

LE JEU DU COMPORTEMENT ADAPTE

Un programme de renforcement
des compétences psychosociales
destiné aux enfants de l'école
élémentaire



Good
Behavior
Game



OBJECTIFS DE LA PRÉSENTATION

Du programme américain à l'adaptation française

Contenu du programme

Modalités de formation des enseignants

Engagement du déploiement national

Témoignages d'enseignantes REP+ (DSDEN 06)

An illustration of five children of diverse backgrounds and ethnicities gathered around a large white board. The board has the text 'GBG?' written on it in large, bold, orange letters. The children are holding various art supplies like paintbrushes, markers, and palettes, suggesting a creative or educational activity. The background is a vibrant blue with a geometric pattern of triangles in shades of yellow, orange, and blue.

GBG ?

Définition du Good Behavior Game



GBG est une **stratégie de gestion du comportement en classe** mise en œuvre pendant que les enfants travaillent sur leurs leçons habituelles



Les séances GBG sont constituées d'étapes ritualisées et se répètent à un **rythme pluri-hebdomadaire**



GBG a pour objectif immédiat de **socialiser les enfants dans leur rôle d'élève** et de réduire les comportements agressifs et perturbateurs.



La cohorte de Baltimore

Principale étude d'impact conduite aux Etats-Unis (avec groupe contrôle)

1196 enfants scolarisés en CP ou CE1 en 1985-1986 et suivis jusqu'au début de l'âge adulte

19 écoles, 41 classes majoritairement situées dans les quartiers défavorisés de la ville



La cohorte de Baltimore à court et moyen terme

Dolan & al, 1993, *Journal of Applied Developmental Psychology*

- Parvenus au printemps, les comportements perturbateurs ont nettement diminué chez les garçons comme chez les filles
- La baisse des comportements perturbateurs est particulièrement sensible chez les garçons estampillés difficiles

Poduska & al, 2008, *Drug and Alcohol Dependence*







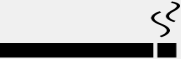
- Parvenus à l'adolescence (collège/lycée), moins de recours au service de santé scolaire pour des problèmes concernant la gestion des émotions et les conduites addictives



Cohorte de Baltimore : amélioration de la santé et réduction des inégalités sociales de santé

Numéro spécial
Drug and Alcohol Dependence
2008

Réduction du risque
« toutes choses égales par ailleurs »

| A l'entrée dans l'âge adulte (19-21 ans) | GBG | Groupe contrôle | Réduction risque |
|---|-----|-----------------|------------------|
| <u>TENTATIVES DE SUICIDE/PENSEES SUICIDAIRES (Wilcox, 2008)</u> | | | |
| Filles  | 10% | 20% | 50% |
| Garçons | 10% | 18% | 44% |
| <u>TROUBLE DE LA PERSONNALITE ANTISOCIALE (Kellam, 2008)</u> | | | |
| Garçons et filles  | 17% | 25% | 32% |
| Garçons agressifs et perturbateurs en CP | 41% | 86% | 52% |
| <u>TRIBUNAL POUR MINEURS ET/OU INCARCERATION A L'AGE ADULTE POUR COMPORTEMENT VIOLENT ET DELINQUANT (Petras, 2008)</u> | | | |
| Garçons agressifs et perturbateurs en CP  | 34% | 50% | 32% |
| <u>ABUS DE DROGUES/DEPENDANCE (Kellam, 2008)</u> | | | |
| Garçons  | 19% | 38% | 50% |
| Garçons agressifs et perturbateurs en CP  | 29% | 83% | 65% |
| <u>ABUS D'ALCOOL/DEPENDANCE (Kellam, 2008)</u> | | | |
| Garçons et filles  | 13% | 20% | 35% |
| <u>TABAGISME REGULIER (Kellam, 2008)</u> | | | |
| Garçons  | 7% | 17% | 59% |

Impact économique du programme GBG WSIPP, novembre 2019

Revue de littérature jusqu'en mars 2018

**Le ratio d'impact économique atteint
1/62,80 USD**

*Un dollar investi aujourd'hui dans le programme
GBG permet d'économiser 62 dollars à terme*

*Cela correspond à une économie de 9 913 USD
par bénéficiaire du programme*

Les chances d'obtenir ce ratio sont de 76%



An illustration of five children of diverse backgrounds and ages, all smiling and engaged in painting a large white sign. The sign is the central focus, with the text 'Essai-pilote GBG 2015-2017' written on it in a bold, orange, sans-serif font. The children are positioned around the sign: one at the top, one on the left, one on the right, one at the bottom left, and one at the bottom right. They are using various painting tools like brushes, paint palettes, and markers. The background is a vibrant blue, and the overall scene is set against a colorful, geometric pattern of yellow and orange triangles on the left and blue and grey triangles on the right.

