Le jeu en vaut la chandelle

Jouer à l'école peut paraître frivole. Pourtant beaucoup d'enseignants prônent une utilisation du jeu dans les classes. Quels enjeux, quelles définitions, quels intérêts éducatifs d'une telle pratique ?

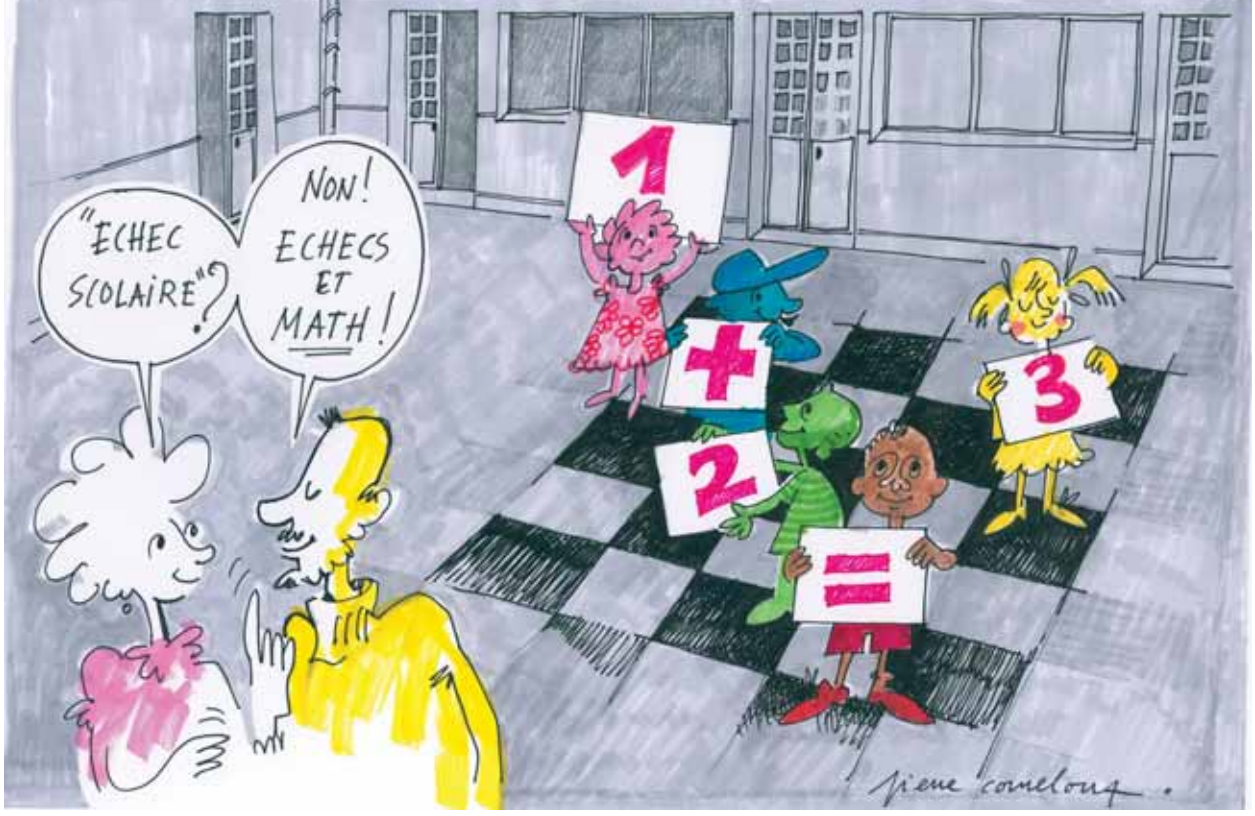
Dossier réalisé par
Lydie Buguet,Philippe Hermant, Pierre Magnetto, Arnaud Malaisé, Sébastien Sihr

