

Le jeu et la fonction ludique

Briquet-Duhazé Sophie

I. Définitions et sens du mot jeu

II. Le jeu à l'école maternelle : l'analyse historique de G. Brougère (« Jeu et Éducation »)

- a. La salle d'asile M. Pape-Carpantier
- b. Fin XIXème P. Kergomard
- c. L'apparition de la notion de jeu éducatif 1911
- d. Le jeu dans les années 1960

III. Les fonctions du jeu

- a. Le jeu et l'imitation J. Chateau (1973)
- b. Les critères facilitant l'analyse des situations ludiques G. Brougère (2006)
- c. Le jeu éducatif N. De Grandmont (1997)

IV. Les typologies de jeux J.P. Sautot (2006)

- a. L'approche de J.M. Lhôte (1993)
- b. L'approche sociologique de R. Caillois (1958)
- c. L'approche psychologique du système ESAR (2002)
- d. Les jeux d'exercices Piaget
- e. Les jeux symboliques Piaget

V. Le jeu dans les programmes officiels

- a. Le jeu dans le programme d'enseignement de l'école maternelle de 2020
- b. Ressources école maternelle « Jouer et apprendre » Eduscol, 2015, « Cadrage général »

Le jeu

Bibliographie

Sophie Briquet-Duhazé

Bibliographie scientifique :

- Bréauté M., Rayna S. (eds.) (1995). *Jouer et connaître chez les tout-petits*. Paris : INRP.
 - Brougère G. (2015). Jeu et apprentissage à l'école maternelle : mythe ou réalité ? In T. Auzou-Caillet N. Juhel et M. Loret (dir.) *Jeu et temporalité dans les apprentissages*, Paris : Retz, p. 139-156.
 - Brougère G. (2007). Les jeux du formel et de l'informel, *Revue française de pédagogie*, 160, p. 5-12.
 - Brougère G. (2005). *Jouer/apprendre*. Paris : Economica.
 - Brougère G. (1997). Jeu et objectif pédagogique : une approche comparative de l'éducation préscolaire. *Revue Française de Pédagogie*, 119, p.47-56.
 - Brougère G. (1995). *Jeu et éducation*. Paris : L'Harmattan.
 - Canut E., Espinosa N. (2016). Jouer pour apprendre à parler à l'école maternelle. *Le Français aujourd'hui*, vol 4, 195, p. 93-104.
 - Chamberland G., Provost G. (1996). *Jeu, simulation et jeu de rôle*. Québec : Presses Universitaires.
 - Château J. (1973). *Le jeu et l'enfant. Après 3 ans, sa nature, sa discipline*. Librairie Philosophique J. Vrin, 6^{ème} édition.
 - Cohen S. (2003). *Sa vie, c'est le jeu*. Paris : PUF.
 - Delalande J. (2001). *La cour de récréation. Contribution à une anthropologie de l'enfance*. Rennes : Presses Universitaires.
 - De Graeve S. (2006). *Apprendre par les jeux*. Bruxelles : De Boeck.
 - De Graeve S. (1999). *La pédagogie du jeu. Jouer pour apprendre*. Montréal : Éditions Logiques.
 - De Grandmont N. (1999). *La pédagogie du jeu. Jouer pour apprendre*. Montréal : Éditions Logiques.
 - Dossier d'actualité de la VST INRP, n°48, octobre 2009.
 - Gebauer G., Wulf C., (2004). *Jeux, rituels, gestes. Les fondements mimétiques de l'action sociale*. Economica : Anthropos.
 - Joigneaux C. (2019). À quoi jouent les élèves de maternelle ? *Émulations - Revue de sciences sociales*, 29, p. 61-71.
- <https://ojs.uclouvain.be/index.php/emulations/article/view/18693>
- Musset M., Thibert R. (2009). *Quelles relations entre jeu et apprentissage à l'école ? Une question renouvelée*. Dossier d'actualité n°48. Service de veille scientifique et technologique de l'INRP.

- Perino O. (2010). *Des espaces pour jouer. Comment les concevoir ? Comment les aménager ?* Toulouse : Erès.
- Piaget J. (1945). *La formation du symbole chez l'enfant. Imitation, jeu et rêve, image et représentation.* Delachaux et Niestlé (réédité en 1994).
- Rayna S. (2006). À 2 ans, connaître et communiquer dans le jeu symbolique. In M.P Thollon-Behar, I. Cauquil et al. *Accueillir l'enfant entre 2 et 3 ans.* Toulouse : Erès.
- Rayna S., Brougère G. (dir.) (2010). *Jeu et cultures préscolaires.* INRP.
- Revue Cahiers Pédagogiques (2006), n°448.
- Revue Enfance (2002), n°3, et (2008), n°2.
- Revue Française de Psychanalyse (2004). Le jeu, vol 1, 68.
- Revue Le journal des Psychologues (2012). Le jeu chez l'enfant : penser, se construire, 299.
- Revue Spirale (2002). Joue bébé, joue, vol 4, n°24.
- Richard S., Gentaz E. (coord.) (2020). Le jeu, ses effets sur le développement psychologique et les apprentissages de l'enfant. Regards multiples. ANAE, 165.
- Rouscous N., Brougère G. (1998). Loisir et éducation. L'apport d'une nouvelle institution : la ludothèque. *Revue Française de Pédagogie*, n°124, p. 91-98.
- Sanchez E., Romero M. (2020). *Apprendre en jouant.* Paris : Retz, Mythes et réalités.
- Sautot J.P. (dir.) (2006). *Jouer à l'école.* CRDP de Grenoble.
- Sheridan M. D. (2013). *Jeu et développement chez le jeune enfant. De la naissance à 6 ans.* Bruxelles : De Boeck (traduit par Sébastien Colson).
- Stambach M., Sinclair H. (Eds) (1990). *Les jeux de fictions entre enfants de 3 ans.* Paris : PUF.
- Ungureanu I. (2013). Le jeu et la fonction ludique. In S. Briquet-Duhazé et A. Moal. *Enseignement et apprentissage à l'école maternelle.* Paris : L'Harmattan, p. 93-105.
- Wagnon S. (2017). Les jeux Decroly, prototypes des jeux éducatifs ? *Carrefours de l'Éducation*, vol1, n°43.
- Winnicott D.W. (2002). *Jeu et réalité.* Paris : Folio (1^{ère} édition, 1951).

