu'il joue aux cartes, un joueur recherche certes le plaisir d'affronter son adversaire, seul ou en équipe, mais surtout de vivre une expérience conviviale, simple et amusante. (Voir [Annexe 2](#)) Pour consolider notre enquête, nous avons ensuite réalisé un second questionnaire destiné cette fois-ci aux joueurs de cartes uniquement, dans l'intention de confirmer nos hypothèses quant aux préférences des utilisateurs et surtout d'orienter notre solution en fonction de celles-ci. Cette enquête a pu se conclure sur les faits suivants : l'utilisateur aime autant les jeux de cartes que les jeux de plateau. Il préfère s'amuser que de gagner et il est sensible au design des cartes et à l'apparence du jeu. Pour finir, nous avons cherché à distinguer l'univers créatif qui est le plus captivant pour les joueurs. Nous sommes inspirés des univers qui apparaissent au cinéma, en littérature ou même dans les jeux vidéo. D'après le sondage, l'univers aventurier et fantastique a remporté le plus de succès. (Voir [Annexe 3](#))

#### 4. Connaître le marché

Maintenant que nous connaissons un peu mieux nos utilisateurs et que nous avons mieux cerné notre sujet, il faut désormais étudier notre marché et identifier les jeux de société ou jeux de cartes concurrents déjà existants, afin de s'inspirer des mécaniques de jeux et des règles mises en place. Au cours de notre analyse, nous avons discerné deux catégories de concurrents : les jeux destinés au brainstorming et au team building, et les jeux de créativité, imagination et réflexion.

Globalement, les jeux de brainstorming n'ont pas pour but de plonger le joueur dans un univers quelconque. Comme nous l'avons découvert au cours de cette étude, l'activité ludique permet surtout de générer les idées les plus folles, de travailler l'expression orale et d'associer des idées dont on soupçonne souvent l'existence. L'intérêt de ces jeux porte également sur la réflexion de groupe, la capacité à travailler en équipe et à s'écouter les uns et les autres. Il existe de multiples façons d'animer une réunion telle que le brise-glace que



nous avons évoqué dans les pages précédentes. Mais ce qui nous intéresse ici, ce sont les jeux qui stimulent l'idéation, plus précisément. L'entreprise LEGO est une des premières à l'avoir mis en place : au début des années 2000, la société de création de jouets pour enfants met en place le Lego Serious Play, une « méthode de stimulation de la créativité pour la facilitation de réunion et la résolution de problème ».<sup>53</sup> Cette activité ludique réunit 5 à 6 participants pour un seul objectif : concevoir des modèles 3D à l'aide de lego pour répondre aux problématiques imposées par un facilitateur. Un excellent moyen de mettre en avant les compétences de chacun et favoriser l'échange entre chaque personne d'une même équipe.

Dans cette même catégorie nous trouvons également le jeu *Brainstorm*. Son nom en dit déjà long : le principe est de trouver le plus de mots possibles, se rapportant à un thème défini par une carte, dans un temps imparti. Le piment de la partie : il faudra être plus ingénieux que l'équipe adverse pour gagner le plus de points.<sup>54</sup>

Une bonne idéation de groupe peut aussi s'effectuer en jouant à *Anne Onyme*. Ce jeu se compose de cartes représentant un mot accompagné d'une illustration inspirante. Il n'y a donc aucune règle particulière à ce jeu : ces cartes permettent d'organiser des séances d'échanges de points de vue, d'émotion, d'expression, sans imposer une quelconque compétition.

Les jeux que nous avons cités ici ne sont que des exemples parmi tant d'autres : il en existe pleins d'autres dont les règles et l'application s'inspirent des mêmes mécaniques. Ce qui est intéressant à retenir à propos de ces jeux, c'est que la créativité s'exprime toujours par des langages compréhensibles de tous : les mots, le dessin et la construction.