"*A partir du moment où l'enseignant a une action éducative et pédagogique dans la conception de sa classe, le jeu n'est pas occupationnel »*, affirme Aminata Diallo, conseillère pédagogique départementale maternelle du Val-de-Marne (lire page 16). A l'école l'enfant joue. Dans la cour de récréation, dans le coin jeu de la classe de petite section, en cours d'éducation physique et sportive, il joue. Mais quelle place le jeu doit-il tenir à l'école ? A la maternelle, la question ne se pose pas. Les programmes sont clairs (lire ci-dessous) et considèrent le jeu comme une *« activité normale de l'enfant »*, *« primordiale »* même, insiste Aminata Diallo. Pour elle, le jeu permet à l'enfant de *« s'exercer dans les deux domaines que sont le langage et le vivre ensemble »*. Le travail des enseignants, dans les plus petites sections, est essentiellement centré sur des activités ludiques. *« Le jeu c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, c'est sa vie. L'enfant qui joue à l'école maternelle s'initie à la vie scolaire. Et l'on oserait dire qu'il n'apprend rien en jouant ? »* écrivait Pauline Kergomard, fondatrice de l'école maternelle en France à la fin du XIXe siècle. Les programmes actuels restent en accord avec ses préceptes. En revanche, ils sont particulièrement muets dès lors qu'il s'agit de l'élémentaire. Et même, avec l'organisation des enseignements en cycles, c'est dès la grande section que leur pertinence à l'école est interrogée.

> " Le jeu libre a du mal à trouver sa place à l'école car il impose un changement de posture de l'enseignant."

D'exercice ou d'assemblage, symbolique, du semblant ou encore à règles, le jeu joue un rôle dans le développement psychologique et affectif des plus petits. Mais dès le cycle 2 la présence du jeu dans l'enceinte de la classe n'est pas évidente pour tous, encore faut-il préciser ce qu'on entend par là. Trois types de situation de jeux sont répertoriés : la situation de jeu libre, le jeu contraint et le jeu didactique (lire page 18). Le jeu didactique est souvent utilisé pour permettre d'entrer plus facilement dans un apprentissage. Situation d'entraînement avec des objectifs établis, ce jeu a-t-il encore à voir avec le jeu ? Non, répliquent certains pour qui le jeu ne peut pas servir de caution à des apprentissages scolaires ; du moins tant que le véritable enjeu de l'activité, à savoir l'entrée explicite dans un apprentissage conscient, n'est pas expliqué aux élèves afin de lever toute confusion quant à la finalité de l'action. Les enseignants manquent souvent de connaissances pour savoir où ils situent leur utilisation du jeu, pour choisir des types de jeu appropriés. Les formations sur le sujet étant quasi inexistantes hors des structures associatives.

La plupart des enseignants utilisant le jeu à l'école, reconnaissent son intérêt du point de vue didactique. Mais ils le considèrent avant tout comme une activité *« libre et gratuite »*. Libre car le joueur décide de sa participation ou non, gratuite car comme le définit Gilles Brougères, professeur en sciences de l'éducation à l'Université Paris



Le jeu est un besoin vital, un outil social, un objet de culture. Son intérêt éducatif est à la fois affectif social et cognitif.

XIII (lire page 19), *« c'est une activité frivole protégée du risque »*. Le jeu libre a du mal à trouver sa place à l'école car il impose un changement de posture de l'enseignant qui peut déstabiliser. *« Cette réalité renvoie au modèle pédagogique français centré sur l'enseignant, la consigne »*, poursuit l'universitaire. Mais l'intérêt du jeu libre et gratuit est justement de placer le maître dans une situation nouvelle. Il peut être à la fois observateur et joueur, laissant l'initiative à l'élève.

