



18 Juin 2026

Compte rendu de la conférence sur l'apprentissage par jeu

Seul le prononcé fait foi.

Première partie – Le jeu au service des apprentissages

1. Ouverture de Florent Leroux – Président de la Fédération française des Industries du Jouet

À l'occasion de la Journée internationale du jeu, le Président de la Fédération Française des Industries du Jouet et Directeur Général de Ravensburger a rappelé avec conviction que le jeu ne doit pas être considéré comme un simple divertissement. Il constitue un véritable levier d'apprentissage et de développement pour l'enfant. Selon lui, le jeu est une activité sérieuse qui contribue pleinement au développement de l'enfant, favorise les liens familiaux et joue un rôle essentiel dans les domaines de la santé et de l'éducation. Bien plus qu'un moment de détente, le jeu stimule la curiosité, développe la mémoire et encourage l'imagination. Les recherches scientifiques démontrent que le jouet participe au développement cognitif, émotionnel et social des enfants.

En jouant, ils apprennent à coopérer, à respecter des règles, à comprendre leurs émotions ainsi que celles des autres. Le jeu constitue également un formidable vecteur de lien entre les générations. François Leroux a tenu à remercier les chercheurs qui contribuent à mettre en lumière les nombreux bienfaits du jeu. Il a également rappelé l'importance de la Journée internationale du jeu et a exprimé le souhait qu'elle devienne une véritable célébration nationale, où toute la France jouerait ensemble. Il a souligné le rôle fondamental de l'ensemble des acteurs concernés : parents, éducateurs, enseignants, collectivités, associations et professionnels du secteur. Nos enfants ont besoin de jouer.

Chaque moment passé avec un enfant peut devenir une occasion de jouer et de partager. Enfin, il a rappelé que le plus beau cadeau que l'on puisse offrir à un enfant est notre temps. Reconnaissons le jeu comme une activité essentielle à son épanouissement et redonnons aux enfants ce temps quotidien nécessaire pour explorer, créer, imaginer, apprendre et bouger. Libérons dès aujourd'hui ce temps de jeu indispensable à leur développement et à leur bien-être.



L'éducation par le jeu est essentielle pour l'apprentissage et le développement des enfants. Elle comprend à la fois le jeu traditionnel et le jeu numérique.

Le jeu traditionnel aide les enfants à développer leurs compétences sociales et émotionnelles. En jouant, ils apprennent à coopérer, à respecter des règles, à mieux comprendre leurs émotions et celles des autres.

Pourtant, le temps consacré au jeu diminue progressivement, alors que de nombreuses études montrent qu'il joue un rôle important dans le développement des compétences psychosociales de l'enfant.

Avec le développement du numérique, les jeux vidéo et les jeux éducatifs prennent également une place de plus en plus importante. Utilisés de manière encadrée et adaptée à des objectifs pédagogiques, ils peuvent constituer un outil complémentaire pour apprendre et développer certaines compétences.

Le jeu, qu'il soit traditionnel ou numérique, reste donc un moyen précieux pour favoriser l'apprentissage, le développement et l'épanouissement des enfants.

2. Table ronde

- **Gilles Brougère - Professeur émérite de sciences de l'éducation à l'Université Sorbonne Paris Nord, membre d'Ismée, Unité de recherche Interdisciplinaire sur les Socialisations, les Marges, l'Éducation et l'Expérience.**

Lors de son intervention, Gilles Brougère, professeur émérite en sciences de l'éducation à l'Université Sorbonne Paris Nord et auteur de l'ouvrage *Jouer / apprendre* (2005) a rappelé que le jeu est une réalité très diverse. Tous les jeux ne se ressemblent pas et n'apportent pas les mêmes apprentissages ou les mêmes expériences.

