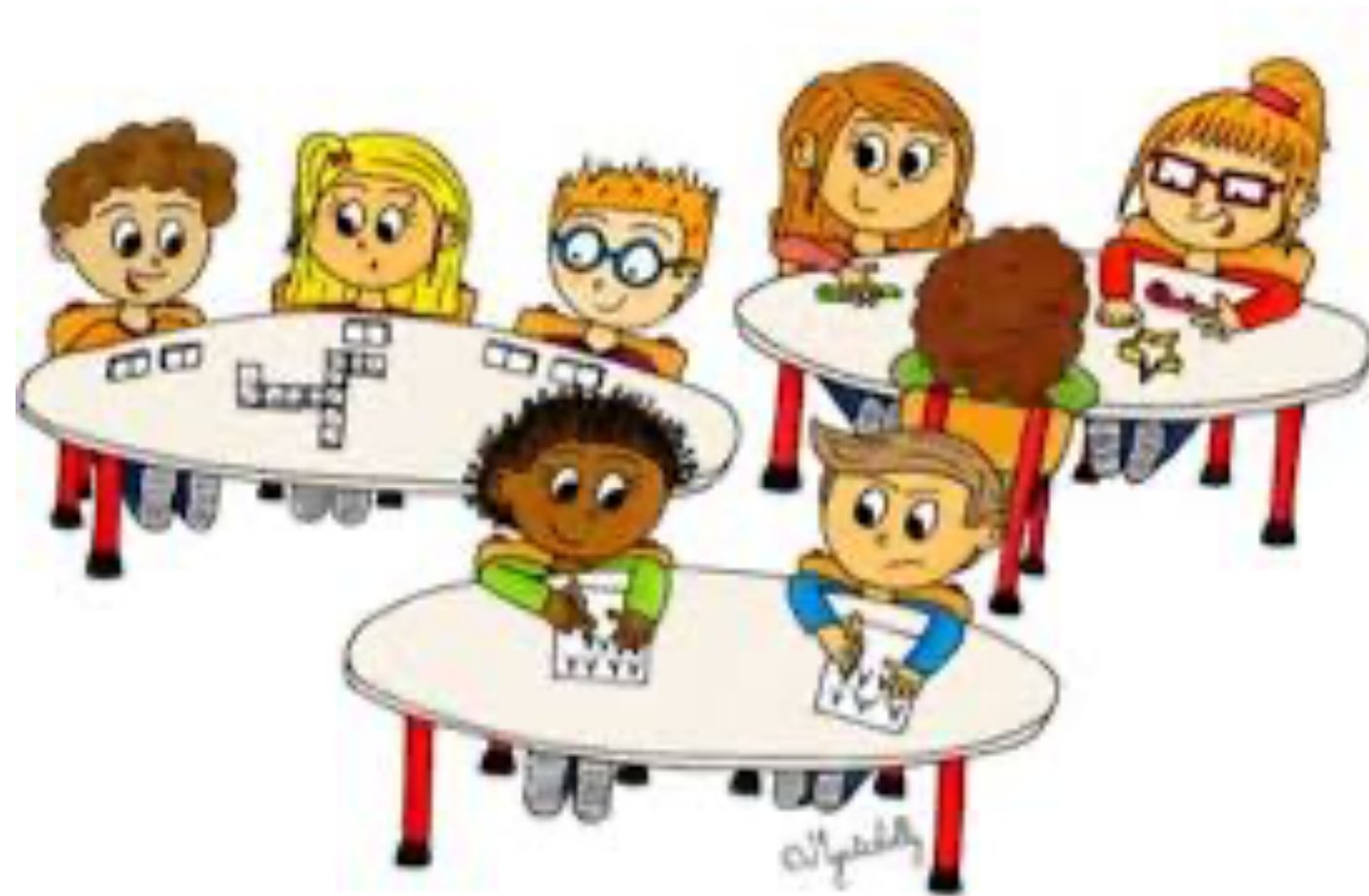


Lire en jeu

Ateliers des lettres, 8 avril 2026



Au départ un constat :
de l'école au collège,
vers une diminution de
l'autonomie des élèves

