

14e CONGRÈS SUISSE DE PÉDAGOGIE SPÉCIALISÉE · ATELIER 60 MINUTES

Workshop chEERS Game

Faisabilité, accessibilité, adaptabilité et avantages socio-émotionnels perçus des jeux de société chEERS dans les classes inclusives

Laura Moreno et Nicolas Bressoud

Unidistance Suisse · Université de Fribourg · HEP-VS
2 septembre 2026



UNIVERSITÉ DE FRIBOURG
UNIVERSITÄT FREIBURG



UNIVERSITÉ
DE GENÈVE

CENTRE INTERFACULTAIRE
EN SCIENCES AFFECTIVES



FernUni.ch
UniDistance.ch

HEPVS | PHVS

Haute école pédagogique du Valais
Pädagogische Hochschule Wallis



Le programme de l'heure

1

Pour commencer

Un mot d'émotion, sur un post-it

ÉCHANGE

2 min

2

Contexte et compétences émotionnelles

Le kit chEERS, et pourquoi passer par le jeu

ÉCHANGE

8 min

3

Ce que montre l'étude

18 classes valaisannes, premiers résultats

7 min

4

Les jeux chEERS

Le théâtre et la cuisine des émotions

3 min

5

À vous de jouer

En sous-groupes, avec une pause à mi-parcours

ÉCHANGE

25 min

6

Débriefing et clôture

Retour aux post-its, à la table, puis ensemble

ÉCHANGE

15 min

Un mot, sur le tableau blanc

1 Pensez

Un mot d'émotion que vos élèves emploient vraiment, ce qu'ils disent.

2 Ecrivez

Au tableau, en passant. Un seul mot par personne, gros caractères.

3 On n'en parle pas

Pas de commentaire maintenant. Les mots restent affichés — nous y reviendrons au débriefing.

Le vocabulaire disponible avant la partie. Nous le comparerons à celui qui apparaîtra pendant.

PARTIE 1

Contexte

D'où viennent ces jeux, et à quel besoin ils répondent.

8 min

Quatre études depuis 2017

Étude 1

2017 – 2018

5 animatrices

Les premiers jeux. Ce que vit le joueur.

Étude 2

2019 – 2020

4 animatrices

Nouveaux jeux. La performance des joueurs.

Étude 3

2019 – 2022

10 animateur·trices

Une intervention construite sur les jeux de société.

Étude 4

2025 – 2026

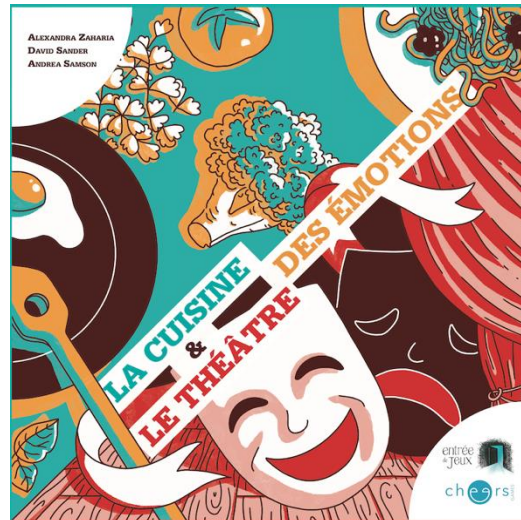
18 enseignante-s

Proof of concept du jeu chEERS.

L'expérience dans l'animation s'est construite en parallèle, étude après étude.

Un kit de jeux développé au sein du chEERS Lab

- 1 dans un but éducatif
- 2 dans un contexte scolaire
- 3 pour soutenir les compétences émotionnelles des jeunes
- 4 construit sur des théories scientifiques
- 5 testé empiriquement auprès d'enfants d'âge scolaire



Auteur-trices



Alexandra
Zaharia



Andrea
Samson



David
Sander

➤ *L'efficacité sur le développement des compétences socio-émotionnelles reste à établir.*

Les compétences émotionnelles

1 Reconnaître

Identifier et comprendre ses propres émotions, et celles des autres.

2 Réguler

Ajuster son émotion à la situation plutôt que la subir.

3 Relier

Établir des relations positives et faire face aux défis du quotidien.

