



Place au JEU en CLASSE !

**Favoriser un état d'esprit ludique
pour mieux apprendre au primaire**

Stephanie Parsons

Adaptation
Geneviève Brassard

★ Table des matières ★

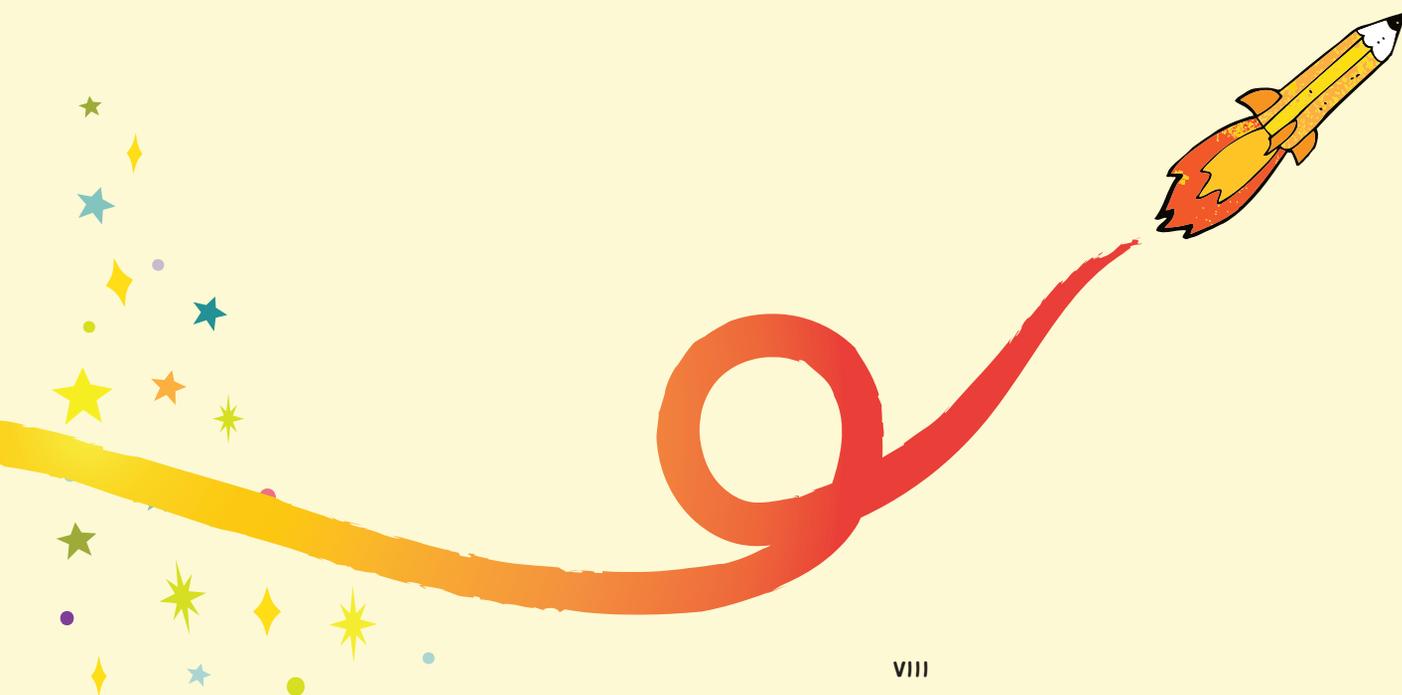
Remerciements.....	IV
CHAPITRE 1 Pourquoi jouer?	1
Le jeu est un besoin élémentaire	3
Les avantages des expériences ludiques en classe	5
★ L'autorégulation	6
★ La motivation intrinsèque pour l'apprentissage	7
★ La coopération et la collaboration.....	9
★ Le courage et la prise de risque	11
★ La flexibilité et la créativité	12
★ Le raisonnement abstrait.....	13
★ La résilience	16
★ La joie.....	17
CHAPITRE 2 Un cadre d'application du jeu à l'école	21
L'invitation	23
Le jeu	26
★ L'observation.....	26
★ L'intervention discrète	28
★ Faciliter la découverte sans imposer ses idées	28
★ Donner un p'tit coup de pouce pour permettre une grande avancée.....	29
★ Remarquer et nommer les concepts découverts par les élèves	31
★ Créer des occasions de collaboration pour favoriser l'exploration et la compréhension	31
★ Fournir des ressources additionnelles.....	32
★ Encourager les élèves à explorer les régularités qu'ils ont trouvées	33
★ Inviter les élèves à consigner et à présenter leurs découvertes	34
★ Le rangement	35
La réflexion	36
Créer un environnement qui favorise un état d'esprit ludique	39