Bibliographie pédagogique :

- Chauvel D., Noret C. (2016). *Des jeux pour détendre et relaxer les enfants. 2 à 6 ans.* Paris : Retz.
- École maternelle d'application de Tsararano. (2016). *Jeux de société mathématiques. 22 jeux pour apprendre.* Mamoudzou : Centre de documentation pédagogique de Mayotte. PS MS.
- Equipe EPS des Bouches-du-Rhône (2015). *Jeux de lutte à l'école maternelle.* Éditions EPS.
- Périno O. (2012). *Des espaces pour jouer. Comment les concevoir ? Comment les aménager ?* Paris : Eres.
- Valiant C. (2014). *Apprendre dans les coins-jeux. Des activités pour construire progressivement des savoirs.* Mongeron : Ebla Éditions.

I. Définitions et sens du jeu :

Le mot « jeu » vient du latin « jocus » qui signifie « plaisanterie, badinage » au 12^{ème} siècle.

1. Champy P., Etévé C. (1998). *Dictionnaire encyclopédique de l'Éducation et de la formation*. Paris : Nathan.

JEU par Martine Mauriras-Bousquet :

: « *Toute activité physique ou mentale spontanée, trouvant sa satisfaction et son but en elle-même. Jouer c'est vivre pour le plaisir de vivre* » (p. 573). « *Le jeu, bien que désintéressé, n'est pas inutile. L'éthologie a montré que le jeu était à la base de tous les processus d'apprentissage qui dépassent la simple mémorisation.* (p. 574). « *De Platon à Carl Rogers en passant par saint Augustin, Montaigne, Erasme et Rousseau, nombreux sont ceux qui ont vu dans le jeu l'instrument naturel de l'éducation. Or, paradoxalement, l'école a traditionnellement condamné ou ignoré le jeu (Alain)* » (p. 575).

2. De Grandmont N. (1999). *La pédagogie du jeu. Jouer pour apprendre*. Montréal : Éditions Logiques.

« *Le jeu est un acte total et global de l'individu. Il va de soi que sa définition sera teintée des orientations de la personne qui le définit. C'est ainsi que Huizinga (1976), dans son livre *Homo ludens*, définit le jeu comme une action libre qui ne peut être commandée. Et, selon Caillois (1958), le jeu est « une occupation isolée du reste de l'existence, et accomplie en général dans des limites précises de temps et de lieu » (p.37). Selon ces auteurs, le jeu serait une activité libre..., et incertaine, dépendante de la fantaisie des joueurs !* » (p. 23). » Chapitre 2, essai de définition du jeu.

3. CNRTL (Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales) :

« **I.** – *Activité divertissante, soumise ou non à des règles, pratiquée par les enfants de manière désintéressée et par les adultes à des fins parfois lucratives [...]*

A. – Activité désintéressée, destinée à faire passer agréablement le temps à celui qui s'y livre.

- 1. Activité ludique essentielle chez l'enfant, spontanée, libre et gratuite.*
 - 2. Activité ludique organisée à des fins pédagogiques ou thérapeutiques. Jeu dirigé, symbolique ; thérapie par le jeu.*
 - 3. Activité ludique organisée autour d'une partie comportant généralement des règles, des gagnants et des perdants.*
 - 4. Distraction, délassement faisant plus spécialement appel aux facultés de mémoire et d'érudition. Jeux intellectuels, jeu(x) de salon, de société ; jeu(x) d'esprit ».*
4. Houssaye J. (coord.) (1999). *Questions pédagogiques*. Paris : Hachette.

JEU par Gilles Brougère :

« *Si le jeu est aujourd'hui présent dans la réflexion éducative, il est cantonné bien souvent à l'éducation préscolaire. C'est la nouvelle conception romantique de l'enfant développée à la fin du XVIIIe siècle et au début du XIXe qui a introduit notre vision contemporaine du jeu, nous léguant sans doute plus de problèmes que de solutions. Le développement, depuis quelques années, du jeu dans la formation des adultes peut sans doute conduire à de nouvelles perspectives qui n'ont pas encore trouvé leur expression théorique.*

Approche contemporaine

La réflexion sur le jeu, peu présente en France mais largement développée dans d'autres pays, renvoie à la question des objectifs et de la pédagogie préscolaires, c'est-à-dire à la spécificité d'une éducation préalable à l'apprentissage structuré de la lecture et de l'écriture. Cette référence au jeu, on peut la trouver tout autant pour l'éducation institutionnalisée dans les crèches, jardins d'enfants ou écoles maternelles, qu'à travers les recommandations et objets proposés aux familles » (p. 315).

En français, le mot « jeu » est un mot unique mais il a des sens variés :

- il peut désigner un objet (jeu de société)
- une blague

- une pièce de théâtre
- une activité dénuée de sens...

En anglais, il y a deux mots pour les deux sens principaux :

- play : jeu libre sans contrainte dont l'issue est inconnue.
- game : situation encadrée dont l'issue est connue (un gagnant, un perdant, une réalisation...).