**Essai-pilote GBG
2015-2017**

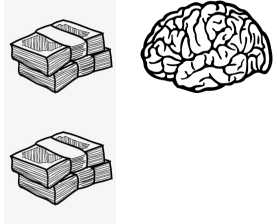
CATHERINE REYNAUD-MAURUPT

PRÉVENTION DES CONDUITES ADDICTIVES DESTINÉE AUX JEUNES

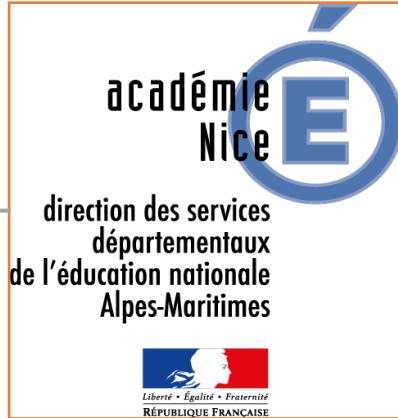
STRUCTURER ET METTRE EN ŒUVRE
UNE STRATÉGIE TERRITORIALE



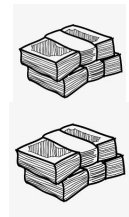
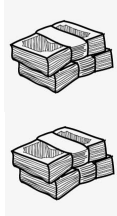
GUIDE MÉTHODOLOGIQUE
POUR LES ACTEURS DES COLLECTIVITÉS TERRITORIALES



**Groupe de
Recherche sur la
Vulnérabilité
Sociale**



2015

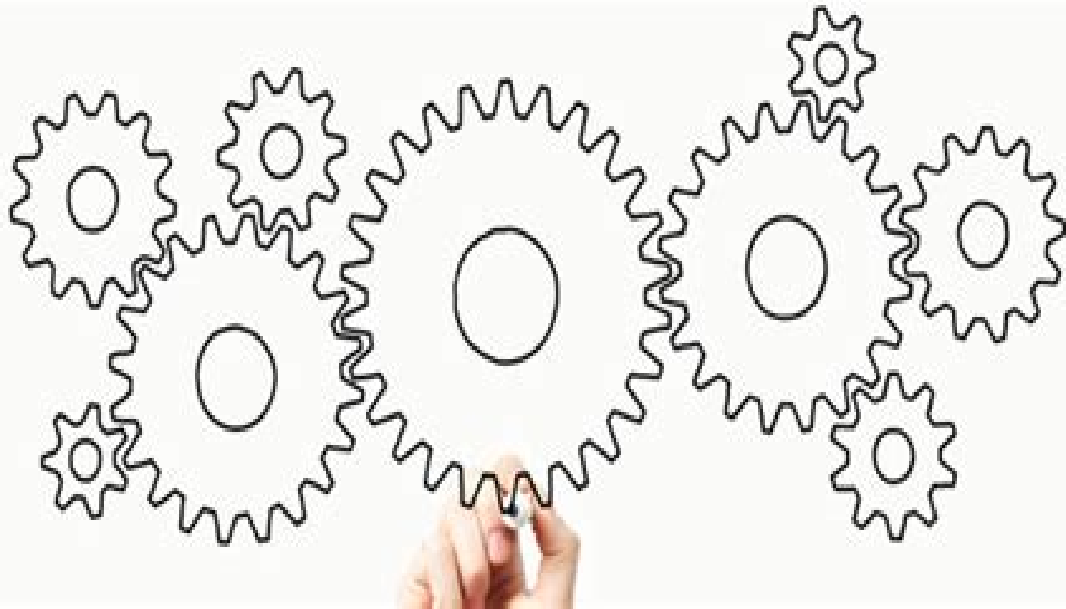


OBJECTIFS DE L'ESSAI-PILOTE



- ❖ Implantation expérimentale du programme
- ❖ Adaptation du programme en conservant les éléments identifiés comme les garants des bénéfices attendus
- ❖ Acquisition des compétences pour conduire un déploiement français
- ❖ Etude d'acceptabilité chez les parties prenantes

