



### **Alice au pays du langage : pour comprendre la linguistique**

*Yaguello, Marina*

Jouer avec le langage, c'est en violer les règles, la norme, c'est tirer parti de ses points faibles, de l'ambiguïté, de l'homophonie. Mais calembours et contrepétories, mots-valises, charades, slogans, comptines manifestent tout autant et même plus que le discours conforme à la norme, la compétence linguistique des sujets parlants. Ne peut jouer de et avec la langue que celui qui la possède à fond. Le jeu, la déviance poétique, sont sous-tendus par une analyse linguistique inconsciente qui fait de tous les locuteurs des linguistes qui s'ignorent.  
2-02-005795-6

**BU droit et lettres - Salle Langues et littératures, 1<sup>er</sup> étage – 400.7 YAGU**



### **Apprendre avec les énigmes : la résolution collective d'énigmes comme levier pédagogique**

Les auteurs, enseignants et spécialistes de l'éducation, exposent et examinent la résolution collective en ligne d'une série d'énigmes. Cette approche ludique permet de stimuler l'engagement des participants et génère une réflexion critique sur la pédagogie. Les énigmes sont issues d'une formation au numérique.  
978-2-37662-059-4

**BU Joseph-Fourier - Education étage sud – 371.33 APP**



### **Apprendre avec les serious games ?**

*Alvarez, Julian  
Djaouti, Damien  
Rampoux, Olivier*

Une synthèse sur l'utilisation des *serious games* en éducation. Les auteurs font le point sur le potentiel pédagogique réel de ces dispositifs, numériques ou non, qui associent une visée utilitaire ou informationnelle à des aspects ludiques, indiquent quels jeux privilégier et comment les mettre en œuvre en classe.  
978-2-240-04084-8

**BU droit et lettres - Salle Sciences sociales, 4<sup>e</sup> étage – 371.3 ALVA**

**BU Joseph-Fourier - Education étage sud – 371.31 ALV**



### **Apprendre en jouant**

*Sanchez, Eric  
Romero, Margarida*

Une étude consacrée aux différentes opinions sur l'utilisation du jeu dans le contexte de l'apprentissage scolaire. Utilisé depuis longtemps, soit comme une activité nécessaire au développement de l'enfant, soit comme une manière de rendre les activités plus attrayantes, il véhicule une image très diversifiée, voire contradictoire, auprès des enseignants et des parents.  
978-2-7256-3955-0

**BU Joseph-Fourier - Education étage sud – 371.33 SAN**



## **Comprendre des concepts : l'articulation jeu didactique et jeu épistémique dans une théorie de l'action conjointe en didactique**

*Santini, Jérôme*

Une étude consacrée à la manière dont la notion de jeu épistémique rend possible une étude didactique de la compréhension conceptuelle dans une perspective actionnelle. L'auteur aborde également l'intérêt d'y intégrer la dimension historique des pratiques culturelles, afin de mieux rendre compte des problèmes donnant forme aux concepts qui, par la suite, sont étudiés en classe. 978-2-7535-8033-6

**BU droit et lettres - Salle Sciences sociales, 4<sup>e</sup> étage – 370.1 SANT**

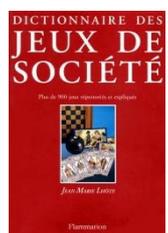


## **La coopération entre élèves**

*Connac, Sylvain*

L'auteur dresse un état des lieux de la coopération entre élèves. Il propose une synthèse des pratiques puis livre ses réflexions sur l'organisation du travail en groupe et de l'entraide ou encore sur le rôle du tutorat. 978-2-240-04392-4

**BU droit et lettres - Salle Sciences sociales, 4<sup>e</sup> étage – 370.1 CONN**



## **Dictionnaire des jeux de société**

*Lhôte, Jean-Marie*

Le second volet d'*Histoire des jeux de société*, géométrie du désir. Cette approche encyclopédique permet de couvrir la planète entière, des origines à nos jours, et offre une étude critique de quelque 900 jeux. 2-08-010140-4

**BU droit et lettres - Salle Sciences sociales, 4<sup>e</sup> étage – 370.1 BERN**



## **Écritures créatives**

*Bara, Stéphanie  
Bonvallet, Anne-Marguerite  
Rodier, Christian*

Ce manuel pratique, conçu sous forme de fiches, propose des activités créatives et des conseils pour leur mise en oeuvre en classe. Il comprend six chapitres, axés autour des thématiques suivantes : les jeux, les listes et les inventaires, imiter et parodier, décrire, raconter, créer et imaginer. 978-2-7061-1662-9

978-2-7061-1662-9

**BU droit et lettres - Salle Sciences sociales, 4<sup>e</sup> étage – 371.3 ECRI**



## **Enseigner et former avec le jeu : développer l'autonomie, la confiance et la créativité avec des pratiques pédagogiques innovantes**

