

# LE JEU DU COMPORTEMENT ADAPTE

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



Good  
Behavior  
Game



<http://www>

[WWW.GRVS06.ORG](http://WWW.GRVS06.ORG)

# **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 they are in the middle of a creative activity or lesson. The background is a vibrant blue with a geometric, low-poly pattern. The overall scene is bright and cheerful.

**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



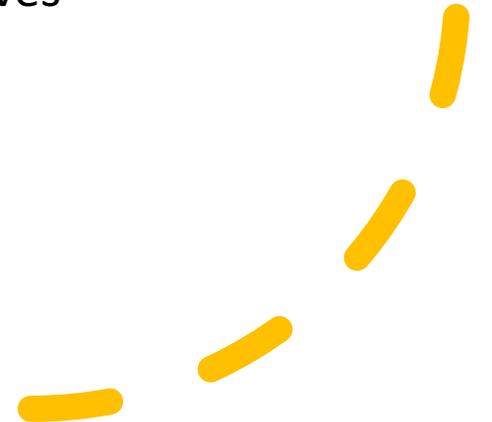
# La cohorte de Baltimore à court et moyen terme

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
<b><u>TENTATIVES DE SUICIDE/PENSEES SUICIDAIRES (Wilcox, 2008)</u></b>			
Filles 	10%	20%	50%
Garçons	10%	18%	44%
<b><u>TROUBLE DE LA PERSONNALITE ANTISOCIALE (Kellam, 2008)</u></b>			
Garçons et filles 	17%	25%	32%
Garçons agressifs et perturbateurs en CP	41%	86%	52%
<b><u>TRIBUNAL POUR MINEURS ET/OU INCARCERATION A L'AGE ADULTE POUR COMPORTEMENT VIOLENT ET DELINQUANT (Petras, 2008)</u></b>			
Garçons agressifs et perturbateurs en CP 	34%	50%	32%
<b><u>ABUS DE DROGUES/DEPENDANCE (Kellam, 2008)</u></b>			
Garçons 	19%	38%	50%
Garçons agressifs et perturbateurs en CP 	29%	83%	65%
<b><u>ABUS D'ALCOOL/DEPENDANCE (Kellam, 2008)</u></b>			
Garçons et filles 	13%	20%	35%
<b><u>TABAGISME REGULIER (Kellam, 2008)</u></b>			
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 framed by a colorful, geometric pattern of triangles in shades of orange, yellow, and blue.

**Essai-pilote GBG  
2015-2017**

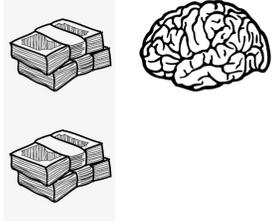
CATHERINE REYNAUD-MAURUPT

# PRÉVENTION DES CONDUITES ADDICTIVES DESTINÉE AUX JEUNES

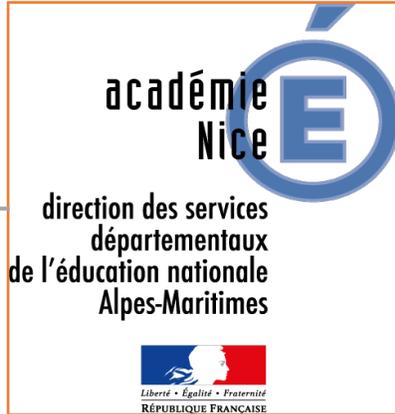
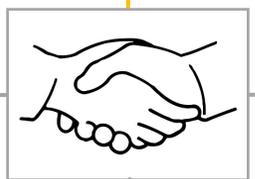
STRUCTURER ET METTRE EN ŒUVRE  
UNE STRATÉGIE TERRITORIALE



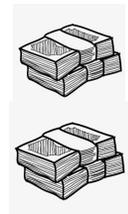
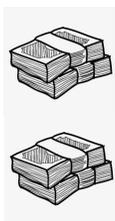
GUIDE MÉTHODOLOGIQUE  
POUR LES ACTEURS DES COLLECTIVITÉS TERRITORIALES



