

## Qui c'est qui vient jouer Évaluation de jeux éducatifs

Christiane Dalpé, Christophe Hopper, Manon Beaudoin, Oscar Gagné and  
Diane Allard

Number 26, May 1977

Bande dessinée, jeux de mots, jeux éducatifs

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/56684ac>

[See table of contents](#)

---

### Publisher(s)

Les Publications Québec français

### ISSN

0316-2052 (print)

1923-5119 (digital)

[Explore this journal](#)

---

### Cite this article

Dalpé, C., Hopper, C., Beaudoin, M., Gagné, O. & Allard, D. (1977). Qui c'est qui vient jouer : évaluation de jeux éducatifs. *Québec français*, (26), 37–40.

# Qui c'est qui vient jouer?

## ÉVALUATION DE JEUX ÉDUCATIFS



### Description du projet

Constatant la popularité grandissante des jeux éducatifs, la Didachthèque<sup>1</sup> a entrepris et compte poursuivre l'année prochaine un projet d'analyse d'une certaine catégorie de jeux. Il s'agit de ceux qui pourraient contribuer à l'apprentissage du français. L'article qui suit décrit le projet en cours, **certaines de nos interrogations au sujet du jeu éducatif**, et le système de classement des jeux développé par la Didachthèque.

Nous avons limité les jeux à analyser à une catégorie spécifique (que nous pourrions élargir l'année prochaine). Il s'agit de jeux commercialisés favorisant des apprentissages que l'on retrouve normalement dans les programmes d'enseignement du français à l'élémentaire: lecture, expression orale, vocabulaire, etc. Nous avons mis de côté, pour le moment, les jeux de prélangage, de sériation non-verbale, de psychomotricité, etc. Nous avons écarté en même temps certains jeux à tendance nettement scolaire où la volonté de faire apprendre à l'enfant un contenu didactique les transforme en outils d'enseignement: ce ne sont pas des *jeux* au sens propre du terme.

Le rapport<sup>2</sup> qui suivra les travaux de cette année contiendra, entre autres choses, une « synthèse évaluative » d'une dizaine de jeux. Nous y étudierons la possibilité d'intégrer au fichier des jeux éducatifs (voir plus bas) un système de cotation de la valeur éducative de chaque jeu. Nous comptons également perfectionner la grille d'observation (voir plus bas) utilisée cette année en vue de l'extension du projet l'année prochaine.

### L'évaluation des jeux éducatifs

Lorsque nous considérons les jeux éducatifs, nous pensons à l'enfant qui doit en retirer un moment de plaisir et à l'éducateur qui souhaite y trouver une aide pour les divers apprentissages du français. Pour que ces deux conditions soient respectées nous exigeons des jeux un certain degré de qualité répondant à plusieurs critères. D'abord les jeux devraient amuser l'enfant

### Le marché du jeu au Québec

Les commentaires qui suivent se basent sur des visites dans des écoles et des maisons d'affaires. Ils ne constituent pas une étude scientifique, statistiques à l'appui, sur le marché du jeu au Québec, mais plutôt une somme d'impressions qui seront confirmées ou infirmées par l'expérience.

Dans le domaine du jeu, les producteurs québécois, à quelques exceptions près, brillent par leur absence. Ils sont confrontés aux mêmes problèmes que nos maisons d'édition dans le domaine du livre: le marché québécois est trop restreint et la concurrence des grandes maisons étrangères est trop forte. Les maisons québécoises ont du mal à prendre pied et peuvent difficilement se permettre de risquer leur capital limité dans des productions qui pourraient s'avérer non-rentables ou rentables seulement à moyen ou à long terme.

Il faut ajouter que les maisons étrangères (ou leur distributeur québécois) sont très peu nombreuses à se partager le gâteau. Les maisons répondront que l'émiettement d'un marché déjà restreint

les acculerait au pied du mur et ne permettrait pas de faire des économies de taille. Quoiqu'il en soit, les jeux coûtent cher et à prime abord il nous semble probable que le quasi-monopole détenu par certains importateurs y soit pour quelque chose. Sur un autre plan, le jeu de langue anglaise est toujours moins cher que la version française du même jeu ou qu'un jeu de langue française comparable.