METHODE DE L'ESSAI-PILOTE



Supervision de l'AIR et formation du GRVS
3 sites scolaires : 35 enseignants 660 élèves

Traduction et adaptation des outils avec les
enseignants

Pratique pluri-hebdomadaire dans les 27 classes

9 journées de formation pour les enseignants et
485 séquences d'analyse de pratiques

50 entretiens individuels ou de groupe
(acceptabilité)



LES PROGRÈS CONSTATÉS EN CLASSE

Le climat de classe est plus propice au travail, il y a plus de solidarité, plus de coopération et moins de conflit avec l'adulte aussi.



ENSEIGNANTE CE2

- Meilleure **confiance en soi**, plus de **respect des autres**
- Meilleure **concentration**, meilleure **implication**, mise au travail plus rapide
- Plus d'**autonomie**
- Plus de **coopération** et de **solidarité**
- Meilleure faculté à **résoudre collectivement les problèmes** et à prendre des **décisions négociées**
- Plus d'efficacité dans la **verbalisation des émotions et des argumentaires**
- Réduction des comportements perturbateurs chez les élèves en difficulté (**apaisement du climat scolaire**)
- Socio-cognition** pour les bons élèves (tutorat)



L'IMPACT SUR LA GESTION DE CLASSE

Outil pédagogique codifié et ritualisé offrant un cadre clair pour atteindre les objectifs du Socle commun

Mise en œuvre facilitée du **travail de groupe**

Niveau sonore toujours maîtrisé

Mise en œuvre facilitée de la **pédagogie bienveillante**

Méthode permettant aux enseignants de **prendre du recul en se mettant en situation d'observation**

Transmission des consignes plus efficace

Le programme américain *Good Behavior Game* : premiers éléments de compréhension de sa transférabilité en France

Muriel Kiefel, Catherine Reynaud-Maurupt, Élise Poidevin

Groupe de recherche sur la vulnérabilité sociale (GRVS)

Revue Éducation, Santé, Sociétés Vol. 5, No 1 | pp. 99-119

Reçu le : 31/03/2018 | Accepté le : 22/10/2018

Résumé : Le *Good Behavior Game* (GBG) est un programme de prévention américain destiné aux enfants de l'école élémentaire. Son efficacité en matière de santé publique a été démontrée par plusieurs études scientifiques et un suivi de long terme : les travaux américains et hollandais publiés dans la littérature internationale révèlent son impact bénéfique sur la prévention des conduites addictives. GBG propose une stratégie de gestion du comportement en classe mise en œuvre par les enseignants eux-mêmes qui facilite le développement des habiletés psychosociales des élèves. L'expérimentation française s'est déroulée entre 2015 et 2017 sur trois sites scolaires (35 enseignants, 660 élèves). Elle a nécessité un transfert de compétences de l'American Institutes for Research et une adaptation des outils du programme au contexte scolaire français. L'étude qualitative réalisée lors de l'essai-pilote témoigne de son acceptation par les élèves et les enseignants, ces derniers appréciant vivement le fait qu'il n'empiète pas sur le temps réservé aux apprentissages. Les résultats attestent également d'une amélioration sensible de la qualité de vie à l'école et du rapport enfants-enseignants : les gestes professionnels s'affinent, la pédagogie bienveillante se développe, les conflits s'amenuisent et la qualité des apprentissages progresse.

Mots-clés : *Good Behavior Game*, compétences psychosociales, gestion du comportement, école primaire.



