

GBG : GOOD BEHAVIOR GAME -JEU DU COMPORTEMENT ADAPTE



STRATEGIE DE GESTION DU COMPORTEMENT EN CLASSE ELEMENTAIRE (CP AU CM2)



Type d'intervention: Formation académique en cours de déploiement en France



Site internet du programme: <https://grvs06.org/good-behavior-game-gbg/>



Public cible: Enseignants du premier degré.



Vidéo de témoignages d'enseignants REP+: <https://www.youtube.com/watch?v=cl5oD2XeSFM&t=9s>



Objectifs:

Former les enseignants à **une gestion efficace des comportements des élèves en classe.**

- Mieux socialiser les enfants dans leur rôle d'élève.
- **Développer les compétences psychosociales des élèves.**



Programme soutenu par Santé publique France :

<https://www.santepubliquefrance.fr/docs/programme-good-behavior-game-gbg-ou-le-jeu-du-comportement-adapte>



Description de la formation:

La formation s'adresse à **une équipe pédagogique** (pas de formation individuelle) et s'étend sur **une année scolaire**. Elle comprend **deux journées de formation initiale** en début d'année, une journée de formation renforcée au début du second semestre, ainsi **qu'un accompagnement individuel tous les quinze jours** pour chaque enseignant (observation d'une séquence de classe comprenant une séance GBG, entretien d'analyse de pratiques en face-à-face, remise d'un compte-rendu écrit).



Description du projet :

Le GBG ou « Jeu du comportement adapté » est **une stratégie de gestion du comportement** en classe, basée sur **l'observation active des élèves** et le réinvestissement des données observées. Il apaise le climat scolaire, facilite le travail de groupe et développe les compétences psychosociales des élèves. Le GBG **n'empiète pas sur le temps d'enseignement** : il comprend des séances codifiées et ritualisées, présentées aux élèves comme un jeu, dont **l'objectif est de respecter les règles de la classe durant une situation d'apprentissage**. La motivation suscitée par le jeu incite les élèves à **expérimenter les comportements attendus par l'enseignant et à en comprendre les bénéfices**. L'ensemble de la stratégie permet ensuite aux élèves de transposer les comportements enseignés lors des séances GBG durant le temps de classe ordinaire. L'animation des séances implique, pour l'enseignant, **une série de gestes professionnels structurés par quatre éléments-clés**.

1.

Les 4 règles de la classe :

En vigueur durant tout le temps scolaire, **les règles de la classe deviennent les règles du jeu durant les séances GBG** (nous devons travailler dans le calme, nous devons respecter les autres, nous pouvons nous lever si nous y sommes autorisés, nous devons suivre les consignes). Ces règles sont transposables et généralisables : lors de l'introduction de chaque séance, **les comportements attendus sont détaillés explicitement par l'enseignant et le groupe classe**, à l'aide d'exemples et de contre-exemples, afin que les élèves sachent précisément ce qui est attendu d'eux, en termes de posture et de travail scolaire, comme sur le plan de leurs interactions sociales.

2.

L'appartenance à une équipe :

Le jeu GBG se joue toujours en équipe mais l'activité scolaire qui se déroule simultanément peut être individuelle, en binôme ou en groupe. Les tactiques pédagogiques mises en œuvre par les enseignants **développent la régulation par les pairs, la coopération, l'entraide, la solidarité tout en favorisant la capacité des élèves à se positionner au sein du groupe**. Les équipes sont hétérogènes (genre, compétences psychosociales, niveau scolaire), afin que les enfants qui ne maîtrisent pas les comportements attendus puissent prendre leurs pairs comme modèle et bénéficier de leur soutien. La composition des équipes est modifiée régulièrement pour amener les élèves à interagir avec des profils différents. Les équipes ne sont pas en concurrence entre elles.

3.

L'observation active du comportement :

Lors des temps de jeu, l'enseignant note en toute neutralité les infractions aux règles, sans interagir avec les élèves en dehors de l'énoncé d'une phrase-type destinée à réorienter les comportements vers ses attentes. Toutes les équipes qui totalisent moins de cinq réorientations gagnent le jeu. Ce temps d'observation constitue une opportunité pour mieux comprendre et analyser le comportement des élèves, mais aussi pour recueillir des informations précises destinées à argumenter la clôture de la séance (félicitations et retour réflexif). La difficulté, tant pour les élèves que pour l'enseignant lui-même, que représente cette absence de communication momentanée est atténuée par la brièveté des séances en début d'année scolaire et s'estompe rapidement au cours des premières semaines de pratique, laissant place à un accroissement de l'autonomie des élèves.

