

LE JEU A L'ECOLE

I. Le jeu

1. Définition générale

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, celles de gratuité et de plaisir 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.

2. La nature du jeu

- J. Huizinga propose une définition de la nature du jeu.¹
« Le jeu est une action ou 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. »
- R. Caillois fait du jeu une « occupation séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence. »²

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 ;

¹ Johan Huizinga, Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu, Gallimard, 1951.

² Roger Caillois (1913/1978), écrivain et sociologue français.

- 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 ;
- réglée, soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte ;
- fictive, accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante.

II. Le jeu de l'enfant

Le jeu de l'enfant est une activité fondatrice :

- « L'enfant est un être qui joue et rien d'autre. »³
- « Pour l'adulte, le jeu est un divertissement mais pour l'enfant, c'est une action sérieuse engageant les ressources de sa personnalité. »⁴

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

Selon Winnicott⁵, l'enfant joue :

- par plaisir,
- pour exprimer de l'agressivité,
- pour maîtriser l'angoisse,
- pour accroître son expérience,
- pour établir des contacts sociaux.

Il fait la distinction entre « game » (jeu défini par des règles qui en ordonnent le cours) et « play » (jeu qui se déploie librement).

2. Quels jeux pour l'enfant ?

- Piaget a établi une classification génétique en 3 stades :
 - les jeux d'exercices (2 ans),
 - les jeux symboliques (se mettre à la place de... faire comme si...),
 - les jeux à règles (5-6 ans).

³ Jean Château, L'enfant et le jeu, Scarabée, 1967.

⁴ Jean-Claude Arfouilloux, L'entretien avec l'enfant. L'approche de l'enfant à travers le dialogue, le jeu et le dessin, Privat, 1975.

⁵ D-W. Winnicott, L'enfant et le monde extérieur, Payot, 1957 et Jeu et réalité : l'espace potentiel, Gallimard, 1971

- Château 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,
 - jeux de hasard,
 - jeux de simulacre,
 - jeux de vertige (marelle, ...).
- Sabine De Graeve⁶ a classé les jeux en six catégories :
 1. les jeux corporels et sensoriels (marcher, grimper, sauter...)
 2. les jeux symboliques (jeux de rôles, d'imitation...)
 3. les jeux d'assemblage
 4. les jeux de règle, de coopération (jeux chantés, ronde, jeux de cartes, dominos...)
 5. les jeux d'expérimentation (construire, démolir, transformer...)
 6. les jeux de communication (avec la voix, le corps...)
- Autre classification des jeux⁷
 - jeux de découverte (découverte des objets, découverte de soi et des autres...),
 - jeux pour expérimenter,
 - jeux pour s'entraîner à transférer.

⁶ Sabine De Graeve, Apprendre par les jeux, De Boeck, 1996.

⁷ Josette Terrieux, Régine Pierre et Norbert Babin, Pour l'école maternelle Programme Projets Activités, Hachette Education, 1993.

3. Les caractéristiques psychologiques du jeu enfantin

Pierre Ferran, François Mariet et Louis Porcher définissent les « traits fondamentaux constitutifs de tout acte de jouer ».⁸

- La fiction

Dans le jeu, il existe un « décalage » par rapport à la réalité.

« Le jeu possède des caractéristiques imaginaires, des traits de rupture avec l'empirisme et le réalisme habituels. De ce point de vue, il manifeste un certain pouvoir de liberté créatrice, et, par conséquent la capacité de se mettre à distance par rapport aux événements apparemment nécessaires (notamment en termes d'obligation et de tâches) de l'existence journalière. »

La fiction naît de la décision de jouer prise par les partenaires et dure le temps de la partie de jeu.

- La détente

« La fiction du jeu fonctionne pour l'individu joueur comme une détente, c'est-à-dire un détachement par rapport aux tensions et aux luttes de l'existence réelle.(...) Cela explique, par exemple, que l'enfant joue souvent contre quelque chose, pour prendre sa revanche sur un sort défavorable. »

Pendant le jeu, l'enfant se protège donc des agressions du monde extérieur et il « récupère », comme après un effort.

- L'exploration

« Jouer, c'est explorer le monde, se mesurer à lui, rassembler ses propres forces pour résoudre une difficulté, vaincre un obstacle. »

Le jeu est une action, « exercice d'un pouvoir ». L'enfant explore le monde en même temps qu'il s'explore lui-même.

- La socialisation

« Le jeu offre la possibilité d'entrer en relation avec autrui sur le mode simultané de l'affrontement et de la collaboration, de l'antagonisme et de la coopération. (...) Parce que le jeu est fiction, l'affrontement y est symbolique. »

L'enfant rencontre des adversaires qui sont aussi des partenaires. Il élabore des échanges avec eux et construit sa personnalité dans ses relations avec eux. Un enfant qui joue est un enfant qui se socialise.