DANS LE PLAN D'ÉTUDES ROMAND

Capacités transversales : collaboration, communication, stratégies d'apprentissage, pensée créatrice, démarche réflexive. Formation générale : vivre ensemble et exercice de la démocratie.

Le vocabulaire émotionnel ne s'enseigne pas : il se construit dans l'usage.

La discussion qui suit la partie compte autant que la partie.

EN RÉSUMÉ

Le jeu ne produit pas d'effet par lui-même.

Ce qui compte, c'est ce que l'adulte en fait : le cadre posé, les discussions ouvertes, les règles adaptées à ses élèves.

C'est précisément ce que nous sommes allés observer en classe.

2 MIN

À voix haute : qu'est-ce qui fait qu'un même outil fonctionne dans une classe et pas dans celle d'à côté ?

PARTIE 2

Ce que montre l'étude

Le jeu chEERS en classe : faisabilité, acceptabilité, adaptations et expériences des élèves.

7 min

Pourquoi cette étude ?

Le constat

Les compétences socio-émotionnelles sont un objectif reconnu du curriculum. Mais les enseignants disposent de peu d'outils concrets, flexibles et réellement utilisables au quotidien.

L'intérêt des jeux

Un jeu de société crée un contexte interactif qui mobilise à la fois le cognitif (résoudre, décider), le social (collaborer, communiquer) et l'émotionnel (exprimer, réguler, encaisser la frustration).

L'angle mort

On sait peu de choses sur ce qui se passe ensuite : comment ces jeux sont réellement utilisés en classe, comment les enseignants se les approprient, et ce que les élèves y vivent.

Ce que nous avons fait

1 Qui

18 enseignants volontaires du canton du Valais. Classes ordinaires, inclusives et spécialisées, du cycle 1 au cycle 3. Enseignants réguliers, spécialisés et ERVE.

2 Le point de départ

Un atelier participatif : découverte du jeu, puis premières discussions sur les usages et les adaptations possibles.

3 Sur le terrain

Le jeu en classe, dans les conditions réelles de chacun. Cadre proposé : 8 séances de 45 minutes. Dans les faits : de 3 à 8 séances, de 20 à 45 minutes, en groupe classe ou en sous-groupes.

4 Le recueil

Un questionnaire après chaque séance, un journal de bord audio, puis un entretien d'une heure.

Cette hétérogénéité n'est pas un défaut du protocole : c'est ce que nous cherchions à documenter. Les résultats présentés ici portent sur les 6 premiers enseignants analysés, tous spécialisés.

Ce que disent les enseignants

Alors, je pense que c'est un jeu avec lequel tout le monde peut participer. Donc ça, c'est chouette parce qu'on a pu avoir un jeu qui rassemblait tout le monde.

Enseignant MDM194

Donc je pense que c'est vraiment accessible pour tous. Il faut juste qu'on donne les guidances nécessaires pour qu'ils puissent y arriver.

Enseignant 5a5b5c

Je pense ce qui est bien avec le jeu de plateau, c'est qu'on peut adapter les règles aussi en fonction de tous les élèves, en fonction des élèves.