II. Le jeu à l'école maternelle : l'analyse historique de Gilles Brougère (In « jeu et éducation », 1995)

Brougère analyse la pensée du jeu (non sa pratique), au cœur des textes, du discours qui proposent le fondement de la pratique du jeu en lien avec des objectifs précis (chapitre 5).

Brougère a donc analysé 3 types de documents :

- Textes officiels ;
- Revues pédagogiques pour l'école maternelle ;
- Livres.

De ces documents, l'auteur a dégagé le discours de l'école maternelle par rapport au rôle du jeu.

a. La salle d'asile :

Etablissement charitable (nom d'école maternelle en 1881) où le souci éducatif est déjà présent. Il ne s'agit pas uniquement de garder les enfants et les amuser mais bien de les éduquer de manière ludique (1835 : « L'ami de l'enfance Journal des Salles d'Asile » sous la direction de Denys Cochin, maire d'un arrondissement de Paris et l'un des premiers fondateurs des salles d'asile à Paris, en 1827).

Mais la considération du jeu va évoluer faisant une timide apparition puis disparaissant au fil du temps. « *Est-ce à dire que le jeu est absent des salles d'asile ? Non, on le retrouve sous les deux formes traditionnelles de la récréation et, de façon bien modeste, de la ruse* ». Brougère, 1995, p. 134).

« *Le jeu ne peut tenir lieu de leçons morales et il ne doit absorber le temps de l'étude ; mais personne au monde ne peut, ni toujours écouter, ni toujours étudier. Il faut, à cet âge surtout, danser, courir, sauter, se mouvoir de son*

propre élan et se reposer des pensées un peu sérieuses par des jeux vides de pensée [...] Tous les enfants aiment à jouer, et ils s'y montrent si naturellement heureux qu'il serait barbare de leur en faire reproche. Si le jeu ne forme pas directement l'esprit, il le récrée. Le cœur s'y dilate, le corps s'y fortifie et tout l'enfant y gagne » (Pape-Carpantier M, 1849, p. 244).

Pape-Carpantier M. (1849). *Enseignement pratique dans les écoles maternelles ou premières leçons à donner aux petits enfants, suivies de chansons et de jeux pour les récréations.* Paris : Hachette.

Un peu plus tard, l'empreinte du jeu se fera sur l'école maternelle mais de façon limitée. Dans les textes, on en reste à la récréation, l'exercice physique et chanté, la ruse. Dans la pratique, on a déjà fait place au jeu considéré comme un procédé parmi d'autres. « *L'enfant qui joue se porte mieux et s'instruit plus que l'enfant qui s'ennuie* » (L'Ami de l'Enfance, 4^{ème} série, T XV, 1868, p. 55).

b. Fin XIX^e siècle :

Il y a donc trois façons de mettre en relation jeu et éducation :

- la récréation ;
- la ruse ;
- la valeur éducative intrinsèque.

Pauline Kergomard indique que le jeu doit être au centre de la pédagogie de l'école maternelle : « *Le jeu c'est le travail de l'enfant* » 1889.

Mais elle valorise le jeu libre aussi, qui suppose un accessoire pour exister, notamment, après sa visite de la section des jouets à l'exposition universelle de 1889 à Paris. Elle considère que ce sont surtout les plus petits qui ont besoin de jouets. Elle écrit aux municipalités la même année : « *Le jouet est un élément éducatif de premier ordre* ».

Mais elle constate que peu d'écoles maternelles en sont dotées. L'absence de jouets est, pour elle, synonyme d'interdit du jeu.

Elle va jusqu'à considérer, à l'époque, que le jouet est un support qui met l'enfant en situation d'éducation. Il possède donc une valeur éducative.

Il y a donc là rupture avec la pensée pédagogique de l'époque.

Elle avait noté le rôle positif qu'avait le chiffon ou un petit jouet pour un enfant, qu'il traîne partout avec lui. Elle a demandé aux institutrices de ne pas leur confisquer (aujourd'hui, on l'appelle le doudou, c'est l'objet transitionnel).

Elle dénoncera aussi le fait qu'aux jardins d'enfants, « *on décharge du soin de leurs bébés, les mères de la bourgeoisie* ». Car, pour Pauline Kergomard, afin de construire la pédagogie de l'école maternelle, il faut regarder ce que fait la mère et reproduire son action. L'enfant élevé près de sa mère développe des forces physiques et intellectuelles notamment parce qu'il joue librement.

« *Le jeu libre devra donc être, à lui seul, presque tout le programme de la section de petits, que j'appellerais bien volontiers la « garderie » maternelle si ce mot n'était pas en mauvaise part. [...] Je ne vois même pas où la directrice peut puiser des éléments d'éducation intellectuelle ou morale en dehors du jeu libre.* » P. Kergomard « *L'éducation maternelle dans l'école* ». Nathan, 1886, p. 52.

Cependant, ses idées ne transparaissent pas dans les textes officiels. Mais ceux-ci, entre 1905 et 1908, tentent de rectifier cette tendance à trop vouloir se rapprocher de l'école primaire.

En 1908, des instructions, tout en rappelant le programme de 1887, donneront plus de vigueur au fait de fonder la spécificité de la pédagogie de l'école maternelle sur le jeu. Voir les programmes de l'école maternelle depuis sa création sur mon blog.

c. L'apparition de la notion de jeu éducatif

En 1911, Jeanne Girard, Inspectrice des écoles maternelles de la Seine, témoigne de la disparition du jeu derrière le projet éducatif. Le projet éducatif est une forme nouvelle qui va allier la vocation de l'enfant pour le jeu, avec le devoir éducatif de l'école.

