

# Le jeu en pédagogie

## Introduction

Le Jeu est associé à la notion de plaisir et l'école est associée à la notion d'effort et d'apprentissage. Alors le jeu a-t-il sa place à l'école ou au collège où présence horaires et programmes sont contraints ?

Si une des missions de l'école est l'apprentissage de l'effort et si tout enseignement exige de la part des élèves rigueur, concentration, ténacité, rien interdit aux enseignants d'avoir recours au jeu quand celui-ci contribue à faire progresser ses élèves.

Pour étudier le développement de l'enfant, Donald Winnicott, Jean Piaget, Lev Vygotsky, Jérôme Bruner et bien d'autres ont dirigé leur réflexion vers des démarches ludiques et leurs implications dans le développement de l'intelligence. Leurs recherches ont contribué à montrer l'importance du jeu dans le développement de l'enfant et par conséquent dans son utilisation dans les activités scolaires.

## 1. Définition générale du Jeu

Le jeu est défini dans la plupart des dictionnaires de langue courante comme une activité physique ou mentale, non imposée, purement gratuite, généralement fondée sur la convention ou la fiction, qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre d'autre fin qu'elle-même, d'autre but que le plaisir qu'elle procure.

Parmi ces caractéristiques, notons celles de gratuité et de plaisir, qui font que cette activité semble s'éloigner des obligations de la vie sociale. En tant que divertissement et amusement, il s'oppose à la contrainte.

### 1.1 Des conceptions différentes sur la nature du jeu

Ces conceptions concernent le jeu en général, y compris celui de l'adulte.

Selon **Roger Caillois**, le jeu sert à transformer de l'instinct en social, du naturel en culturel. Le jeu traduit et développe des dispositions psychologiques qui peuvent constituer d'importants facteurs de civilisation. L'intérêt du jeu étant la socialisation de l'individu. Il montre les rapports étroits entre les constituants du jeu et ceux de l'institution sociale. Il s'agit ainsi d'une activité :

- « - **libre** : à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux ;
- **séparée** : circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance ;
- **incertaine** : dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur ;
- **improductive** : ne créant ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte ; et, sauf déplacement de propriété au sein des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie ;
- **régulée** : soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte ;
- **fictionnelle** : accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante. »

**Gilles Brougère**, responsable du DESS en science du Jeu à Paris 13 donne une définition du jeu en cinq critères :

- **la fiction « réelle »**, faire semblant part toujours de la réalité. Le joueur s'y investit avec autant de sérieux que dans la réalité,
- **l'adhésion**, il n'y a jeu que si le joueur le décide,
- **la règle**, elle est indispensable pour la structuration du jeu,
- **la frivolité**, il n'y a aucune conséquence sur la réalité, il invite à de nouvelles expériences dans lesquelles on n'a pas besoin de mesurer les risques qui freinent. On est force de proposition, plus créatif. On peut se surpasser. Il répare les failles (voir l'enfant et le handicap),
- **l'incertitude**, c'est le moteur du jeu. Le jeu n'est jamais deux fois pareil. On ne sait jamais à l'avance comment il va se dérouler et finir.

## 2. Le jeu de l'enfant

Cependant le **jeu enfantin** a d'autres caractéristiques.

Le jeu est l'activité fondamentale de l'enfant. En effet, selon **Jean Chateau**, « l'enfant est un être qui joue et rien d'autre ». « Le jeu d'après **Vygotsky** comporte de façon condensée, tel un verre grossissant, toutes les tendances du développement de l'enfant. »

### 2.1 Pourquoi l'enfant joue-t-il ?

Selon **Winnicott**, l'enfant joue :

- par plaisir ;

- pour exprimer de l'agressivité (le jeu permet l'expression réprimée de la violence) ;
- pour maîtriser l'angoisse ;
- pour accroître son expérience ;
- pour établir des contacts sociaux.