CHAPITRE 3 Le jeu avec du matériel	43
Qu'est-ce que le jeu avec du matériel?	46
Considérer	48
★ Établir un mode de gestion.	48
★ Explorer le potentiel	49
★ Découvrir des concepts	49
Imaginer	50
★ Les petits tableaux blancs à effacer	50
★ Les tableaux d'affichage	52
★ Les surligneurs	54
★ Le matériel d'art et d'artisanat	55
★ Les outils et le matériel de science	57
★ Les globes terrestres et les projections cartographiques.	58
★ Les fractions	60
Planifier	63
★ Cadre d'intervention pour jouer avec le matériel.	65
CHAPITRE 4 Le jeu avec la langue	69
Qu'est-ce que le jeu avec la langue?	72
Considérer	74
★ Élargir le vocabulaire.	74
★ Comprendre la grammaire et la structure	75
★ Comprendre l'humour	75
Imaginer	76
★ Le découpage des mots	76
★ Une seule partie, de nombreux mots.	78
★ La terminaison des mots	80
★ Les mots apparentés	82
★ Les nuances de sens.	83
★ Les mots spécialisés.	84
★ La sonorité.	87
★ Des consignes d'utilisation des mots.	88
★ Les jeux de mots (calembours) et les homophones	92
Planifier	94
★ Cadre d'intervention pour jouer avec la langue.	97



CHAPITRE 5 Le jeu de collaboration	101
Qu'est-ce que le jeu de collaboration ?	105
Considérer	106
★ Devenir une communauté d'apprentissage.	106
★ Développer des habiletés en discussion collaborative.	107
★ S'approprier l'apprentissage	107
Imaginer	108
★ L'environnement d'apprentissage idéal	108
★ Un début en douceur	110
★ Le mini-module stratégique	111
★ Le cercle de discussion	113
★ Le plan d'apprentissage	116
Planifier	118
★ Cadre d'intervention pour jouer en collaboration	119
Bibliographie	122



CHAPITRE

1

POURQUOI JOUER ?

L'existence même de la jeunesse est en partie due à la nécessité de jouer. Ce n'est pas parce qu'il est jeune qu'un animal joue ; un animal a une période de jeunesse parce qu'il doit jouer.

— Karl Groos

Imaginez que vous enseignez à des élèves âgés de 10 à 14 ans et que vous passez devant une classe de maternelle.

Vous vous arrêtez pour jeter un coup d'œil à l'intérieur pendant la période magique des activités libres. Vous savez que vous devez aller photocopier une très importante feuille d'exercices en vue de l'examen du ministère ou corriger une énorme pile de dissertations qui vous attend sur votre bureau. Mais dans la classe, un minuscule visage attire votre attention.

« Vous avez faim ? » demande le petit garçon. Il joue dans le coin cuisine avec quelques enfants tout aussi petits que lui.

« Qu'y a-t-il à manger ? » demandez-vous. Une petite fille s'approche de vous et vous tend une feuille intitulée *Menu*. Celle-ci contient des images d'aliments identifiés par quelques lettres.

« Aujourd'hui, nous servons du poisson et des céréales. »

« Waouh ! Je vais prendre un peu des deux », dites-vous. Elle écrit votre commande dans un carnet et vous demande ce que vous voulez boire. « Du chocolat chaud ou du jus d'orange ? »



« C'est un choix difficile. Ces boissons sont toutes les deux très bonnes avec du poisson. Je vais quand même choisir le chocolat chaud. »

Les enfants se mettent au travail ensemble. Ils prennent des assiettes et une tasse, servent la nourriture qu'ils prennent dans des chaudrons sur la cuisinière et versent l'eau d'une bouilloire. Ils vous apportent votre repas, que vous mangez avec vos mains. Le petit garçon vous tend une serviette de table en tissu, que vous utilisez pour essuyer la nourriture imaginaire sur votre visage et vos mains.