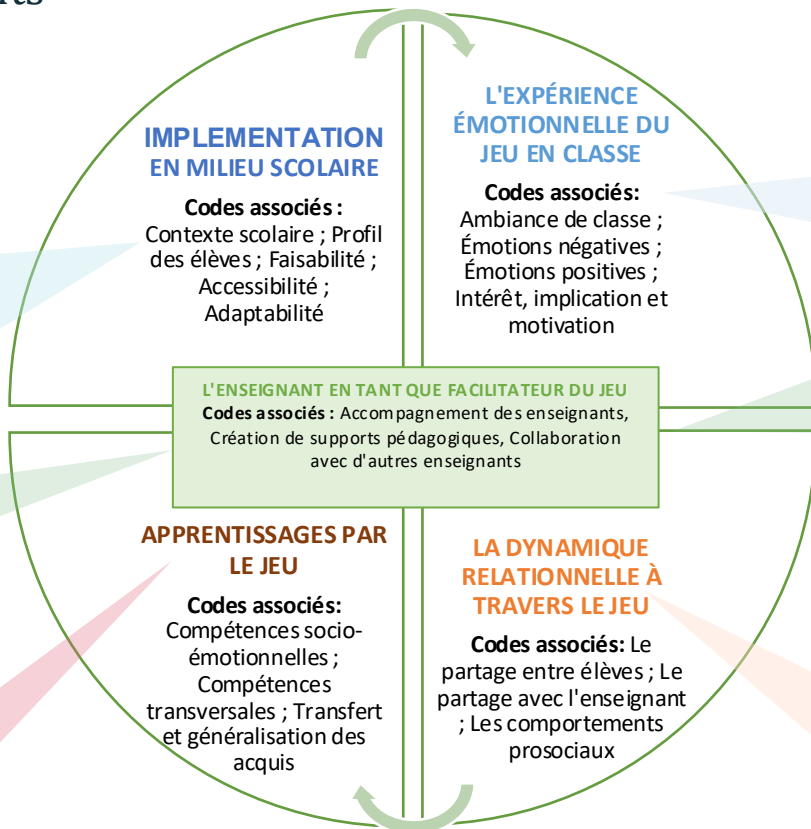
Enseignant 1B2K3L

[...] nous avons clairement indiqué dès le départ que chacun pouvait s'exprimer librement, mais que cela devait se faire dans le respect, et que nous pouvions tous, face aux émotions, réagir différemment et les vivre à notre manière. Je pense donc que le fait d'avoir établi ce cadre a permis aux échanges de se dérouler dans le respect (...).

Enseignant ABE803

La communication est sans aucun doute essentielle, je pense que c'est la base ; c'est un jeu où il faut communiquer. Ça s'inscrit donc parfaitement dans ce cadre. Ensuite, il y a la collaboration : comme je le disais, on partage nos stratégies et on s'entraide. Et puis, je ne sais pas, la créativité. Il faut savoir prendre des risques... Donc, exprimer son imagination, ou prendre des risques dans le contexte du théâtre. Voilà donc les trois compétences transversales principales selon moi.

Enseignant ABE803



Et puis, il y avait des moments où on riait parce que, disons, un enfant exprimait un sentiment. Et un autre disait : « Mais moi, je ne ressentirais pas du tout ça dans cette situation. » On finissait alors par en discuter, puis par rire de la situation. Je pense donc que c'est là aussi une source de joie qui contribue à faire naître des émotions positives.

Enseignant M261CY

Personnellement, j'ai trouvé utile qu'un adulte anime la discussion, car sinon, les enfants, qui ne sont pas encore assez mûrs pour dire « OK, arrêtez, mettons le jeu en pause et parlons-en », veulent simplement continuer à jouer, alors ils passent à autre chose. Je ne pense donc pas que cela aurait permis une réflexion suffisante. Et au final, l'objectif est justement qu'ils y réfléchissent. Ils ont encore besoin d'un adulte pour les guider dans ce processus.

Enseignant MDM194

Apprendre à se connaître, eh bien, c'est aussi... c'est une question de créer davantage de liens les uns avec les autres. Nous avons appris des choses sur chaque élève, et parfois nous nous sommes dit : « Ah, c'est donc ça qui te dérange, eh bien, ça ne me dérange pas du tout. » Et cela a donné lieu à des interactions positives entre eux, car, grâce à cela, ils ont appris à se connaître, des élèves qui n'ont pas forcément l'habitude de beaucoup communiquer entre eux. Et cela a donc créé des interactions qui n'auraient peut-être pas existé sans ce jeu, en fait.

Enseignant 1B2K3L

Un outil prometteur — mais pas une recette

Le caractère ludique et adaptable du jeu semble favoriser la participation et l'implication de tous les élèves, dans des contextes de classe très différents.

L'effet dépend du contexte

L'efficacité de ce type d'outil tient à des facteurs pédagogiques et contextuels : la manière d'animer, les discussions ouvertes, l'âge des élèves, le climat préexistant, le temps disponible.

L'enseignant est au centre

Il adapte le jeu aux réalités de sa classe, aux capacités de ses élèves et à la dynamique du groupe. Un même jeu suscite beaucoup de réflexion dans une classe et très peu dans une autre.

Une intervention complexe

Les effets n'émergent pas du jeu seul, mais de l'interaction entre le jeu, l'enseignant, les élèves et le contexte de mise en œuvre.

PARTIE 3

Les jeux chEERS

Deux jeux du kit : le théâtre et la cuisine des émotions.