Winnicott tient pour essentielle la distinction entre « game » : le jeu strictement défini par les règles qui en ordonnent le cours, et « play » : le jeu qui se déploie librement, activité caractéristique de l'enfant qui construit un espace potentiel dans lequel il expérimente ses angoisses.

## 2.2 Quels jeux pour l'enfant ? Classification de jeu

**Plusieurs auteurs ont essayé de proposer un classement.** À la vue des différentes analyses, il apparaît qu'établir une classification raisonnée du jeu s'avère être un exercice difficile car l'on aboutit à des typologies divergentes selon les perspectives de leurs auteurs : psychologique, psychopédagogique, anthropologique, empirique, utilitaire.

**Piaget** a établi une classification génétique avec une évolution en trois stades :

- les jeux d'exercices ;
- les jeux symboliques ;
- les jeux à règles (vers 5-6 ans).

**Chateau** s'en rapproche avec une classification en quatre étapes :

- jeux fonctionnels de la petite enfance ;
- jeux symboliques ;
- jeux de prouesse ;
- jeux sociaux.

**Caillois** s'attache plus à dresser une typologie des jeux selon quatre attitudes fondamentales :

- jeux de compétition (Agôn) ;
- jeux du hasard (Alea) ;
- jeux de simulacre (Mimicry) ;
- jeux de vertige (Ilinx).

Autre classification celle que **Denise GARON** psychopédagogue a présenté au Québec en 1982. (*Denise Garon, Le système ESAR, Electre, 2002*).

Classement selon le système ESAR.

Il propose aux utilisateurs des critères et objectifs permettant de mieux cerner les apports spécifiques des jeux et des jouets, pour améliorer le choix et mieux comprendre l'enfant qui joue.

Le système ESAR s'appuie sur le classement de type structuraliste Piagétien. Selon Piaget, les grandes étapes du développement sont des paliers que l'enfant franchit progressivement, dans un ordre bien précis et selon une évolution séquentielle, cumulative, hiérarchique et objectivement observable. Il peut avoir des retours aux paliers antérieurs tout au long de la vie.

**Jean Piaget** : Le jeu conduit de l'action à la représentation dans la mesure où il évolue de sa forme initiale d'exercice sensori-moteur à sa forme seconde de jeu symbolique ou jeu d'imagination. Le jeu est un moyen d'aborder le monde, il permet au Moi d'assimiler la réalité.

Période sensori-motrice (18 premiers mois) : l'enfant ne joue qu'en présence de l'objet.

Période représentative : (à partir de 2 ans) faire semblant, accès au symbolisme et à la présence de l'objet.

Période sociale : jeux à règle, le jeu permet à l'enfant d'assimiler la réalité (4 – 11 ans).

### E pour jeux d'exercice

Ces jeux font leur apparition avec les premiers exercices sensoriels et moteurs simples, sans but apparent. Ce groupe ludique privilégie l'exercice d'une action répétée pour le plaisir du résultat immédiat.

### S pour jeux symbolique

La représentation d'un objet par un autre et la stimulation caractérisent ces jeux. Aussi, l'enfant commence à faire semblant, il s'imite à travers un autre, puis il joue à divers rôles sociaux du monde des adultes.

### A pour jeux d'assemblage

Ces jeux constituent pour Piaget un palier intermédiaire entre le jeu d'exercice sensori-moteur et le jeu symbolique et également entre le jeu symbolique et le jeu à règles. L'utilisation de l'assemblage entraîne l'enfant à combiner, à construire, à agencer, à monter plusieurs éléments vers un but, une tâche précise.

### R pour jeux de règles simples et complexes

Les règles du jeu deviennent de plus en plus complexes et indépendantes de l'action et portent sur des raisonnements, des combinaisons logiques, des hypothèses, des stratégies, et des déductions intériorisés dans des jeux de réflexion et des stratégies complexes.