Par ailleurs, nous avons pris le soin d'analyser également les jeux de réflexion qui nécessitent le recours à l'imagination mais cette fois-ci dans une optique stratégique pour vaincre l'adversaire. Notre premier exemple est *Dixit*, un jeu composé uniquement de cartes illustrées. Dans cet univers enchanté et onirique, le joueur possède un ensemble de ses cartes dans sa main et doit énoncer un thème en lien avec une des images. Chaque joueur

---

<sup>53</sup> Comment innover en équipe avec la méthode Lego Serious Play ? (2017, le 1<sup>er</sup> juin), Seemy. URL : <https://www.seemy.com/fr/2017/06/innover-equipe-methode-lego-serious-play.html>

<sup>54</sup> Sicard, Léa (2016, 19 Avril) Brainstorm. Lettre à FLE. URL : <https://lettrefle.eu/index.php/tag/brainstorm/>

sélectionne une carte qui concorde avec le thème. Le but est de retrouver la carte du conteur. Ce jeu exige donc d'être assez habile pour associer ses connaissances et ses idées tout en induisant en erreur ses adversaires.<sup>55</sup>

Dans le même esprit, nous pouvons citer aussi *When I Dream*, un jeu dans lequel les joueurs incarnent à tour de rôle un rêveur qui essaie de se souvenir de ce dont il a rêvé. Les yeux bandés, il doit deviner le maximum de mots inscrits sur les cartes à l'aide des indices donnés par les autres participants, dans un temps imparti. Cependant, les joueurs qui soufflent les indices incarnent aussi des rôles, bons ou méchants : il y a la fée qui aide le rêveur (elle doit faire deviner le plus de mots possible), le croque-mitaine (il doit induire le rêveur en erreur) et le marchand de sable (un rôle neutre ni bon ni méchant, qui doit faire en sorte d'équilibrer les bonnes et mauvaises réponses). Non seulement les joueurs doivent trouver des mots en rapport avec le thème, mais ils doivent également faire preuve de malice pour soutenir ou à contrario, mettre des bâtons dans les roues du rêveur !

Un troisième choix pour booster sa créativité : *Dany*. Ce jeu possède une rare particularité : c'est un jeu de rôle caché, semblable au Loup-garou. Les joueurs incarnent soit Dany soit ses personnalités qui s'opposent à lui pendant la partie. A chaque tour, le joueur actif doit faire deviner un mot à l'aide de cartes Souvenirs diverses (cartes représentant des images), en les disposant à la manière de son choix pour communiquer avec les autres. Dany se cache parmi les joueurs ; son but sera donc de réduire le nombre de succès des joueurs. Ce jeu associe à la fois jeu de rôle et communication non verbale, ce qui le rend d'autant plus attrayant. Le défi relevé dans ce jeu réside dans la capacité à faire deviner un concept à parti d'images : une contrainte de poids pour l'imagination.

#### B. Définition de la problématique

Nous avons dès à présent une solide connaissance de notre environnement. Le Design Thinking est donc une méthodologie proposée en cinq étapes stratégiques, mais l'étape centrale sur laquelle nous devons focaliser notre attention est celle de l'idéation. C'est à partir de là que les membres d'une équipe évoquent les premières idées liées à un projet.

---

<sup>55</sup> Dixit (2013, 26 novembre) dans Wikipédia. URL : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Dixit\\_\(jeu\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Dixit_(jeu))

C'est une phase d'inspiration intense, où la communication avec autrui est intense. C'est justement la créativité qui en est le cœur. Mais comment la stimuler, comment puiser dans l'imagination lorsque nous sommes à cours de ressources créatives ?

Grâce à nos recherches, nous avons eu l'occasion d'explorer une voie intéressante : le jeu, plus précisément le jeu de cartes. Nous sommes donc en mesure de construire l'hypothèse que le jeu peut-être un outil efficace. Ce n'est pas anodin si le jeu a été introduit dans des dispositifs de recrutement, ou des ateliers professionnels pour reforger la cohésion d'équipe. Et avec ce que nous savons des bienfaits qu'il apporte à l'Homme, nous savons que jouer est une activité qui apporte évacion, émotion et immersion. Elle permet la réflexion et la gymnastique cérébrale, par laquelle nous tendons à appliquer les compétences que l'on acquiert au fil du temps.