Exemple d'un emploi du temps en maternelle PS/MS/GS:
« 9H05 - 9H40 : Ateliers au choix PS/MS - Ateliers dirigés,
semi-dirigés et ateliers autonomes. Les GS sont réunis
autour d'un plan de travail. Ils travaillent en autonomie.
Les GS qui ont terminé rejoignent les espaces jeux ou
refont un nouvel atelier. »

L'autonomie par le jeu

Extrait du programme de l'école maternelle, bulletin officiel spécial n° 2 du 26 mars 2015 ¹:

2.1. Apprendre en jouant

« **Le jeu favorise la richesse des expériences vécues** par les enfants dans l'ensemble des classes de l'école maternelle et alimente tous les domaines d'apprentissages. **Il permet aux enfants d'exercer leur autonomie**, d'agir sur le réel, de construire des fictions et de développer leur imaginaire, d'exercer des conduites motrices, **d'expérimenter des règles et des rôles sociaux variés. Il favorise la communication avec les autres** et la construction de liens forts d'amitié. Il revêt diverses formes : jeux symboliques, jeux d'exploration, jeux de construction et de manipulation, jeux collectifs et jeux de société, jeux fabriqués et inventés, etc. **L'enseignant donne** à tous les enfants **un temps suffisant pour déployer leur activité de jeu. Il les observe dans leur jeu libre afin de mieux les connaître. Il propose aussi des jeux structurés visant explicitement des apprentissages spécifiques.** »

« Le jeu, c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, c'est sa vie. »

Celle qui a prononcé ces mots, c'est Pauline Kergomard, institutrice et pédagogue, nommée Inspectrice générale des écoles maternelles par Jules Ferry en 1881.

On les lit dans son ouvrage L'Éducation maternelle dans l'école, publié en **1886** chez Hachette.

Cette célèbre phrase conclut la démonstration suivante :

« Au jeu [...], il est nécessaire d'apporter sa part d'initiative et sa part de souplesse, sa part d'activité, sa part d'attention et de réflexion, sa part de sollicitude pour le succès, sa part de force morale dans la déception, sa part de bonne humeur, sa part de renoncement. »

Retrouver le jeu pour engager l'élève de collège dans une activité de lecture qui soit à la fois expérientielle, stimulante et favorable à l'apprentissage

« Alice, assise auprès de sa sœur sur le gazon, commençait à s'ennuyer de rester là à ne rien faire ; une ou deux fois elle avait jeté les yeux sur le livre que lisait sa sœur ; mais quoi ! pas d'images, pas de dialogues ! « La belle avance, » pensait Alice, « qu'un livre sans images, sans causeries ! » »

