

L'apprentissage par le jeu en Terminale ?

Les dernières séances en demi-groupe avec mes Terminales du Lycée Corneille de la Celle St Cloud avaient pour objectif l'imminent baccalauréat. Alors que toute l'année avait été consacrée lors des modules à l'apprentissage des méthodes, les dernières séances se sont concentrées sur la révision des connaissances, par le biais d'un Trivial Pursuit adapté.

Présentation

Cela me paraît présenter plusieurs avantages : stimuler l'esprit de compétition exacerbée des bons élèves de la classe et motiver les élèves qui ont des difficultés à apprendre en jouant sur le côté ludique de l'exercice. Il s'agit ici bien sûr de leur faire mobiliser les connaissances factuelles, les dates ; définitions, chiffres ou personnages importants.

Réalisation

J'ai donc réinvesti un plateau classique de Trivial Pursuit avec pions, dés et camemberts associés. J'ai par contre conçu des cartes de questions adaptées, qui ne portent que sur le programme d'HG de Terminale S (2011-2012). Le Trivial Pursuit compte 6 couleurs qui correspondent à 6 thèmes différents. Ici, 3 couleurs sont associées à l'histoire, et 3 à la géographie. Sinon, les règles sont exactement les mêmes.

En demi groupe, les élèves forment 4 à 6 groupes, et je joue le rôle de maître du jeu. Ce rôle me permet de réexpliquer les réponses, les compléter, éventuellement faire des schémas au tableau. En 55 minutes, 1 ou 2 parties sont réalisables, selon leurs connaissances, et leur chance, aux dés !

Bilan

Cette expérience a été un franc succès. Les élèves sont mêmes venus chercher le jeu pendant leurs heures de permanence et pendant la semaine de révision : je l'avais laissé dans le bureau des assistants d'éducation à leur demande. Mais deux TS ont même demandé à s'affronter, ce qu'ils ont fait un mardi entre 8h et 10h en amphithéâtre (ils étaient venus pour ça !). L'esprit de compétition a été sans aucun doute très stimulateur pour les élèves, y compris pour ceux qui présentent des difficultés d'apprentissage. Néanmoins, l'initiative a été moins efficace pour les élèves timides, en retrait ou qui n'ont pas confiance en eux. De plus, la réalisation a été bruyante ! Il a été difficile de contenir leur enthousiasme (surtout avec les 2 classes en même temps !), même s'il n'y a eu aucun débordement langagier à signaler. Enfin, les règles du jeu ne sont pas adaptées à une hétérogénéité trop forte, puisqu'au Trivial Pursuit, tant qu'on gagne, on joue ! La première fois, 3 élèves qui préparaient les concours IEP ont gagné le jeu d'une traite, sans laisser à personne l'occasion de lancer les dés.... J'ai donc dû changer les règles, et limiter les lancers à 5. Globalement, c'est une expérience que je rééditerai cette année, avec de nouvelles cartes pour s'adapter au nouveau programme !