Selon lui, le jeu est avant tout une forme de loisir. Cependant, lorsqu'il est mis au service de l'enfant, il peut devenir une source d'apprentissage. L'enfant apprend à travers les expériences qu'il vit en jouant. Cet apprentissage dépend d'un lien complexe entre l'enfant et le jeu : certains enfants prennent du plaisir à jouer et découvrent de nouvelles choses, tandis que d'autres apprécient moins certaines formes de jeu. Il est donc important de prendre en compte les préférences et les besoins de chaque enfant.



Le jeu offre également un espace particulier où l'on peut expérimenter, essayer et prendre des décisions sans craindre les conséquences de la vie réelle. C'est un espace de liberté qui permet d'explorer différentes situations et de développer son autonomie.

Gilles Brougère distingue également un second niveau : l'utilisation du jeu dans un cadre pédagogique. Le jeu peut alors devenir une véritable ressource éducative au service des apprentissages. Les enseignants peuvent l'intégrer à leur pédagogie pour atteindre des objectifs variés, qu'il s'agisse de développer des compétences, de favoriser la réflexion ou encore de susciter la motivation des élèves.

À titre d'exemple, il évoque le Monopoly, où chaque joueur met en place sa propre stratégie. Un même jeu peut ainsi donner lieu à des expériences et à des apprentissages différents selon les enfants.

Ainsi, le jeu peut être à la fois une source d'apprentissage en lui-même et un outil pédagogique permettant de soutenir l'éducation. Sa richesse réside dans la diversité de ses usages et des expériences qu'il offre aux enfants.

- **Grégoire Borst - professeur de psychologie du Développement et de neurosciences cognitives de l'éducation et Directeur du Laboratoire de Psychologie du Développement et de l'Education de l'enfant (CNRS, LaPsyDE)**

Grégoire Borst a mis en avant le rôle essentiel du jeu dans le développement et les apprentissages de l'enfant. Selon lui, le jeu propose une approche particulière de l'erreur, très différente de celle que l'on retrouve souvent dans le système éducatif. En jouant, l'enfant peut se tromper, recommencer et expérimenter sans craindre de conséquences négatives. Or, l'erreur constitue une étape fondamentale de l'apprentissage.

Il a également expliqué que le jeu favorise la libération de dopamine, un neurotransmetteur associé au plaisir, à la motivation et à l'engagement. Cette dimension rend l'apprentissage plus attractif et encourage l'enfant à persévérer face aux difficultés.

Le jeu est présent dans toutes les familles, mais les pratiques varient selon les contextes sociaux et culturels. Ces différences peuvent avoir un impact sur le développement de l'enfant. Grégoire Borst a notamment souligné que les jeux éducatifs sont souvent surreprésentés dans les familles les moins favorisées, parfois dans l'objectif de compenser certaines difficultés scolaires. Pourtant, leur efficacité n'est pas toujours démontrée et ils peuvent parfois s'avérer contreproductifs.

Ce qui compte avant tout, selon lui, est la capacité du jeu à développer des mécanismes transversaux qui servent de base à de nombreux apprentissages. Le jeu contribue ainsi au développement des fonctions exécutives, cognitives et sociales de l'enfant. Il permet notamment de renforcer l'attention, la mémoire de travail, le contrôle de soi, la résolution de problèmes et les interactions sociales.



La question de la transférabilité des compétences acquises par le jeu vers les situations d'apprentissage est également centrale. Cette transférabilité est particulièrement efficace lorsque l'enseignant accompagne l'enfant et l'aide à faire le lien entre l'expérience de jeu et les savoirs scolaires.

Grégoire Borst a également rappelé que ces réflexions rejoignent certaines recommandations de la Convention citoyenne sur les temps de l'enfant, qui préconise notamment l'intégration de temps de pause et de jeu dans les rythmes quotidiens. À ce titre, il a cité l'exemple d'abribus transformés en espaces pédagogiques et ludiques dans des quartiers prioritaires de Chicago. Ces aménagements ont montré des effets positifs sur le développement des fonctions exécutives des enfants ainsi que sur la qualité des interactions entre les enfants et les adultes.