Lewis Carroll, *Les Aventures d'Alice au pays des merveilles*, 1865

Alice prit la clé et essaya d'ouvrir toutes les portes

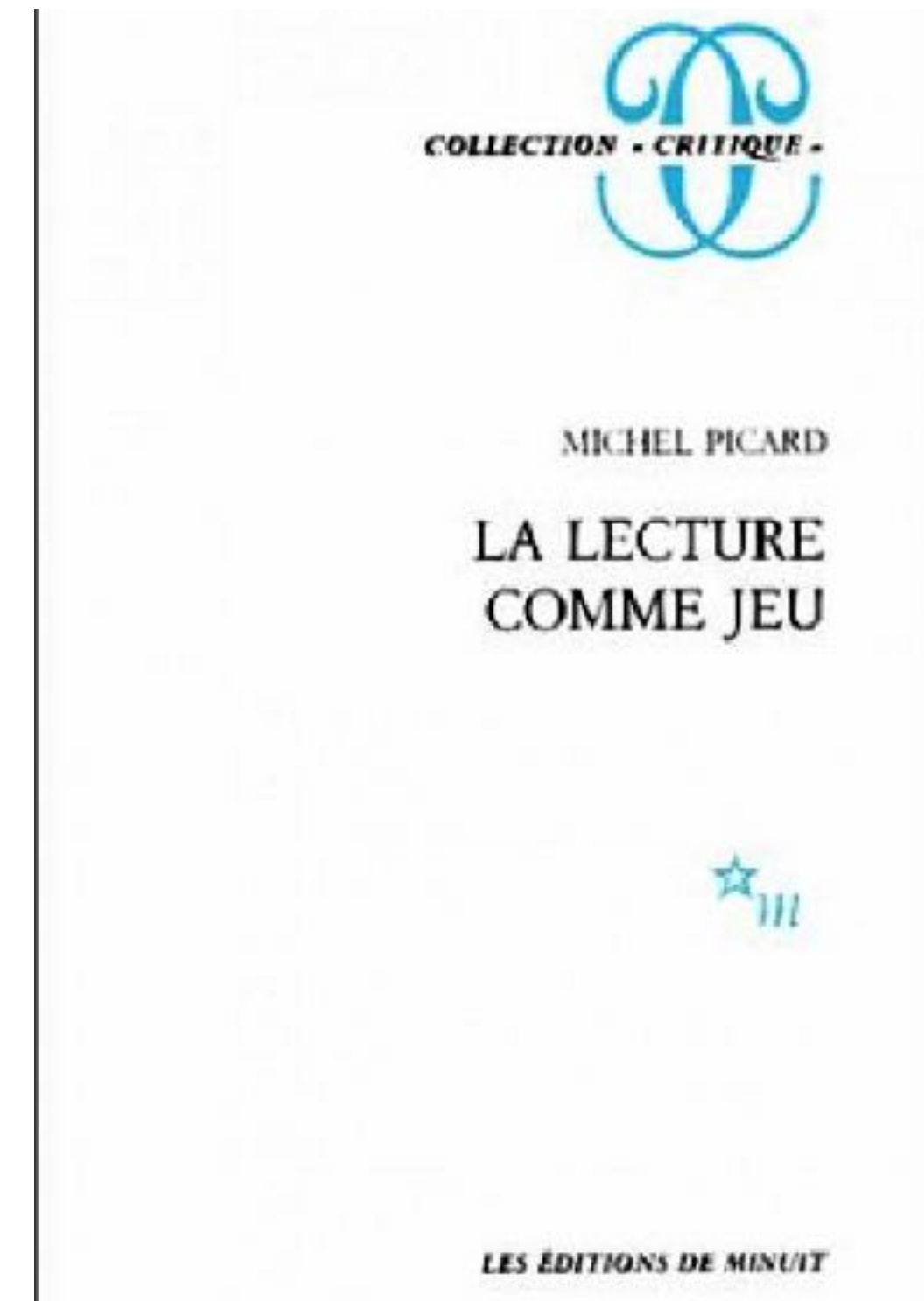


La lecture par le jeu

D'abord, envisager la lecture comme une activité, avec Michel Picard².

Considérer l'acte de lecture effectué par un lecteur agissant, laisser place au sujet lecteur qui accomplit l'acte de lecture comme un jeu impliquant la réflexion, la mise à distance, la conscience d'une construction et l'appropriation d'un code.

Un jeu comme le Lego[®], dont le nom vient des mots danois *leg godt*, qui signifient « joue bien », et dans lequel on trouve une étonnante coïncidence avec le sens étymologique du mot *lego* : je lis.



Dans cette conception, l'élève lecteur est donc invité à

- entrer dans le jeu, à jouer le jeu de la lecture et pour cela « Il faut [...] revenir au texte, à sa dure résistance » (Picard2).
- déplacer sa posture de lecteur (ou non lecteur) pour considérer que lire, ce n'est pas *subir* un « déjà là » mais que « l'auteur et le lecteur prennent [...] une part égale au jeu de l'imagination, lequel n'aurait pas lieu si le texte prétendait être plus qu'une règle du jeu » (W.Iser cité par A.Vibert 3).
- **laisser la place au *lectant* qui est en lui** : « instance intellectuelle capable de prendre du recul pour interpréter le texte. **C'est le lecteur critique, conscient qu'il joue, qui met le texte à distance et s'intéresse à la complexité de l'œuvre.** »(Picard cité par A. Vibert 3),
- entrer dans une posture de **lecture lettrée qui lui permet de considérer le texte comme un objet.** (D.Bucheton citée par A.Vibert 3)

... en lui proposant une activité à réaliser **en groupe** pour :

- Transformer l'expérience ordinaire de la classe
- Favoriser la discussion, la confrontation des idées, l'entraide, l'intégration de tous
- Permettre l'échange de connaissances
- Limiter l'anxiété associée à la lecture chez les petits lecteurs
- Faciliter la motivation grâce aux ressorts ludiques tels que les niveaux à atteindre, les récompenses