« Que sera donc le jeu éducatif ? C'est celui qui répondra le plus exactement à l'idée qu'on peut s'en faire d'après cette définition : agir, apprendre, s'éduquer sans le savoir par des exercices qui recréent tout en préparant l'effort du travail proprement dit. » (Girard, 1911, p. 6).

Girard J. (dir.) (1911). *Jeux éducatifs recueillis et publiés*. Paris : Librairie Gedalge.

Voici l'avertissement de cet ouvrage p. 5 :

« Jeu éducatif : c'est une formule nouvelle ; elle tire toute sa valeur de l'idée généreuse qu'elle veut éveiller dans le cœur des éducatrices de la première enfance. Car l'École maternelle n'a pas pour mission de faire travailler les enfants, au sens pénible du mot ; son rôle est de préparer l'éducation de leurs facultés physiques, intellectuelles et morales en les conviant à faire des exercices qui leur plaisent, qui leur soient une joie, auxquels ils prennent goût, arrivant ainsi à travailler sans le savoir.

« Le jeu est le travail de l'enfant. »

Mais il fallait, pour les institutrices, définir d'un mot clair ces exercices spéciaux. Comment trouver une expression qui fasse comprendre que les enfants, tout simplement en jouant, doivent s'initier au travail, faire sur eux-mêmes leur propre éducation, exercer leurs facultés et leurs énergies en vue de la lutte future pour la vie ?

L'idée de travail ne devait pas apparaître ; car, pour un écolier, elle a le sens de la contrainte ; pour la maîtresse, elle est synonyme du droit de punir l'élève qui ne se soumettrait pas à l'obligation. D'autre part, il fallait pourtant rappeler que l'enfant doit être entraîné à une activité qui lui épargne les inconvénients de l'immobilité et qui lui soit directement ou indirectement utile : puisque, pour lui, jouer c'est travailler, le jeu devait nécessairement entrer en première ligne de compte dans la formule qui caractérise son occupation primordiale à l'école maternelle. Enfin, comme il est nécessaire aussi de ne rien négliger pour son éducation, il importait de rappeler cette idée capitale : éduquer. D'où la formule : Jeu éducatif.

Que sera donc le jeu éducatif ? C'est celui qui répondra le plus exactement à l'idée qu'on peut s'en faire d'après cette définition : agir, apprendre, s'éduquer sans le savoir par des exercices qui récréent tout en préparant l'effort du travail proprement dit ».

Il s'agit de donner la forme de jeu au travail de l'enfant plutôt que de considérer le jeu en tant que tel.

On ne donnera pas au petit enfant des travaux à réaliser mais des jeux qui ont le même objectif. **C'est ce que l'on appelle la pédagogie de la ruse.**

Petit à petit, sont mis en avant les jeux dirigés avec des objectifs déterminés. On confère ainsi à l'enseignant, un véritable rôle actif et valorisant.

C'est dans les années 1900, que les pédagogues de l'éducation nouvelle, cherchent à introduire le jeu à l'école. Nous pouvons citer John Dewey à New-York, Ovide Decroly en Belgique, Maria Montessori en Italie, Jean Piaget à Genève.

d. Le jeu dans les années 1960 :

Il connaît un certain renouveau particulièrement dans le préscolaire où il va se généraliser. En élémentaire, les transformations qu'il subit pour en faire un outil d'apprentissage, ôtent parfois tout plaisir et toute liberté. Différentes définitions sont en usage en éducation :

- Jeu éducatif ;
- Jeu ludique ;
- Jeu pédagogique.

Nicole de GRANDMONT (« *Pédagogie du jeu. Jouer pour apprendre* », De Boeck, 1997) propose une progression montrant comment :

- Le « *jeu ludique* » fait référence aux « *archétypes* » (modèle exemplaire, idéal).
- Le « *jouet* » fait référence aux « *besoins de règles et de supports pour l'action* ».

- Le « *jeu éducatif* » fait référence aux « *notions et aux apprentissages* ».
- Le « *jeu pédagogique* » fait référence aux « *acquis* ».

En conséquence, le jeu semble être un acte observable comportant une action mesurable.

Dans l'ouvrage « *A l'école du jeu* » paru chez Bordas en 1978, les auteurs répertorient 12 utilisations du jeu en classe :

1. **Les jeux observés** qui renseignent sur le développement intellectuel, affectif, social des élèves.
2. **Les jeux libres** dans l'école où l'enfant est totalement libre.
3. **Les jeux dirigés** où l'enseignant a un rôle important.
4. **Les jeux inconnus** où l'enseignant choisit les plus attrayants et formateurs. Les jeux sont alors des activités d'apprentissage où le plaisir et la motivation comptent autant.
5. **les jeux inventés** où les enfants créent à partir de jeux connus.
6. **Les jeux éducatifs** où l'aspect éducatif et instructif est masqué.
7. **les jeux de motivation ou de synthèse** qui peuvent provoquer l'attrait pour un thème nouveau à traiter. Ils servent alors à terminer un processus didactique.
8. **Les jeux individuels et collectifs.**
9. **Les moyens du jeu** : comme les lieux, les outils.
10. **Les jeux adaptatifs** qui consistent à transformer en jeu ce qui ne l'est pas au départ, dans le domaine de l'éducation (mots croisés par exemple).
11. **Les jeux disciplinaires et les jeux interdisciplinaires.**
12. **Les jeux des médias.**

Les auteurs concluent :

« L'école trouve dans sa méthodologie du jeu une aide particulièrement adéquate, dans la mesure où le jeu constitue un moyen essentiel de rapprocher l'école de la vie. »

Ils précisent que les jeux existent pour eux-mêmes, ils n'ont pas été faits pour l'école. Ils sont à différencier des jouets. Enfin, les auteurs pensent que l'enfant entretient des rapports psychosociaux avec les jeux.