Même si aujourd'hui les neurosciences remettent en question cette approche par leurs découvertes sur le cerveau, la classification déclinée en catégories de compétences n'en reste pas moins intéressante pour des pédagogues. La ludothèque de l'IUFM de Paris utilise ce classement car il permet de sélectionner les jeux en fonction des compétences visées.

Le système ESAR est un système de classification à facettes qui permet de regrouper des aspects généraux pour présenter l'objet analysé et des aspects spécifiques pour décrire ses particularités.

Chaque objet de jeu est analysé d'après 6 facettes qui composent le système :

Facette A : les activités ludiques (d'après les travaux de Piaget). Elle donne son nom au système,

Facette B : les conduites cognitives,

Facette C : les habiletés fonctionnelles,

Facette D : les activités sociales,

Facette E : les habiletés langagières,

Facette F : les conduites affectives.

On établit une cotation des objets de jeux suivant un protocole précis.

L'utilisation de l'outil d'analyse proposé par Denise Garon montre toute sa richesse pour un enseignant. Par exemple on peut imaginer la création d'un réseau de jeux au service d'une compétence donnée qui permettra une pédagogie différenciée et une continuité dans les niveaux. A nous de nous emparer de ce dispositif pour le plus grand profit de nos élèves.

### 2.3 Différentes approches du jeu

On oppose classiquement le jeu au **travail**. Dans le premier il n'y a pas d'obligation, pas de production autre que le **plaisir**. Dans le second, les productions sont évaluées, contrôlées... Il se profile une similitude de structure (action) mais une différence de fonction (liberté/contrainte et gratuité/rentabilisation), ce qui va à l'encontre de ce que l'on a l'habitude de pratiquer à l'école. Cependant le jeu prend en compte la motivation de l'enfant et son plaisir. C'est une des raisons qui font que des pédagogues se sont penchés dès le début du 20<sup>ème</sup> siècle sur l'intérêt du jeu à l'école. Il existe un parallèle entre le jeu et le travail. Jouer c'est se donner une tâche à accomplir et se fatiguer, se forcer. Dans le jeu il y a une forme de devoir. On se donne un programme. Le jeu nécessite de la rigueur.

#### L'approche de Jean Chateau

Jean Chateau, explique que l'enfant qui joue a besoin de règles et d'ordre, d'autant plus qu'il tient une place dans une équipe et se trouve intégré à un groupe social. La facilité n'intéresse pas le joueur. En termes scolaires, on peut dire que l'enfant mobilise ses facultés physiques, intellectuelles et morales.

Le rôle du maître est alors essentiel : le maître donne et fait confiance à l'élève, il lui apporte les règles du jeu, recueille ses réactions et en tient compte dans sa pédagogie.

Selon Chateau, le jeu en classe reste cadré et lié à la notion de sérieux et de rentabilité. Le travail scolaire doit se situer à mi-chemin entre le jeu et le travail.

#### L'approche de Célestin Freinet

Le pédagogue Célestin Freinet a, quant à lui, banni le jeu en tant qu'activité pédagogique. Si les jeux ont eu leur place en tant que « jeux de détente compensatrice » induits par un travail imposé dans la pédagogie traditionnelle, il ne veut pas en entendre parler dans sa pédagogie novatrice. « Baser toute une pédagogie sur le jeu, c'est admettre implicitement que le travail est impuissant à assurer l'éducation des jeunes générations. »

Freinet distingue le « jeu-travail » et le « travail-jeu ». Sa pédagogie repose sur le « travail-jeu » : un travail qui apporte autant de satisfaction que le jeu. Il lui oppose le « jeu-travail » ou jeu dit éducatif, stratégie pédagogique élaborée par l'adulte.

#### Les approches actuelles

La distinction, toutefois, entre « travail-jeu » et « jeu-travail » paraît bien mince et, considérant toutes les qualités inhérentes au jeu, il demeure intéressant de l'envisager comme activité ponctuelle d'un apprentissage dans son ensemble. Par ailleurs, les conceptions énumérées ci-dessus sont maintenant enrichies par des travaux de psychologues, lesquels intègrent l'activité ludique dans une approche multisensorielle de l'apprentissage.