**innovantes**

*Sanchez, Eric*

Alliant des principes scientifiques et des outils pédagogiques, l'auteur présente les enjeux et l'intérêt d'enseigner par le jeu, qu'il s'agisse d'exercices, de simulations, de jeux de rôle ou de mathématiques. 978-2-7101-4618-6

978-2-7101-4618-6

**BU Joseph-Fourier - Education étage sud – 371.33 SAN**



## **L'escape game : une pratique pédagogique innovante**

Un guide à l'intention des enseignants du secondaire qui explique l'intérêt pédagogique du jeu d'évasion. Il donne des indications pour en créer plusieurs, avec leurs objectifs pédagogiques, les compétences mises en oeuvre, le matériel, leur déroulement et les évaluations. 978-2-240-04911-7

978-2-240-04911-7

**BU droit et lettres - Salle Sciences sociales, 4<sup>e</sup>  
étage – 371.3 ESCA**



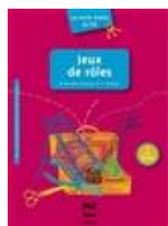
### **Jeu et éducation**

*Brougère, Gilles*

Analyse les différentes façons de penser la relation entre jeu et éducation et montre la rupture, au début du XIXe siècle, qui fonde l'association contemporaine entre

jeu et éducation.  
2-7384-3383-9

**BU droit et lettres - Salle Sciences sociales, 4<sup>e</sup>  
étage – 371.3 BROU**



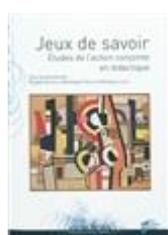
### **Jeux de rôles**

*Branellec-Sorensen, Maria  
Chalaron, Marie-Laure*

Une présentation de nombreuses situations de vie réelle ou imaginaire pour favoriser l'expression orale spontanée en

classe de français langue étrangère.  
978-2-7061-2701-4

**BU droit et lettres - Salle Langues et littératures,  
1<sup>er</sup> étage – 448.071 BRAN**  
**BU Joseph-Fourier - Education étage sud – 440.7  
FLE BRA**



### **Jeux de savoir : études de l'action conjointe en didactique**

Fruit d'un travail collectif, cet ouvrage permet de confronter des recherches en matière de sciences

de l'éducation et de didactique, autour de la notion de théorie de l'action conjointe en didactique (TACD). Il est le prolongement de Agir ensemble, l'action didactique conjointe du professeur et des élèves.

978-2-7535-1833-9

**BU droit et lettres - Salle Sciences sociales, 4<sup>e</sup>  
étage – 371.3 JEUX**



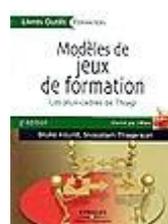
### **Jouer-apprendre**

*Brougère, Gilles*

Analyse les relations complexes qui lient ou séparent les notions de jeux et d'apprentissage. Il s'agit de confronter le loisir et le divertissement aux diverses modalités, formelles ou informelles, de l'apprentissage.

2-7178-5119-4

**BU droit et lettres - Salle Sciences sociales, 4<sup>e</sup>  
étage – 370.15 BROU**



### **Modèles de jeux de formation : les jeux-cadres de Thiagi**

*Hourst, Bruno  
Thiagarajan, Sivasailam*

Formateurs et enseignants trouveront dans cet ouvrage plus de 40 jeux-cadres (structures vides de jeux à remplir, s'appliquant à toutes les situations de formation, pour les conférences, les activités d'évaluation ou l'animation des réunions). Avec des histoires introductives et des conseils pratiques. A jour des nouveaux jeux conférences.

978-2-212-53937-0

**BU droit et lettres - Salle Sciences sociales, 4<sup>e</sup>  
étage – 374.3 HOUR**



### **Motivez les enfants par le jeu : utilisez les intelligences multiples**

*Keymeulen, Renaud  
Van Langendonck, Michel  
Massin, Coralie*

S'appuyant sur la théorie des intelligences multiples d'Howard Gardner, cet ouvrage propose de découvrir le potentiel important des jeux de société pour développer des savoirs, savoir-faire et savoir-être ainsi que des compétences disciplinaires ou transversales.