Education Santé Sociétés

2018 vol 5 n°1 99-119

Kiefel M, Reynaud-Maurupt C, Poidevin E



**Le Jeu
du comportement adapté
Déroulement & éléments-clés**

4 éléments-clés

Les 4 règles
de la classe



L'appartenance
à une équipe



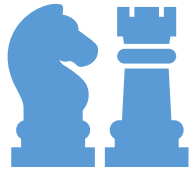
L'observation
active du
comportement



Le renforcement
positif



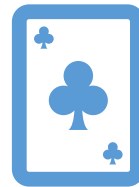
Déroulement d'une séance GBG



AVANT LE JEU

Choix d'une activité
scolaire

Mise en contexte des
règles de la classe



PENDANT LE JEU

Observation active du
respect des règles et des
interactions dans les
équipes



APRES LE JEU

Célébration des victoires
Feed-back de l'enseignant
Partage des clés du succès

AVANT LE JEU

CHOIX D'UNE ACTIVITE ET MISE EN EQUIPE



- L'activité scolaire peut concerner **n'importe quelle matière**
- L'activité scolaire peut être **individuelle, en binôme ou en groupe**
- Les équipes GBG sont **hétérogènes** : genre, apprentissage, comportement
- Les équipes sont **modifiées régulièrement** pour amener les enfants à interagir avec des profils différents
- Les équipes ne sont **pas en concurrence** entre elles

AVANT LE JEU

MISE EN CONTEXTE DES REGLES

- Pendant les séances GBG, les règles de la classe deviennent **les règles du jeu**
- Les règles sont **transposables** et **généralisables**
- Avant chaque séance, les comportements attendus sont **mis en contexte** au regard de l'activité qui va se dérouler, à l'aide **d'exemples et de contre-exemples**

Les 4 règles de notre classe

1. **Nous devons travailler dans le calme.**



2. **Nous devons respecter les autres.**



3. **Nous pouvons nous lever si nous y sommes autorisés.**



4. **Nous devons suivre les consignes.**



Niveaux de voix

Niveau 0 Silence

(Tout le monde se tait)



Niveau 1 Voix basse

(Seul ton voisin peut t'entendre)



Niveau 2 Voix douce

(Seuls ceux de ta table ou un petit groupe peuvent t'entendre)



Niveau 3 Voix normale

(Tes camarades de classe peuvent t'entendre, sans crier)



Niveau 4 Voix forte

(Voix sur un terrain de jeu, trop forte pour la classe)



