



**11ème colloque de la FNAME - Salle de Montission / St-Jean-le-Blanc (Orléans)**  
« LE JEU : quels enjeux pour les apprentissages ? *Se construire - Penser - Apprendre* »

### **Gilles BROUGERE**

EXPERICE, Professeur en sciences de l'éducation, Université Paris 13

**« Jeu, jeux, école. Y a-t-il des relations possibles entre jeu et apprentissages scolaires ? »**

Cette intervention a pour objectif de penser les relations entre jeu et apprentissage qui fait plus souvent l'objet d'une vision magique que d'une analyse d'autant plus absente qu'elle est sans doute difficile à mener.

Nous traiterons cette question en commençant par penser les incohérences des pensées et pratiques qui accordent une dimension éducative au jeu, avant de recadrer ce que cela peut signifier que de concevoir des relations entre jeu et apprentissage, pour finir par regarder du côté des pratiques qui tentent s'associer tant bien que mal les deux.

- Nous n'avons jamais cru que le jeu était éducatif

Si depuis la fin du 18<sup>e</sup> siècle et surtout le début du 19<sup>e</sup> siècle s'est développé une pensée plus philosophique que fondée sur des preuves empiriques associant jeu et éducation avec la rengaine permettant de considérer qu'il suffisait de jouer pour apprendre, les pratiques montrent que personne n'y a vraiment cru. En effet loin de laisser les enfants jouer, tout un ensemble de matériels (à commencer par les dons de Fröbel) appelés jouets éducatifs ou instructifs ont été proposés pour s'assurer d'un effet d'apprentissage et parallèlement des pratiques des jeux éducatifs jusqu'aux jeux sérieux soulignent l'absence de confiance dans le jeu « ordinaire » de fait considéré comme pas assez sérieux pour permettre d'apprendre quelque chose.

- Pourquoi devrait-il y avoir des relations entre jeu et apprentissage ?

Acceptons que le jeu est un loisir qui s'appuie sur la décision du joueur d'entrer dans un univers du second degré, très souvent de faire semblant, avec ce que cela suppose d'incertitude et de frivolité et considérons qu'il n'y a aucune raison pour que cela implique nécessairement un apprentissage. D'une part la variété des jeux fait que ce qui est vrai pour l'un n'a pas de raison de l'être pour tous, d'autre part on risque toujours de confondre les effets d'apprentissage de l'activité de référence (balayer) et ceux de son imitation ludique (jouer à balayer). Enfin on peut toujours considérer que comme toute expérience humaine le jeu a des effets d'apprentissage non recherchés, ce que l'on appelle les apprentissages informels. Cela signifie que le jeu peut avoir des effets d'apprentissage sans lui conférer pour autant des caractéristiques exceptionnelles qui seraient absentes d'autres activités qu'elles relèvent du loisir ou du travail.

- La transformation du jeu pour lui donner l'allure qu'il convient pour entrer dans une école

De la même façon que l'on attend des enfants qu'ils se transforment en élèves, on attend du jeu qu'il se transforme en objet acceptable par l'école. Cette dernière partie analysera certaines activités dites « ludiques » quand elles intègrent des objectifs éducatifs qu'il s'agisse de jeux éducatifs ou de jeux sérieux.

En affectant les dimensions d'incertitude, de frivolité voire de décision du jeu ne s'agit-il pas d'un hybride qui n'est plus tout à fait jeu ? Le seul second degré qui n'est pas spécifique au jeu ne peut suffire à faire du ludique. Mais tout dépend de ce que l'on regarde, s'agit-il du jeu en tant que structure (game) ou en tant que situation ? La situation implique la présence d'un joueur, d'un apprenant jouant ? Peut-on développer le jeu sans s'occuper du joueur ? Qu'est-ce qui fait qu'un joueur se perçoit comme tel ? Ce sont là des questions essentielles qui fait que bien souvent le sérieux ajouté au jeu risque avant tout de faire fuir le joueur pour se trouver face à un élève... qui n'a pas la liberté de fuir et peut trouver le « jeu », l'hybride un moindre mal par rapport à tout ce à quoi il a échappé.