978-2-8073-2308-7

**BU Joseph-Fourier - Education étage sud – 371.33  
KEY**



**Le paradoxe du marionnettiste : jeu et apprentissage**

*Sanchez, Eric*

Une étude consacrée à la relation entre l'apprentissage et les jeux, qui sont de plus en plus utilisés par les enseignants et les formateurs. La conception de jeux éducatifs, leur implémentation et leurs usages sont analysés.  
978-2-36630-125-0

**BU Joseph-Fourier - Education étage sud – 371.33  
SAN**



**Pédagogie du jeu**

*De Grandmont, Nicole*

Réflexion pertinente et passionnée sur le sens du jeu, ses rites, ses lois et ses utilisations : origines du jeu et de la perception que les hommes en ont eue tout au long de l'histoire ; distinctions entre jeu ludique, jeu éducatif et jeu pédagogique ; définition de jeu et jouet. Interrogation enfin sur la place que peut prendre le jeu dans l'éducation et sur les possibilités d'aide que représente le jeu pour l'enfant déficient. Pédagogie du jeu s'appuie sur plusieurs années de recherche et de pratique en milieu scolaire.  
2-89381-282-1

**BU droit et lettres - Salle Sciences sociales, 4<sup>e</sup>  
étage – 371.3 DEGR**



**Pratiques Freinet et coopération dans des classes de jeunes enfants**

*Dor, Françoise*

Présentation du fonctionnement de classes de maternelle organisées en ateliers libres, permanents et coopératifs, selon la pédagogie Freinet. La description détaillée de quelques ateliers permet aux institutrices les ayant mis en

oeuvre de partager leur expérience avec d'autres praticiens de maternelle et de primaire.  
978-2-36717-593-5

**BU droit et lettres - Salle Sciences sociales, 4<sup>e</sup>  
étage – 370.1 DOR**



**Regards sur le jeu en didactique des langues et des cultures : penser, concevoir, évaluer, former**

Recueil d'articles consacrés à l'utilisation du jeu en tant qu'outil d'apprentissage dans l'enseignement des langues et des cultures. Les contributeurs proposent des approches théoriques permettant de problématiser la dimension ludique en didactique francophone, des comptes-rendus d'expérience ainsi que des pistes pour l'élaboration et l'emploi des jeux en classe de langue.  
978-2-87574-400-5

**BU Joseph-Fourier - Education étage sud – 407  
REG**

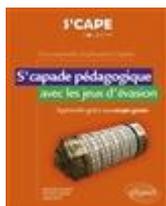


**S'capade en ligne : apprendre grâce aux escape games virtuels : de la maternelle à la formation d'adultes**

*S'cape (site web)*

Un guide destiné aux formateurs et aux enseignants pour mettre en place des escape games virtuels. Les auteurs expliquent comment assurer l'immersion des joueurs, favoriser le collectif, conserver la diversité des énigmes, entre autres.  
978-2-340-06622-9

**BU droit et lettres - Salle Sciences sociales, 4<sup>e</sup>  
étage – 371.35 FENA**



## **S'capade pédagogique avec les jeux d'évasion : apprendre grâce aux escape games : de la maternelle à la**

### **formation d'adultes**

*S'cape (site web)*

Un guide destiné aux formateurs et aux enseignants mettant en avant les bénéfices de l'utilisation pédagogique des *escape games*.

978-2-340-03546-1

**BU droit et lettres - Salle Sciences sociales, 4<sup>e</sup>  
étage – 371.3 SCAP**



## **Usages créatifs du numérique pour l'apprentissage au XXIe siècle**

**sous la direction de**

**Margarida Romero,**

**Benjamin Lille et Azeneth Patiño**

Les usages du numérique à l'école sont diversifiés. Le présent ouvrage apporte un éclairage sur les approches créatives du numérique en enseignement et sur leur potentiel et leur contribution à l'éducation personnelle, sociale et professionnelle des citoyens du XXI<sup>e</sup> siècle.

978-2-7605-4849-7

**BU droit et lettres - Salle Sciences sociales, 4<sup>e</sup>  
étage – 371.33 USAG**

**BU Joseph-Fourier - Education étage sud – 004.07  
USA**

Les BU proposent aussi des jeux



### **A pas comptés**

*Alain Ménissier*

Deux jeux pour développer le calcul réfléchi (approche du calcul additif de 2 nombres relatifs et mobilisation des procédures multiplicatives).

**BU droit et lettres – Accueil de la salle Sciences sociales, testothèque – ORTHO DYSC**



### **Cartes sur table : travail de la cognition mathématique chez l'adolescent**

*Alain Ménissier*

Jeu pour travailler la cognition mathématique chez l'adolescent (valide les connaissances du niveau 6ème au collège).

**BU droit et lettres – Accueil de la salle Sciences sociales, testothèque – ORTHO DYSC**



### **Le quatre-quarts : jeu de plateau permettant d'explorer la**

### **cognition mathématique**

*Alain Ménissier*

Jeu de plateau pour explorer tous les domaines de la cognition mathématique.

**BU droit et lettres – Accueil de la salle Sciences sociales, testothèque – ORTHO DYSC**