RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
Liberté
Égalité
Fraternité

RESEAU-CANOPE.FR
CANOPÉ
RÉSEAU DE FORMATION DES ENSEIGNANTS

LE JEU COMME LEVIER DE MOTIVATION EN MATERNELLE

LUNDI 26 OCTOBRE 2026

- 13H00-14H30
- 14H30-16H00



NATACHA GRONDIN

DA La Réunion

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
Liberté
Égalité
Fraternité

RÉSEAU-CANOPE.FR
CANOPÉ
RÉSEAU DE FORMATION DES ENSEIGNANTS

OBJECTIF



Identifier les mécaniques ludiques agissant sur l'engagement des élèves

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
Liberté
Égalité
Fraternité

RÉSEAU.CANOPE.FR
CANOPÉ
RÉSEAU DE FORMATION DES ENSEIGNANTS

Au programme

01

Brise glace



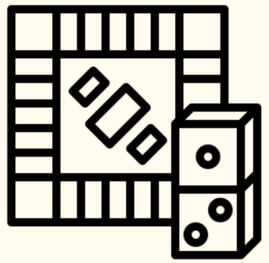
02

Les leviers de la motivation



03

Atelier jeux

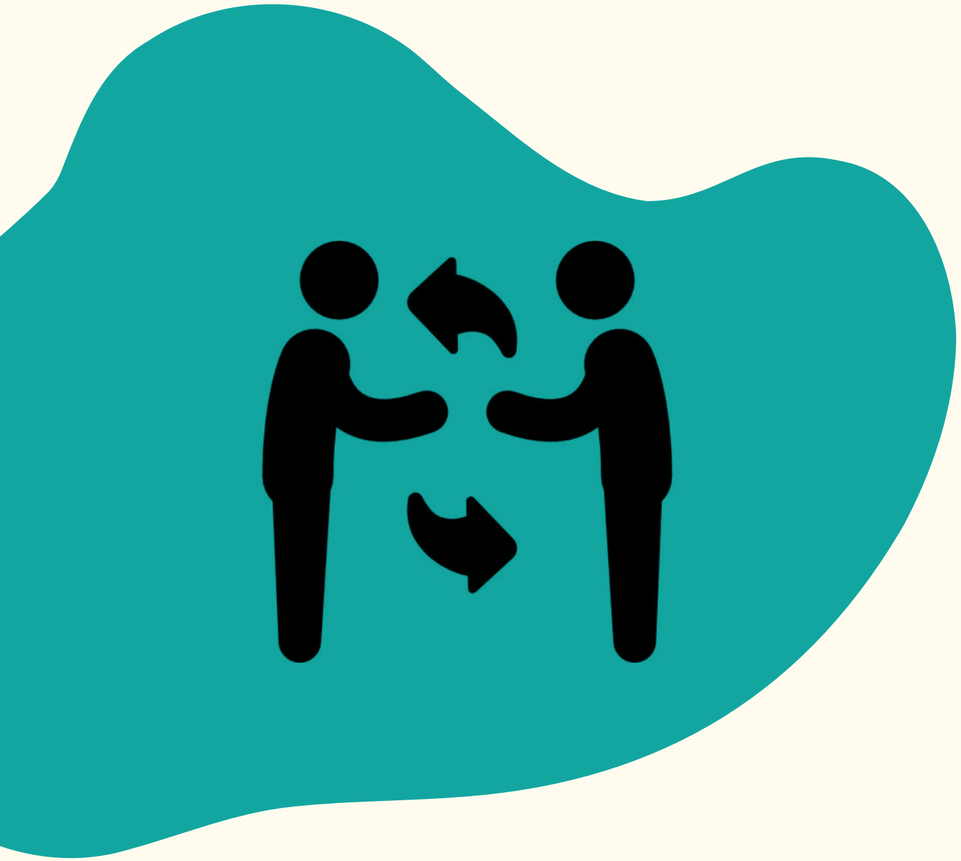


04

Debriefing / Echanges



DA La Réunion



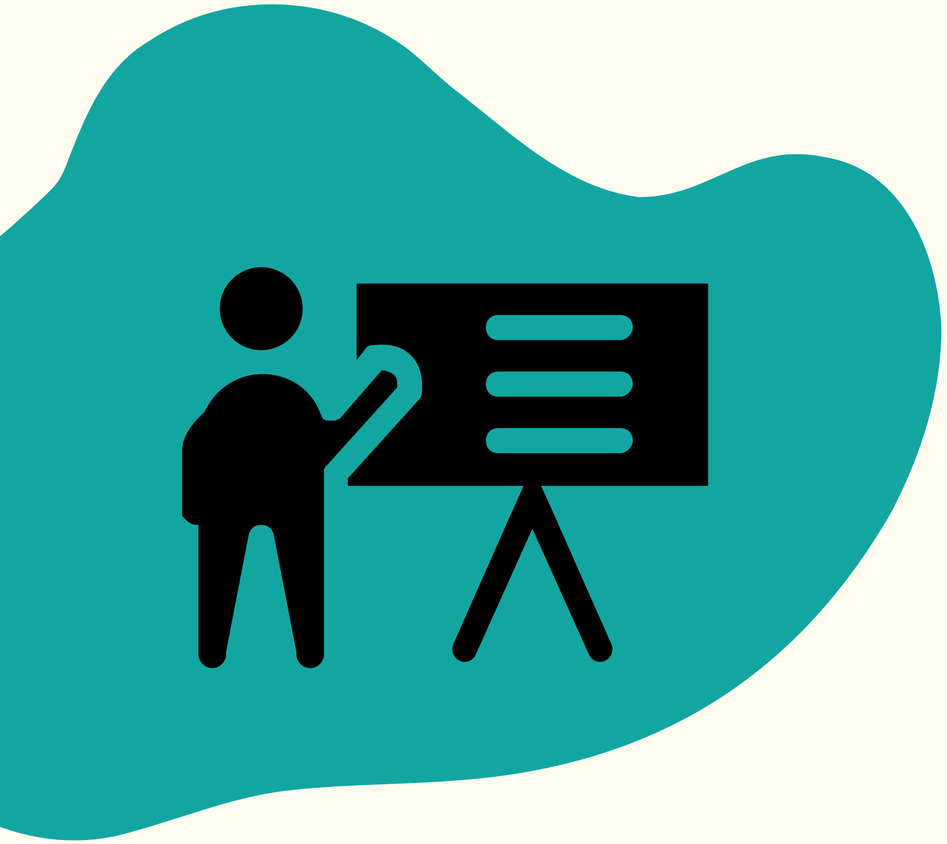
01

BRISE GLACE

Le jeu de votre enfance

- Citez un jeu qui vous a marqué
- Expliquez pourquoi => citez un mot clé





02

Les leviers de la motivation

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
Liberté
Égalité
Fraternité

RÉSEAU CANOPÉ
RÉSEAU DE FORMATION DES ENSEIGNANTS

Les leviers de la motivation



AUTONOMIE

Choix
Liberté



COMPÉTENCE

Se sentir capable,
efficace,
en progression



LIEN SOCIAL

Coopération
Interaction



PLAISIR

Curiosité
Surprise
Manipulation

- ***Approche pédagogique***
- ***Gamification***

Théorie de l'autodétermination

Selon les psychologues Edward L. Deci et Richard M. Ryan

DA La Réunion

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