En définitive, le jeu constitue un puissant levier d'apprentissage. Bien au-delà du simple divertissement, il favorise le développement cognitif, social et émotionnel de l'enfant, tout en créant les conditions nécessaires à l'exploration, à l'erreur et à la réussite.

- **Léa Martinez - docteure en psychologie cognitive, chercheuse associée à l'Université de Poitiers, responsable de la recherche à Asmodee**

Durant sa thèse, elle a étudié l'altération de l'état cognitif et émotionnel de collégiens, lycéens et étudiants au bout de quelques minutes de jeu. Elle a observé une meilleure régulation émotionnelle chez les adolescents habitués à jouer, ainsi qu'une maîtrise accrue pour réévaluer la situation et un contrôle inhibiteur plus performant. Quand on leur propose des temps de jeu, on perçoit une amélioration des performances exécutives mais également scolaires. Les postures métacognitives liées au jeu ont ainsi leur importance. Par ailleurs, la chercheuse souligne le paradoxe qui l'a frappée pendant son parcours : la recherche est aujourd'hui plus tournée vers les jeux vidéo et très peu vers les jeux de société, qui sont pourtant bien plus populaires auprès des enseignants.

3. Les démonstrations

- **Stéphanie Grillon, Directrice Marketing Société Ravensburger**

Le premier jeu présenté était **Colorino**. Ce jeu consiste à placer des pions de couleur aux bons emplacements sur une planche illustrée. Au-delà de l'apprentissage des couleurs, il permet aux jeunes enfants de développer leur motricité fine, une compétence essentielle qui prépare notamment à l'écriture. Il favorise également la coordination œil-main et la précision des gestes.



Le deuxième jeu, **Memory**, repose sur un principe simple : retrouver des paires d'images identiques parmi des cartes retournées. Ce jeu stimule les capacités de mémorisation, l'attention et la concentration. Accessible à tous les âges, il favorise également les moments de partage entre les générations et encourage le jeu en famille.

Enfin, **Labyrinthe** est un jeu de plateau dans lequel les joueurs doivent retrouver des trésors en faisant évoluer les couloirs d'un labyrinthe mobile. Ce mécanisme amène les participants à anticiper leurs actions, à adapter leur stratégie en fonction des changements du plateau et à réfléchir avant d'agir. Le jeu contribue ainsi au développement des capacités intellectuelles, du raisonnement et de la résolution de problèmes.

- **Cyril Demars, directeur France Liscianigiochi**

Le jeu **Carotina Baby**, pour les enfants à partir de 2 ans, propose de nombreuses activités adaptées à leur âge. Il permet de développer la mémoire, la concentration, la logique et la motricité fine tout en s'amusant.

Lors de la démonstration, il a été montré que l'enfant apprend en manipulant différentes cartes et puzzles. L'erreur est considérée comme une étape normale de l'apprentissage : l'enfant peut essayer, se tromper et recommencer sans être jugé.

Ce jeu favorise également l'autonomie, la confiance en soi et les compétences sociales grâce à des activités variées et adaptées aux petites mains. C'est un support ludique qui accompagne les premiers apprentissages de manière positive et bienveillante.

Le jeu **Les Super copains** qui favorise l'entraide et l'empathie est également présenté.

- **Ines Othmann, directrice marketing de gamme Asmodee kids**

Dixit Kids est un jeu coopératif pour les enfants à partir de 6 ans. Les joueurs doivent observer et interpréter les émotions de petits lapins invités à une fête d'anniversaire.

À chaque tour, un joueur choisit une carte représentant l'humeur d'un lapin. Les autres joueurs doivent trouver une image qui correspond à l'émotion d'un autre lapin. Toutes les cartes sont ensuite mélangées et les joueurs doivent retrouver la carte de départ.

La démonstration a montré que ce jeu développe l'**imagination**, l'**observation**, l'**expression des émotions**, l'**écoute** et la **coopération**. Les enfants apprennent à expliquer leurs choix, à comprendre le point de vue des autres et à jouer ensemble pour atteindre un objectif commun.