Le jeu, tout comme le livre ou le film, fait partie du patrimoine culturel. Il est souhaitable qu'on puisse se procurer des jeux en langue française à des prix abordables. Il est également souhaitable que nos enfants puissent s'amuser avec des jeux de langue française qui, en quelque sorte, reflètent ou décrivent la réalité du Québec (sans exclure artificiellement tout référent étranger). Pour que ces deux souhaits deviennent réalité, il y a peut-être lieu que l'État intervienne pour promouvoir la création de jeux éducatifs au même titre qu'il intervient dans d'autres domaines culturels (aide à l'édition, subvention à l'industrie cinématographique).

et maintenir son intérêt. En relation avec cette valeur récréative interviennent la convenance et les règlements des jeux. Le but est de divertir l'enfant: il y a donc lieu de ne pas le décevoir par un échec dû à une marche à suivre aussi limitative que complexe ou à des difficultés académiques qui lui échappent.

L'enseignant dispose de plusieurs jeux favorisant l'un ou l'autre ou encore plusieurs des apprentissages figurant au programme de français à l'élémentaire. Mais, parmi cet éventail de matériel, une sélection se doit d'être faite, puisque ce ne sont pas tous les jeux qui répondent aux exigences que nous posons, c'est-à-dire une certaine valeur récréative et éducative justifiée.

Cette sélection se fait par une évaluation individuelle des jeux que nous jugeons relativement pertinents aux critères énoncés plus haut et susceptibles de présenter un intérêt pour l'enfant et pour l'enseignant.

Puis, pour procéder à une évaluation objective, nous avons recours aux parents et aux enseignants. Nous distribuons à ces personnes des jeux qu'ils mettent alors à la disposition des enfants. Chaque jeu prêté est accompagné d'une grille d'observation. Cette grille présente les énoncés qui nous permettront de coter les jeux selon les critères de qualité exigés (fig. 1).



### Le jeu comme objet de consommation

Tout jeu ou jouet, qu'il se prétende éducatif ou non, est un objet de consommation. Le producteur peut s'adresser directement aux enfants (qui n'a pas vu les annonces de *Barbie*, *Big Jim* et *Cie?*) ou aux parents ou éducateurs qui achètent le produit pour eux. L'aspect « éducatif » préoccupe le client adulte. Dès lors, il n'est pas étonnant que le producteur insiste sur la soi-disant valeur éducative de certains jeux. Son insistance est souvent dictée davantage par la quantité de carton qu'il espère vendre que par la qualité supposément éducative du produit.

La valeur éducative qu'on voudrait attribuer au jeu semble se fonder le plus souvent sur le témoignage peu objectif de ses auteurs. Ce qui serait utile pour tous, producteurs, parents, éducateurs et enfants, ce serait qu'on puisse un jour proposer un ensemble de critères qui, dépassant le simple bon sens et la subjectivité de chacun, définirait les qualités essentielles à tout jeu pour que l'on puisse le qualifier d'« éducatif ». C'est là un des objectifs à long terme de notre investigation.

## GRILLE D'OBSERVATION

### IDENTIFICATION

Nom du jeu: \_\_\_\_\_

Âge des joueurs: \_\_\_\_\_ ans

Nom du répondant adulte: \_\_\_\_\_

N.B.: Remplir en présence des enfants.