⁸ Pierre Ferran, François Mariet, Louis Porcher, A l'école du jeu, Bordas, 1978.

- La compétition

« Le jeu a un but et constitue un enjeu. (...) La compétition est donc soit à l'égard de soi-même, soit à l'égard des choses, soit à l'égard d'autrui. »

Le fait de jouer implique l'acceptation d'une épreuve en vue d'obtenir une réussite. On perd ou on gagne et le plaisir réside dans l'espoir de la victoire.

- La règle

Le jeu est organisé et repose sur des conventions. Tricher annule le jeu tel qu'il est instauré.

« L'enfant (comme l'adulte) s'y découvre comme un être social et unique à la fois, gendarme et voleur, législateur et escroc, bourgeois et vagabond. »

III. Le jeu en classe

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^{ème} siècle sur l'intérêt du jeu à l'école.

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.

1. L'approche de Karl Gross

Dès 1899, Groos⁹ souligne le rôle du jeu comme préexercice. Il peut mener au travail car 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. Enfin, l'apprentissage de la morale se trouve également dans le jeu.

2. L'approche de Jean Chateau

Ces tentatives d'utilisation du jeu en classe s'appuient sur l'idée que le jeu forme l'esprit au travail. Il reste cadré et lié à la notion de sérieux et de rentabilité.

⁹ Groos, Le jeux des hommes, 1899.

Néanmoins, bien que le jeu se rapproche du travail, il n'est pas souhaitable de fonder toute une pédagogie sur le jeu.

Le jeu est un peu comme le rêve : abstrait de la situation réelle. De plus, il ne produit rien qui dure. La liberté de temps et d'espace du jeu soustrait ce dernier au monde pratique. Le jeu est en-dehors du groupe des adultes, en-dehors de la société. Au mieux, il créera un « égocentrisme de groupe » au sein des joueurs mais ne participe pas à la « solidarité économique et culturelle ». Une éducation basée essentiellement sur le jeu resterait « hors du temps et de l'espace ». Elle n'aurait qu'une moralité formelle car le jeu accepte n'importe quelle fin. Le travail scolaire doit se situer à mi-chemin entre le jeu et le travail.

Nelly Pasquier¹⁰, s'appuyant sur l'analyse de 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.

3. 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. »¹¹

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.

4. 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.

Le jeu peut être un détour, une situation d'apprentissage parmi d'autres.

¹⁰ Nelly Pasquier, Jouer pour réussir, Nathan, 1993.

¹¹ Célestin Freinet, L'Education du travail, Delachaux et Niestlé, 1960.

Avec des jeux, on peut aborder de nombreux domaines, et souvent d'une manière combinée. Par exemple :

- apprendre avec d'autres,
- résoudre des conflits,
- faire un brainstorming (une séance de « remue-méninges »),
- remplacer des réunions inutiles ou inefficaces,
- résoudre des problèmes,
- ordonner les idées par ordre d'importance,
- apprendre à vivre avec d'autres,
- faire un débriefing d'une activité complexe,
- apprendre à travailler ensemble,
- comprendre un raisonnement complexe, ...

5. Avantages

La pédagogie du jeu permet :

- de miser sur le vecteur « plaisir »,
- de donner du « sens » en situation virtuelle,
- de rendre l'apprentissage actif,
- de vivre un monde fictif,
- un véritable processus d'acculturation (groupe, espace, temps défini).

6. Limites

- Dans son acception ordinaire, le jeu est synonyme de divertissement, de gratuité, de liberté. Or, en l'utilisant comme outil pédagogique, il peut parfois s'éloigner considérablement des divertissements habituels de l'enfant que l'on fait jouer. De même, le jeu en classe n'est bien sûr jamais gratuit, puisque c'est toujours un objectif d'apprentissage précis qui fait sa raison d'être.
- Le jeu requiert un engagement et une libre participation, une adhésion.
- Peut se poser un problème de « compétences » (par sexe, par niveau scolaire).
- Il met en scène un apprentissage par imitation, différent d'une véritable organisation du savoir.

IV. Le jeu à l'école maternelle

1. Le jeu dans les instructions officiels

- Pauline Kergomard, inspectrice générale de 1881 à 1917, a joué un rôle central dans l'évolution des écoles maternelles dont elle définit la pédagogie : « L'école maternelle n'est pas une simple garderie mais un établissement éducatif. Elle doit tenir compte de la spécificité de la petite enfance, en privilégiant le jeu, le chant, l'activité physique, et en accueillant l'enfant dans une ambiance chaleureuse. »
- Les programmes de 1995 n'insistent pas trop sur le jeu.