## 3 Le jeu et les apprentissages

Vouloir utiliser le jeu dans l'enseignement se trouve justifié par la connaissance de l'intérêt du jeu pour l'enfant.

En fait, le jeu représente à la fois une source de motivation et de plaisir (fonction d'appel) et le moyen d'exercer des compétences langagières dans des situations vivantes où l'élève est impliqué en tant qu'acteur (association du dire et du faire).

La langue est mise en action et utilisée dans un contexte fonctionnel de communication. Le jeu permet de mémoriser par la pratique orale fondée sur la répétition des structures.

Les types de jeux auxquels on a recours dans l'enseignement à l'école primaire sont les jeux à règle, les jeux de réflexion et de logique.

### 3.1 Les avantages du jeu dans l'enseignement

Le jeu permet :

- de proposer une grande variété de situations motivantes et familières ;
- de modifier le rythme d'un cours et de relancer l'intérêt des élèves ;

- d'apporter aux élèves un moment où ils s'approprient l'action ;
- d'améliorer les compétences langagières par une mise en situation ;
- d'obtenir une attention et une implication de l'ensemble des élèves ;
- de faire participer les élèves timides ou anxieux.

Et surtout de mettre en place une communication d'élève à élève pour rompre avec le dialogue élève-professeur ou classe-professeur, celui-ci étant directif et limitant les échanges verbaux.

### 3.2 Les limites du jeu dans l'enseignement

Toutefois, il convient de mesurer les limites des activités de jeu.

Le jeu intervient à un moment précis de l'apprentissage et ne peut représenter une leçon à part entière.

Il permet l'assimilation de notions déjà clarifiées, ou leur mémorisation à long terme.

L'enfant en situation de jeu exerce ses compétences, mobilise ses connaissances et les met au service de l'activité pour laquelle il recherche avant tout un plaisir.

Ce point est particulièrement important à souligner : le jeu constitue un précieux outil pédagogique d'approfondissement et d'appropriation. On ne peut espérer l'utiliser pour introduire de nouvelles notions car il manquerait un temps dans le déroulement du processus, celui de la clarification de la compréhension, et de l'assimilation à travers plusieurs contextes.

D'autre part, le jeu ne saurait être un moment propice à l'évaluation individuelle, des facteurs émotionnels et l'aspect compétitif de certains jeux modifiant les comportements des enfants face à une tâche à accomplir.

### 3.3 Les contraintes liées au jeu dans l'enseignement

Le jeu en classe apporte aussi un certain nombre de contraintes pour l'enseignant. Le temps de déroulement d'un jeu doit être bien calculé pour entrer dans l'horaire, pour éviter lassitude ou frustration, pour être productif !

Il ne faut pas se cacher que le jeu induit une certaine effervescence lorsqu'il comporte une compétition ou un challenge, car les enfants s'impliquent sans réserve dans un jeu motivant. Il convient de fixer des règles de conduite dès le début.

La prévision et la préparation du matériel nécessaire au jeu peut être très simple ou demander un réel investissement en temps et en imagination (jeux à base de cartes).

L'utilisation des jeux en classe est donc à la fois très avantageuse, limitée dans ses objectifs et parfois contraignante dans son organisation matérielle. Toutefois, elle constitue un outil irremplaçable à certains moments de l'apprentissage par l'attrait et l'implication qu'elle suscite chez les élèves.