	Pas du tout	Un peu	Moyennement	Beaucoup
<b>A) Appréciation globale</b>				
1. Je recommande ce jeu.	0	1	2	3
2. Ce jeu a une valeur éducative justifiée.	0	1	2	3
3. Ce jeu est adapté au milieu québécois.	0	1	2	3
<b>B) Convenance du jeu par rapport à l'âge des joueurs</b>				
4. Ce jeu est adapté à l'âge des joueurs.	0	1	2	3
<b>C) Participants</b>				
5. Ce jeu amuse un enfant seul.	0	1	2	3
6. Ce jeu amuse plusieurs enfants.	0	1	2	3
7. Ce jeu nécessite l'intervention de l'adulte.	0	1	2	3
<b>D) Présentation matérielle</b>				
D'après l'emballage, le format, les couleurs, les pièces du jeu,				
8. La présentation matérielle est attrayante.	0	1	2	3
<b>E) Valeur récréative</b>				
9. Ce jeu amuse et détend l'enfant.	0	1	2	3
10. Ce jeu soulève l'enthousiasme de l'enfant.	0	1	2	3
11. L'intérêt est soutenu tout au long du jeu.	0	1	2	3
<b>F) Valeur éducative</b>				
12. Ce jeu favorise l'expression orale.	0	1	2	3
13. Ce jeu développe les échanges entre les enfants.	0	1	2	3
14. Ce jeu demande d'être attentif aux propos des participants.	0	1	2	3
15. Ce jeu développe le vocabulaire.	0	1	2	3
16. Ce jeu contrôle l'orthographe d'usage.	0	1	2	3
17. Ce jeu corrige l'orthographe grammaticale.	0	1	2	3
18. Ce jeu corrige les constructions de phrases.	0	1	2	3
19. Ce jeu suggère la recherche (dictionnaire, encyclopédie ou autres).	0	1	2	3
20. Ce jeu nécessite une certaine réflexion de la part des joueurs.	0	1	2	3
21. Ce jeu favorise une bonne observation chez l'enfant.	0	1	2	3

La grille d'observation ne tient pas compte des regrettables conditions de compétition dans lesquelles l'enfant est automatiquement plongé. Nous sommes dans l'obligation d'omettre cette variable puisqu'elle est omniprésente dans tous les jeux. Nous souhaitons connaître un jour des jeux qui permettront à l'enfant d'évoluer vers un dépassement face au jeu et non dans un combat face aux joueurs. Une seconde variable à considérer, quoiqu'elle soit incontrôlable, est l'influence de l'adulte sur le goût des enfants. Invariablement l'attitude de l'adulte déteint sur l'appréciation de l'enfant. Il est conditionné par le comportement et les attentes de l'adulte. Pour pallier quelque peu cette influence, nous demandons aux parents et aux enseignants de remplir la grille d'observation avec l'enfant. Nous les invitons également à formuler leurs commentaires personnels et à nous rendre les critiques des enfants.

Nous espérons que la grille d'observation s'avérera un outil pertinent pour les fins que nous lui attribuons. Nous comptons sur l'expérimentation actuelle pour être renseignés à ce sujet.

Les jeux que nous avons choisi d'évaluer cette année sont les suivants: *Spill and Spell*, Parker Brothers Games Ltd.; *Domino Duett*, Ravensburger; *Loto des professions*, Ravensburger; *Grand jeu de mots croisés*, Fernand Nathan; *Probe*, Parker Brothers Games Ltd.; *Mots croisés pour les petits*, Fernand Nathan; *Anagram*, Fernand Nathan; *Scrabble et Scrabble junior*, Selchow and Righter; *Dyna Mots*, Éducation Nouvelle; *Loto de lecture*, Fernand Nathan; *La souris verte*, Lidec.

## Les jeux éducatifs à la Didacthèque

Bien que le projet en cours ne parle que d'une dizaine de jeux qui seront analysés et évalués, il faut préciser que la Didacthèque possède plus de 150 jeux différents qui conviennent aux enfants d'âge préscolaire et élémentaire.

Chacun de ces jeux a été catalogué et classifié pour rendre leur utilisation possible et en tirer profit. Les fiches catalographiques ainsi obtenues sont alors intégrées au fichier général de la Didacthèque de sorte qu'elles voisinent celles de tout le matériel qu'elle renferme. L'utilisateur peut donc, sous une seule vedette-matière, trouver un ensemble multi-média répondant à ses exigences pour l'enseignement. Ainsi le professeur désire-t-il se documenter sur la communication orale? À l'aide du fichier et sous la vedette: *communication orale*, il trouvera toute la documentation identifiée: livres, articles de revue, matériel audiovisuel, jeux éducatifs, etc. qu'il pourra consulter ou emprunter.