Grâce à ses illustrations colorées et poétiques, **Dixit Kids** favorise la créativité et les compétences sociales tout en offrant un moment ludique en famille ou entre amis.



Deuxième partie – Le jeu numérique au service des apprentissages

1. Ouverture d'Orianne Ledroit - Déléguée générale de EDTECH FRANCE

Lors de l'ouverture de la deuxième partie consacrée à la tech et à l'éducation, Orianne Ledroit, déléguée générale d'EdTech France, a expliqué que les technologies se sont désormais imposées dans notre quotidien. Selon elle, l'éducation ne doit pas se contenter d'accepter cette évolution technologique : elle doit porter une véritable ambition pour l'apprentissage.

Les technologies éducatives (EdTech) sont présentées comme une réponse à cette ambition. Elles utilisent les données collectées pour mieux comprendre et accompagner les apprentissages, tout en étant conçues selon des principes respectueux du fonctionnement du cerveau, sans chercher à reproduire les mécanismes d'addiction des plateformes numériques. L'objectif est de proposer des outils pédagogiquement solides.

Orianne Ledroit a également souligné la dimension sociale de cette filière : aider les enfants qui décrochent, soutenir les enseignants, accompagner les parents en difficulté, les étudiants qui se sentent exclus des opportunités, ainsi que les femmes qui renoncent à se former.

Enfin, elle a insisté sur la nécessité de défendre une vision de l'apprentissage et de la souveraineté éducative, en portant une attention particulière à l'avenir des politiques publiques et aux enjeux des prochaines échéances nationales, notamment les futures élections présidentielles.

2. Table ronde

- **François-Xavier Bernard - enseignant-chercheur en sciences de l'éducation et de la formation à l'université Paris Cité, membre du laboratoire Éducation Discours Apprentissages.**

Pour l'ouverture de la seconde table ronde, François-Xavier Bernard a montré comment certains jeux conçus à l'origine pour le divertissement peuvent devenir de véritables outils d'apprentissage. Il cite notamment *Fortnite*, qui favorise la coopération, la collaboration, la créativité et l'esprit d'équipe lorsqu'il est utilisé dans un cadre éducatif.

Il a également présenté le développement du « Ludo éducatif », où étudiants, équipes pédagogiques et ingénieurs pédagogiques conçoivent des jeux analogiques et numériques. Cette démarche mobilise des compétences numériques, notamment grâce à l'utilisation d'imprimantes 3D, de découpeuses laser ou encore de Scratch, un langage de programmation accessible dès l'école élémentaire qui place les élèves dans une posture de concepteurs.



Enfin, il rappelle que les jeux sérieux ne poursuivent pas uniquement des objectifs éducatifs. Ils sont aussi utilisés dans des domaines tels que la gestion de crise, l'aide à la décision, la sensibilisation citoyenne ou encore la simulation immersive dans le secteur médical. La présence essentielle de l'accompagnement est très importante dans ce type de situation éducatif.

- **François Taddei - Fondateur du Learning Planet Institut**

Selon lui, le rôle du numérique est de nourrir la curiosité et la créativité de l'enfant, qui atteint des pics vers 5 ans et à l'adolescence. Il présente sa vision de l'immense capacité d'apprentissage dont bénéficient les très jeunes enfants, qu'il explique par l'hypervulnérabilité à la naissance. Or, le numérique permet d'explorer sans prise de risques.

Il souligne la problématique qui est comment peut-on continuer à nourrir la curiosité. Notamment dans le système éducatif actuel où la curiosité peut être parfois vue comme un défaut.

Nous pouvons citer l'exemple de Minecraft, dont les utilisateurs s'emparent pour développer. Cela apporte ainsi la possibilité d'un usage pédagogique sur plusieurs thèmes : informatique, géographie, architecture, etc. Le digital peut également se placer à la source de l'apprentissage des valeurs citoyennes, comme par le biais du jeu Model UN.