### C. Présentation du jeu de cartes

Tout d'abord, si nous proposons notre jeu sous la forme de cartes, c'est parce que l'on cherche à stimuler un concept immatériel par un biais matériel. Avec ce que nous retenons des diverses pédagogies, les cartes sont palpables, elles « parlent » aux joueurs. L'objectif recherché ici, est de stimuler leur sensibilité visuelle, par le design notamment.

Dans le jeu de cartes que nous proposons, les joueurs seront immergés dans un univers fantastique et folklorique. Réunis autour d'une table, ils participent à un tournoi de conteurs d'histoires. Le but du jeu est de construire une histoire, à condition de respecter des contraintes spécifiques : les cartes sélectionnées par l'adversaire.

Chaque joueur tire 7 cartes au début de la manche. Ces cartes peuvent être de tous type : un évènement (une bagarre entre deux personnages), un personnage (une fée maléfique), un objet (une fleur magique) ou un lieu (la place du marché), se rapportant toujours à notre univers.

A chaque manche, un des joueurs sera désigné comme le Baron de Loinville, autrement dit, le joueur qui décidera de l'issue de la manche.

Les autres joueurs sont alors des conteurs, qui se concurrencent pour gagner les faveurs du Baron. Tour à tour, ils doivent sélectionner 4 cartes de leur jeu et les placer dans un ordre précis, de façon à constituer le cheminement d'une histoire. Une fois chaque combinaison

de cartes réalisée, le Baron doit les répartir entre chaque joueur sans savoir à qui elles appartiennent.

C'est alors que la chance entre en jeu : les joueurs peuvent avoir la mauvaise surprise de récupérer les cartes de leurs adversaires, ou alors de retomber par hasard sur leur propre combinaison ! La compétition commence alors dès ce moment. Dans un temps imparti, chaque joueur doit raconter une histoire à l'aide des cartes qui lui ont été distribuées, en respectant leur ordre. A la fin de la manche, le Baron nomme le conteur qu'il estime le plus compétent ; celui-ci remporte donc la victoire, ainsi que la somme des points inscrits sur les cartes qu'il a utilisées. Il devient alors à son tour le Baron. Une autre manche recommence.

Dans ce jeu de cartes, nous avons mis en place des règles simples qui réunissent les éléments clés de notre enquête : immersion, compétition, idéation mais aussi plaisir. En nous inspirant des jeux déjà existants, nous avons décidé de construire la dynamique de jeu autour d'un monde d'aventure fantastique, pour que les cartes respectent toutes un thème précis, éloigné de notre quotidien.

Pour réduire la complexité du jeu, ses fondements reposent sur la faculté à raconter une histoire, semblable à celle du storytelling utilisé par les entreprises, pour séduire et convaincre un joueur. Mais la touche d'originalité réside dans la distribution des cartes de manière aléatoire. Les joueurs sont mis en difficulté, tout comme lorsqu'ils doivent résoudre un problème, dans lequel les obstacles sont multiples.

La victoire n'a donc pas qu'une issue, elle peut grandement varier. Les cartes peuvent avantager ou non le joueur mais ce n'est pas le seul déterminant à prendre en compte. Tout dépend du ton employé et de l'émotion ajoutée dans le conte !

De plus le rôle du baron alterne régulièrement, ce qui veut dire que notre histoire n'est pas toujours destinée à la même personne. De quoi instaurer une ambiance pleine de rebondissements, et d'éviter la redondance.

#### D. Test utilisateur

Le jeu a été testé avec 5 joueurs, dans un cadre détendu orné de musique médiévale, pour que les joueurs ne se sentent pas observés ou analysés, et qu'ils se comportent de la manière la plus naturelle possible.

En premier lieu, nous avons pris le soin d'expliquer les règles en illustrant un exemple avec quelques cartes du jeu. Pour les appliquer, nous avons ensuite commencé une partie sans compter les points.