3 min

À vous de jouer – sentez vous libre de participer ou observer

Le théâtre des émotions

Le jeu le plus direct : on lance le dé, on tire une réplique, on exprime.

La cuisine des émotions

Les « ingrédients émotionnels » à combiner. On travaille les nuances et la différenciation.

Tables de 4 à 6

Chaque table reçoit son plateau et se lance.

Jouez comme vos élèves

Pas comme des adultes qui analysent un jeu. C'est là que ça se joue.

Notez vos adaptations

Ce que vous changeriez pour votre classe : matériel, règles, composition des groupes.

PAUSE À MI-PARCOURS

Vers la 12e minute, on arrête tout : 90 secondes à votre table pour dire ce qui vient de se passer émotionnellement. Puis on change de jeu.



Lancez le dé



Le chiffre du dé vous indique l'émotion à faire deviner

Tirez un carte « Réplique »

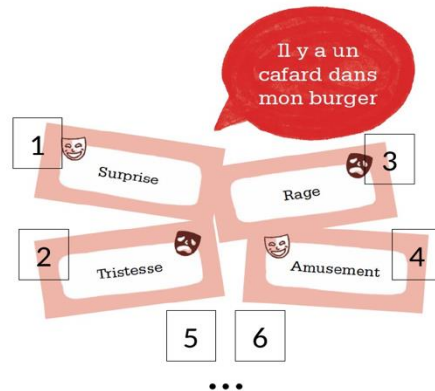


Simultanément: Lisez la phrase + exprimez l'émotion (visage, voix, geste)



Les spectateurs-trices

Devinez l'émotion et indiquez votre choix avec le dé



La cuisine des émotions



Le-la chef-fe cuisinier

Lancez le dé



Le chiffre du dé vous indique le « plat-situation » à faire deviner

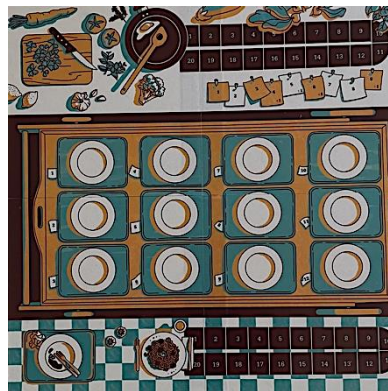


Donnez un indice pour faire deviner votre plat
Indice: « épice-émotion »



Les gastronomes

Devinez le « plat » et indiquez votre choix avec le dé



PARTIE 4

Débriefing et réflexions

Ce que vous venez de vivre, et ce que vous en feriez en classe.

15 min

RETOUR AUX MOTS

On relit les mots du tableau. Lesquels sont sortis pendant votre partie ? Lesquels n'ont jamais servi ? Et qu'avez-vous entendu qui n'est pas sur le tableau blanc ?

Six questions pour ouvrir la discussion

1 Engagement

Qu'est-ce qui a capté votre attention ?

2 Apprentissages

Qu'avez-vous découvert sur vous ou sur les autres ?

3 Transférabilité

Quels liens avec le quotidien scolaire ?

4 Adaptation

Quels ajustements pour vos élèves ?

5 Difficultés

Quels obstacles avez-vous perçus ?

6 Vocabulaire

Comment le jeu a-t-il enrichi les échanges ?

MERCI POUR VOTRE ATTENTION ET VOTRE ENGAGEMENT

À très vite autour du plateau

Laura Moreno, Nicolas Bressoud, Valentine Savary,
Alexandra Zaharia & Andrea C. Samson

Nicolas.bressoud@hepvs.ch
Laura.moreno@unidistance.ch

Save the Date!

November 11, 2026
an afternoon of
game-play, panel
discussions, and
apéro with raffles
& prizes
@ the UniDistance
Campus in Brig
Schinerstr. 18

RSVP & INFO

EMOTION
Jeu - Spiel - Game

FernUni.ch & HEPVS | PHVS
UniDistance.ch
invite you to
Game Launch Event
En français - Auf deutsch - In English

The game was developed in collaboration with
Helvetiq, UniDistance, and the University of Geneva

HELVETIQ FernUni.ch
UniDistance.ch UNIVERSITÉ
DE GENÈVE