La motivation par le jeu⁹

Exposée par E. Deci et R. Ryan en 1985 la **théorie de l'autodétermination** [...] postule que **tout individu cherche de manière innée et en permanence à se développer psychologiquement afin d'augmenter son potentiel, d'être capable de réaliser de nouveaux défis et de s'ouvrir de nouvelles perspectives.** (« *Né pour apprendre* » H.T. Fabre)
Ces comportements des individus sont conditionnés par la satisfaction de trois types de besoins psychologiques fondamentaux :

- le **besoin de compétence** qui traduit ce que l'on ressent lorsqu'on agit efficacement avec son environnement en contrôlant les éléments qui amènent à la réussite de la tâche et en mobilisant pleinement ses capacités ;
- le **besoin d'autonomie** qui fait référence au fait de se sentir comme étant à l'origine de son propre comportement et de ses actions sans que s'exerce une contrainte extérieure ou interne ;
- le **besoin d'affiliation** (d'appartenance sociale), lié au sentiment d'unité, au fait de se sentir connecté aux autres, d'être attentif à autrui et en sens inverse de se sentir l'objet de son attention mais aussi de se sentir appartenir à un collectif.

Selon cette théorie, il convient donc de créer et de mettre en place des situations de travail qui favorisent l'autonomie et soutiennent les sentiments de compétence et d'appartenance sociale pour susciter chez l'élève une motivation autodéterminée (intrinsèque) l'amenant à s'engager dans les activités scolaires de manière spontanée et par choix et l'inciter à persévérer.

La motivation intrinsèque ^{9 et 10} est une forme de **curiosité qui pousse à vouloir apprendre parce que l'objet de l'apprentissage suscite un intérêt**. On peut considérer aussi comme motivation intrinsèque **tout ce qui est attirant dans l'expérience scolaire elle-même** ou dans l'expérience d'apprendre (sans que ce soit nécessairement « ce que » l'on apprend). Par exemple, **l'attrait de la relation avec des pairs** dans une réalisation commune d'apprentissage ou **l'intérêt pour les interactions avec un enseignant** perçu comme une personne-ressource [...] ou le plaisir de naviguer dans un environnement où on trouve de multiples ressources pour l'apprentissage (bibliothèque, vidéothèque, laboratoires, outils, matériaux, etc.).