D'après nos observations, les participants semblaient perplexes au début de la partie mais très vite, leurs impressions ont changé. Ils ont très vite compris le mécanisme, certainement car les manches ne durent pas très longtemps et s'enchaînent assez vite. Les joueurs se sont pris au jeu, ce qui a établi des échanges de rires mais aussi d'histoires farfelues. La séance de remue-méninge avait fait son effet.

Nous avons pris le soin de leur demander d'exprimer un avis, une fois la partie de jeu terminée. Globalement les joueurs se sont amusés et ont trouvé l'idée simple mais ingénieuse. Ils affirment tout de même que le jeu était incomplet car il n'y avait pas assez de cartes : au bout de quelques manches, chaque joueur connaissait le jeu par cœur. Le risque encouru était que le jeu ne se mélange pas assez et que les joueurs mémorisent les anciennes combinaisons créées par leurs adversaires.

Dans une version améliorée, nous pourrions créer un design élaboré pour amplifier l'immersion mais aussi l'inspiration des joueurs par l'illustration.

# CONCLUSION

Notre questionnement central repose sur notre capacité à réinventer l'andragogie par le jeu. Cela nous a conduit à analyser le concept de pédagogie, et surtout quelle place elle confère au jeu. L'apprentissage et l'éducation se reposent essentiellement sur cette pratique.

Mais en quoi est-elle efficace ? C'est ce que nous avons cherché à mettre en exergue.

Le jeu, sous ses multiples facettes, n'est pas uniquement une activité de plaisir. En effet, elle permet à l'enfant de s'éveiller et de se développer, mentalement et socialement. Mais c'est aussi une activité qui nous accompagne tout au long de notre vie. En tant qu'adulte, elle nous procure des émotions, des moments de plaisir, mais nous faire vivre aussi une expérience sans égal, au cours de laquelle des liens se créent ou se renforcent (notamment en entreprise, pendant les teams building), des idées naissent (dans les workshops ou ateliers créatifs) et où les capacités de chacun peuvent s'avérer utiles et mises en valeur (en compétition).

Ce qu'il faut retenir sur l'adulte c'est qu'il est animé par un élément essentiel : la motivation. En jouant, on lui offre l'opportunité de gagner, de jouir d'un quelconque succès ou récompense. Ce facteur encourage donc son implication.

A travers ces observations, nous avons pu constater que notre jeu de cartes a su répondre à la problématique : les joueurs sont plongés dans un univers bien différent de la réalité, ce qui leur fait prendre du plaisir à participer et à réfléchir. Mais surtout, c'est une expérience partagée avec d'autres, dans laquelle communication et partage se mêlent.

En outre, les joueurs ne ressentent pas le poids de l'effort car les notions auxquelles ils doivent recourir ne sont pas techniques : il s'agit simplement d'un biais par lequel ils confrontent un problème et font preuve d'ingéniosité pour y répondre.

Sans même qu'ils s'en aperçoivent, ils participent à un exercice d'idéation qui les confronte à eux-mêmes.

# ANNEXES

Annexe 1 : Evolution du nombre d'escape game entre 2013 et aujourd'hui.