Comme le montrent les projets qui se sont montés autour de la maison des jeux à Grenoble (lire pages 16 et 17), le jeu traditionnel peut être développé pour lui-même. D'abord et surtout, car c'est un objet culturel au même titre que les oeuvres littéraires ou plastiques. Le patrimoine ludique mondial est très riche et les types de jeux sont multiples : stratégie, rapidité, coopération, parcours, chasse... Chacun peut y trouver son compte. L'intérêt éducatif est divers, à la fois affectif, social et cognitif (lire page 18). Respecter des règles que l'on s'impose en jouant, prendre une décision, accepter de prendre des risques, accepter de perdre... autant de compétences transversales en terme scolaire qui sont de l'ordre du vivre ensemble, de l'éducation civique. Les relations entre jeu et langage sont elles aussi importantes. *« C'est en verbalisant sa stratégie qu'il apprend à construire un plan, à articuler entre elles chacune des étapes »* explique Didier Faradgi, concepteur de jeux intervenant en IUFM. C'est en passant par le langage que l'enfant entre dans l'anticipation et qu'il peut justifier une décision en détaillant les répercussions qu'elle peut avoir sur le jeu. Ces approches diverses sont non seulement d'un grand intérêt pour le développement de l'enfant, mais qui plus est, passent par de grands moments de plaisir.

Le jeu dans les programmes

Les programmes du cycle I qualifient le jeu *« d'activité normale de l'enfant »* qui *« permet l'exploration des milieux de vie, l'action dans ou sur le monde proche, l'imitation d'autrui, l'invention de gestes nouveaux, la communication dans toutes ses dimensions, verbales ou non verbales, le repli sur soi favorable à l'observation et à la réflexion, la découverte des richesses des univers imaginaires... »*.
Le cycle I permet à l'élève *« d'entrer dans cette articulation entre jeux et activités par laquelle il deviendra progressivement un écolier »*. Cette place accordée au jeu à l'école par les instructions officielles diminue avec l'accroissement de l'âge des élèves. Aux cycles II et III, le jeu est alors uniquement conçu comme une situation pédagogique à mettre en œuvre au travers d'activités de langues, d'écriture, de mathématiques et en éducation physique et sportive. Il n'existe pas en tant que tel.

GRENO

"TOUT AU LONG DE LA MATERNELLE"

Depuis 1991 la maison des jeux de Grenoble promeut le jeu libre et gratuit. De nombreux projets se sont montés dans les écoles où le jeu se joue, s'invente, se fabrique pour l'éducation et le plaisir.

Quelle place a le jeu à l'école maternelle ?
Elle est primordiale. Le jeu, c'est non seulement donner du plaisir aux enfants, faire naître des motivations d'actions et d'apprentissages, mais également permettre de s'exercer, dans des conditions de vie sociale réelle, dans les deux domaines que sont *« le langage »* et *« le vivre ensemble »*. Son rôle est important, et doit être présent tout au long de la scolarité à l'école maternelle.

Qu'apporte-t-il ?
Grâce au jeu, l'enfant vit beaucoup de moments où il pense échapper au regard de l'adulte et où il crée vraiment des relations avec ses pairs. Relations, dans lesquelles il va communiquer lors de situations réelles, partager des émotions et des sentiments sans médiation d'adultes.
L'enfant de petite section va apprendre à faire, à jouer avec les autres, à tolérer l'autre, à le prendre en compte. Commencer avec des jeux où l'enfant jouera souvent seul puis des jeux à deux, pour finir avec des jeux extrêmement organisés, en grande section.

Quel rôle a l'enseignant dans la mise en place du jeu ?
Il me semble tout à fait primordial. Souvent, le reproche fait aux jeux est d'être occupationnel. Mais, à partir du moment où l'enseignant a une action éducative et pédagogique dans la conception de sa classe, tant géographique que matérielle, le jeu ne l'est pas.
D'autre part, les jeux vont lui permettre d'avoir un regard sur différents aspects du comportement de l'enfant. Comment il évolue dans le lieu où il a choisi d'aller, où il doit tolérer les autres. Un enfant qui ne parlera pas à l'enseignant pourra être tout à fait loquace avec ses pairs dans un coin jeu. Là, c'est le regard et l'acuité de l'enseignant qui vont lui permettre de prendre des notes, d'observer l'enfant pour avoir une idée de ce qu'il doit travailler avec cet enfant et comment le travailler.