## Conclusion

**En résumé**, on peut justifier l'utilisation du jeu à l'école car :

- Il contribue au sentiment d'appartenance à un groupe. Il permet de développer des situations d'entraide, la nécessité pour chacun de verbaliser sa démarche et le contrôle de la proposition de l'autre.
- Il conduit à une meilleure tolérance face à l'échec. Bien des élèves n'entrent pas dans le processus d'apprentissage et dans la voie de la réussite parce qu'ils n'acceptent pas l'échec ou l'erreur. Avec le jeu on apprend à gagner et à perdre. Le manque de réussite est dédramatisé, il ne dépend pas seulement d'une validation extérieure et bénéficie d'un relâchement de la censure.
- L'élève devient sujet de ses apprentissages et non plus acteur. Les contraintes du travail sont mieux supportées. C'est une activité qui permet à l'élève de se mobiliser en investissant son énergie disponible dans un domaine particulier.

### Rôles du jeu au niveau

- Cognitif : Piaget : il permet à l'enfant de comprendre le monde qui l'entoure et de mieux saisir les rapports entre les différents éléments de son environnement
- Affectif : Winnicott : le jeu est l'espace intermédiaire où se négocie pour l'enfant l'acceptation de la réalité
- Social : Roger Caillois : le jeu est un agent d'intégration sociale et culturelle

## Quand et comment utiliser le jeu en SEGPA ?

La situation de jeu ne se superpose pas à la situation de travail. Quand on introduit le jeu en classe, il est nécessaire d'en expliquer le cadre et d'en indiquer les limites et les objectifs lorsqu'un apprentissage est visé. C'est à ses conditions qu'il trouve sa place à l'école. Il ne s'agit pas d'instaurer un moment récréatif. Il faut éviter d'en faire un outil de régression collective.

Plusieurs possibilités pour mettre en place les jeux dans les situations d'apprentissages : en début, au cours ou en fin des séquences d'apprentissages selon les objectifs visés.

Quelques précautions à prendre :

1. **Le jeu** a pour l'enseignant, au contraire de l'enfant, une visée... utilitaire et pédagogique. **le jeu** en situation pédagogique est le moyen de tenter **d'atteindre un objectif**. Toutefois, il est illusoire de croire que le seul fait de jouer et même de réussir dans le jeu crée chez le joueur les conditions d'une évolution. Il faut donc permettre au joueur d'effectuer un transfert entre la situation de jeu et la situation d'apprentissage. Ce qui se fait dans l'après jeu lors de l'analyse du jeu.
2. **Bien spécifier le temps du jeu et les règles du jeu**. Annoncer clairement qu'on est dans l'exploration, dans un cadre où l'obsession du résultat ne doit pas paralyser l'imagination, la recherche de solution originale. Le jeu doit servir un objectif précis.
3. Laisser la place à l'erreur et ne pas stigmatiser le perdant. L'erreur est constitutive du jeu. C'est souvent dans l'erreur que le joueur comprend et mémorise une règle. Il faut donc le laisser oser, essayer, se tromper et recommencer. Veiller à placer les joueurs en petites équipes, la défaite étant alors plus facile à supporter que si le joueur était seul.
4. **Se faire plaisir** : choisir un jeu avec lequel on se sent à l'aise et qui nous plaît. Les participants ressentent votre état d'esprit et s'impliqueront d'autant plus que vous aurez créé un climat sympathique et que vous vous amuserez vous-même.

Le jeu est une méthode gagnant-gagnant : l'élève se sent acteur, impliqué, il fait des efforts sans en ressentir la difficulté. L'enseignant voit les notions comprises par un plus grand nombre de ses élèves en particulier ceux qui montraient de la peine à suivre les cours.

Pour des jeux en SEGPA, le site de Ludus propose un certain nombre de jeux en histoire, géographie et éducation civique. Il propose une démarche pour l'élaboration et la construction de nouveaux jeux.

#### **Jeux de réseau :**

Objectifs :

- se déplacer sur un quadrillage à deux dimensions
- mettre en place une stratégie pour gagner
- adapter son jeu en fonction des réactions du partenaire
- jouer avec autrui
- en équipe coopérer pour gagner dans l'après jeu
- clarifier sa pensée, justifier ses choix, argumenter (il contribue à perfectionner son langage)