4.

Le renforcement positif :

L'enseignant valorise les comportements attendus tout au long de la journée, en insistant sur les progrès. La clôture de la séance GBG comprend des **félicitations globales à l'attention de la classe**, des **félicitations différenciées à l'attention de chaque équipe et des rituels de félicitations par les pairs**. Le système à économie de jetons matérialise les victoires : il permet d'obtenir des prix individuels et tangibles en début d'année scolaire (par exemple du petit matériel scolaire), puis, après quelques semaines de pratique, des gratifications intangibles et collectives (par exemple, une activité ludique, offerte à toute la classe par les équipes gagnantes).



Validation Scientifique:

Des études menées à l'étranger ont démontré l'impact immédiat du GBG en milieu scolaire (à l'école élémentaire : réduction des comportements perturbateurs et de timidité excessive, amélioration des comportements prosociaux). D'autres études mettent en valeur son impact de moyen terme chez les bénéficiaires devenus collégiens (concentration améliorée, réduction de l'initiation précoce au tabac et à l'alcool) et lycéens (meilleure réussite au diplôme de fin d'études secondaires). Son impact de long terme chez les bénéficiaires du GBG devenus jeunes adultes (19-21 ans) a également été mis en évidence : réduction significative des conduites addictives (tabac, alcool, drogues illicites), des tentatives de suicide et pensées suicidaires, des troubles de la personnalité antisociale et des comportements criminels.

Les résultats de l'essai-pilote en France conduit par le Groupe de recherche sur la vulnérabilité sociale (GRVS) de 2015 à 2017 montrent que le GBG facilite l'atteinte des objectifs du Socle commun de connaissances, de compétences et de culture. Du côté des enfants, il favorise une amélioration de la coopération, une mise au travail plus rapide, une autonomie accrue, et davantage de concentration. D'autres progrès sont également observés : une meilleure confiance en soi, une meilleure implication, davantage de respect des pairs et des adultes, plus de solidarité, ainsi qu'une verbalisation améliorée des émotions et des argumentaires. Du côté des enseignants, il facilite la mise en œuvre d'une pédagogie bienveillante, l'appropriation de l'enseignement explicite des comportements sociaux, ainsi que la pratique d'une pédagogie différenciée, grâce au réinvestissement des données d'observation durant le temps scolaire ordinaire. De plus, l'acceptabilité du programme est élevée car il est bien accueilli par l'ensemble des enfants et par 90% des enseignants.

En 2024, Santé publique France prévoit de publier son évaluation d'efficacité du GBG en contexte français, qui s'appuie sur 19 000 séances GBG réalisées entre septembre 2015 et juin 2023.



Echelle de validation du programme :

Etudes nationales et internationales :

Etude de satisfaction/ faisabilité /acceptabilité	Prometteur	Validé
--	------------	--------

GBG



Références : BRADSHAW C.P., ZMUDA J.H., KELLAM S.G., IALONGO N.S. (2009). "Longitudinal Impact of Two Universal in First Grade on Educational Outcomes in High Schools". Journal of Educational Psychology, vol. 101, n°4, p. 926-937.

DOLAN L.J., KELLAM S.G., BROWN C.H., WERTHAMER-LARSSON L., REBOK G.W., MAYER L.S. et al. (1993). "The short-term impact of two classroom-based preventive interventions on aggressive and shy behaviors and poor achievement". Journal of Applied Developmental Psychology, vol. 14, n°3, p. 317-345.

FLOWER A., MCKENNA J.W., BUNUAN R.L., MUETHING C.S., VEGA R. (2014). "Effects of the Good Behavior Game on Challenging Behaviors in School Settings". Review of Educational Research, vol.84, n°4, p. 546-571.

KELLAM S.G., BROWN C.H., PODUSKA J., IALONGO N., WANG W., TOYINBO P. et al. (2008) "Effects of a Universal Classroom Behavior Management Program in First and Second Grades on Young Behavioral, Psychiatric, and Social Outcomes". Drug and Alcohol Dependence, vol. 95 (suppl. 1), p.1-28.

KIEFEL M., REYNAUD-MAURUPT C., POIDEVIN E. (2018). « Le programme américain Good Behavior Game : premiers éléments de compréhension de sa transférabilité en France ». Éducation, Santé, Sociétés, vol. 5, n°1, p. 99-119.

TRONCOSO P., HUMPHREY N. (2021). "Playing the long game: a multivariate multilevel non-linear growth curve model of long-term effects in a randomized trial of the Good Behavior Game". Journal of School Psychology, n°88, p. 68-84.