## Fichier descriptif

En plus de son intégration au fichier général par ses fiches catalographiques, chacun des jeux est présenté d'après une grille commune et l'ensemble forme un fichier descriptif d'une très grande utilité et unique en son genre: on y fait non seulement la présentation et la description du jeu mais on y propose différents modes d'utilisation et l'accent est surtout mis sur les buts et objectifs du jeu ainsi que sur les possibilités d'exploitation. Le modèle ci-joint illustre bien la confection de la fiche qui, sans être parfaite, n'en contient pas moins une foule de renseignements (fig. 2).

**TITRE:** Loto de lecture

**AUTEUR:**

**ÉDITEUR:** Fernand Nathan

**ÂGE:** 1<sup>er</sup> cycle de l'élémentaire

**NOMBRE DE PARTICIPANTS:**

Jusqu'à 6 joueurs

### I Buts et objectifs:

Apprendre à lire et à écrire sans faute tout en développant la rapidité d'observation.

### II Description:

6 cartes se composant chacune de: 4 images d'animaux ou d'objets familiers et 20 cases à couvrir par des jetons-lettres.

126 jetons-lettres formant les mots correspondant aux images (5 lettres maximum). Explications à l'intérieur du couvercle.

### III Comment l'utiliser:

Distribuer également les cartes aux joueurs. Faire un tas avec les jetons posés à l'envers. Chaque joueur tire un jeton à son tour et cherche à le placer sur sa ou ses cartes. Sinon il retourne le jeton et le garde près de lui, car 3 jetons retournés sont échangeables contre un nouveau. Le joueur qui complète sa carte le premier gagne la partie.

### IV Possibilités d'exploitation:

- Utiliser le matériel pour amener l'enfant à découvrir d'autres mots du même nombre de lettres sans tenir compte des illustrations.
- Trouver d'autres illustrations permettant d'exploiter à nouveau le matériel selon les règles données, ou demander à l'enfant de trouver lui-même les illustrations.
- Se servir de tous les éléments de l'illustration (couleur, détails) pour former de nouveaux mots. Ces mots devront occuper au plus les cinq espaces prévus.

### V Remarques:

- Matériel intéressant pour l'enfant qui apprend à lire et à écrire.

## VIENT DE PARAÎTRE GRAMMAIRE FRANÇAISE FONDAMENTALE

(Secondaire 1er cycle)

Aurèle Daoust / Jean-Marie Laurence

Ce manuel de grammaire plaira, croyons-nous, aux enseignants et aux étudiants des premières années du cours secondaire.

En effet, nous avons visé avant tout, dans l'élaboration de cet ouvrage, à la simplicité: simplicité du plan, simplicité de la rédaction.

Nous avons adopté la *méthode progressive*, qui présente d'abord sous une forme très dépouillée les notions essentielles, pour les reprendre ensuite en les développant et en les approfondissant.

Cette méthode applique le principe pédagogique fondamental de la répétition, tout en exigeant de l'élève un effort de réflexion, conformément à l'esprit « l'école active ».

Qu'on nous permette de souligner quelques traits originaux de notre ouvrage.

1. Une étude rythmique de la phrase.
2. Des notions de phonétique corrective ou préventive.

Ces quelques pages, exemptes de toute terminologie compliquée et facilement accessibles aux élèves des deux premières années du cours secondaire, nous paraissent indispensables dans une grammaire destinée au Canada français, où la prononciation et le débit posent de si grands problèmes.

Insistons enfin sur le chapitre des *Équivalences*, qui est pour ainsi dire l'âme de l'ouvrage. La méthode des équivalences fournit, en effet, trois clés importantes pour pénétrer dans l'étude de la langue:

1. elle permet de découvrir ou de vérifier le rapport forme-sens (*signifiant-signifié*) selon de Saussure;
2. elle prépare les esprits à l'étude de la stylistique, en montrant intuitivement les rapports étroits de cette discipline avec la syntaxe;
3. elle sert d'initiation au travail délicat de la traduction.

Prix..... \$2.95



4574, rue SAINT-DENIS  
MONTRÉAL H2J 2L3  
TÉL.: 849-2303/9201

Figure 2: exemple de fiche descriptive

Ce fichier descriptif pourrait également servir de modèle pour les écoles ou commissions scolaires qui, possédant déjà une collection de jeux éducatifs, sont désireuses d'établir un système de repérage de l'information contenue dans leur collection de jeux. Le fichier pourrait également aider à mettre sur pied une collection de jeux éducatifs puisqu'il décrit un éventail d'environ 150 jeux en français disponibles sur le marché.