III. Les fonctions du jeu

a. Le jeu et l'imitation :

Jean Château (Le jeu de l'enfant) rappelle l'abondance des jeux d'imitation vers 3 ans, lesquels déclinent après 5 ans (cf. coins-jeux à l'école maternelle). Avant cet âge, l'enfant imite surtout des personnages puis des animaux (jeux de rôle en salle de jeux). La répétition est importante car elle permet la reconnaissance.

La parole qui accompagne les jeux, précise Château, s'inscrit également dans la répétition (formulettes, comptines...). La répétition plait à l'enfant car elle le rassure (on l'utilise plus en maternelle qu'en élémentaire où le nouveau est souvent présent).

Château J. (1973). *Le jeu de l'enfant. Après 3 ans, sa nature, sa discipline. Introduction à la pédagogie. Librairie philosophique J. Vrin.*

« *Il [l'enfant] y trouve des motifs connus, et par là facilement intelligibles. Il lui est difficile en effet d'assimiler de nouvelles connaissances ; comme il sait peu, il apprend mal, car il se heurte sans cesse à quelque ignorance. Aussi trouve-t-il une véritable jouissance à rencontrer des formes déjà connues, à se prouver à soi-même et à prouver aux autres, ses spécificités. »*

L'imitation a des fonctions d'acquisition mais aussi des fonctions de communication (compétences langagières, relationnelles...). Elle favorise, par conséquent, l'adaptation de l'enfant, au monde qui l'entoure.

b. Les critères facilitant l'analyse des situations ludiques :

Brougère G. (2006). Parlons-nous vraiment de la même chose ? *Cahiers Pédagogiques*, n°448.

L'auteur insistant sur la difficulté à définir le jeu, liste 5 critères d'analyse :

1. Le second degré : c'est ce qui conduit le jeu à être une situation à laquelle les acteurs engagés confèrent une autre signification que celle liée aux comportements utilisés. Exemple de l'auteur : une bagarre utilisée comme un jeu.
2. La présence d'une décision : celle d'entrer dans un jeu qui n'existe que par la succession de décisions et disparaît lorsque les acteurs arrêtent d'en prendre.
3. La règle : « *qu'elle soit préalable ou construite au fur et à mesure du jeu. C'est elle qui donne consistance à cet univers de second degré et elle est le résultat de la décision de l'accord des joueurs.* »
4. La frivolité ou l'absence de conséquence de l'activité : critère favorisant la distinction entre les activités dont « *l'objectif est extérieur* », des activités « *qui ne visent rien d'autre que l'activité elle-même* ».
5. L'incertitude de ne pas savoir où le jeu nous conduit.

c. Le jeu éducatif

N. De Grandmont

La question qui se pose (N. De Grandmont, 1999, p. 31) est de savoir si le « *jeu peut être éducatif et pédagogique tout en conservant ses caractéristiques de base, c'est-à-dire une composante essentielle à l'action, un moment privilégié, une action librement consentie, sans obligation ni contrainte, une activité qui permet d'apprioyer l'imaginaire et d'approcher la créativité.* »

L'auteur précise que le jeu éducatif n'est pas différent du jeu ludique si ce n'est qu'il se réalise avec un objet, un jouet soutenant l'action. C'est grâce au jouet que le pédagogue oriente le jeu.

Parce qu'il est structuré, le jeu éducatif va orienter la réponse. Il peut même induire la répétition. C'est une de ses limites aussi (lassitude).

Le jeu éducatif vise l'apprentissage c'est-à-dire qu'il vise à inculquer de nouvelles données à l'élève. Le plus souvent, l'élève n'a pas besoin de posséder des connaissances préalables ou spécifiques pour jouer.

« *Le jeu éducatif prépare à la conceptualisation des notions d'une façon indirecte par le biais de l'expérimentation* » (N. De Grandmont, 1999, p. 68).

Mais pour l'auteur, les notions et concepts seront nécessaires dans le jeu pédagogique.

IV. Les typologies de jeux

D'après J.P. Sautot (2006).

Le but d'une typologie est de fournir une base théorique pour :

- construire des milieux ludiques riches ;
- rendre objective l'offre de choix de jeux faite aux élèves ;
- créer une culture ludique en termes de type de jeux.

a. L'approche de Jean-Marie Lhôte :

1993 – « *Histoire des jeux de société* » Flammarion.

Il classe les jeux de société en 5 catégories :

- **les jeux physiques** (course, combat, tir...) ;
- **les jeux intellectuels** (logique, jeux de mots...) ;
- **les jeux de hasard** (dé, dominos, les paris, les cartes...) ;
- **les jeux de stratégies** (parcours, jeux de rôles...) ;
- **les « hors-jeux »** : les jeux divinatoires, jeux pédagogiques, jeux de tricherie, les solitaires...

L'auteur est historien, non pédagogue...

b. L'approche sociologique de Roger Caillois :

1958 – « *Des jeux et des hommes* » Gallimard

Il s'intéresse aux jeux pour adultes.

Pour lui, il existe 4 familles de jeux :

- **les jeux de compétition** (échecs, dames, jeux sportifs...) ;
- **les jeux de chance, de hasard** (loterie, jeu de l'oie...) ;
- **les jeux de simulacre** (théâtre, magie, déguisement...) ;

- les jeux de vertige (balançoire, fête foraine...).

c. L'approche psychologique du système ESAR :

Garon Denise, Filion Rolande, Chiasson Robert

2002 – « *Guide d'analyse, de classification et d'organisation d'une collection de jeux et de jouets* », Québec.

Les auteurs s'appuient sur les travaux de Jean Piaget qui a décrit 4 familles de jeux et leur apparition chronologique dans le développement de l'enfant.

