Le *Good Behavior Game*, concrètement

Des équipes, des règles et un seuil à ne pas dépasser

LA DÉMARCHE

1. **La classe est divisée en équipes**
   Les règles de la période sont énoncées et affichées avant de commencer. Le jeu est annoncé : les élèves savent qu'il est en cours.

2. **L'enseignant marque les écarts aux règles**
   Une marque au tableau pour l'équipe concernée, sans commentaire ni discussion.

3. **Toute équipe sous le seuil gagne**
   Ce n'est pas une compétition entre équipes : toutes peuvent gagner. C'est une contingence de groupe interdépendante.

4. **Récompense immédiate, puis hebdomadaire**
   1 à 2 minutes d'activité agréable aux équipes gagnantes, et une récompense plus substantielle en fin de semaine : dispense de devoir, récréation prolongée.

5. **On joue 3 à 5 fois par semaine, en allongeant peu à peu**
   Par tranches de 10 à 20 minutes au fil de l'année, jusqu'à 60 minutes de jeu.

EXEMPLE — TRAVAIL AUTONOME, 4E ANNÉE

1 ÉQUIPES	Quatre équipes. Au tableau : je lève la main pour parler, je reste à ma place, je travaille sur ma tâche. Le jeu est annoncé : 15 minutes, seuil de 4 marques.
2 MARQUE	Félix se lève sans permission : une marque à l'équipe 2, sans un mot.
3 SEUIL	*« Le jeu est terminé. Les équipes 1, 2 et 4 ont 4 marques ou moins : elles ont gagné ! »*
4 RÉCOMPENSE	Deux minutes de dessin libre tout de suite ; vendredi, 10 minutes de récréation de plus.
5 PROGRESSION	15 minutes en septembre, 30 minutes en novembre, toute la période au printemps.

RÉFÉRENCES

Smith, S. D., Rivera, F. A. P., DeFouw, E. R., Walbridge, F., Harris, T., Wilde, Z. C., Cotter, M. et Reichow, B. (2025). The Good Behavior Game as a universal preventive intervention: A systematic review of its long-term effects. *Prevention Science, 26*(6), 968-984. https://doi.org/10.1007/s11121-025-01833-8

What Works Clearinghouse. (2024, octobre). *Good Behavior Game* [Rapport d'intervention]. Institute of Education Sciences, U.S. Department of Education. https://ies.ed.gov/ncee/WWC/InterventionReport/728

Zimmerman, D. M., Najafichaghabouri, M., Joslyn, P. R. et Pinkelman, S. E. (2026). Social and ecological validity of the Good Behavior Game: A systematic review. *Journal of Behavioral Education, 35*(3), 340-379. https://doi.org/10.1007/s10864-024-09562-8

Note. Les IAg Claude et Consensus ont été utilisées afin de recenser la littérature pertinente, de rédiger une première version de cette infographie et d'en réviser la qualité de la langue.

Bernier, V. et Gaudreau, N. (2026, 9 octobre). *Quelles sont les meilleures pratiques lorsqu'un élève adopte des comportements perturbateurs qui nuisent au climat d'apprentissage ? Le* Good Behavior Game*, concrètement* [Infographie]. Questions de l'heure sous la loupe de l'UMR Synergia, Université Laval, Québec.

UMR synergia
Adaptation, bienêtre et réussite éducative