« C'était extraordinaire! Je vais écrire une critique de ce restaurant dans Internet dès maintenant! » leur dites-vous.

Les enfants vous regardent d'un air interrogateur pendant que vous leur rapportez la vaisselle et retournez à votre travail très important.

Vous venez de jouer! Bien sûr, c'était amusant et adorable, mais vous avez également fait une chose très importante pour votre cerveau. Vous avez adopté un *état d'esprit ludique*. Vous avez créé un espace de possibilités que vous n'aviez encore jamais imaginées. Du poisson et des céréales sur un même menu, et un repas comportant ces deux aliments accompagnés de chocolat chaud. Un repas servi sans ustensiles, mais avec une serviette de table en tissu. Quinze minutes plus tôt, cette combinaison de variables n'existait pas dans votre vision des choses, mais maintenant elle existe. Félicitations! Cette microexpansion de votre vision du monde se produit chaque fois que vous intégrez une nouveauté dans votre conception du possible. Vous avez accepté d'imaginer quelque chose que non seulement vous n'auriez jamais essayé d'imaginer, mais – et ceci est



l'élément crucial – que vous n'auriez même jamais *envisagé* d'imaginer. «Du poisson et du chocolat chaud. Mais bien sûr!»

Des expériences ludiques comme celle-ci créent des connexions dans le cerveau qui permettent de considérer plus facilement des façons inhabituelles, inventives, créatives et ingénieuses de faire les choses. Ces mêmes connexions sont nécessaires pour résoudre des problèmes qui n'ont jamais été résolus et créer des choses qui n'existaient pas. Ces avantages combinés contribuent à nourrir la créativité et un état d'esprit marqué par la souplesse et le courage.

Le jeu est un besoin élémentaire

L'être humain a besoin de jouer. Ce besoin se compare davantage à un besoin d'oxygène qu'à un besoin de chaussures. La plupart des animaux, et certainement tous les mammifères, jouent. Il ne s'agit pas d'un luxe que l'être humain s'est offert lorsque, à la suite de la révolution agricole survenue il y a environ 12 000 ans, il n'avait plus à consacrer toutes les heures de la journée à la recherche de nourriture. Le jeu est une nécessité évolutive, et l'être humain jouait bien avant l'invention du concept de loisirs. À la fin du 19^e siècle, le psychologue évolutionniste Karl Groos a étudié le jeu chez de jeunes animaux (Groos, 1898) et, ultérieurement, chez l'être humain (Groos, 1901). Il a observé que les jeux des jeunes animaux les préparaient à répondre à leurs futurs besoins essentiels d'adultes. Les jeunes prédateurs jouaient à traquer et à poursuivre des proies; les jeunes proies jouaient à fuir et à échapper à leurs prédateurs; les jeunes primates jouaient à grimper et à se suspendre. Comme tous les mammifères, le jeune être humain joue pour acquérir et conserver les habiletés qui lui seront nécessaires à l'âge adulte.

La survie de l'être humain dépend d'un ensemble complexe d'habiletés, et la variété des jeux humains reflète cette complexité. Nous jouons avec le langage pour découvrir s'il nous permet ou non de communiquer efficacement avec nos groupes sociaux. Lorsque nous jouons, nous apprenons ce que notre corps peut et ne peut pas faire. Par le jeu, nous apprenons comment les choses fonctionnent dans le monde qui nous entoure, la texture des objets, les liens entre les objets et ce qui arrive lorsque des objets sont frappés, lancés et cognés l'un contre l'autre ou, dans le cas de cette bille bleue que j'ai récemment trouvée dans la cuvette des toilettes, mangés. Nous créons des univers imaginaires dans lesquels nous jouons pour nous exercer à naviguer dans le monde «réel». Enfants, nous avons joué presque tous les rôles que nous exerçons en tant qu'adultes. De nombreux adultes affirment d'ailleurs que l'on ne peut pas faire preuve d'innovation et de créativité dans son travail si l'on n'a pas conservé le goût du jeu. Le jeu nous aide à devenir des personnes heureuses, en bonne santé et capables d'affronter les difficultés de la vie.