Chaque jeu est classé de 6 manières différentes qui correspondent à une facette :

Facette A : jeux d'Exercice → ESAR

jeux Symboliques

jeux d'Assemblage (Piaget disait construction)

jeux de règle

Chaque jeu est classé sous 5 facettes :

Facette B : habiletés cognitives

Facette C : habiletés motrices

Facette D : habiletés langagières

Facette E : développement social

Facette F : développement affectif.

d. Les jeux d'exercices :

Ils correspondent à la première période de développement de l'enfant que Piaget appelle sensori-motrice (de la naissance à 18 mois). Il l'a appelée ainsi car l'enfant découvre ses sens, sa motricité, son corps, sa capacité d'action.

Mais souvent, on parle de jeux d'éveil.

Tout objet est un support de jeu. Il n'y a pas de règle et la fonction symbolique n'est pas construite (la vache que l'on sort d'une boîte ne représente pas une vache. Quel que soit l'objet, c'est pareil).

La répétition est un plaisir (faire tomber un objet). Certains jeux d'exercice persistent plus tard : faire des bulles ou survivent à l'âge adulte comme les cerfs-volants.

Vers 2 ans en moyenne, ces jeux laissent place aux jeux symboliques.

e. Les jeux symboliques :

Expression de Piaget. 18 mois/2 ans

Dans le langage courant, on parle de jeux d'imitation.

L'enfant va élaborer des jeux de plus en plus complexes au fur et à mesure de son développement. Cela est indispensable pour le développement affectif de l'enfant (cf coins-jeux). Cela lui permet de maîtriser ses émotions et d'évacuer ses difficultés psychologiques. Il développe sa capacité de raisonner, de construire ses propres images mentales, sa créativité. Il apprend à tenir compte des autres. Ces jeux sont essentiels à la socialisation et se structurent en différents types :

- les jeux de rôles : jouer à la maîtresse, à la maman... ;
- les jeux de mise en scène : l'enfant fait jouer des poupées, des animaux à travers des histoires qu'il invente... ;
- les jeux de production graphique : il dessine sur une ardoise, peint sur une feuille... ;
- les jeux de production en 3D : pâte à modeler, à sel...

Adultes, ces jeux évoluent vers le théâtre, la sculpture, la peinture...

- les jeux d'assemblage (Piaget disait les jeux de construction, expression toujours employée à l'école maternelle). Vers 2-3 ans, ils apparaissent. Les enfants empilent, assemblent, construisent : légos... Il faut respecter les lois physiques, un ordre de montage. Cela est exigeant c'est la raison pour laquelle il est nécessaire de faire attention à l'âge des enfants. Si l'enfant ne réussit pas à jouer aux poupées, les habiller par exemple, il abandonne, change d'histoire. Là, il y a blocage.

- les jeux de règles : pour Piaget, ils apparaissent vers 6 ans mais on peut les utiliser plus tôt (jeux de société).

Il ne faut pas trop s'axer sur une progression à l'école car l'enfant fait des retours en arrière nécessaires. Plutôt veiller à la présence des différentes catégories de jeux dans une classe afin de répondre aux besoins différents des enfants.

V. Le jeu dans les programmes officiels

a. Le jeu dans le programme d'enseignement de l'école maternelle de 2020 (BO n° 31 du 30 juillet 2020)

L'école maternelle : un cycle unique, fondamental pour la réussite de tous

1. Une école qui s'adapte aux jeunes enfants

1.1. Une école qui accueille les enfants et leurs parents

Dès l'accueil de l'enfant à l'école, un dialogue régulier et constructif s'établit entre enseignants et parents ; il exige de la confiance et une information réciproques. Pour cela, l'équipe enseignante définit des modalités de relations avec les parents, dans le souci du bien-être et d'une première scolarisation réussie des enfants et en portant attention à la diversité des familles. Ces relations permettent aux parents de comprendre le fonctionnement et les spécificités de l'école maternelle (la place du langage, le rôle du jeu, l'importance des activités physiques et artistiques, etc.).

1.3. Une école qui tient compte du développement de l'enfant

L'équipe pédagogique aménage l'école (les salles de classe, les salles spécialisées, les espaces extérieurs, etc.) afin d'offrir aux enfants un univers qui stimule leur curiosité, répond à leurs besoins notamment de jeu, de mouvement, de repos et de découvertes et multiplie les occasions d'expériences sensorielles, motrices, relationnelles, cognitives en sécurité

2. Une école qui organise des modalités spécifiques d'apprentissage

Au sein de chaque école maternelle, les enseignants travaillent en équipe afin de définir une progressivité des enseignements sur le cycle. Ils construisent des ressources et des outils communs afin de faire vivre aux enfants cette progressivité. Ils constituent un répertoire commun de pratiques, d'objets et de matériels (matériels didactiques, jouets, livres, jeux) pour proposer au fil du cycle un choix de situations et d'univers culturels à la fois variés et cohérents.

L'enseignant met en place dans sa classe des situations d'apprentissage variées : jeu, résolution de problèmes, entraînements, etc. et les choisit selon les besoins du groupe classe et ceux de chaque enfant

2.1. Apprendre en jouant

Le jeu favorise la richesse des expériences vécues par les enfants dans l'ensemble des classes de l'école maternelle et alimente tous les domaines d'apprentissages. Il permet aux enfants d'exercer leur autonomie, d'agir sur le réel, de construire des fictions et de développer leur imaginaire, d'exercer des conduites motrices, d'expérimenter des règles et des rôles sociaux variés. Il favorise la communication avec les autres et la construction de liens forts d'amitié. Il revêt diverses formes : jeux symboliques, jeux d'exploration, jeux de construction et de manipulation, jeux collectifs et jeux de société, jeux fabriqués et inventés, etc. L'enseignant donne à tous les enfants un temps suffisant pour déployer leur activité de jeu. Il les observe dans leur jeu libre afin de mieux les connaître. Il propose aussi des jeux structurés visant explicitement des apprentissages spécifiques.

