Le jeu

I / Définitions.

Etymologiquement : - jocus : amusement, badinage.

- ludus : jeu, apprentissage, école.

Dictionnaire usuel : « Activité physique ou mentale qui n'a pas d'autre but que le plaisir qu'elle procure. »

« Activité organisée autour d'un système de règles. ».

Dictionnaire du vocabulaire de l'éducation :

« Activité physique ou mentale purement gratuite, généralement fondée sur la convention et la fiction, qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autres fins qu'elle-même, d'autres buts que le plaisir qu'elle procure. ».

BLODGETT (1929)

Le comportement ludique est un comportement exploratoire, facteur de construction de la connaissance.

Le jeu peut donc être défini comme une activité ludique reposant sur un jouet ou un objet technique, et qui permet soit l'acquisition de connaissances (jeu didactique), soit l'acquisition d'une disposition utile à l'existence (jeu éducatif).

J. HUIZINGUA : Homo ludus. Essai sur la fonction sociale du jeu. Trad. C. Seresia, Paris, 1951

Le jeu est une activité volontaire accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension ou de joie et d'une conscience d'être autrement que dans la vie courante. ».

J. CHATEAU : Le jeu chez l'enfant, introduction à la pédagogie, 6° édition J. Urin, 1973

Le jeu est «une action libre, sentie comme fictive, située hors de la vie courante, dépourvue d'intérêt matériel et d'utilité, bien délimitée dans le temps et dans l'espace, se déroulant sous certaines règles et suscitant des relations de groupe qui accentuent leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel. ».

JEU = **Jeu libre, sans aucune contrainte** (ex. : jouer à la poupée).
= **Activité ou objet** (ex.: jeux de société, balle au prisonnier).
= **Activité présentée sous une forme ludique** (ex.: jeux éducatifs).

CARACTERISTIQUES DU JEU

= Règles implicites ou explicites à respecter.
= Plaisir que l'on en tire.
= Apparente insouciance.

II / Le jeu et l'enfant.

1 / Pourquoi l'enfant joue-t-il ?

- Le jeu semble faire parti de l'univers de l'enfant.

- *J. CHATEAU* : « Le jeu est sérieux. Il possède des règles sévères, il comporte des fatigues et parfois même mène jusqu'à l'épuisement. ».
« L'enfant se fait par ses jeux et dans ses jeux. Se demander pourquoi l'enfant joue, c'est se demander pourquoi il est enfant. ».
« Le jeu remplit chez l'enfant le rôle du travail chez l'adulte. ».
« Un enfant qui ne sait pas jouer est un adulte qui ne saura pas penser. ».

- *P. KERGOMARD* : « Le jeu, c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, sa vie. ».

- *E. CLARAPEDE* : « Chez l'enfant, le jeu est le travail, le bien, le devoir, l'idéal de la vie. C'est la seule atmosphère dans laquelle son être psychologique puisse respirer et donc agir. ».
« L'enfance sert à jouer et à imiter. ».

- *B. BETTELHEIM* : « La plus grande importance du jeu est le plaisir immédiat que l'enfant en tire et qui se prolonge en joie de vivre. Il est également pour l'enfant l'outil essentiel qui le prépare dans les tâches à venir. ».

LE JEU **- Apporte du plaisir au joueur.**
- Est la principale activité de l'enfant et lui permet de construire sa personnalité.
- Est une affaire sérieuse pour l'enfant, même s'il est apparemment gratuit.

2 / Classification des jeux.

Selon *J. PIAGET* : classification des jeux selon le stade de développement de l'enfant.

- Stade sensori-moteur : *les jeux d'exercices*
Le jeu revêt ici sa forme la plus primitive et est utilisé pour le simple plaisir fonctionnel qu'il procure.

- Stade préopératoire ou intuitif : *le jeu symbolique*
Cette étape est marquée par l'apparition du langage comme moyen d'expression propre. L'enfant s'y exerce dans les jeux d'imitation.

- Stade des opérations concrètes *: jeux de construction*
Les jeux de construction tendent à constituer de véritables adaptations ou solutions à des problèmes et à la création intellectuelle.

- Stade des opérations formelles : *jeux de règle*
Ils parachèvent le développement affectif de l'enfant, l'intègrent dans la réalité de son environnement et aident à la socialisation.

3 / Apports du jeu dans le développement de l'enfant.

- *Le jeu a un rôle dans la construction de la personnalité.*

A travers les différents types de jeux qu'il aura exercer, le jeune enfant construira au fur et à mesure sa personnalité, en s'affirmant de plus en plus face aux autres, forgeant ainsi son identité.