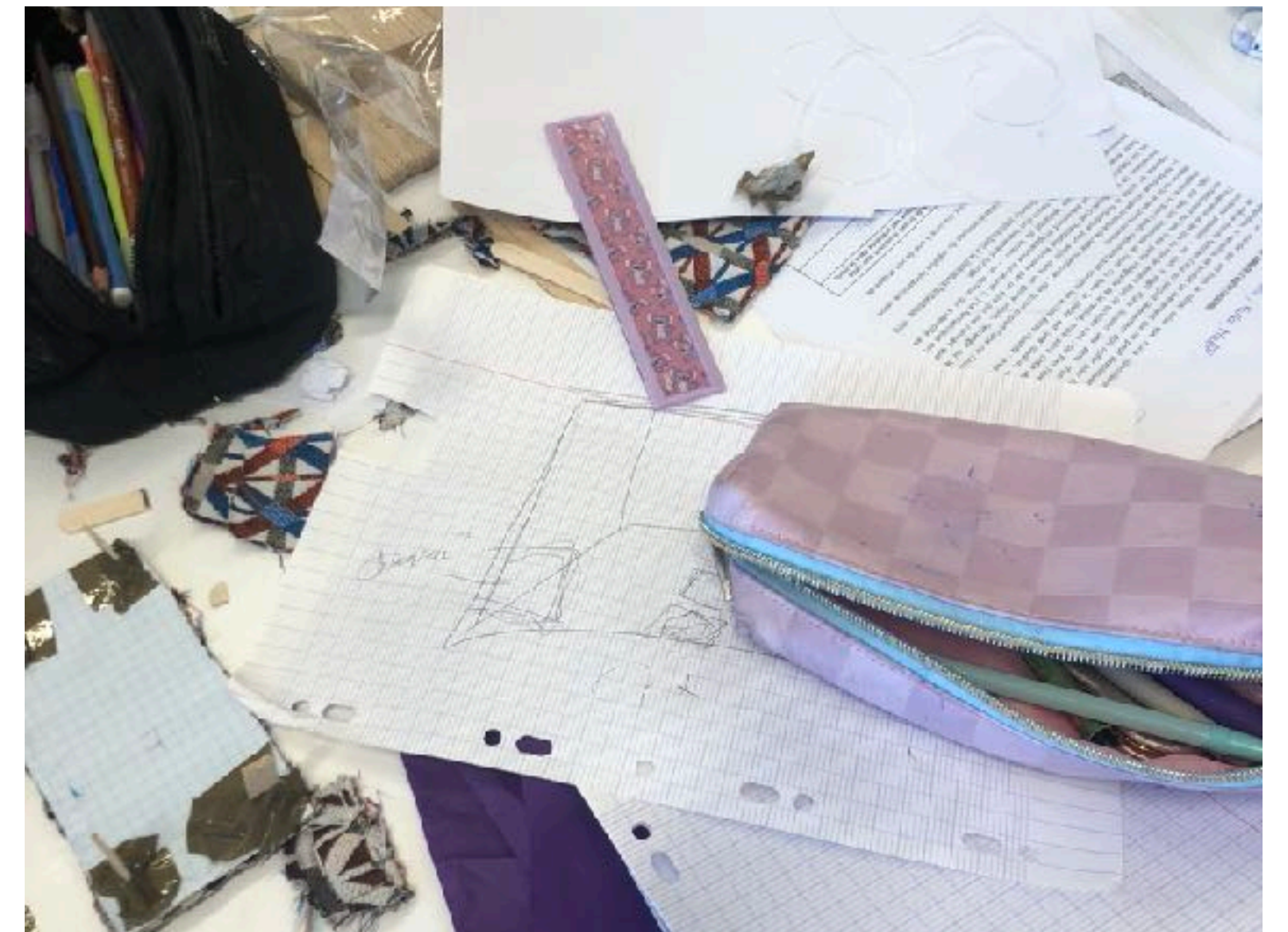
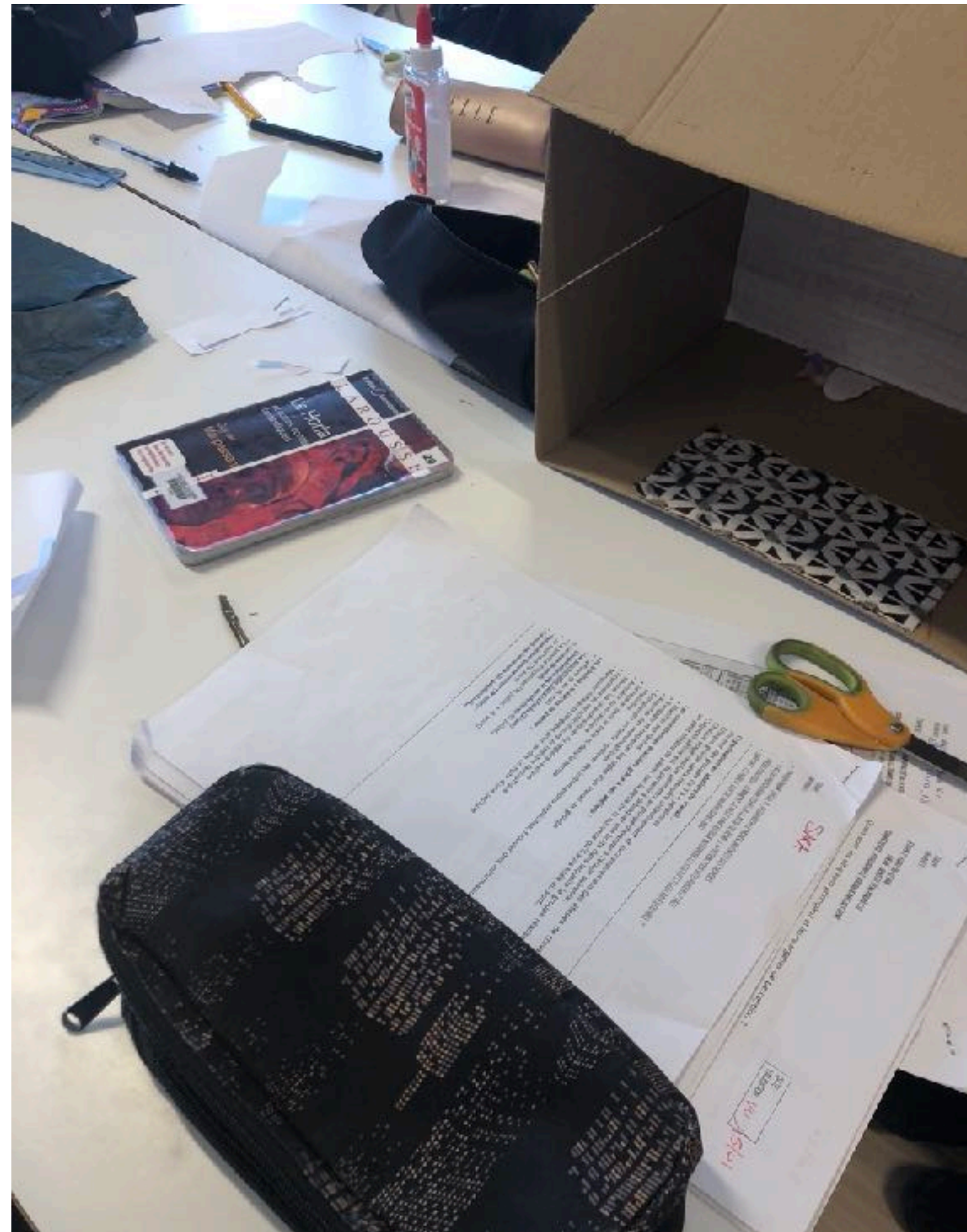
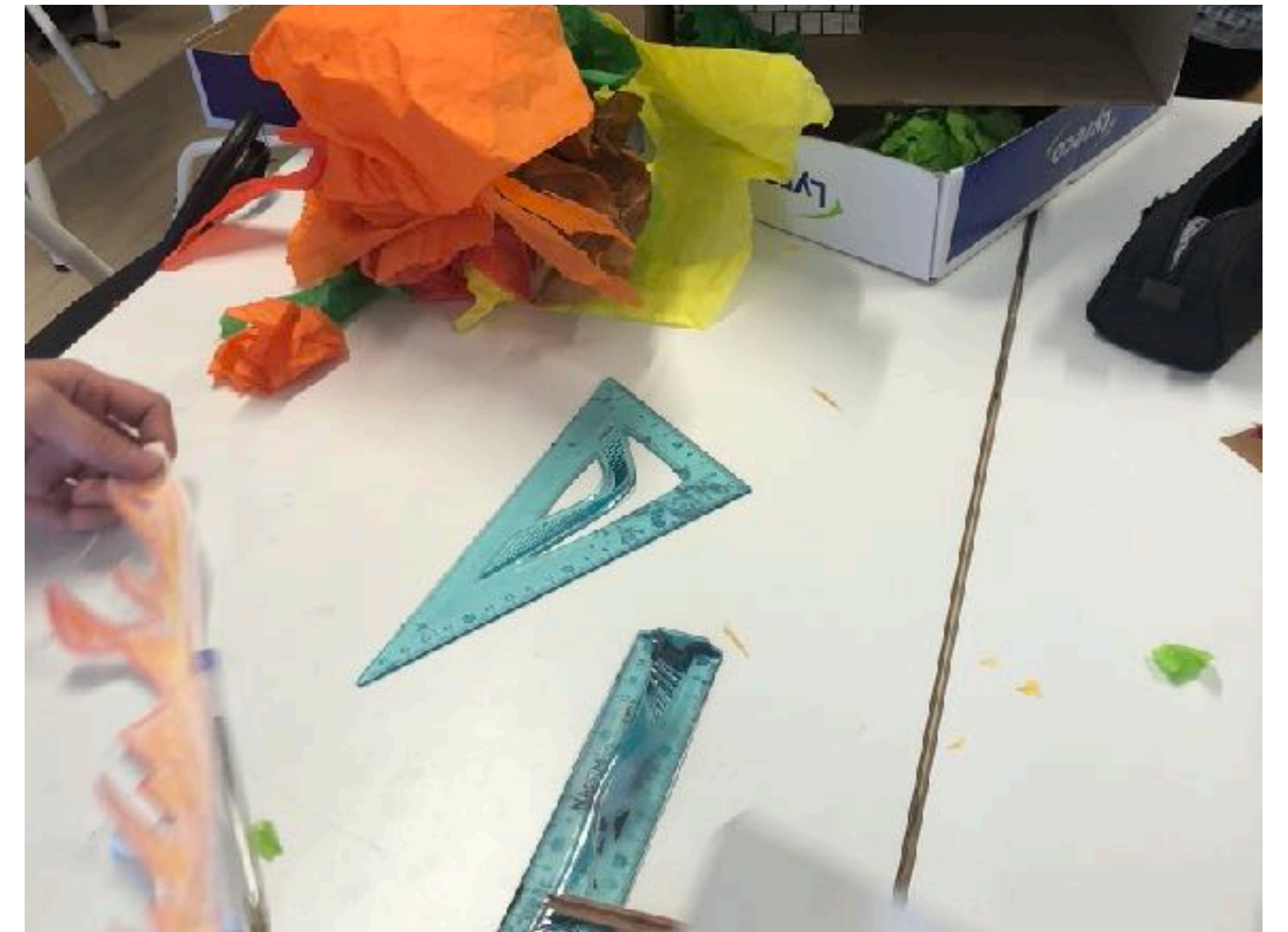
Exemple d'une construction de ressource éducative en lecture inscrite dans une dimension ludique affirmée : lecture du *Horla* avec une classe de 4ème

