

Les avantages du jeu dans l'enseignement :

Les avantages du jeu pour l'éducation varient selon le jeu choisi et son contexte d'utilisation. Il n'existe pas de réponse simple ou absolue à cette question. Cependant, de nombreuses études de cas ont été menées par les chercheurs du domaine, et pour cela on a essayé de sélectionner quelques avantages importants citant :

- ✓ Le jeu permet d'établir plusieurs situations motivantes.
- ✓ Le jeu permet d'apprendre par l'essai et l'erreur.
- ✓ Le jeu permet de briser la glace entre l'enseignant et ses élèves.
- ✓ Le jeu permet aux élèves de communiquer entre eux ainsi qu'avec leurs enseignants.
- ✓ Le jeu permet de faire participer les élèves timides ou anxieux.
- ✓ Le jeu permet de développer l'esprit créatif de l'élève.
- ✓ Le jeu permet à l'élève de dépasser ses obstacles de langages.

Le jeu permet à l'enfant de se préparer à la vie d'adulte car pour lui un jeu c'est le monde réel en miniature.

- Objectifs des jeux sportifs :

- ✓ La motivation et émulation.
 - ✓ Développement des acquisitions psychomotrices.
 - ✓ Intégration sociale de l'enfant.
- Développement des habilités motrices.

-Éléments du jeu chez l'enfant :

Selon les promoteurs du concept, le jeu permet aux enfants de donner un sens à leur monde. Les enfants possèdent une curiosité naturelle pour l'exploration.

Cours n° 2/ Module didactique des jeux/ semestre 2 / Niveau 2^{eme} année licence / bougandoura

Effectivement, le jeu est le moyen pour le développement de l'intelligence. Dans le livre Einstein n'a jamais utilisé de cartes mémoires, cinq éléments du jeu chez l'enfant sont listés :

- Le jeu doit être plaisant et agréable.
- Le jeu ne doit pas avoir d'objectifs externes, aucune prescription d'apprentissage ne doit exister.
- Le jeu est spontané et volontaire.
- Le jeu exige un engagement actif de la part du joueur.

Le jeu nécessite de faire semblant.

Les jeux donnent l'occasion aux élèves de construire des connaissances qui durent longtemps lorsque l'objectif du cycle n'est plus seulement d'être évalué, mais de participer à un jeu qui s'est construit au fil des leçons.

Concevoir des jeux en EPS :

✓ **la liberté** : permettre aux élèves de découvrir librement les solutions sans que celles-ci soient directement prescrites par le jeu.

✓ **La séparation** : circonscrire les limites d'espace et de temps dans lesquelles se déroulent le jeu avec un début et une fin clairement identifiable.

✓ **L'incertitude** : maintenir une histoire pour que le déroulement et l'issue du jeu ne soient pas déterminés préalablement.

✓ **La gratuité** : détacher au maximum le but du jeu d'un but supérieur (obtenir une bonne note) en proposant, par exemple, de conclure le cycle par le jeu, et non par une évaluation.

✓ **La réglementation** : retenir les règles minimales et suffisantes permettant au jeu de se dérouler.

✓ **La fiction** : faire en sorte la participation des élèves s'accompagne d'une conscience de participer à une pratique quasi-authentique mais différente de la pratique réglementée.

✓ **L'amplification** : amplifier des événements auxquels les élèves ne sont pas suffisamment sensibles dans la pratique non aménagée afin qu'ils apprennent non seulement à agir efficacement, mais aussi à reconnaître les situations dans lesquelles ce type d'action peut être efficace.

✓ **La délimitation** : empêcher les élèves, autant que possible, de réussir autrement qu'en construisant et mobilisant des connaissances en correspondance avec les objectifs de l'enseignant.

**Cours n° 2/ Module didactique des jeux/ semestre 2 / Niveau 2^{eme} année
licence / bougandoura**

- ✓ **L'accessibilité** : proposer des règles simples, avec des titres évocateurs, pour faciliter la compréhension du jeu.
- ✓ **La continuité** : présenter la finalité de jeu avec suffisamment de détails pour que les élèves se projettent, mais avec suffisamment de zones d'ombre pour autoriser les rebondissements.