3. Une école où les enfants vont apprendre ensemble et vivre ensemble

3.2. Se construire comme personne singulière au sein d'un groupe

Dans un premier temps, les règles collectives sont données et justifiées par l'enseignant qui signifie à l'enfant les droits (s'exprimer, jouer, apprendre, faire des erreurs, être aidé et

protégé, etc.) et les obligations dans la collectivité scolaire (attendre son tour, partager les objets, ranger, respecter le matériel, etc.).

Les cinq domaines d'apprentissage

1. Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique

L'acquisition et le développement de la conscience phonologique

Lorsqu'ils apprennent à parler, les enfants reproduisent les mots qu'ils ont entendus et donc les sons de la langue qu'on leur parle. S'il leur arrive de jouer avec les sons, cela se fait de manière aléatoire.

Ces jeux phoniques peuvent être pratiqués en grand groupe, mais l'enseignant priviliege l'organisation en petits groupes pour des enfants qui participent peu ou avec difficulté en grand groupe. Dans le courant de la grande section, il consacre des séances courtes de manière régulière à ces jeux, en particulier avec les enfants pour lesquels il ne repère pas d'évolution dans les essais d'écriture. Pour ceux qui en sont capables, des activités similaires peuvent être amorcées sur des sons-voyelles – notamment ceux qui constituent une syllabe dans les mots fréquentés – et quelques sons-consonnes. Ces jeux et activités structurées sur les constituants sonores de la langue n'occupent qu'une part des activités langagières.

Éveil à la diversité linguistique

À partir de la moyenne section, ils vont découvrir l'existence de langues, parfois très différentes de celles qu'ils connaissent. Dans des situations ludiques (jeux, comptines...) ou auxquelles ils peuvent donner du sens (DVD d'histoires connues par exemple), ils prennent conscience que la communication peut passer par d'autres langues que le français.

2. Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Collaborer, coopérer, s'opposer

Pour le jeune enfant, l'école est le plus souvent le lieu d'une première découverte des jeux moteurs vécus en collectif. La fonction de ce collectif, l'appropriation de différents modes d'organisation, le partage du matériel et la compréhension des rôles nécessitent des apprentissages. Les règles communes (délimitations de l'espace, but du jeu, droits et interdits, etc.) sont une des conditions du plaisir de jouer, dans le respect des autres.

Pour les plus jeunes, l'atteinte d'un but commun se fait tout d'abord par l'association d'actions réalisées en parallèle, sans réelle coordination. Il s'agit, dans les formes de jeu les plus simples, de comprendre et de s'approprier un seul rôle. [...]

D'autres situations ludiques permettent aux plus grands d'entrer au contact du corps de l'autre, d'apprendre à le respecter et d'explorer des actions en relation avec des intentions de coopération ou d'opposition spécifiques (saisir, soulever, pousser, tirer, immobiliser, etc.). Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu.

3. Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

3.1.2. Univers sonores

Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons

Par les usages qu'ils font de leur voix, les enfants construisent les bases de leur future voix d'adulte, parlée et chantée. L'école maternelle propose des situations qui leur permettent progressivement d'en découvrir la richesse, les incitent à dépasser les usages courants en les

engageant dans une exploration ludique (chuchotements, cris, respirations, bruits, imitations d'animaux ou d'éléments sonores de la vie quotidienne, jeux de hauteur, etc.).

3.1.3. Le spectacle vivant

Pratiquer quelques activités des arts du spectacle vivant

Les activités artistiques relevant des arts du spectacle vivant (danse, cirque, mime, théâtre, marionnettes, etc.) sont caractérisées par la mise en jeu du corps et suscitent chez l'enfant de nouvelles sensations et émotions. Elles mobilisent et enrichissent son imaginaire en transformant ses façons usuelles d'agir et de se déplacer, en développant un usage du corps éloigné des modalités quotidiennes et fonctionnelles. Une pratique de ces activités artistiques adaptée aux jeunes enfants leur permet de mettre ainsi en jeu et en scène une expression poétique du mouvement, d'ouvrir leur regard sur les modes d'expression des autres, sur la manière dont ceux-ci traduisent différemment leur ressenti.

4. Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

4.1. Découvrir les nombres et leurs utilisations

Écrire les nombres avec les chiffres

Parallèlement, les enfants rencontrent les nombres écrits notamment dans des activités occasionnelles de la vie de la classe, dans des jeux et au travers d'un premier usage du calendrier.

5. Explorer le monde

L'espace

Découvrir l'environnement

Cette exploration des milieux permet d'interroger les gestes du quotidien, de faire prendre conscience aux élèves d'interactions simples, de les initier à une attitude responsable (respect des lieux, de la vie, connaissance de l'impact de certains comportements sur l'environnement, etc.). L'ensemble est complété et prolongé au travers des supports de travail, de rituels et de jeux, ainsi que dans le choix des textes et histoires utilisés.

Découvrir le monde vivant

Utiliser, fabriquer, manipuler des objets

Les montages et démontages dans le cadre des jeux de construction et de la réalisation de maquettes, la fabrication d'objets contribuent à une première découverte du monde technique.

b. Ressources maternelle « Jouer et apprendre » Eduscol (septembre 2015) « Cadrage général » (33p.)

