**Séance 1 -**

**Objectif principal** :

* Partir des représentations de ses élèves pour établir une typologie des jeux connus, pratiqués ; pour saisir les motivations de chacun d’entre eux.

**Activités au choix** : *en fonction du profil de l’élève, de l’horaire dédié*.

1. Un questionnaire
2. Un nuage de mots
3. Un collage commenté
4. Son portrait de joueur.

Questionnaire sur le Jeu

*Questions 2, 3, 4, 5, 6, 7– plusieurs réponses possibles*

1. Je vous dis : *JEU*. Proposez une définition pour ce mot :
2. À quoi jouez-vous ?
3. À quoi avez-vous joué ? (enfant)
4. Pourquoi jouez-vous ?
5. Quand jouez-vous ?
6. Jouez-vous parfois ? Souvent ? Jamais ? Justifiez votre réponse en indiquant le nombre d’heures passées par jour à jouer.
7. Où jouez-vous ?
8. Vos jeux sont plutôt individuels ? Collectifs ? Ou les deux. Merci de citer un exemple.

**OU**

**COLLAGE**

Vous devez réaliser un collage pour mettre en évidence le JEU. Avec les images de votre choix réalisez ce collage et légendez chacune d’elle en expliquant pourquoi vous avez choisi ce jeu.

Réaliser un nuage de mots sur tagxedo.fr avec des mots qui vous font penser au JEU.

**OU**

**OU**

**Faire son portrait de joueur – Un pacte d’écriture basé sur l’authenticité et la sincérité**

Faire réaliser un portrait de joueur, permet à l’enseignant de récolter les éléments qu’il pourra ensuite intégrer dans les différentes séances.

Saisir les représentations de ses élèves, partir de leur vécu, aident à l’obtention d’une meilleure attention. Pour l’enseignant, c’est aussi un moyen d’économiser ce qui est déjà connu.

**Supports d’appui :**

* Éléments de guidance
* Éventuellement un exemple produit par l’enseignant

**Forme attendue :**

Un écrit comportant trois paragraphes avec un questionnement qui permet d’activer les différents paramètres attendus.

**Exemple de guidance** : Les points à aborder dans l’écrit à produire sont formulés ci-dessous sous forme de questions. Celles-ci peuvent vous servir de guide lors de votre rédaction :

Dans le premier paragraphe, vous évoquerez **le joueur que vous avez été à l’époque de l’école primaire**: à quoi jouiez-vous ? Où ? À quels moments ? Seul ou en compagnie ? À l’école ou/et à la maison ? À l’intérieur ou /et à l’extérieur ?

Dans le second paragraphe, **vous évoquerez le joueur que vous êtes devenu à la pré-adolescence, au moment du collège**. À quoi jouiez-vous ? Où ? À quels moments ? Seul ou en compagnie ? À l’école ou/et à la maison ? À l’intérieur ou /et à l’extérieur ?

Puis dans un troisième paragraphe, **le joueur que vous êtes aujourd’hui.** Quels jeux avez-vous ? Où ? À quels moments ? Seul ou en compagnie ?

*Partager son rapport au jeu permet d’évoquer ce pacte de sincérité attendu des élèves. Un exemple peut être donné à certains élèves mis en difficulté devant l’exercice. Attention bien préciser à l’élève que la proposition n’est absolument pas modélisante.*

Lorsque j’étais enfant, je me souviens surtout des jeux que nous avions à l’école primaire : ballon prisonnier, épervier, facteur nous permettaient de jouer tous ensemble dans la cour d’une école qui réunissait plusieurs classes d’âge.

Rentrée à la maison, seule ou en compagnie d’une camarade, ce sont des séances de balles au mur qui accompagnait le goûter de milieu de journée.

En famille, ce sont les parties de Nain jaune qui me reviennent en mémoire, ainsi que les dessins en allumettes, dont les boîtes héritées de l’enfance de ma mère, me fascinaient.

Je me souviens aussi de ma première Barbie, noire. Avec un tutu rose. Et de la maison à étages, avec électricité, que m’avait fabriquée mon grand-père.

Adolescente, la place du jeu était occupée par les séances de volley, que je pratiquais en club.

Je me souviens aussi du premier jeu vidéo auquel jouaient mes cousins – le Score – deux rectangles blancs chargés d’échanger un point blanc-balle de tennis. Et du Poc. Poc. Et du Cluedo.

Finalement, c’est peut-être adulte que le jeu a tenu une place importante dans ma vie. Devenue maman, le Uno n’a plus eu de secret pour moi. Les Petshops, les Hamtaros, ont souvent mobilisé mon imaginaire. Le Cluedo, le Monopoly Game of Thrones se retouvent souvent après le dessert des repas de famille. Aussi, un amusement presque enfantin pour les jeux de hasard, celui de *Dédé* en particulier.

**L’utilisation des activités** – le traitement des données par l’enseignant :

1. La définition du jeu demandée dans le questionnaire peut servir, lors d’une séance ultérieure, à amener une problématique : le jeu n’est-il qu’un amusement et un divertissement ? – **voir séance 4**
2. En lancement d’une séance dont la problématique serait Pourquoi jouer ? **Utiliser les justifications lues dans leur portrait de joueur**. *Certains d’entre vous, dans leurs écrits, ont déjà donné des pistes : le plaisir, la découverte, le remède au stress…*
3. Si on envisage une séance sur la classification et la typologie des jeux, **établir une typologie – classification ?** des jeux qui ont été recensés dans les portraits de joueur ou les collages réalisés et les confrontés à d’autres : Caillois, Winnicot, Piaget.