Bien que le jeu soit clairement une partie intégrante du développement humain, les politiques éducatives se sont écartées de la théorie de l'éducation à un moment donné, et la notion de jeu est quasiment devenue indécente. Le jeu libre et autonome a diminué autant hors des écoles qu'à l'intérieur de celles-ci, ce qui a entraîné plus d'inconvénients que d'avantages, à mon avis.

Des études effectuées sur des animaux ont montré qu'un manque de jeu dans la jeunesse entraîne des déficiences de la régulation sociale et émotionnelle (Pellis, Pellis et Himmler, 2014; LaFreniere, 2011). Pour des raisons éthiques évidentes, de telles études ne peuvent être menées sur des sujets humains. Toutefois, d'une certaine façon, il y en a déjà eu, et les résultats sont tout aussi alarmants. Peter Gray (2011, 2016) a abondamment écrit sur les conséquences dévastatrices de la diminution et de la marginalisation du jeu au cours des cinquante dernières années, en Amérique et ailleurs. S'il n'y a pas de jeu, avertit-

il, nous ne pouvons trouver, par magie, d'autre source procurant tous les avantages du jeu ; ceux-ci sont tout simplement perdus. Dans des articles, des blogues, des conférences en ligne et dans son livre *Libre pour apprendre* (2016), l'auteur a sonné l'alarme sur le lien causal (et non seulement corrélatif) entre la diminution du jeu et l'augmentation des troubles mentaux chez les jeunes.

Depuis plus d'un demi-siècle, le temps de jeu libre des enfants américains diminue continuellement. Ce n'est pas une coïncidence si pendant ces cinquante années, le nombre de diagnostics de dépression, d'anxiété et de troubles du comportement a augmenté proportionnellement à la diminution du temps consacré au jeu. Et, le fait que de nombreux employeurs aient de la difficulté à trouver des travailleurs capables de résoudre des problèmes de manière autonome n'est pas non plus étranger à la diminution du jeu. Ironiquement, en offrant des activités plus structurées à l'extérieur de l'école, des journées scolaires plus longues et un programme d'études plus rigoureux, on a élevé des enfants qui sont moins préparés à réussir leur vie adulte.

Il était probablement peu judicieux de supprimer les périodes de jeu dans les écoles, mais j'ai de bonnes nouvelles pour les enseignantes et les enseignants qui veulent remédier à la situation. Il est possible d'offrir des expériences ludiques pertinentes qui cadrent avec les objectifs des programmes d'études et de l'enseignement. Le jeu ajoute de la valeur à ce que nous faisons déjà dans nos classes et nous aide même à faire mieux.



Les avantages des expériences ludiques en classe

Le jeu procure de nombreux avantages aux gens et à la société en général de diverses façons, dont plusieurs peuvent être explorées par des expériences ludiques en classe. Lorsque nous expliquons aux élèves ce qui est gentil et méchant, sûr et dangereux, sensé et insensé, raisonnable et déraisonnable ou bon et mauvais, ils n'ont plus la possibilité d'apprendre à se forger une opinion par eux-mêmes, sur le plan social ou scolaire. En revanche, si nous instaurons des périodes où nous ne disons pas aux élèves quoi faire et quand le faire, nous leur offrons l'autorégulation. Si nous établissons une culture du processus plutôt que du produit, nous leur offrons le courage. Si nous délaissions les devoirs et les notes au profit de la résolution de problèmes, nous leur offrons la flexibilité et la créativité. Si nous laissons la collaboration s'installer naturellement et volontairement, nous offrons aux élèves la régulation sociale et la démocratie. Tous ces « cadeaux » s'additionnent pour former le plus beau des cadeaux pour nous et nos élèves: la joie.