Liberté Égalité Fraternité

RÉSEAU CANOPÉ.FR
CANOPÉ
RÉSEAU DE FORMATION DES ENSEIGNANTS

Comment le jeu active ces leviers ?

Exemple avec le jeu Kapla

Autonomie
Choisir sa création



Compétence
Réussir à équilibrer

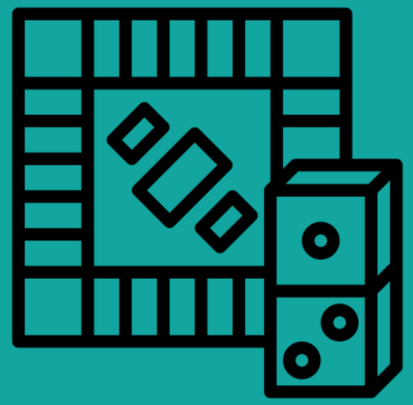


Lien social
Construire à plusieurs



Plaisir
Manipulation, Équilibre, Créativité





03

Atelier jeux

Expérimentez et analysez

5 JEUX



Jeu d'observation



Jeu de logique



Jeu de narration



Jeu de numération



Jeu de communication

Analysez les jeux
au regard des **4 leviers**
de motivation



Votre défi

5 JEUX



Jeu d'observation



Jeu de logique



Jeu de narration



Jeu de numération



Jeu de communication

Ateliers tournants

1. Testez et analysez

2. Restituez :

- Un jeu à présenter
- Des pistes d'adaptation en classe

KALEIDOS JUNIOR



Autonomie	Compétences	Lien social	Plaisir
L'enfant choisit son niveau de jeu et le nombre de jetons qu'il se donne à battre.	• Observation, attention, vocabulaire • Identifier, nommer, comparer des éléments • Associer des objets à une catégorie/lettre	Justifier ses choix devant les autres et négocier collectivement la validité des réponses.	La tension entre le sablier qui coule et la richesse de l'illustration : chaque objet repéré est une petite « trouvaille » gratifiante.
Pistes d'adaptation en classe	- Variante pour la roulette : conscience phonologique. - Planches d'illustration à adapter en fonction des notions que l'on souhaite faire verbaliser aux élèves. - Symboles sur la roulette à adapter pour les rendre plus accessibles vis à vis des élèves.		