Extrait des programmes de l'école primaire de 1995

Sans être exclusive, l'activité de jeu est fondamentale à cet égard. Tous les types de jeux n'ont cependant pas la même fonction et il incombe au maître de définir clairement la nature et la finalité de l'activité retenue.

- Les nouveaux programmes de 2002 remettent le jeu en avant.

Le jeu doit être synonyme de plaisir pour l'enfant.

Extraits de Qu'apprend-on à l'école maternelle ?

L'école maternelle a pour mission d'aider chaque enfant à grandir, à conquérir son autonomie et à acquérir des attitudes et des compétences qui permettront de construire les apprentissages fondamentaux. Elle s'appuie sur la capacité d'imitation et d'invention de l'enfant, si vive à cet âge, et sur le plaisir de l'action et du jeu.

Le jeu ne doit toutefois pas être organisé au hasard. L'enseignant a toujours des objectifs bien précis lorsqu'il met en place une activité.

Le jeu est l'activité normale de l'enfant. Il conduit à une multiplicité d'expériences sensorielles, motrices, affectives, intellectuelles... Il 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... Il est le point de départ de nombreuses situations didactiques proposées par l'enseignant. Il se prolonge vers des apprentissages qui, pour être plus structurés, n'en demeurent pas moins ludiques.

2. Jouer pour apprendre, apprendre en jouant

Le jeu est au premier plan de la vie de l'enfant, dont il favorise la socialisation. Dans le jeu, l'enfant apprend à se soumettre à des règles qui organisent sa relation avec autrui, partenaire ou adversaire. Il apprend en même temps la solidarité et l'affrontement avec l'extérieur du groupe. Enfin, par le jeu, il imite les rôles de ceux qui l'entourent et dont il se sent menacé, et apprend ainsi à les intérioriser et à les désamorcer.

Le jeu est l'activité naturelle de l'enfant. Pendant le jeu, l'enfant est actif. « Non seulement les jeux développent les capacités cognitives et physiques de l'enfant, mais ils transforment sa façon d'entrer en relation : les jeux et les sports facilitent ses capacités d'adaptation et de socialisation en le faisant communiquer avec les autres. En acceptant les règles, l'enfant assimile la notion de contrat : l'acte fondamental d'une démocratie qui est l'acceptation d'un contrat se retrouve ainsi dans le jeu.

Les jeux provoquent également des situations de rencontres où l'enfant est amené à jouer des rôles très différents, d'agression, de soutien ou d'entraide, qui lui apprennent à agir par rapport à autrui. Le jeu sollicite aussi la prise de décision, et enseigne à l'enfant comment maîtriser la victoire comme l'échec. »¹²

- Développement des capacités motrices

Dans son jeu, l'enfant court, saute, glisse, se balance, grimpe, se tient en équilibre, virevolte et teste ainsi continuellement les limites de son corps, développe son adresse, prend conscience de ses capacités motrices.

- Développement des savoir-être

Dans la compétition et le partage, dans la confrontation et la coopération avec ses amis dans les défis qu'il se donne, et dans ses tentatives de dominer les autres, l'enfant doit, s'il veut que le jeu se poursuive, prendre les autres en considération, écouter leurs points de vue, communiquer, négocier avec eux. Le jeu est le terrain idéal pour apprendre à vivre avec les autres.

- Développement de la créativité et de l'esprit de recherche

Lorsqu'il joue, l'enfant explore, invente, cherche et trouve des solutions aux problèmes qu'il rencontre avec son environnement matériel, l'enfant met en action son intelligence, développe sa créativité et son esprit de recherche, son goût du « pourquoi » et du « comment », apprend à persévérer.

¹² Pierre Parlebas, professeur en sociologie à l'université de Paris V et responsable du groupe national de recherche jeux et pratiques ludiques.

- Développement de l'affectif et de l'émotif

Quand dans son jeu, l'enfant manifeste son enthousiasme et ses déceptions, sa joie et son chagrin, quand il exprime verbalement ou non verbalement ce qu'il ressent, ses peurs, ses angoisses, ce qu'il aime et ce qu'il n'aime pas il retrouve l'équilibre de ses émotions, il se développe sur le plan affectif et émotif.

- Autonomie et sens des responsabilités

Grâce au jeu, l'enfant pourra développer son autonomie et son sens des responsabilités : il se découvre source de ses propres actions et source des conséquences que ses actes entraînent.

3. Rôle de l'enseignant

- Définir des objectifs d'apprentissage.
- Organiser le milieu, les situations.
- Offrir aux enfants un milieu et une atmosphère favorables à leurs jeux, leur fournir un matériel stimulant.
- Observer.
- Inciter à jouer, jouer lui-même avec chaque enfant qui ne joue pas.
- S'introduire dans le jeu pour verbaliser les actions.
- Dynamiser le groupe (écoute, encouragement, dédramatiser).