# 818

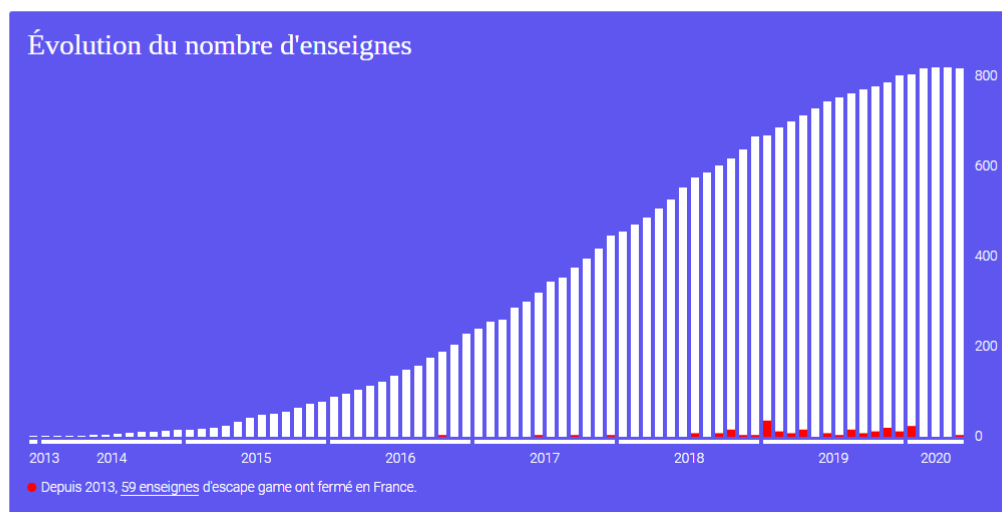
## ENSEIGNES

dans 507 villes

# 2247

## SALLES

pour 2037 scénarios

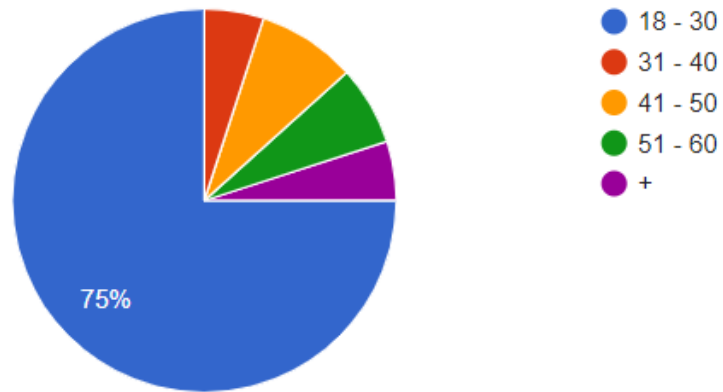


Avec 642 avis, l'équipe d'EscapeGame-fr a testé 32% des salles de France

Annexe 2 : Questionnaire quantitatif

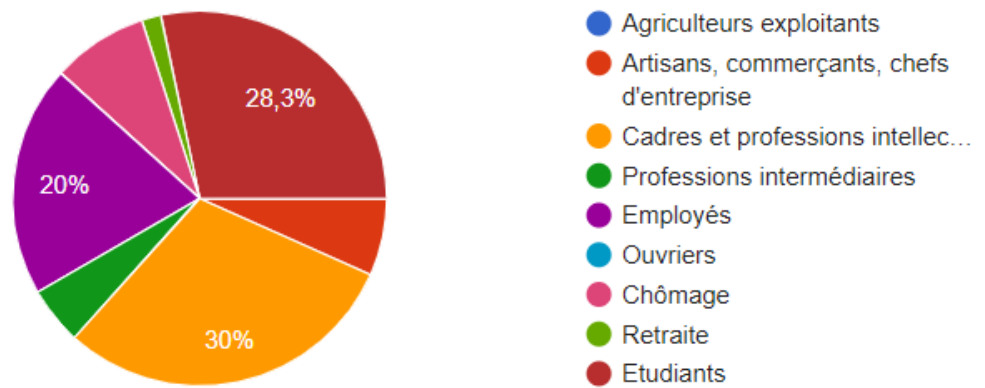
D'abord, j'ai besoin de savoir qui vous êtes ! Une tranche d'âge ?

60 réponses



Ta catégorie socio-professionnelle ?