BAHUTS MALINS



Autonomie	Compétences	Lien social	Plaisir
L'enfant choisit son défi dans le livret, tente, vérifie lui-même dans les solutions, sans validation de l'adulte.	• Concentration, • Planification • Résolution de problèmes • Intelligence spatiale • Dextérité	Le jeu étant solo, le levier relationnel est à construire pédagogiquement : défis en binôme, ateliers autonomes où l'on compare ses camions remplis,…	• Casse-tête tactile : la satisfaction quasi physique du « ça rentre tout ! » quand le dernier colis s'emboîte ; • Progression (défis évolutifs, de plus en plus difficiles).
Pistes d'adaptation en classe	- Défi par groupe, interclasse. - Chronomètre à rajouter pour "pimenter" les défis.		

LA SOUPE DES ÉCUREUILS



Autonomie	Compétences	Lien social	Plaisir
L'enfant choisit sa recette et gère sa préparation de bout en bout : c'est lui le « cuistot », l'adulte n'est qu'un partenaire.	• Motricité fine • Identifier, trier, nommer • Dénombrer jusqu'à 3-5 • Développer son vocabulaire	Moment de complicité en duo. Adulte = commis de cuisine. On se partage des ingrédients, on commente la recette…	Plaisir sensoriel et symbolique : la marmite, les ingrédients en bois à attraper, la grande cuillère pour mélanger plongent l'enfant dans un jeu d'imitation .
Pistes d'adaptation en classe	- Possibilités d'adaptation au contexte local (ingrédients locaux et fruits/légumes de saison) et selon les thématiques abordées dans l'année (Noël, contes, affaires scolaires,….).		

CONCEPT KIDS



Autonomie	Compétences	Lien social	Plaisir
L'enfant qui fait deviner choisit librement quels pictogrammes poser et dans quel ordre.	• Communiquer : nommer, décrire, expliquer. • Catégoriser • Identifier les caractéristiques du vivant • Enrichir son vocabulaire	Situation de communication authentique où l'enfant doit se mettre à la place de l'autre pour être compris. Se faire comprendre, écouter, respecter le tour de parole.	• Communication réussie : l'enfant éprouve une joie particulière au moment où l'autre devine juste. • Jeu coopératif : le plaisir est partagé, la réussite est commune.
Pistes d'adaptation en classe	- Jouer une manche à l'envers : l'adulte (ou un pair) décrit oralement l'animal, et l'enfant place lui-même les jetons sur les pictogrammes correspondants. - Version numérique : projeter le plateau de jeu au tableau. Les enfants sélectionnent les caractéristiques à l'aide d'aimants ou d'un feutre.		

HISTOIRE DE RACONTER



Autonomie	Compétences	Lien social	Plaisir
Le dé impose la catégorie mais l'enfant choisit sa carte dans la colonne : il construit sa propre histoire. La structure est un cadre rassurant dans lequel il décide.	• Raconter une histoire structurée, • Développer son vocabulaire, • Ecouter	Moment de présentation où chacun écoute l'histoire de l'autre ; On peut aussi jouer en construisant une histoire à plusieurs voix	Plaisir de la mise en récit délirante : le hasard du tirage impose parfois des combinaisons absurdes (un dragon dans la salle de bain !)
Pistes d'adaptation en classe	• Créer les cartes en fonction des histoires vues en classe. • Histoire à voix alternées : au lieu d'un récit par joueur, un seul récit collectif : chaque joueur ajoute la carte qu'il a piochée dans l'histoire commune. • Dessiner la 6e carte : l'histoire est racontée… et chacun illustre la scène préférée.		