Les recherches sur les jeux éducatifs sont à l'état d'embryon. Nous sommes par conséquent intéressés à connaître tout projet de recherche sur les jeux éducatifs, patronné par quelque organisme que ce soit: bibliothèques municipales, joujouthèque, commissions scolaires etc. Nous sommes prêts à toute collaboration en offrant aux personnes intéressées (enseignants, conseillers pédagogiques, directeurs d'écoles, etc.) la possibilité de consulter nos fichiers et d'examiner notre collection de jeux éducatifs.

**Christiane DALPÉ,  
Christophe HOPPER,  
Manon BEAUDOIN,  
Oscar GAGNÉ,  
Diane ALLARD,**

(P.P.M.F. élémentaire Univ. de Montréal)

**Normand BISSONNETTE**  
(Photographies)

\* La Didacthèque du français, mise sur pied par le P.P.M.F. élémentaire, est un centre de ressources en didactique du français langue maternelle. Un secteur important de la Didacthèque est sa collection de jeux éducatifs.

\*\* Le rapport sera déposé au mois de juin. Les personnes désireuses d'en recevoir un exemplaire sont priées de communiquer avec les auteurs.



## Le jeu éducatif est-il « VIEUX JEU »?

Comparons deux images: celle du jeu éducatif et celle de l'école comme institution. Le jeu fait « moderne » alors que l'école fait « traditionnel ». Affirmer que le jeu éducatif est plus vieux jeu que l'école semble illogique. Sur le plan pédagogique, cependant, nous croyons que c'est justement le cas.

Considérons l'évolution récente de l'école au Québec: les classes en rangs d'oignons ont cédé le pas au regroupement des enfants par équipes ou ateliers. Qu'il s'agisse d'une classe régulière ou à aire agrandie, on met l'accent sur des « projets » de groupe et le travail en équipe. Les jeux éducatifs traînent derrière cette évolution.

À l'exception de certains jeux solitaires ou de diagnostic en psycho-motricité, tous les jeux éducatifs sont des jeux de compétition: pour chaque enfant qui gagne, deux ou trois autres doivent être perdants. La compétition existe dans la vie, dira-t-on. Pourquoi pas à l'école aussi? Apprendre à gagner et surtout accepter de perdre est un apprentissage social et affectif très important. Le jeu de compétition contribue effectivement à cet apprentissage. Il a sa place à

l'école. Mais il occupe toute la place à l'heure actuelle, à l'exclusion de toute autre forme de jeu. Voilà ce que nous trouvons nuisible.

En plus des jeux de compétition, nous croyons qu'il devrait y avoir une place pour une nouvelle forme de jeu éducatif, le jeu d'entraide ou de collaboration. Il se baserait sur une recherche collective de solutions. Ce ne serait pas enfant contre enfant, mais l'équipe contre le jeu. Plus les enfants travailleraient efficacement comme équipe, plus ils auraient de chances de gagner, c'est-à-dire de surmonter collectivement les obstacles dressés par le jeu. Un tel jeu devrait permettre de résoudre les problèmes posés aux enfants par une variété de solutions éventuelles qu'ils auraient à élaborer ensemble. On n'en serait plus à la seule et unique « bonne » réponse. La démarche ferait appel aux talents variés des membres de l'équipe et inciterait à la coopération et la concertation des efforts. Le jeu d'entraide irait dans le même sens que l'évolution pédagogique actuelle. Le problème, c'est qu'il n'existe pas sous forme de jeu commercialisé. Qui le créera?

### Formule d'abonnement



**Québec français**  
C.P. 9185  
Québec  
G1V 4B1

Veuillez m'abonner à *Québec français*

NOM: .....

ADRESSE: .....

.....

.....

Cochez l'une des deux possibilités:

J'inclus un chèque de \$7 pour un abonnement d'un an (4 numéros)

J'inclus un chèque de \$15 pour devenir membre de l'A.Q.P.F. et recevoir gratuitement la revue pendant un an (4 numéros)

Veuillez faire commencer mon abonnement avec le numér