Viola Spolin, qui a été à l'origine des « jeux pour le théâtre » (*Theater Games*) et dont les idées ont inspiré la création de la première compagnie de théâtre d'improvisation aux États-Unis, *The Second City* de Chicago, explique: « En dehors du jeu, il y a peu d'endroits où les enfants peuvent contribuer au monde dans lequel ils vivent. Leur monde, qui est contrôlé par des adultes leur disant quoi faire et quand le faire, leur offre peu d'occasions d'agir ou d'assumer des responsabilités communautaires » (Spolin, 2000). En créant des conditions ludiques, nous « offrons aux élèves des possibilités égales de liberté, de respect et de responsabilités dans la communauté de la classe » (p. 3).

Plus loin dans cet ouvrage, je décris certaines expériences ludiques individuelles ainsi que des manières d'encourager un état d'esprit ludique pendant une journée ou une année. Mais je veux d'abord étudier plus attentivement les avantages que le jeu procure aux élèves, en tant qu'apprenants et en tant qu'êtres humains.



CHAPITRE

4

LE JEU AVEC LA LANGUE

*Ne faites pas étudier les enfants
sous la contrainte, mais par le jeu.*

— Platon

Je tiens à souligner l'immense apport de ma première classe de 4^e année dans ma recherche sur la façon de jouer avec la langue. Comme beaucoup d'enseignantes et d'enseignants avant moi, je sentais le besoin d'expliquer le fonctionnement de la grammaire, c'est-à-dire des structures du langage que nous utilisons pour communiquer. Au milieu d'une discussion sur les parties du discours, mes élèves m'ont gentiment et patiemment confié que la grammaire les avait toujours ennuyés et qu'ils ne voyaient pas l'utilité de savoir reconnaître les parties du discours.

Je me suis revue enfant, perdue dans un tourbillon de feuilles de travail. Encerle tous les pronoms! Remplace les groupes du nom au masculin par des groupes du nom au féminin! Souligne les verbes conjugués à un temps composé! Des mots croisés de pluriels irréguliers!!

Au moment où un clown angoissant s'insinuait dans mon esprit, j'ai décidé de changer de cap. La difficulté, à mon avis, consistait à trouver un *but* auquel les élèves adhèreraient afin de comprendre comment les éléments de base du langage interagissent pour créer une signification.

« Je comprends votre point de vue », ai-je dit aux élèves. « La mémorisation seule des parties du discours peut être monotone. Elle devient beaucoup plus

intéressante, du moins pour moi, si je pense aux *fonctions* de certains mots dans une phrase. C'est comme un casse-tête, et je suis détective. "Pourquoi est-ce que je dis les choses comme je les dis? Pourquoi est-ce que je sais comment les dire?" La capacité de nommer les types de mots que j'utilise m'aide à mieux comprendre comment les utiliser lorsque j'écris.»

Tout à coup, une élève a demandé: « À quelle partie du discours appartient le mot *parce que*? »

Un autre élève a dit: « Ouais! Et le mot *si*? »

À nouveau, la curiosité des élèves venait à mon secours! Nous avons commencé à recueillir des exemples de mots sur lesquels nous voulions en savoir plus et avons aussi fait appel à la communauté de l'école.

Après avoir trié les suggestions et formulé des hypothèses, nous avons acquis une nouvelle compréhension des phrases, des propositions et de l'utilisation de la virgule ainsi que du fait que toutes les conjonctions ne sont pas équivalentes.

Pendant le reste de l'année, les élèves ont davantage porté attention aux interactions entre les mots et ont souvent posé des questions qui ont mené à d'autres recherches importantes. En fait, nous avons noté ces questions sur un tableau d'affichage et choisissons certaines d'entre elles dès que nous avons du temps pour faire davantage de recherches. Pendant la période de projet individuel, les élèves pouvaient choisir une de ces questions, individuellement ou en équipe, et communiquer leurs résultats à la classe lorsqu'ils avaient terminé.

Des affiches invitant les personnes de l'école à nous aider à recueillir des exemples de mots cibles pour notre recherche

Tu...

peux nous aider dans notre recherche grammaticale.

Comment? Bonne question!

Pense à un exemple: une phrase qui contient le mot que nous étudions. Mets ton exemple dans la pochette.

