

Préface	9
Introduction	13
Partie I : Points de vue sur le jeu	
Le jeu dans la cité (<i>Colas Duflo</i>)	21
Jeu(x) de l'adulte et société(s) (<i>Jean Gondonneau</i>)	31
Brève approche sociohistorique	32
Le jeu, facteur de culture et de lien social	35
Vers une mutation du jeu ?	37
Jeu(x) de l'enfant et développement (<i>Béatrice Bossé</i>)	41
L'aire intermédiaire d'expérience	42
Jeu et développement de la personnalité	43
Expérience culturelle	49
Espace de liberté créative	52
Partie II : Pourquoi jouer à l'école ?	
Les valeurs du jeu (<i>Yann Barrère</i>)	57
Le jeu, activité libre ?	59
Le jeu, activité gratuite ?	64
Le jeu, activité incertaine ?	70
Le jeu, une fiction ? (<i>Jean-Pierre Sautot</i>)	77
Typologies de jeux (<i>Clément Glangeaud</i>)	85
L'approche historique de J.-M. Lhote	86
L'approche sociologique de R. Caillois	86
L'approche psychologique du système ESAR	87
Quels objectifs pédagogiques ? (<i>Jean Gondonneau, Jean-Pierre Sautot</i>)	93
Jouer à l'école : est-ce vraiment sérieux ?	93
Les valeurs pédagogiques du jeu	95
Les trois finalités du jeu	101
Outils de programmation	111
Finalités, objectifs et action	111
Évaluation : objectifs spécifiques et critères	113
Partie III : Comment faire jouer à l'école ?	
(<i>Claude Carrara, Clément Glangeaud, Thomas Granjon, Jean-Pierre Sautot</i>)	
Jeu et contrat didactique	119
Un contrat ludo-pédagogique	121
Les (bonnes) conditions du jeu en classe	123
Choisir une posture d'enseignement	125
Choisir une situation de jeu	127
Situations de « jeu pédagogique »	128
Situations de « jeu contraint »	132
Situations de « jeu libre »	133
Comprendre certains comportements d'enfants face au jeu	139
Choisir des jeux	145
Trier des jeux selon leur origine	145
Trier des jeux selon la nature de la règle	146
Trier des jeux selon des critères ludiques	148
Critères de choix des jeux	149
Analyse de la structure des jeux	150
Jeu et projets	153
Jouer et résoudre des problèmes	153
Jouer et coopérer	156
Jouer, un projet	159

Se rencontrer autour du jeu	189
Permettre à l'élève de devenir animateur	191
Jouer à la récréation	196
Organiser des rencontres et des tournois	200
Organiser des rencontres	202
Organiser des tournois	213
Fabrication d'un jeu	225
Adapter un jeu	227
Inventer un jeu	229
Conclusion	249
Ressources	251
Bibliographie	255
Annexes	259
« Dire, lire, écrire » Nature et composantes des textes	261
Règles de jeux	264
50 jeux utilisables en classe	283