3. Les démonstrations

- **Anthony Trouble - Cofondateur Aliad education**

L'ambition est de créer une version nomade de ces expériences immersives inspirées de lieux comme l'Atelier des Lumières, La Géode, le Puy du Fou ou le Futuroscope, capable d'intervenir directement dans les écoles, les collectivités ou les structures éducatives, pour un coût inférieur à celui d'une sortie scolaire traditionnelle.

L'objectif est de permettre à tous les élèves, quels que soient leur territoire ou leur milieu social, de vivre des expériences pédagogiques engageantes qui mobilisent les émotions, le sentiment de présence et l'interaction. Grâce à des environnements immersifs collectifs, enrichis par des mécanismes de ludification, les apprenants deviennent acteurs de leurs découvertes.

Grâce à des environnements immersifs et interactifs, les élèves peuvent explorer des concepts abstraits de manière concrète : voyager dans le système solaire, manipuler la rotation de la Terre pour comprendre l'alternance jour/nuit ou revivre des périodes historiques. Des mécanismes de jeu et des quiz adaptatifs renforcent l'apprentissage.

Cette approche repose sur une conviction forte : la curiosité est le moteur de tous les apprentissages. En suscitant l'émerveillement et l'envie de découvrir, elle favorise l'implication des élèves tout en contribuant à l'égalité des chances en donnant accès à des expériences éducatives de qualité à tous les publics.



- **Côme Sibieude - Associé fondateur Short Edition**

Dispositif d'impression à la demande d'histoires courtes, placé dans les espaces publics (notamment gares SNCF et lycées professionnels), pour offrir la lecture aux enfants dans une démarche d'égalité des chances. Il met également en œuvre des ateliers de lecture pour les mineurs à l'hôpital.

- **Aude Guéneau, présidente d'EdTech France, fondatrice Plume**

Plume est une IA pédagogique destinée aux enseignants, du CP à la Terminale, pour accompagner le travail de production écrite en français et dans l'ensemble des disciplines. Développée dans le cadre du programme France 2030 en partenariat avec le ministère de l'Éducation nationale, elle contribue depuis 2023 à l'élaboration de modèles d'évaluation des compétences en écriture.

L'outil vise à faire progresser les élèves de manière ludique et pédagogique dans tous les domaines de l'écrit tout en stimulant leur créativité. Il propose un test de positionnement initial permettant de générer un parcours d'apprentissage personnalisé, adapté aux besoins de chaque élève. Ce parcours intègre des aides ciblées ainsi qu'un système de renforcement positif fondé sur l'obtention de badges, afin de valoriser les progrès et de maintenir la motivation des apprenants.

- **Denis Desmet, PDG-fondateur 8gamelearn**

Cette plateforme 3D permet de créer et d'animer des parcours d'apprentissage sous forme de jeux pédagogiques. Destinée aux écoles, organismes de formation et entreprises, elle propose différents formats (escape games, labyrinthes, simulateurs) personnalisables grâce à un outil de création No Code et à l'intelligence artificielle.

Lors de sa présentation, Denis Desmet, PDG-fondateur de 8GameLearn, a illustré son fonctionnement à travers une vidéo mettant en scène trois personnages, Hugo, Étienne et Romain, évoluant dans un univers 3D multijoueur. Cette démonstration a montré comment les enseignants peuvent eux-mêmes concevoir des jeux adaptés à leurs objectifs pédagogiques et comment les apprenants peuvent développer leurs connaissances par le jeu. Sous la forme d'un escape game, les joueurs progressent en résolvant des énigmes, l'erreur étant considérée non comme un échec mais comme une étape favorisant l'apprentissage et l'acquisition de nouvelles compétences.

En favorisant l'expérimentation, la coopération et la prise de décision, la plateforme renforce l'engagement des apprenants tout en développant leurs connaissances et compétences. Un système de badges et de LudoCV permet également de valoriser leurs progrès.