

"Le jeu en classe, Un mode d'apprentissage efficace »

Par Evelyne Vauthier, IEN, Paris

L'idée même de jeu implique délasserment, divertissement, « évoque une activité sans contrainte mais aussi sans conséquence pour la vie réelle ». [1] Le jeu ne produit rien, il s'oppose au sérieux de l'étude, aussi comprend-on qu'il ait longtemps été banni de l'Ecole et soit encore considéré comme incompatible avec l'apprentissage.

Jeu et plaisir sont souvent, encore aujourd'hui, opposés à effort et apprentissage ; le jeu, activité libre, gratuite, par définition, ne pouvant avoir sa place là où présence, horaires, programmes sont contraints. Cette opposition s'accroît du fait de la dépendance aux jeux liés aux nouvelles technologies qui « envahit », aux yeux des adultes, le monde des enfants ; jeux de fiction où l'image se substitue à la réalité, où l'enfant s'évade du monde et de ses règles ; du fait aussi, sans doute, que, dans notre société, les enfants, trop souvent, voient leurs désirs immédiatement assouvis, soient de moins en moins soumis à des contraintes.

Alors qu'il semble nécessaire, de rappeler que le rôle de l'Ecole est avant tout de donner le sens et le goût du travail, il peut sembler étonnant de défendre la place du jeu dans la pratique pédagogique des enseignants.

Rappelons que les programmes d'enseignement de l'école primaire mentionnent bien que « le jeu est l'activité normale de l'enfant [qu'] il conduit à une multiplicité d'expériences sensorielles, motrices, affectives, intellectuelles... permet l'exploration des milieux de vie, la communication dans toutes ses dimensions, verbales ou non verbales,... [qu'] il est le point de départ de nombreuses situations didactiques proposées par l'enseignant, [que] c'est par le jeu... que l'enfant construit ses acquisitions fondamentales [2] », même si son rôle dans les cycles II et III est peu mentionné.

Si, en effet, une des missions de l'Ecole est l'apprentissage de l'effort, si tout enseignement exige de la part des élèves rigueur, concentration, ténacité, rien n'interdit d'avoir recours au jeu quand celui-ci contribue à les faire progresser.

Un outil efficace ?

Le jeu motive l'élève, facilite sa concentration, son recours à la mémoire. Grâce au jeu, l'élève est actif : il découvre à travers sa fonction de partenaire, qu'il a un rôle à jouer, une forme de responsabilité au sein de son équipe pour la faire gagner, il prend plaisir à partager, à échanger.

Le jeu change le rapport au savoir et introduit entre les élèves d'une même classe des relations plus saines ; la part de hasard, souvent présente, atténue la crainte de l'erreur, de l'échec, qui paralyse certains ; des qualités de communication, de respect mutuel, de prise en compte des règles, de savoir vivre ensemble se développent.

Le jeu conduit à s'exprimer, à clarifier sa pensée, à justifier ses choix, à argumenter, il contribue à perfectionner son langage.

Par le jeu, l'élève acquiert des méthodes de travail, le sens de l'ordre, de l'enchaînement logique, du raisonnement, du travail en groupe.

Le jeu aide l'élève à développer des compétences exercées différemment et à d'autres moments à l'école, car de nombreux jeux sollicitent des connaissances et des savoir-faire qui sont l'objet même de l'enseignement (arithmétique, géométrie, vocabulaire, syntaxe, histoire, géographie...)

Le jeu amène l'enfant à se dépasser ; poussé par ses partenaires, celui qui joue doit s'impliquer, se concentrer, réfléchir. Il ne le fait plus pour satisfaire l'adulte, parent ou enseignant, mais pour gagner, faire gagner son équipe, pour être reconnu par les autres, devenir un membre reconnu de la classe.

Une aide pour l'enseignant

Le jeu peut permettre à l'enseignant de différencier sa pédagogie, d'adapter aux besoins diversifiés des élèves un même jeu en faisant varier règles et exigences. Le maître peut choisir, en fonction des besoins qu'il a évalués, le jeu qu'il va proposer ; il peut faire jouer ensemble des élèves qu'il observera avec soin de façon à mieux comprendre l'origine de leurs difficultés et concevoir une progression adaptée.

Il peut faire fabriquer les jeux par les élèves et développer ainsi leurs initiatives, leur imagination, leur

créativité.

J'ai pu observer un certain nombre d'enseignants qui utilisaient le jeu dans leur classe de façon extrêmement pertinente. Ils savaient tirer parti intelligemment de la motivation suscitée chez leurs élèves par une pratique inhabituelle et introduire des méthodes d'exploitation du jeu qui mettaient en évidence tout le profit que les élèves pouvaient en tirer, les qualités qu'ils développaient et leur permettaient d'évaluer leurs progrès dans différents domaines (maîtrise de soi, raisonnement, exploitation des notions apprises...).

Ce sont, avec les jeux de langue, les jeux mathématiques que j'ai le plus souvent vus mis en place avec une grande maîtrise dans la classe ; le temps consacré au jeu était clairement défini, les objectifs précisément exprimés, tous les élèves, sans exception, étaient actifs, attentifs. Une fois le jeu terminé, l'analyse qui était faite des méthodes suivies, des stratégies conduites et des résultats obtenus permettait à tous les élèves de progresser. Ces activités étaient, bien sûr, préparées, adaptées aux élèves, elles trouvaient leur place dans des progressions bien conçues et étaient évaluées. Elles n'auraient sans doute pas eu la même efficacité sans ces exploitations finales, ces bilans construits à partir desquels les élèves eux-mêmes concevaient leurs prochaines activités.

L'efficacité et la pertinence de ces pratiques dépendent de la manière dont le jeu est introduit et mis en œuvre dans la classe, et, surtout, du choix des jeux proposés.

Il va de soi qu'il importe de s'informer, de se former pour sélectionner les jeux qui répondront à ses objectifs pédagogiques et qui seront adaptés aux élèves auxquels on les propose, dans la situation que l'on a pensée et organisée.

Il convient toutefois de dire que le jeu ne remplit ces fonctions, ne présente ces avantages, que s'il se pratique à des moments bien définis et préserve un niveau d'exigence qui assurera à l'élève la satisfaction de l'effort récompensé, de la difficulté surmontée.

« Le jeu n'est pas le contraire du travail, ni un moment de loisir gratuit. Le maître peut le mettre en place, le favoriser, en alimenter la flamme, sans pour autant l'enseigner comme un exercice... » [3]

[1] Roger Caillois *Les jeux et les hommes*

[2] BO du 14 février 2002

[3] Pierre Parlebas, *Introduction au document du MEN, Les jeux du patrimoine*, 1989