Aminata Diallo, Conseillère pédagogique départementale mission «école maternelle » du Val de Marne*

* www.ac-creteil.fr/id/94/c14/maternelle/html/mission_espace_index.html

A Grenoble, les jeux ont leur maison... Une petite maison sur les quais de l'Isère, qui depuis 15 ans, abrite des jeux multiculturels aussi divers que l'alquerque, *« shut the box »* ou le Fanorana. Attention, ce lieu n'a rien d'un musée, ici on joue et on fait la promotion du jeu libre et gratuit. Dans la ville, les *« dames chinoises »* et autres *«Sortilèges»* se sont répandus et à Grenoble on a pris l'habitude de sortir les plateaux de jeux dans les centres culturels mais aussi dans l'école. Il faut dire que cette maison a été imaginée par deux enseignants Claude Carrara et Clément Glangeaud qui, passionnés, ont voulu faire entrer les jeux dans leurs classes. Une association d'éducation populaire est née. Deux postes d'enseignants mis à disposition ont été créés*. Et depuis, chaque année, une quinzaine d'écoles de l'agglomération montent un projet sur le jeu tandis qu'une cinquantaine d'autres sont adhérentes de l'association et empruntent du matériel.

Mais pourquoi jouer en classe ? D'abord et avant tout explique Thomas Granjon, animateur de la maison des jeux, parce que le jeu est une pratique culturelle au même titre que la musique, le théâtre. *« Le patrimoine ludique international est très riche. Quand, par exemple, une classe découvre les cultures afri-*

BLE : CULTURES EN JEUX

caines les enseignants nous sollicitent et nous leur proposons des jeux traditionnels comme l'awélé », précise-t-il. Béatrice, maître E, utilise le jeu avec ses élèves. Elle raconte le plaisir de certains enfants d'origine africaine et malgache à retrouver des objets que leurs grands-parents ont amenés avec eux. Elle insiste aussi sur l'importance que peut prendre le jeu dans la remédiation. *« Se plier volontairement à des régles, accepter d'être tour à tour perdant ou gagnant sont des préalables indispensables au jeu et qui manquent souvent aux élèves en difficulté qui n'osent pas prendre le risque de se tromper ».*

Le jeu développe des compétences transversales qui sont aussi de l'ordre du vivre ensemble, de l'éducation civique. Marie-Dominique Noblet, enseignante remplaçante, a initié un travail autour du jeu avec une classe de CE2 dans une école de ZEP. Partant du constat que les temps de récréation étaient difficiles, le conseil d'enfants a réalisé un règlement de cour et sa classe s'est lancée dans la réalisation de jeux pour proposer d'autres occupations. Avec les animateurs de la maison des jeux, les enfants ont construit des billards en bois, des maxi-flitzers... Ils ont appris à jouer et ont été chargés d'animer une salle de jeux. *«L'ambiance a changé considérablement et les élèves ont découvert qu'ils pouvaient jouer à autre chose qu'au foot ».* Mais pour Marie-Dominique, le temps du jeu ne s'arrête pas à la cour de récréation. *« Faire jouer le plus de monde possible »* a été l'objectif qu'elle s'est fixé avec une classe de CE1/CE2. Pour cela les enfants sont d'abord allés à la découverte de jeux différents. Une fois les jeux connus et maîtrisés, des rencontres aves des classes extérieures et les parents ont été organisées. Les enfants sont alors devenus animateurs, responsables d'une table de jeu, capables de conseiller, d'expliquer les règles, de gérer le matériel. L'enseignante insiste sur cette dimension du jeu qui favorise une grande autonomie des élèves. Depuis cette remplaçante a toujours quelques jeux dans sa malette et elle-même n'hésite pas à jouer avec et contre ses élèves. *« Tous les joueurs sont à égalité face au jeu. Les élèves n'en reviennent pas de pouvoir battre les adultes. »*