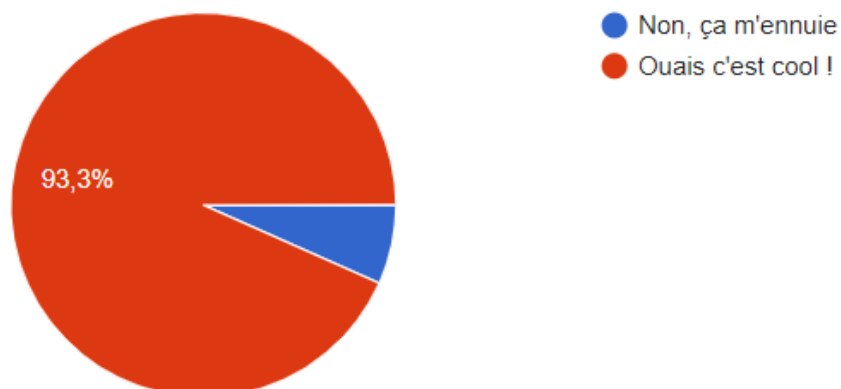
60 réponses





## Aimes - tu jouer aux cartes ?

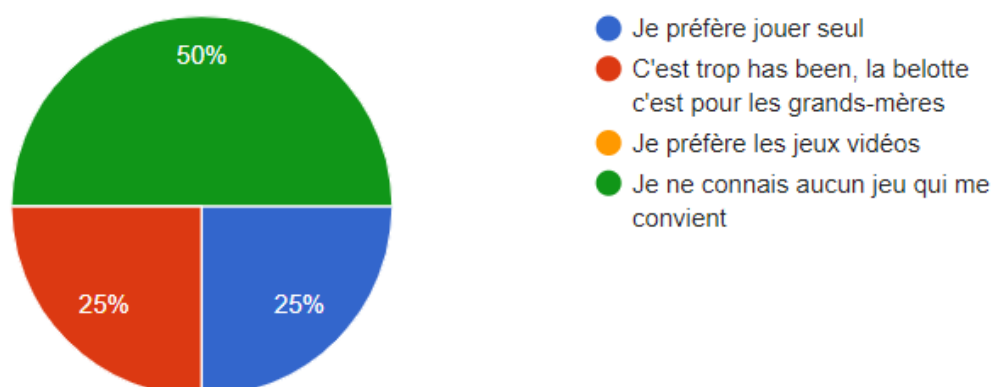
60 réponses



## Tu n'aimes vraiment pas jouer aux cartes ? :(

### Pourquoi tu n'aimes pas ?

4 réponses



Si tu pouvais apprendre les concepts majeurs de ton métier en jouant aux cartes, qu'en penserais-tu ?

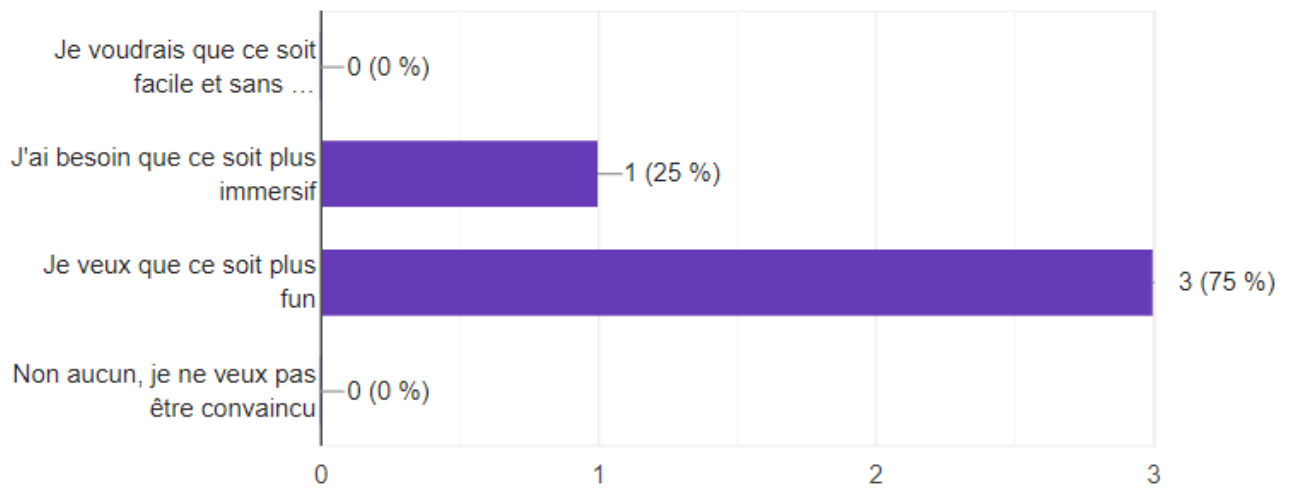
4 réponses



Peux-tu me donner un ou plusieurs critères qui pourrait te faire changer d'avis ?