Pour mettre en œuvre la situation ludicisée en lecture, l'enseignant :

- Conçoit une situation didactique qui stimule l'élève : une organisation en équipes dont les membres travaillent en coopération, des problèmes à résoudre, des énigmes, une récompense...
- Organise et planifie des « événements » pour atteindre un but (Piaget),
- Varie le niveau de difficulté des différentes séquences de jeu,
- Affiche le projet d'apprentissage et explicite les objectifs d'apprentissage,
- Nomme les concepts mobilisés,
- Est disponible et adapte sa posture pendant le déroulement des activités , oscille entre posture d'accompagnement et posture de lâcher prise selon les besoins (Bucheton ⁵)
- Valide les apprentissages,
- Effectue des bilans collectifs réguliers pour stimuler une réflexivité nécessaire au transfert des apprentissages.



La récompense : construction des boîtes qui rendent compte de la lecture





Tout à coup, il me sembla que j'étais suivi.

1. <https://eduscol.education.gouv.fr/sites/default/files/document/ressc1jouerjouerapprendre458303pdf-74220.pdf>
2. Michel Picard, *La lecture comme jeu* : <https://fr.scribd.com/document/586762223/Lecture-Jeu>
3. Anne Vibert, *Faire place au sujet lecteur en classe* : <https://www.pedagogie.ac-nice.fr/lettres/mme-a-vibert-igen-faire-place-au-sujet-lecteur-en-classe/>
4. À propos de Wolfgang Iser : <http://litterature.ens-lyon.fr/litterature/dossiers/theories-litteraires/reception/iser>
5. Dominique Bucheton, les postures enseignantes : <https://neo.ens-lyon.fr/neo/formation/analyse/les-postures-enseignantes>
6. Gilles Brougère. Jouer/Apprendre. *Economica*, 2005, 978-2-7178-5119-4. <hal-03606723>: <https://sorbonne-paris-nord.hal.science/hal-03606723v1/file/Jouer:apprendre.pdf>
7. Jouer et apprendre en maternelle, programmes 2015, Canopé éditions : <https://cdn.reseau-canope.fr/archivage/valid/580705/580705-27449-35272.pdf>
8. Margarida Romero, Éric Sanchez, *Apprendre en jouant* éditions Retz, coll. « Mythes et réalités », 2020
9. Théorie de l'autodétermination : <https://dane.web.ac-grenoble.fr/du-cote-de-la-recherche/motivation-et-engagement>
10. François Guillemette, *Favoriser l'apprentissage en favorisant la motivation intrinsèque* : https://oraprdnt.uqtr.uquebec.ca/Gsc/Portail-ressources-enseignement-sup/documents/PDF/Motivation_intrinseque_motivation_extrinseque.pdf