**Groupe de  
Recherche sur la  
Vulnérabilité  
Sociale**



2015

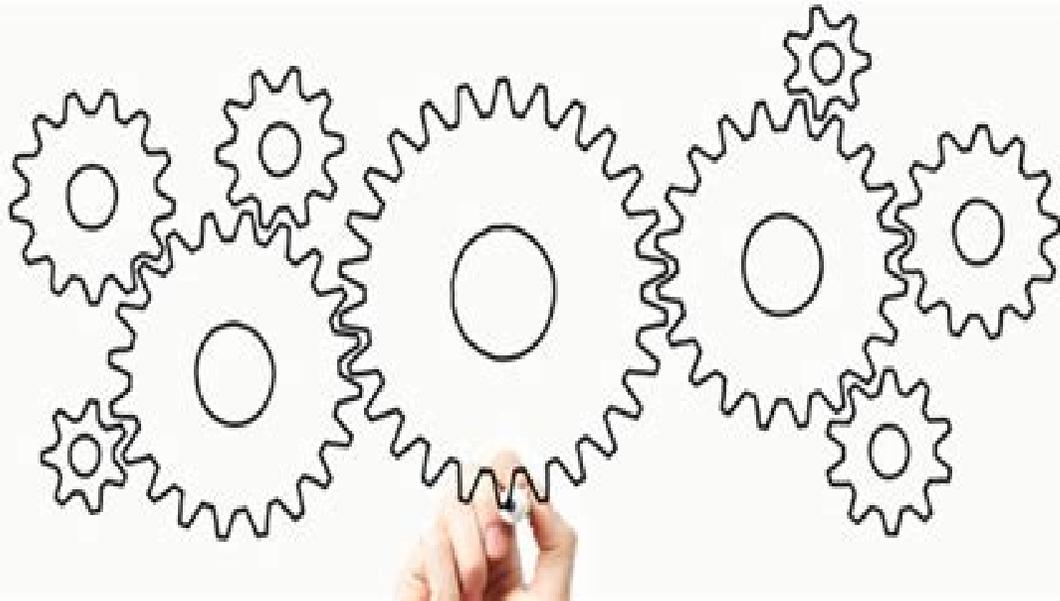


# OBJECTIFS DE L'ESSAI-PILOTE



- ❖ 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



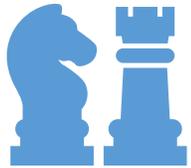
L'observation  
active du  
comportement