Enseigner,
modéliser,
discuter



Le Jeu du comportement adapté
ADAPTATION DE LA REGLE N°2



GOOD BEHAVIOR GAME VERSION AIR

Règle n°2 : nous devons être polis avec les autres



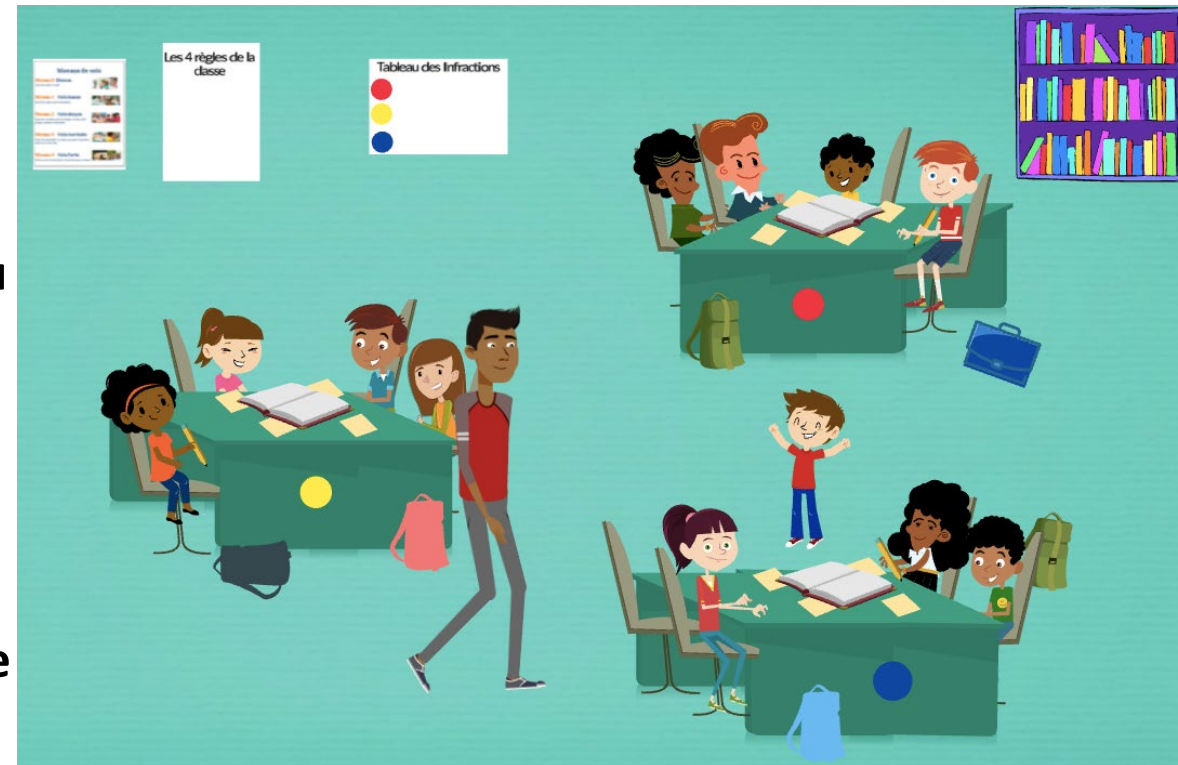
GBG-France

Règle n°2 : nous devons respecter les autres

PENDANT LE JEU

OBSERVATION ACTIVE DU COMPORTEMENT

- Pendant la séance GBG, l'enseignement se consacre à l'observation des élèves
- Il recueille des données sur le **respect des règles** et les **interactions** entre élèves
- Les données recueillies pendant la séance sont le **moteur du programme**
- Les données favorisent et **alimentent** la mise en œuvre d'une **pédagogie différenciée** et de **l'éducation positive**
- Le CCR permet de **réorienter les comportements inadaptés** pendant la séance
- La situation du jeu conduit les élèves à **surveiller leur propre comportement** et à **observer/réguler celui de leurs coéquipiers**



APRES LE JEU

RENFORCEMENT POSITIF & FEED-BACK

- **Rituel de félicitations** : félicitations globales et différenciées
- **Célébration des victoires** : système à économie de jetons, tableau des victoires de la semaine, livret GBG
- **Retour réflexif en clôture de séance** : consolider les apprentissages comportementaux, partager les clés du succès, résoudre collectivement les difficultés





ADAPTATION DE LA CLÔTURE DE LA SÉANCE

GOOD BEHAVIOR GAME VERSION AIR

Le retour réflexif est optionnel, l'enseignant décide s'il effectue ou non un feed-back avec le groupe classe