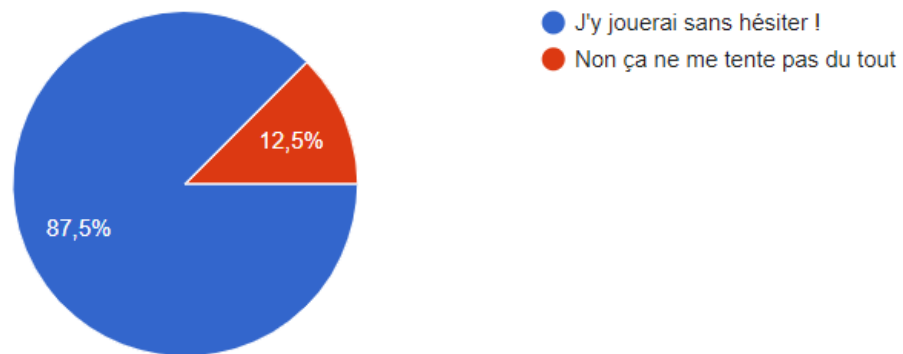
4 réponses



## Les amateurs de cartes !

Si tu pouvais apprendre les concepts majeurs de ton métier en jouant aux cartes, qu'en penserais-tu ?

56 réponses



Quel est le jeu de cartes que tu préfères et Pourquoi ?

56 réponses

Deck building car il fait penser à l'évolution du jeu des le début de la partie

Le rami et la belote parce que les parties sont longues et la reflexion qui va avec me plait.

Uno, et des jeux de cartes qu'on joue en famille et dont on est les seuls à connaître les règles (on en a tous je pense)

Uno, pqc c'est simple, marrant et visuel

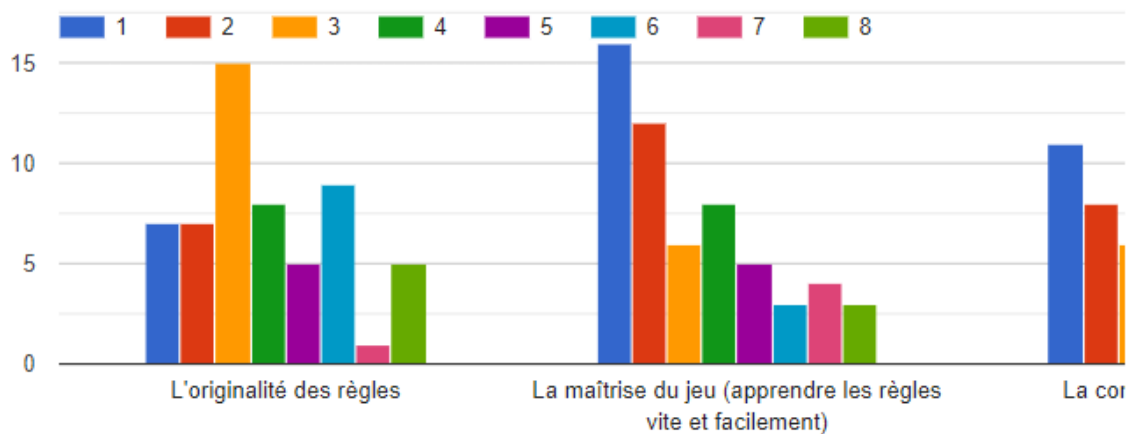
Jeux de reflexion car j'aime beaucoup les enigmes