Recherche grammaticale

Quelles sont les fonctions de différents mots?

① Prends une bande de papier.

② Pense à une phrase contenant un des mots apparaissant sur les pochettes ci-contre.

③ Écris ta phrase.

④ Mets-la dans la pochette correspondante.

si

parce que

Quelle est la fonction du mot parce que ?

- * Il relie dans une phrase deux idées qui pourraient former deux phrases.

- effet / cause

- affirmation / preuve

- opinion / raison

Je n'y suis pas allée.
J'ai le vertige.

Je n'y suis pas allée parce que j'ai le vertige.

La fenêtre s'est brisée parce que j'ai lancé une balle dessus.

Les arbres ont du mal à survivre en ville parce que le sol est compacté.

J'ai aimé ce livre parce qu'il était amusant.

- * Il peut être au milieu ou au début d'une phrase, mais pas à la fin.
- * Peu importe où il se trouve dans une phrase, il est toujours lié à une cause, une preuve ou une raison.
- * Si la cause est présentée en premier, il faut mettre une virgule avant l'effet.

Parce que le sol est compacté, les arbres ont du mal à survivre en ville.

Quelle est la fonction du mot si ?

- * Il relie dans une phrase deux idées qui pourraient former deux phrases.

- condition / conséquence

Si j'avais assez d'argent, j'achèterais un dessert.

- cause / effet

Si tu marches sous la pluie, tu seras trempée.

- * Il peut être au début ou au milieu d'une phrase, mais pas à la fin.

- * Il est lié à une condition ou à une cause.

Tu seras trempée si tu marches sous la pluie.

- * Il peut aussi être utilisé pour poser une question sur la conséquence d'une condition.

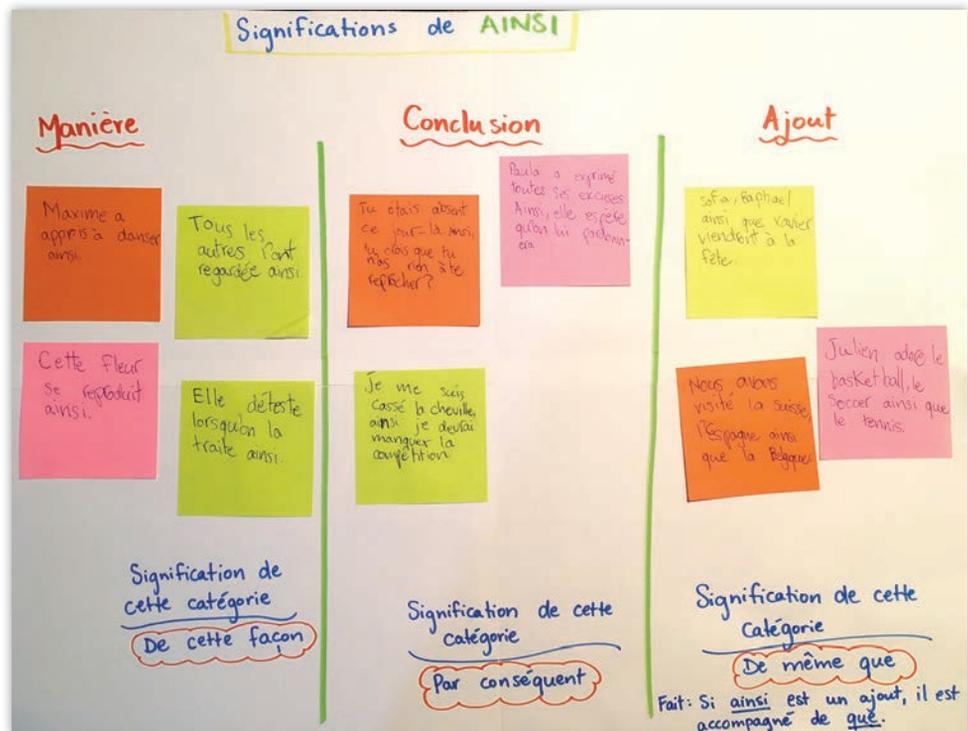
Qu'arrivera-t-il si tu n'as pas assez d'argent?

