

# L'école et le jeu

## TP - Rapport au savoir

---

Quel rapport au savoir construit votre jeu?

Quels savoirs-faire développe-t-il?

Quelle dimension corporelle met-il en jeu?

## 1.2 Les conditions d'une mise en JEU

### Un outil pour concevoir les situations

---

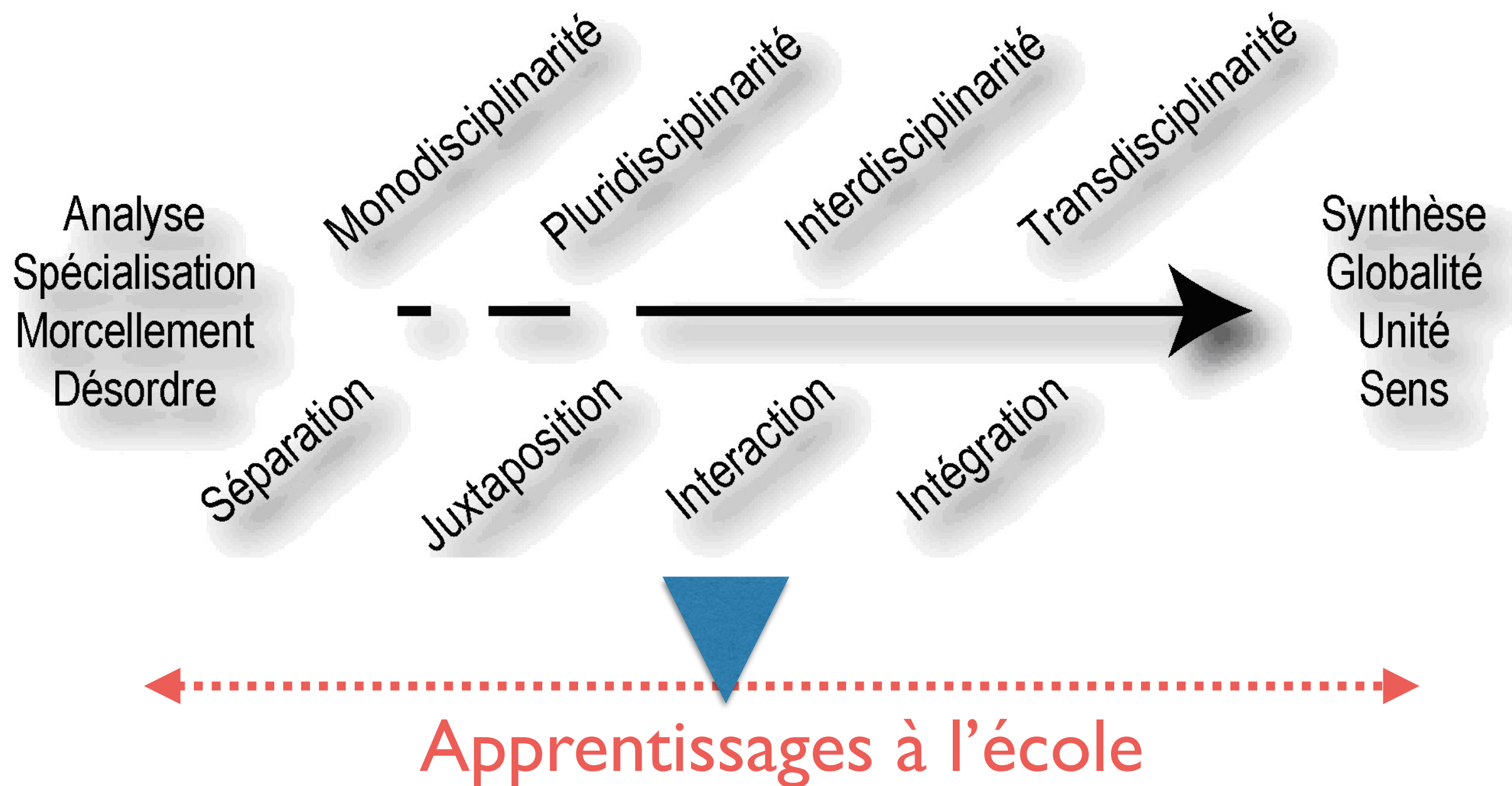
"Le jeu est une activité  
libre,  
réglée,  
incertaine,  
Séparée et improductive,  
fictive"

*le second degré ;  
la décision, le **Choix** ;  
la règle ;  
la frivolité ;  
l'incertitude.*

Caillois (1967)

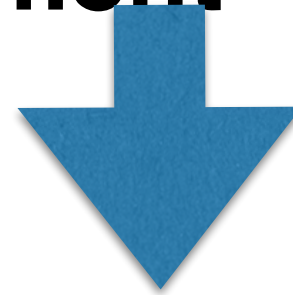
(Brougère, 2006 )

# Les relations entre les disciplines: des outils pédagogiques!



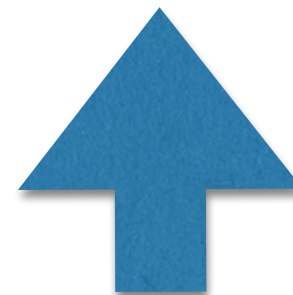
Les disciplines: délimiter les savoirs et savoirs-faire et proposer des démarches pour les enseigner

-> **Morcellement - Abstraction**



## **Apprentissage Interdisciplinaire**

vise à rendre visible le lien entre les savoirs et les objets auxquels ils s'appliquent -> **Sens**



La transversalité: intégrer les savoirs et savoirs-faire dans des objets complexes

-> **Globalité - Réalisation**