On l'aura compris, dans la dynamique de *la maison des jeux* on joue pour le plaisir et c'est parce que le jeu est libre et gratuit que l'intérêt éducatif est garanti. L'enfant est acteur et volontaire. Si l'intérêt éducatif du jeu est évident il n'est pas pour autant un support d'apprentissage en soi. *« Si nous jouons à* Shut the box *explique Thomas, nous allons utiliser des compétences mathématiques mais elles doivent être acquises en amont. Le jeu ne remplace pas une leçon ni même des exercices d'application ».*

Yoté, Gomoku, Tic tac toe, Fanorana, le patrimoine ludique mondial est d'une grande richesse.

Ce qui n'empêche pas Béatrice de détourner les règles d'un jeu : *« J'ai fabriqué un jeu de consignes dans lequel les enfants doivent réaliser des actions concrètes. C'est une démarche pour entrer autrement dans les apprentissages. Mais les enfants ne sont pas dupes, ils savent qu'ils sont en train d'apprendre ».* Le jeu pédagogique n'empêche pas le jeu libre et gratuit mais les deux ne sont pas à confondre, Béatrice poursuit : *«Alors que l'école aime les réponses formatées, le jeu est une rare occasion de montrer à l'enfant qu'il peut prendre des décisions et penser par lui-même ».* Une occasion à ne pas manquer.

*mais a cette rentrée, un poste a été supprimé et le second est menacé.

LES PARENTS EN PISTE

Dans la classe de CM1 de l'école André Malraux de Villiers-sur-Orge, les jeux sont inscrits dans l'emploi du temps de la classe. Au mois de septembre les enfants ont découvert des jeux coopératifs de l'Office central de la coopération à l'école (OCCE) qui leur ont permis d'acheminer ensemble de l'eau en Afrique. A partir du mois de janvier, le samedi matin de 10h20 à 12h00, quarto, échecs, puissance 4, jeu de dames, bataille navale sont au programme. Ces joutes pacifiques ont lieu avec les parents volontaires qui le temps d'une matinée se confrontent aux équipes d'enfants. Patricia, l'enseignante, a choisi cette configuration pour favoriser les échanges oraux : *« L'objectif est que les enfants élaborent à deux une stratégie. La présence des parents régule l'énergie des enfants habitués depuis tout petits à jouer pour gagner. »* Pour l'enseignante il est aussi question de transmettre un patrimoine culturel qui se perd en même temps qu'un plaisir qu'elle a elle-même eu enfant.

FAIRE SES CHOIX

Ce n'est pas toujours évident de choisir un jeu adapté, mais les différentes classifications des jeux permettent de guider ce choix. Parmi celles-ci, le système ESAR (exercice, symbolique, assemblage, règles), inventé par Denise Garon, psychopédagogue québécoise, est largement utilisé par les ludothèques. Il s'appuie sur les travaux de Piaget qui a décrit différentes familles de jeu et leur apparition chronologique chez l'enfant. Chaque objet de jeu est analysé d'après six facettes : les activités ludiques, les conduites cognitives, les habiletés fonctionnelles, les activités sociales, les habilités langagières et les conduites affectives. Cette analyse permet de décrire chaque objet de jeu en fonction des compétences qu'il requiert. Les jeux sont ensuite classés en six grandes familles : sensori-moteurs ou jeux d'éveil, symboliques ou jeux d'imitation, assemblage ou jeux de construction, adresse, à règles simples et à règles complexes. Dans la théorie piagétienne, chaque famille permet de préparer la suivante, même si cela ne signifie pas un abandon de la précédente. Les adultes peuvent encore pratiquer des jeux symboliques comme les jeux de rôles. Il n'y a donc pas possibilité de construire une progression pédagogique sur la base des stades de développement de l'enfant.

La typologie ESAR permet ainsi de construire une offre de jeu diversifiée pour l'ensemble des élèves.

METTRE EN PLACE DES SITUATIONS LUDIQUES

Quelles sont les différentes situations de jeu. Quels en sont les enjeux et quelle est la place de l'enseignant pendant ces activités ?