(Pas de dessert!)

Après avoir exploré les mots *parce que* et *si*, nous avons consigné et présenté ce que nous avons appris.



Un tableau d'affichage pour recueillir les questions des élèves



Une petite équipe d'élèves a consigné les résultats de son exploration du mot ainsi. Après avoir trouvé des exemples dans des livres de la classe, les élèves les ont triés et classés.

Ces recherches ont permis aux élèves de respecter les normes des conventions linguistiques plus efficacement que s'ils avaient répondu à une feuille de travail. Ces exemples montrent également que la recherche ludique aide à travailler certains savoirs essentiels du programme d'études et à développer les compétences appropriées.

Qu'est-ce que le jeu avec la langue ?

Le jeu avec la langue fait naturellement partie de l'apprentissage des jeunes enfants. Toutefois, le goût de la découverte et le sens de l'émerveillement des enfants semblent s'estomper à mesure qu'ils grandissent. Au fil des feuilles de

PROGRAMME DE FORMATION DE L'ÉCOLE QUÉBÉCOISE COMPÉTENCE : ÉCRIRE DES TEXTES VARIÉS

Attentes de fin de cycle, 3^e cycle :

Pour personnaliser son message et préciser sa pensée, [l'élève] utilise un vocabulaire précis, varié et évocateur et il recourt de façon adéquate à la syntaxe et à la ponctuation. Il orthographe correctement les mots usuels et les verbes utilisés dans leurs formes les plus fréquentes. De plus, il effectue adéquatement les accords dans le groupe du nom de même que l'accord du verbe, de l'attribut et du participe passé avec l'auxiliaire être. Il fait également appel à des stratégies efficaces de rédaction, de révision et de correction tout en utilisant avec profit les outils de référence et les technologies à sa disposition pour améliorer ses écrits et leur présentation. (PFÉQ, 2001, p. 79)

travail, des exercices de grammaire et des tests de vocabulaire, le plaisir fait place au stress chez les élèves autant que chez les enseignantes et les enseignants. Les expériences de jeu proposées ici visent à ramener ce plaisir dans l'apprentissage du français. L'enseignante ou l'enseignant les présente au départ, mais si elles ont du succès, les élèves se les approprient généralement. Plusieurs des meilleures explorations ludiques que j'ai faites sont nées de remarques ou de questions spontanées des élèves.

Peu importe l'aspect de la langue qui est exploré, le jeu avec les mots prend presque toujours la forme d'une recherche collective pendant laquelle nous recueillons des informations que nous tentons de comprendre ensemble. Les explorations peuvent consister à trier et à classer des mots ou des phrases afin de les comprendre. Elles peuvent aussi consister à chercher et à recueillir des exemples de mots ou de phrases et à les classer d'une certaine façon – en fonction de l'intensité d'une émotion ou de la complexité d'une phrase, par exemple. Je commence parfois les explorations par un jeu ou une énigme qui suscitera un intérêt à mon avis.

Quelle que soit sa forme, le jeu avec la langue aide à comprendre le pouvoir qu'ont les mots de modifier les mentalités, d'évoquer des sentiments, de soulever des questions, d'inspirer des gestes ou d'évoquer des images vivantes. Sa caractéristique la plus évidente semble être la motivation personnelle : les élèves eux-mêmes proposent généralement une façon de mener une exploration. Il arrive souvent que les élèves, individuellement ou en petites équipes, s'intéressent à une question et l'étudient eux-mêmes pendant leur temps libre ou dans le cadre d'un projet personnel. Collaboratif et plaisant, le jeu avec la langue est davantage axé sur le processus de recherche que sur le produit final.

Considérer

L'exploration ludique de la langue peut favoriser l'apprentissage de trois façons principales. Elle peut :

- ★ *élargir le vocabulaire des élèves* et soutenir ainsi leur compréhension en lecture et leur précision en écriture ;
- ★ amener les élèves à *comprendre la grammaire et la structure* de la langue parlée et écrite ;
- ★ renforcer le *sens de l'humour* des élèves et leur *compréhension de l'humour*.