GBG-France

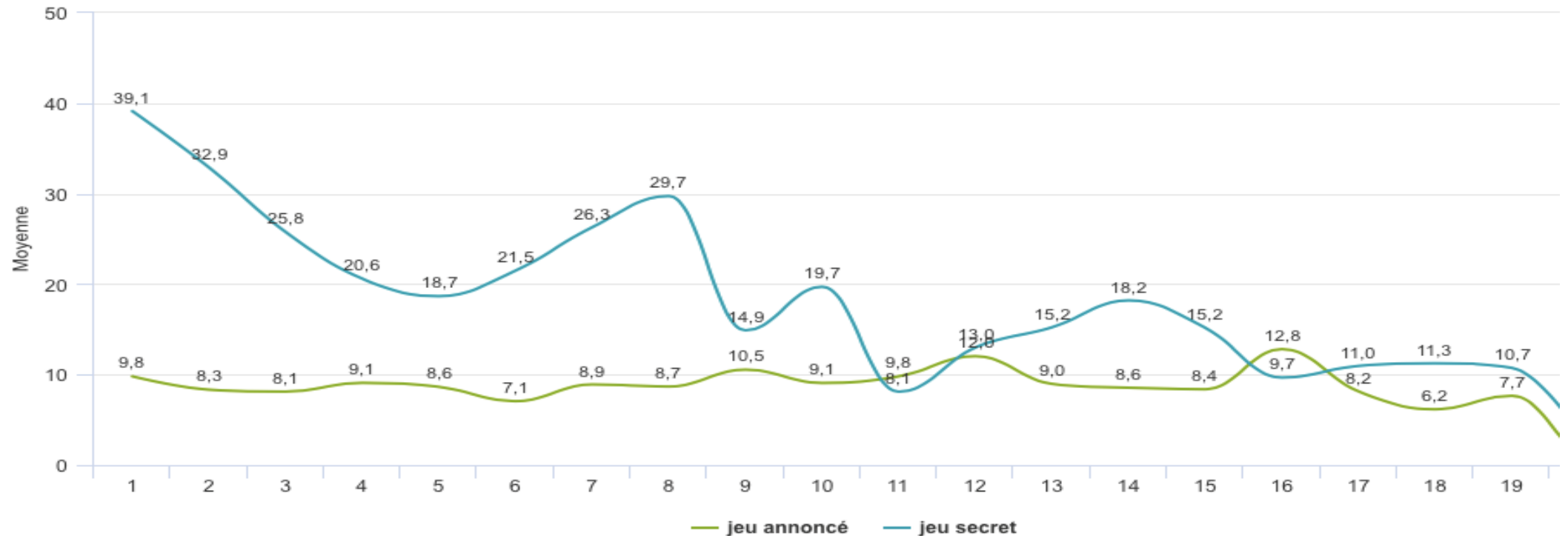
Le retour réflexif est systématique

Impact du programme sur le climat scolaire dans 22 classes des Alpes-Maritimes en 2019-2020

Comparaison hebdomadaire du nombre moyen de comportements perturbateurs pendant les séances GBG et hors séances GBG

Population étudiée : **departement** = "06"
Taille de l'échantillon : 760 réponses

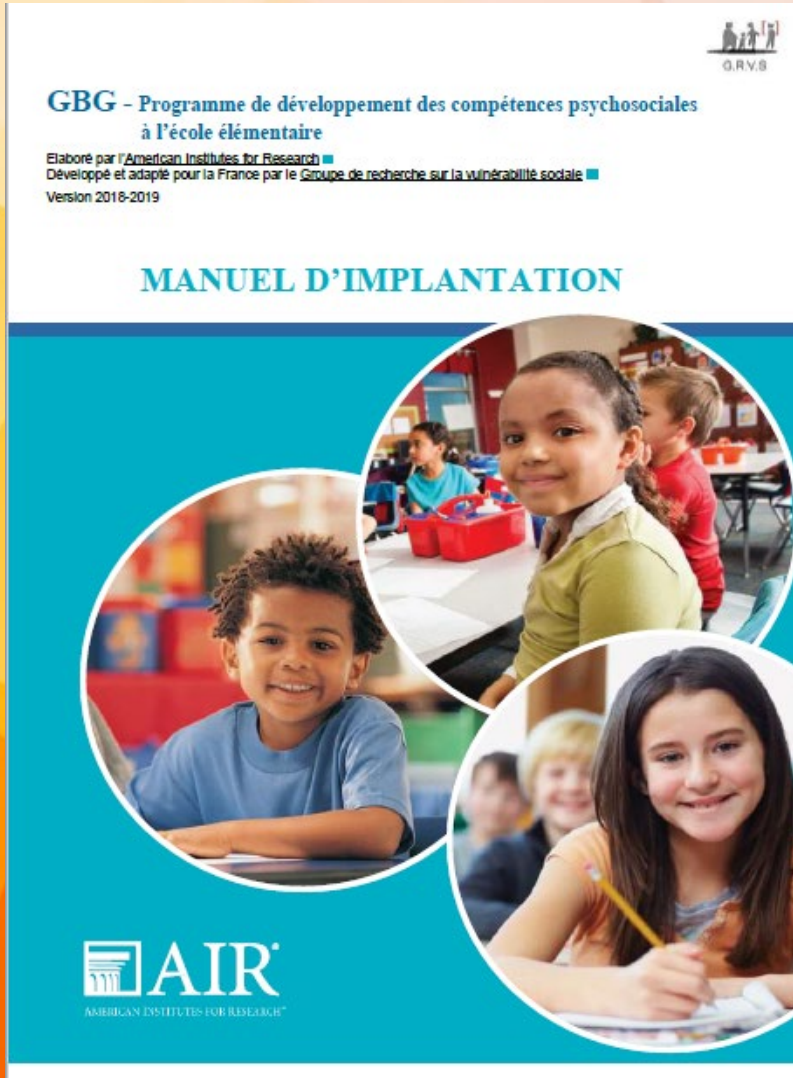
Evolution hebdomadaire du nombre moyen de comportements perturbateurs par semaine de programme ajusté sur la durée des séances et le nombre d'équipes par classe



An illustration featuring five cheerful children of diverse ethnicities and ages, all engaged in painting a large white rectangular sign. The sign is the central focus and contains the text 'Formation des enseignants' in a bold, orange, sans-serif font. The children are positioned around the sign: one boy at the top center, one girl on the right side, one boy on the left side, one girl at the bottom left, and one boy at the bottom right. Each child is holding a paintbrush and a palette, suggesting a collaborative art project. The background is a vibrant blue, and the overall scene is framed by a colorful, geometric pattern of triangles in shades of orange, yellow, and blue.