Le jeu peut se mettre en place à l'école lors de situations variées et clairement définies pour l'enfant.

Il existe trois types de situations de jeu (1) pouvant être mise en place à l'école. Et ce en recherchant plaisir de l'activité pratiquée et pleine adhésion des élèves y participant.

La situation de jeu libre est avant tout centrée sur l'enfant avec pour objectif immédiat de jouer.. Le jeu est ici construit comme un objet social touchant des compétences transversales de connaissance et développement affectif de soi : accepter de perdre, d'entrer dans le jeux avec d'autres comme tout autant de problèmes à résoudre. Ce type d'approche pour aller vers *« un rendement pédagogique »* optimal, réclame du temps et de nombreuses rencontres avec des jeux variés. *« On n'acquiert pas une culture littéraire en allant une fois au théâtre ou en ne lisant qu'un poème par an »* explique Jean Pierre Sautot maître de conférence à l'IUFM de Lyon et auteur de « jouer à l'école.

Présent à l'école maternelle sous forme de jeux d'assemblage ou symboliques (poupée, voiture...), le jeu tend à disparaître en élémentaire (jeux de règles ou de plateaux).

Difficile, la posture de l'enseignant est en retrait. Pour Jean Pierre Sautot, *« A lui de penser le jeu libre comme un temps institué »*.

Le jeu contraint, autre pratique culturelle, développe des compétences et des connaissances dans et sur le jeu.

L'enseignant aménage un espace de jeux où l'enfant se positionne pour apprendre à jouer en découvrant des jeux du monde et leurs règles. Cela implique une capacité à réfléchir, à avoir une stratégie, une implication dans le respect de règles communes tout en prenant en compte les choix de l'autre.

L'enseignant a ici un rôle de transmission des compétences de joueur.

Enfin, le jeu didactique s'appuie sur le savoir. L'enfant joue pour apprendre au regard d'objectifs spécifiques d'apprentissage identifiés au préalable par le maître. Avec des jeux de société, transformés ou créés, l'enseignant est à l'origine d'une situation fictive ludique qui va permettre aux élèves de *« manipuler des concepts inscrits dans le jeu »* (2). On joue à la marchande et donc on met en jeu des compétences sur les échanges de monnaie et des connaissances mathématiques. Avec une attitude plus directive, l'enseignant ne laisse pas le choix à l'élève de jouer ou de ne pas jouer, ce qui change de fait la nature du contrat didactique pour ce dernier. À l'enseignant alors d'être explicite et de présenter l'exercice comme portant sur des aspects scolaires(3).

L'enjeu est donc pour qu'il y ait jeu, de créer les conditions d'un investissement libre de l'élève en tant que joueur : une adhésion au projet didactique en somme comme dans toute autre situation pédagogique.

(1) *Jouer à l'école*, CRDP de Grenoble

(2)M. Prouchet et J.P. Sautot, formateurs à l'IUFM de Lyon

(3)Laurent Lescouarch, enseignant spécialisé, université de Rouen *cahiers pédagogiques,* décembre 2006

SE CONSTRUIRE, DECOUVRIR L'AUTRE
ET DEVELOPPER UNE REFLEXIVITE

Gilles Brougères définit le jeu et sa place à l'école. Est-il un vecteur d'apprentissage ? Lequel et à quelles conditions

Entretien avec

Gilles Brougères

Professeur en sciences de l'éducation, responsable du DESS en sciences du jeux à l'université de Paris 13.

Vous avez travaillé sur la relation entre jouer et apprendre en constituant notamment un outil d'analyse pour caractériser les situations de jeu. Qu'en est-il ?