La belote. Jouer en equipe

President

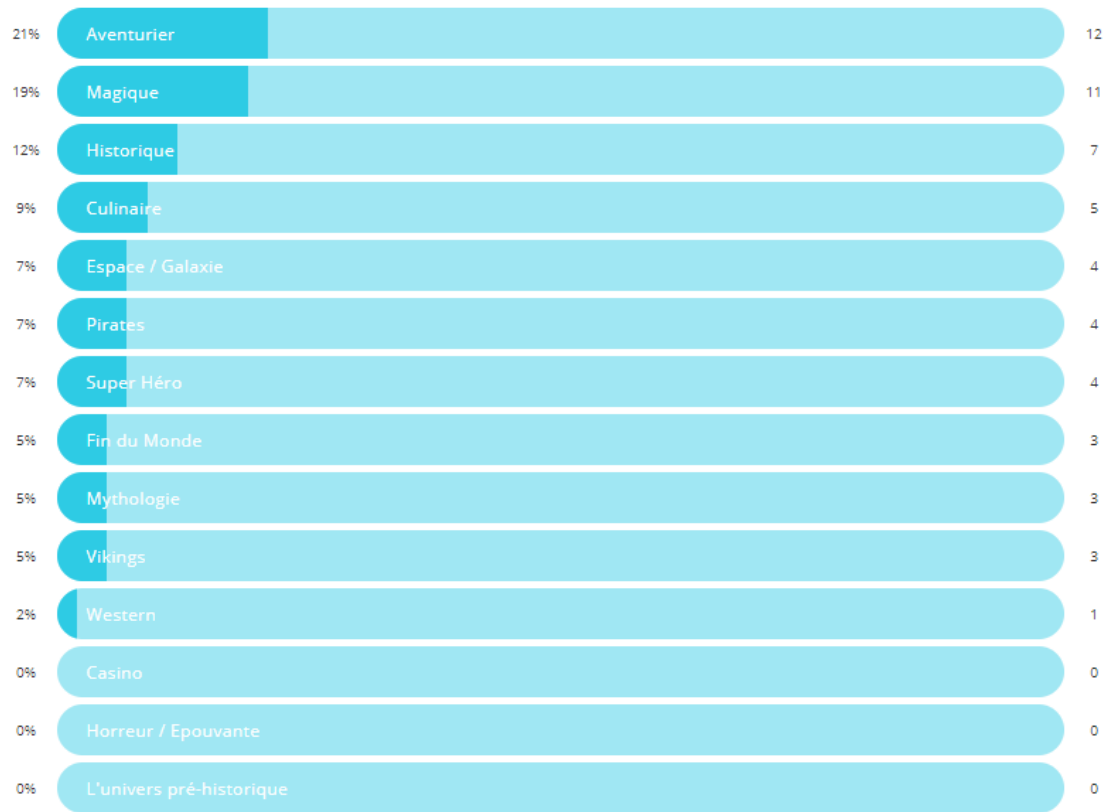
Le 9, le président, le menteur, le cercle...

Voici 8 critères qui déterminent la qualité d'un jeu. Classe les selon ton ordre de préférences, en considérant 1 comme le plus important et 8 comme le moins important.

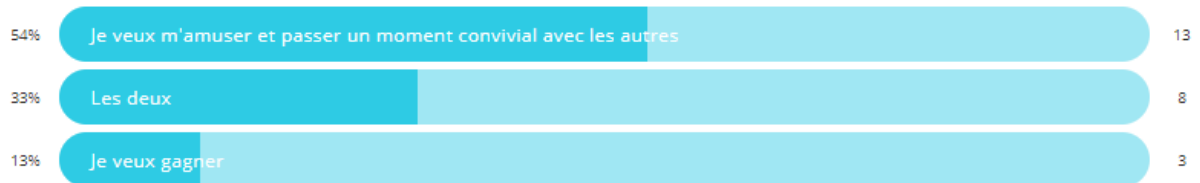


### Annexe 3 : Questionnaire quantitatif pour la création d'un jeu de cartes

Pour que mon jeu soit plus immersif, je voudrais qu'il corresponde à ton / tes univers favoris. Dans quels univers préfères-tu te plonger ? (tes 2 préférés) (57)



Lorsque tu joues à un jeu quel qu'il soit, qu'est ce qui t'importe le plus ? (24)



Tu préfères ... (24)



Le design et l'apparence du jeu a-t-il de l'importance à tes yeux ? (24)