04

Debriefing

Les 3 ingrédients d'un jeu engageant, selon vous :

RECETTE

JEU ENGAGEANT

1 PLAISIR

2 COOPERATION

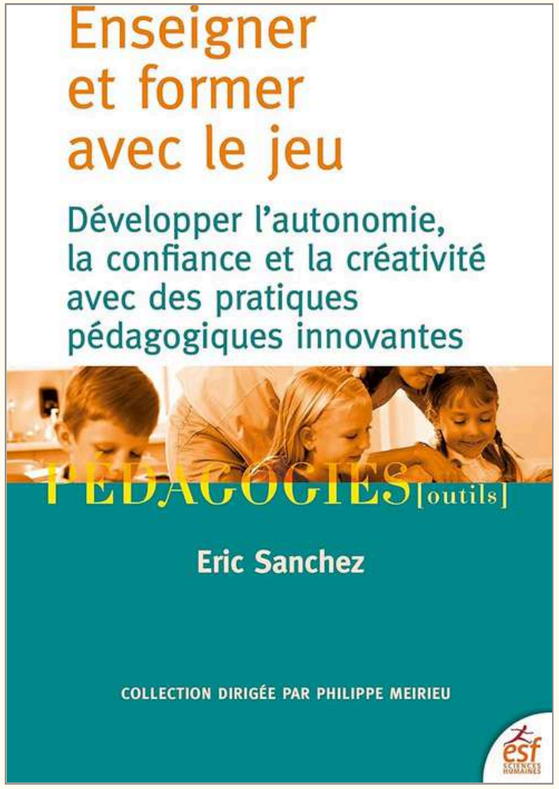
3 MANIPULATION

COMPOSEZ VOTRE RECETTE !



- **Quelques ressources**

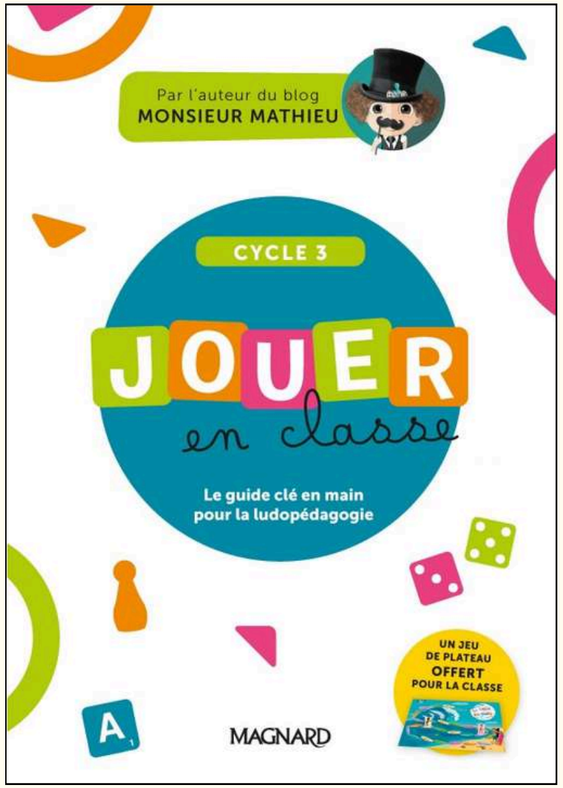


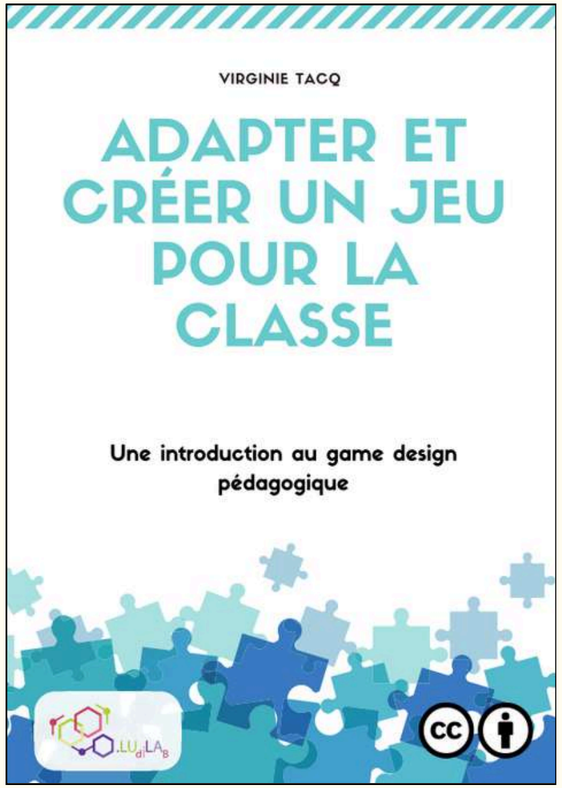




- **Quelques ressources**







RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
Liberté
Égalité
Fraternité

RESEAU-CANOPE.FR
CANOPÉ
RÉSEAU DE FORMATION DES ENSEIGNANTS

Merci de votre attention !

Contact :

Natacha GRONDIN : natacha.grondin@reseau-canope.fr