Cinq critères peuvent caractériser l'activité de jeu, ce qui ne signifie pas que sans un des critères, on ne puisse pas parler de jeu : le deuxième degré ou faire semblant qui suppose une mise à distance de l'activité, la présence de décisions qui permettent au joueur de prendre des initiatives et faire des choix, la règle, instaurée au préalable, négociée au cours du jeu ou construite au fur et à mesure de l'activité, l'incertitude quant au résultat. Enfin, c'est aussi une activité frivole avec une minimisation des conséquences, protégée du risque, ce qui permet à l'enfant de s'engager fortement.

Qu'est ce que cela implique d'un point de vue pédagogique ?

Les pratiques pédagogiques impliquent souvent faire semblant et règles. Cela rejoint ce que mettent en place parfois les enseignants dans des situations de simulation, comme parler une langue étrangère entre francophones. Mais le jeu implique plus, et peut apparaître difficile à accepter : l'incertitude est légitimement angoissante pour l'enseignant qui aime bien savoir où il va. De plus, la frivolité est difficile à maintenir quand on a des objectifs pédagogiques. Ce sont des critères qui posent problème dans le cadre scolaire. Pour ces raisons, le jeu à l'école devient une activité mixte mêlant forme ludique et forme éducative d'apprentissage. Parfois, l'enseignant l'utilise sans savoir au préalable quelle forme d'apprentissage il recouvre. Une autre voie plus pragmatique amène l'enseignant à transformer, retravailler en profondeur un jeu, à lui donner une nouvelle forme éducative pour qu'il obéisse à une logique pédagogique. S'agit-il encore de jeu ? Il est le signe de la créativité enseignante au service de l'apprentissage.

De fait, quelle place le jeu tient-il à l'école ?

Une place plutôt réduite si on le compare à d'autres pays nordiques ou anglo-saxons qui partent de l'initiative de l'élève et de ses activités. En France, le jeu est souvent cantonné à l'activité sportive, à un moment de fin de travail, à l'espace de la cour de récréation sans que l'enseignant puisse observer et évaluer l'impact de ces situations de jeu libre. C'est en effet une attitude peu naturelle pour lui. Cette réalité renvoie au modèle pédagogique français centré sur l'enseignant, la consigne. A contrario, le jeu donne pouvoir et initiative à l'enfant. Sans dire que ce genre d'approche est complètement absente dans les classes, il y a donc là, pour l'enseignant, une incompatibilité assez difficile à gérer.

Et pourtant, il existe un lien entre jouer et apprendre...

Pas obligatoirement, car au départ les enfants ne jouent pas pour apprendre mais pour le plaisir de l'activité. En fait, le lien est complexe et renvoie plus à une façon de concevoir l'apprentissage et l'enfant plutôt qu'à une vérité scientifique. Ceci dit, je pense que la relation entre jouer et apprendre est la même que celle que l'on trouve dans les autres actions de la vie courante. Les enfants apprennent en fait dans des tas de situations et à ce titre le jeu est une piste pédagogique à exploiter à l'école pour apprendre, non pas parce que cette dernière aurait une valeur miraculeuse, mais parce que toute activité de la vie quotidienne peut être l'occasion d'apprendre ou même de consolider des apprentissages. De plus, il existe une multitude d'activités ludiques si bien qu'on ne peut donc pas raisonner de manière globale. L'enjeu est alors de mettre en relation les jeux dans leur diversité et les objectifs affichés et de voir si cela a un intérêt pédagogique. Cette voie nécessite un dispositif d'observation afin de proposer par la suite aux enfants des activités d'apprentissage ciblées, non nécessairement ludiques. L'enseignant reste dans la dynamique de la situation vécue par les enfants et s'appuie sur ce qu'il a observé.

Quels intérêts aurait-il alors ?

Le jeu est un élément parmi d'autres. Il va conduire à poser des questions sur la construction globale d'apprentissage qui ne fonctionne pas uniquement sur la séparation entre l'école et le monde. On trouve ici l'idée de construction de soi, de découverte de l'autre, d'apprentissage ouvert et informel.

Le jeu permet à l'enfant de développer une réflexivité et un discours quand le maître a mis en place des dispositifs adaptés au retour sur les situations ludiques.