Certains domaines linguistiques n'intéressent pas immédiatement les élèves. Dans ce cas, l'invitation peut être plus dirigée ou l'exploration peut d'abord être faite avec la classe entière. Par exemple, je n'ai pas vraiment besoin de montrer aux élèves comment jouer avec des polygones en plastique, mais je devrai peut-être leur montrer quelques façons de jouer avec les mots avant qu'ils envisagent de le faire eux-mêmes.

Élargir le vocabulaire

Un vocabulaire étendu donne des outils aux élèves non seulement pour s'exprimer, mais aussi pour élaborer des idées de plus en plus complexes. Il n'est pas facile de trouver des manières authentiques et stimulantes d'élargir le vocabulaire. De plus, nous n'avons pas beaucoup de temps pour établir un programme complet. Or, les explorations ludiques sont relativement courtes, nécessitent peu de planification et peuvent devenir une activité mensuelle (ou moins fréquente). Les explorations de cette catégorie se font de deux manières principales : en jouant avec les racines et les affixes tout en apprenant leur origine et en recueillant des ensembles de mots ayant des significations semblables tout en cernant leurs nuances.

Le jeu avec la langue qui vise à explorer la signification des mots en retraçant leur origine ne s'amorce pas toujours grâce à la curiosité des élèves, mais il peut rapidement la susciter. La première fois que j'ai fait une exploration avec une classe, j'ai commencé par montrer aux élèves une chose que je trouvais moi-même amusante. Je n'avais pas imaginé qu'elle deviendrait une expérience ludique, mais ma curiosité et mon intérêt ont eu l'effet d'une invitation involontaire. Lorsque j'ai vu qu'elles intéressaient les élèves, j'ai planifié plus intentionnellement des explorations portant sur les parties des mots. À quelques reprises pendant l'année scolaire, j'intègre une brève leçon ou exploration sur un mot qui est important dans un module d'étude, tel que *communauté* ou *révolution*. Je vérifie l'étymologie du mot et trouve une manière de la présenter pour

Les explorations de cette catégorie sont particulièrement utiles aux élèves qui apprennent le français et peuvent facilement être adaptées pour être réalisées en petits groupes.

Vous enseignez à des élèves de 6 à 12 ans et vous désirez accorder une plus grande place au jeu dans vos cours, sans perdre le contrôle de votre classe ?

Dans *Place au jeu en classe !*, vous découvrirez comment enrichir et améliorer l'engagement et l'apprentissage de vos élèves. Cet ouvrage à la mise en page colorée et ludique propose :

- des explications concises et pertinentes sur l'importance du jeu dans la vie et dans le processus d'apprentissage d'un enfant ;
- des conseils et des outils pour favoriser un esprit ludique tout au long de la journée et de l'année scolaire ;
- une structure prévisible pour planifier le jeu en classe ;
- des exemples variés de différents types de jeu possibles ;
- des questions clés qui visent à orienter vos observations.

« Tout le monde conviendra, je pense, que c'est une bonne chose d'avoir plus de joie dans les écoles », mentionne l'autrice. Son ouvrage vous montrera, à vous et à vos élèves, comment exploiter des possibilités que vous n'aviez encore jamais imaginées !

Stephanie Parsons est la directrice d'une école primaire de Brooklyn, à New York. Elle a été directrice adjointe, accompagnatrice en littératie et enseignante. Elle a également été consultante en littératie et chargée du perfectionnement du personnel au sein du *Teachers College Reading and Writing Project* de l'Université Columbia et de l'organisme *LitLife*.

Geneviève Brassard est enseignante au troisième cycle du primaire et elle a également enseigné au préscolaire et au secondaire. Titulaire d'une maîtrise de recherche en didactique du français, elle a participé à la création de vidéos sur la dictée utilisées en formation des maîtres. Dans sa classe, madame Brassard valorise grandement la langue française et s'efforce chaque jour de transmettre sa passion des mots à ses élèves. Elle est également autrice pour les collections *Rafale*, *Jazz* et *Les Inséparables*, en plus d'avoir adapté plusieurs ouvrages de la collection Didactique chez Chenelière Éducation.