Introduction

Le jeu est essentiel au développement physique, social et psychique de l'enfant. Il développe sa motricité et explore l'espace. Il reproduit les comportements sociaux grâce aux jeux symboliques ; les jeux à règles contribuent à accepter les règles communes (relations aux autres, maîtrise ses désirs).

Définition : l'enfant joue s'il choisit de s'engager dans l'action, s'il décide de ses actions dans un cadre, si cela s'inscrit dans sa réalité sans conséquence sur le monde réel, avec plaisir immédiat ou différé. Jeux libres et jeux structurés.

1. Le jeu dans le programme de l'école maternelle

Apprendre en jouant. Dimension culturelle : représentations initiales supports d'apprentissage : réduire les écarts pour l'égalité des chances. Le jeu est une action dans un contexte. Dimension sociale : communication, lien d'amitié. Dimension affective : mémoriser grâce à des situations émotionnelles.

2. Le jeu libre

Permet de construire des savoirs informels à son rythme. L'enfant choisit quand, comment, il joue. Pas de guidage de l'enseignant mais peut suggérer l'imitation. Cadre riche et diversifié. Jouets éducatifs : objets roulants, poupées, personnages, décors, construction avec des objets non ludiques (plots, bouteilles, textiles...) : capacité d'autonomie, seul ou non. Conditions : aménagement de l'espace, matériel évolutif facile d'accès, conditions d'utilisation, règles. Sinon, ennui, agressivité : être attentif aux enfants qui jouent librement.

3. Le jeu structuré

L'enseignant initie le jeu pour faire acquérir explicitement des apprentissages. Il y a des objectifs d'enseignement. L'enfant a une liberté d'agir, faire des essais. Deux niveaux :

- Séance structurée simple : jeu de société inconnu.
- Séance structurée avec formalisation : le jeu est intégré dans une séquence. Avant, jeu libre (1 ou 2 séances). Phases réflexives avant, pendant, après le jeu (5 ans). Le jeu structuré aide à dépasser la simple exploration.

4. Du jeu libre au jeu structuré

L'enseignant peut observer les jeux libres pour connaître les enfants, évaluer leurs besoins. Il peut accompagner, prendre l'initiative, vers un apprentissage structuré.

Logique spiralaire de ces 4 formes de jeu : observation des jeux libres, actions ponctuelles en jeux libres, initiative du jeu, apprentissages explicites.

La pédagogie s'appuie sur les représentations initiales des enfants : exploration dans le jeu libre. Environnement riche et varié : émergence de représentations initiales, actualisation de représentations déjà là, culture commune. Pour apprendre, l'enfant doit faire des liens entre ce qu'il sait et le contexte, vers des apprentissages explicites. Jouer, intégrer des représentations, les mobiliser pour apprendre.

5. Proposition de typologie

Plusieurs typologies existent selon le type d'approche et la structure. Typologie du champ éducatif en milieu scolaire : 4 catégories :

- **Jeux d'exploration** : jeux d'exercice, manipulation, expérimentation : matériel, environnement : mouvements.
- **Jeux symboliques** : jeux d'imitation, fiction, jeux de rôles. Imitation jusqu'à 3 ans puis jeux de faire semblant (imitation différée). Jeux de rôles vers 4 ans, jeux de mise en scène vers 5 ans. L'enfant interprète la réalité, langage.
- **Jeux de construction** : pâte à modeler, briques, blocs, puzzles... Monde physique, lois, habiletés, stratégies.
- **Jeux à (de) règles** : cadre, réflexion, analyse, transmission intergénérationnelle. Seul puis avec d'autres.

6. Jeux et développement de l'enfant

Les 4 types de jeux interagissent. Les jeux d'exploration : première maîtrise de la manipulation d'objets vers les jeux d'assemblage et de construction. L'enfant les utilise, donne des rôles, des fonctions.

2 ans : jeux d'exploration, jeux symboliques et de construction.

3 ans : premiers jeux à règles simples. Les jeux solitaires évoluent vers les jeux collectifs et coopératifs vers 5 ans.

Temps différents. Espaces dédiés, provisoires, matériel, posture bienveillante des adultes, droit de toucher, tester dans un cadre. Écarts entre enfants selon le milieu social. Rôle de l'ATSEM.

Classe de 2-3 ans : jeux d'exploration qui mobilisent la grande motricité et la petite motricité. Jeux en double : imitation, évite les conflits.

Classe de 3-4 ans : jeux libres, premiers jeux structurés. Plus de temps pour les jeux symboliques et de construction. Espace moteur plus réduit, place aux jeux d'exploration, symboliques. Programmation d'école pour le matériel. Matières granuleuses, liquides ?

Médiathèque, livres numériques, sonores, tablettes tactiles. Pas d'application de jeux sans activité concrètes.

Classe de 4-5 ans : jeux symboliques et de construction. Espaces plus grands. Jeux d'exploration pour des objets nouveaux (propriétés, fonctions). Tableau blanc, vidéoprojecteur.

Classe de 5-6 ans : tables orientées vers le tableau, autres tables. Jeux symboliques et de construction, espace de découverte et d'exploration.

Classe multi-âges : imitation, langage. Temps de jeux par âge ou par niveaux.

Jeu et égalité filles/garçons : loi du 8 juillet 2013.

7. Jeu et langage

Rappel de ce qui a été fait, ce qui est à faire, comment, pourquoi, en situation. Pas que des questions ou des répétitions.

8. Place du numérique

Tablette connectée au vidéoprojecteur interactif ou ordinateur portable. Logiciels, applications.

9. L'implication des familles

Invitation transmise aux familles afin de participer aux jeux proposés par l'école : dynamique d'échanges.

10. Vers une ludothèque d'école

Projet : boîtes de jeux dans une ludothèque d'école (armoire). Exemples de jeux par rapport aux âges. Culture partagée.