Formation des enseignants

Parcours de formation



Deux journées consécutives en septembre et une journée au deuxième trimestre

Un accompagnement personnalisé en classe tous les 15 jours

- Une observation en classe
- Un entretien d'analyse de pratiques GBG

Autonomie dans la pratique au terme d'une année scolaire

Critères de qualité



Vous analyserez les indicateurs d'implantation suivants après une séance GBG ou un ensemble de séances réparties sur une ou deux semaines. Prenez le temps de bien évaluer chaque indicateur et analysez régulièrement vos résultats, seul et/ou avec votre formateur.

| Indicateurs | Présence de l'indicateur | | Cotation | | | Élément(s) bien implanté(s) | Élément(s) à perfectionner | Commentaires/Mesures à prendre |
|--|--------------------------|---|----------|---|---|-----------------------------|----------------------------|--------------------------------|
| 1.0 Respect des étapes et observation des comportements pendant le GBG | | | | | | | | |
| 1.1 S'assure que les élèves sont bien dans leurs équipes GBG | N/O | N | 1 | 2 | 3 | | | |
| 1.2 Propose des activités adaptées à faire seul ou en équipe | N/O | N | 1 | 2 | 3 | | | |
| 1.3 Passe en revue les 4 règles de la classe | N/O | N | 1 | 2 | 3 | | | |
| 1.4 Annonce le jeu GBG | N/O | N | 1 | 2 | | | | |
| 1.5 Définit et respecte les limites de temps | N/O | N | 1 | 2 | | | | |
| 1.6 Observe en continu les comportements, procède à des commentaires correctifs à l'aide de Contrôler, Commenter, Réorienter | N/O | N | 1 | 2 | | | | |
| 1.7 Limite les commentaires verbaux et non verbaux à Contrôler, Commenter, Réorienter pendant le GBG | N/O | N | 1 | 2 | 3 | | | |
| 1.8 Annonce la fin du GBG | N/O | N | 1 | 2 | | | | |
| 1.9 Annonce et félicite les équipes victorieuses uniquement (sans attirer l'attention sur les équipes n'ayant pas gagné pendant cette phase du GBG) | N/O | N | 1 | 2 | 3 | | | |
| 1.10 Accorde des récompenses aux équipes victorieuses | N/O | N | 1 | 2 | 3 | | | |
| 1.11 Utilise/Tamponne les livrets GBG de manière cohérente | N/O | N | 1 | 2 | 3 | | | |
| 1.12 Attribue des tâches aux chefs d'équipe pour faciliter la transition post-GBG | N/O | N | 1 | 2 | 3 | | | |
| 1.13 Fait un retour réflexif / feed-back avec le groupe classe | N/O | N | 1 | 2 | 3 | | | |
| ANALYSE GLOBALE de l'implantation du programme GBG pendant la phase d'observation (Indicateur 1. L'analyse globale ne correspond pas forcément à la moyenne des différents scores ci-dessus.) | | | 1 | 2 | 3 | | | |

Pertinence de la mise en pratique : qualité des gestes professionnels

La lecture des exemples dans les colonnes Pertinence vous aidera à attribuer un score de qualité à chaque indicateur de la grille d'analyse. Ces deux listes ne prétendent pas être exhaustives.

Cotation

3- implantation exemplaire (très efficace)

2- implantation efficace (conforme aux prérequis)

1- à améliorer (non conforme aux prérequis)

N- non présent

N/O- non observé

| Indicateurs | Pertinence (scores 2 et 3) | Pertinence (scores N et 1) |
|--|--|---|
| 1.0 Respect des étapes et observation pendant le GBG | | |
| 1.1 S'assure que les élèves sont bien dans leurs équipes GBG | <p>3-L'enseignant a établi des procédures permettant une transition fluide entre d'autres regroupements d'élèves et les équipes GBG lorsque l'enseignant annonce que la classe va jouer au GBG.</p> <p>2-Les élèves sont assis en équipes GBG. Les équipes se composent généralement de trois à huit élèves, bien que la taille de l'équipe dépende du nombre total d'élèves dans la classe et de facteurs associés (par ex, un élève peut former à lui seul une équipe en raison d'une circonstance exceptionnelle ; des classes de 22 élèves peuvent avoir deux équipes de six et deux équipes de cinq, etc.) L'appartenance à une équipe est clairement affichée sur la feuille de composition des équipes.</p> | <p>1-Certains élèves ne sont pas assis au sein de leurs équipes contrairement à ce qui est affiché sur la feuille de composition des équipes.</p> <p>N-Les élèves ne sont pas assis par équipes GBG lorsqu'ils jouent au GBG.</p> |