H. WALLON : « L'enfant en jouant révèle ses goûts et ses besoins. ».

- *Le jeu est facteur de socialisation.*

Le jeu est un processus d'interaction entre l'enfant et son milieu.
Le groupe de jeu va briser le comportement égocentrique du jeune enfant en lui faisant prendre conscience du fait qu'il se situe nécessairement par rapport aux autres et les autres par rapport à lui.

- *Le jeu participe à la construction du savoir.*

Le jeu se présente souvent comme un problème à résoudre ou un comportement à améliorer.
L'enfant y est actif et se construit ses savoirs.
Le jeu est un comportement exploratoire.

G. QUIDET : « Le jeu ménage l'espace nécessaire aux apprentissages en établissant les compétences qui seront nécessaires dans toutes formes de travail intellectuel : la mobilisation de soi, l'exploration et l'inventaire de la situation, l'investissement et le sérieux, l'attention et la concentration de moyens pour atteindre une fin. ».

J. PIAGET : « C'est en agissant que l'on apprend. ».

- *Le jeu est source de motivation.*

Dans le jeu, l'enfant est actif : il est mobilisé et tombe donc moins vite dans la lassitude et l'ennui.
L'enfant éprouve du plaisir en jouant.

- *Le jeu et l'imaginaire.*

Jeu et imaginaire sont étroitement liés, et cela du fait que le premier a pour support le second.
Le jeu propose des ruptures avec le réel, les contraintes de l'entourage de l'enfant ou encore ses angoisses et suppose donc un pouvoir de liberté créatrice.

III / Le jeu et l'école.

1 / Historique et pratiques usuelles.

« C'est autour de 1900, que les pédagogues de l'éducation nouvelle cherche à introduire systématiquement le jeu à l'école : Dewey à New-York (1896), Decroly en Belgique (1901), Montessori en Italie (1907), Audemars, Lafendel et Piaget en suisse (1911).
Dans les années 60, la mode du ludique, la non-directivité, l'introduction de l'ordinateur relancent ce mouvement.
Le bilan, néanmoins est quelque peu décevant : c'est seulement dans le préscolaire (c'est à dire là où la demande de jeu est irrésistible et la pression des examens nulle) que l'éducation par le jeu a pu se développer.
Aux autres niveaux d'enseignement, les jeux éducatifs proposés aux élèves n'ont souvent du jeu qu'habillage et le plaisir n'est pas toujours au rendez-vous.
La classe ludique où on apprend en jouant est le résultat d'une heureuse rencontre entre un enseignant ludique et ses élèves ; mais sauf exception (par exemple, Neill à Summerhill), cette rencontre est passagère. »

2 / Les instructions officielles.

A l'école maternelle : Le jeu apparaît comme une discipline à part entière. L'activité de jeu est fondamentale sans être exclusive. Le maître doit se représenter la nature, la finalité et l'intérêt d'une telle activité. L'enfant doit reconnaître ce qui est jeu et ce qui ne l'est pas.
A l'école élémentaire : les instructions font ici référence au jeu de manière plus ponctuelle. Elles ne préconisent, ni n'interdisent son utilisation. Son usage est donc laissé au chois de l'enseignant.

3 / Jeu et apprentissage.

Le jeu doit être utilisé comme *un support, un outil d'apprentissage*.
J. CHATEAU : « Le jeu est une véritable situation d'apprentissage non institutionnelle qui existe avant même que l'enfant n'aille à l'école et que cela justifie donc qu'il ait sa place dans l'activité scolaire. ».
- *Le rôle de l'adulte* : il conditionne le bon déroulement du jeu, il doit accompagner et guider l'enfant dans l'action.

4 / Les inconvénients liés au jeu en classe.

- *Les facteurs d'ordre psychologiques* : l'enfant a parfois des problèmes pour maîtriser ses émotions et sa motricité, pour accepter les règles ou encore prendre les autres en considération.
- *Les facteurs d'ordre matériel :* le temps, le bruit , matériel ou disposition de salle adéquat.
- *Les facteurs d'ordre didactiques* : l'évaluation, le renouvellement du jeu, la perte de vue des objectifs, la notion de plaisir à sauvegarder ….

CONCLUSION.

Le jeu a un rôle capital dans le développement de l'enfant et son emploi en milieu scolaire peut se révéler d'une grande richesse.
Il doit néanmoins être utilisé avec parcimonie, et surtout en tant que support à l'apprentissage.

Il faut également signaler qu'il y a eu dès le départ un parti pris manifeste en faveur de l'utilisation du jeu en milieu scolaire dans l'élaboration de cet exposé et que certains auteurs ou pédagogues (ALAIN par exemple) ne conçoivent pas que le jeu rentre dans l'école traditionnelle.