Le renforcement  
positif



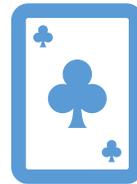
# Déroulement d'une séance GBG



## 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)

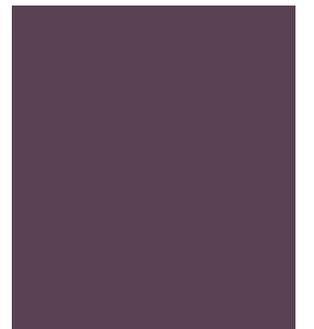


### Niveau 4 Voix forte

(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





Le Jeu du comportement adapté

# 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

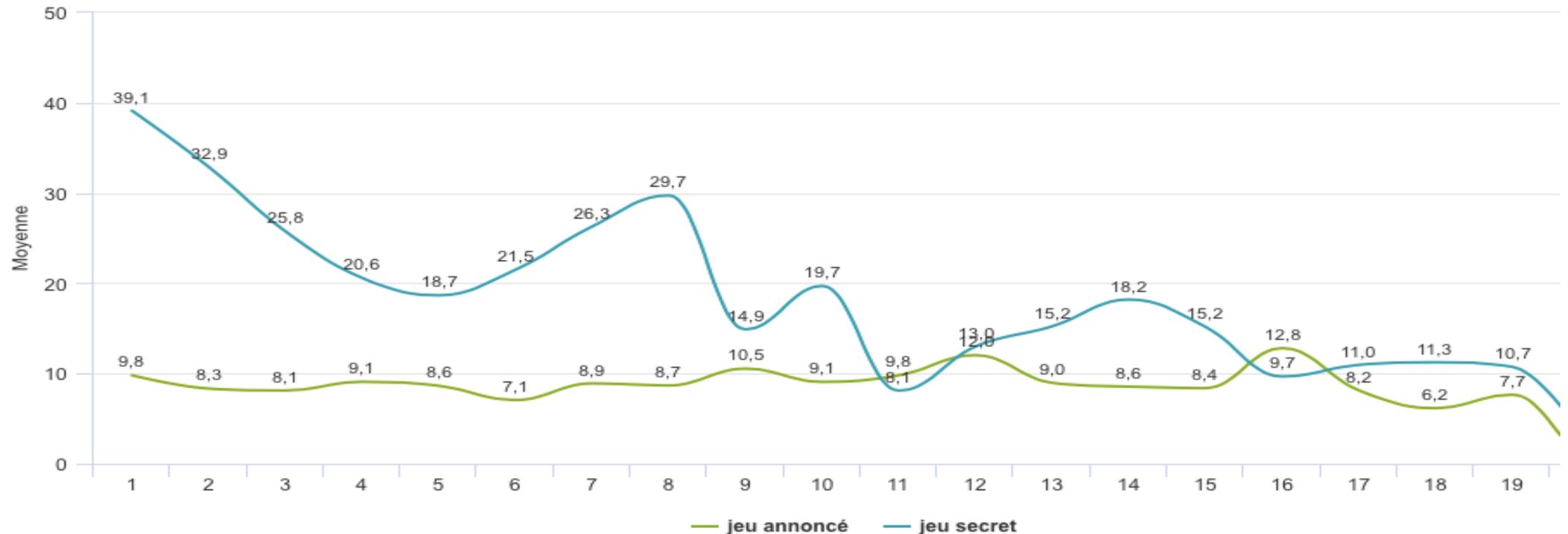
**Le retour réflexif est systématique**

# 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

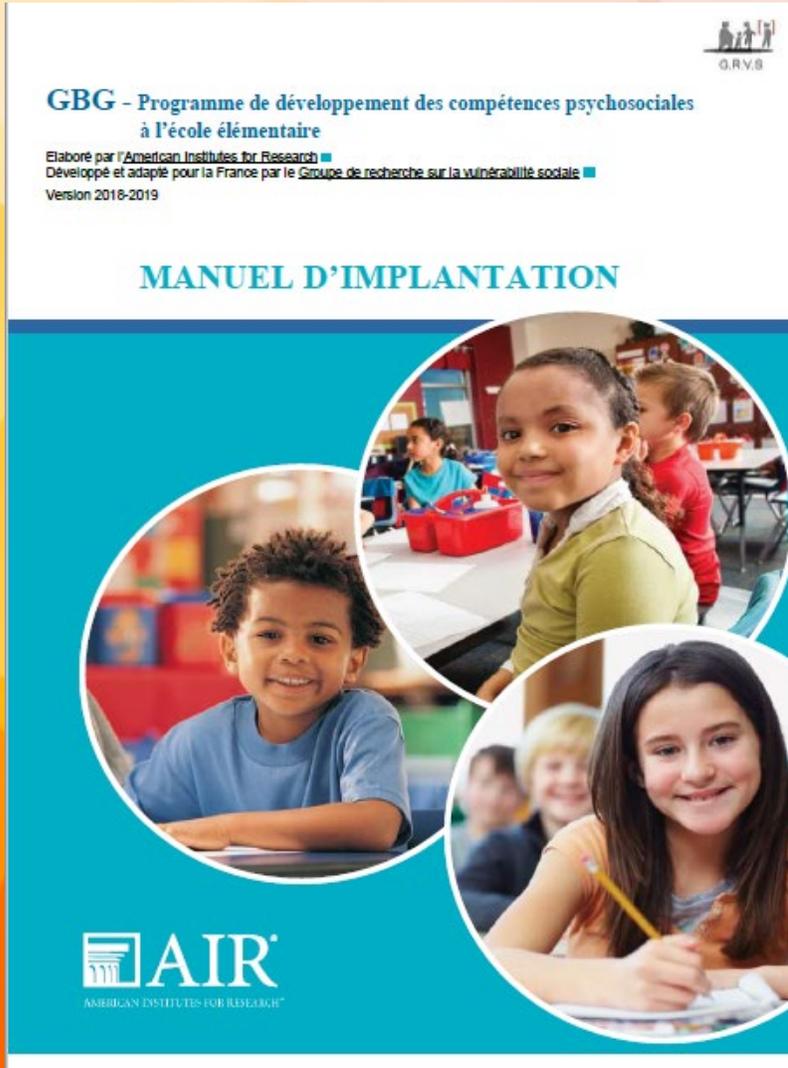
Evolution hebdomadaire du nombre moyen de comportements perturbateurs par semaine de programme ajusté sur la durée des séances et le nombre d'équipes par classe



An illustration featuring five cheerful children of diverse backgrounds and ethnicities, 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
<b>1.0 Respect des étapes et observation des comportements pendant le GBG</b>								
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			
<b>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.)</b>			1	2	3			

## Programme GBG

American Institutes for Research, Groupe de recherche sur la vulnérabilité sociale

### 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)
<b>1.0 Respect des étapes et observation pendant le GBG</b>		
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 ethnicities and ages, all engaged in painting a large, white, rectangular sign. The sign is the central focus and contains the text 'Engagement d'un déploiement national' in a bold, orange, sans-serif font. The children are positioned around the sign: one boy at the top center with a paint palette and brush; a girl on the right side holding a red marker; a boy on the left side holding a blue marker; a girl at the bottom left holding a paint palette and brush; and a boy at the bottom right wearing a yellow hard hat and holding a paintbrush. The background is a vibrant blue, and the entire scene is framed by a colorful, geometric pattern of triangles in shades of orange, yellow, and blue.

**Engagement d'un  
déploiement national**



# Engagement d'une dynamique partenariale

2015-2016 2016-2017

**Académie de  
Nice**

Alpes-  
Maritimes

**G**roupe de  
**R**echerche sur la  
**V**ulnérabilité  
**S**ociale

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
<b>TOTAL ENSEIGNANTS</b>		<b>390</b>

# 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 <sup>E</sup> 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