An illustration featuring five cheerful children of diverse backgrounds and ethnicities. They are gathered around a large, white, rectangular sign that is slightly tilted. The sign is set against a bright blue background. The children are actively engaged in painting the sign: one boy at the top is painting the top edge with a brush and palette; a girl on the right is painting the right edge with a marker; a boy on the left is painting the left edge with a marker; a girl at the bottom left is painting the bottom edge with a brush and palette; and a boy at the bottom right is painting the bottom edge with a brush. The sign has a red rectangular area at the bottom. The overall scene is vibrant and positive, suggesting a collaborative effort.

**Engagement d'un
déploiement national**



Engagement d'une dynamique partenariale

2015-2016 2016-2017

**Académie de
Nice**

Alpes-
Maritimes

Groupe de
Recherche sur la
Vulnérabilité
Sociale

2017-2018

**Académie de
Nice**

Var



2018-2019

**Académie
d'Orléans**

**Académie de
Reims**



2019-2020

**Académie de
Normandie**

**Académies de
Créteil et Versailles**



Nombre d'enseignants formés par Académie

septembre 2015-juin 2021



| ACADEMIES | OPERATEURS | NB D'ENSEIGNANTS |
|--------------------------|---------------------------------|------------------|
| NICE | GRVS | 129 |
| | CODES 83 | 109 |
| ORLEANS | APLEAT | 45 |
| REIMS | Addictions France Grand Est | 55 |
| NORMANDIE | Addictions France Normandie | 22 |
| CRETEIL & VERSAILLES | Addictions France Ile de France | 30 |
| TOTAL ENSEIGNANTS | | 390 |

PROCESSUS DE TRANSFERT DE COMPETENCES

**RÉUNIONS
D'ANALYSE DE
PRATIQUES
GRVS/CHARGÉS
DE
PRÉVENTION
SUR LES
SITUATIONS
RENCONTRÉES
EN CLASSE
TOUS LES 15
JOURS**

ANNÉE 1

| | | |
|------|---|---|
| SEPT | FORMATION INITIALE L'IMPLANTATION DU PROGRAMME | DEUX JOURS ANIMATION GRVS PUBLIC : ENSEIGNANTS ET CHARGES DE PREVENTION |
| OCT | FORMATION À L'ACCOMPAGNEMENT GBG | TROIS JOURS ANIMATION GRVS PUBLIC : CHARGES DE PREVENTION |
| DEC | VISITE SUR SITE N°1 : RÉORIENTATION DE L'ACCOMPAGNEMENT DES ENSEIGNANTS | DEUX JOURS GRVS/CHARGES DE PRÉVENTION/ENSEIGNANTS ET CLASSES |
| FEV | FORMATION BOOSTER | UN JOUR ANIMATION GRVS PUBLIC : ENSEIGNANTS ET CHARGES DE PRÉVENTION |
| MAR | VISITE SUR SITE N°2 : RÉORIENTATION | DEUX JOURS GRVS/CHARGES DE PRÉVENTION/ENSEIGNANTS ET CLASSES |
| JUIL | FORMATION À L'ANIMATION DE LA FORMATION INITIALE | TROIS JOURS ANIMATION GRVS PUBLIC : CHARGES DE PREVENTION |

ANNÉE 2

| | | |
|------|---|---|
| SEPT | FORMATION INITIALE (2 ^E cohorte d'enseignants) | ANIMATION CHARGES DE PRÉVENTION SUPERVISION GRVS |
| DEC | FORMATION À L'ANIMATION DE LA BOOSTER | UN JOUR ANIMATION GRVS PUBLIC : CHARGES DE PRÉVENTION |
| FEV | FORMATION BOOSTER | ANIMATION CHARGES DE PRÉVENTION SUPERVISION GRVS |

ETUDE D'EFFICACITÉ EN COURS





Témoignages



**ACADÉMIE
DE NICE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction des services départementaux
de l'Éducation nationale
des Alpes-Maritimes