

## *La pédagogie ludique ‘de jeu’:*

C'est une démarche d'enseignement basée sur l'emploi des jeux comme substrat d'apprentissage

### .1. Le jeu

#### a. Définition :

Selon le *dictionnaire Larousse* : nom masculin (latin *jocus*, plaisanterie)

*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. ».

Selon l'article « pédagogie et philosophie du jeu » l'auteur a défini le jeu comme :

- Un acte total faisant appel à tout l'être
- Une action libre qui ne peut être commandée
- Une activité incertaine, dépendante de la fantaisie du joueur
- Une activité spontanée, sans règles préétablies
- Une activité qui fait appel à la motivation intrinsèque

Le JEU est un moyen dont dispose le pédagogue pour permettre d'induire une connaissance dans un climat ludique, sans jugement de valeur et surtout en permettant l'exploration de toutes les facettes de l'apprentissage souhaité au rythme du joueur<sup>1</sup>.

Le jeu se définit aussi comme (Hollandais Huizinga) 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 obligatoire- ment laissée à l'initiative du joueur;

---

<sup>1</sup> <http://www.ndegrandmont.webatu.com>

- Improductive : ne créant ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte; et, sauf déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie;
- Réglée : soumise d 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. <sup>2</sup>

### *BLODGETT (1929)*

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

#### b. Type de jeu et différentes approches

D'après notre recherche réaliser concernant les différents types de jeu nous avons trouvé plusieurs selon différents auteurs, mais nous allons proposer les types de Nicole De Grandmont ,

Selon lui il y a trois types de jeux : Le jeu ludique, le jeu éducatif, le jeu pédagogique, Nicole De Grandmont a fait une comparaison entre les trois types du jeu,

#### ➤ Jeu éducatif :

Est un jeu visant la transmission de compétences ou de connaissances d'une activité soumise à un taux de rentabilité fixé par une norme extérieure au jeu.

Il définit le jeu éducatif c'est :

- Le premier pas vers la structure
- Contrôle des acquis
- Permet à l'adulte d'observer les comportements stratégiques
- Fait diminuer la notion de plaisir intrinsèque
- Il devrait être :
  - Distrayant,
  - sans contrainte perceptible,

---

<sup>2</sup> <http://unesdoc.unesco.org>

- axé sur les apprentissages
- Le jeu **éducatif** cache l'aspect éducatif au joueur

➤ Le jeu pédagogique :

Les jeux pédagogiques contribuent à l'acquisition de connaissances ou de compétences, ils sont de plus en plus reconnus par les pédagogues et les enseignants comme utile d'enseignement

Ils influencent positivement sur le tempérament et l'engagement des élèves qui égale la réussite du contenu d'enseignement

Le professeur **Nicole De Grandmont** a défini le jeu pédagogique comme :

- Activité axée sur le devoir d'apprendre
- Fait uniquement appel à la pensée convergente (solutions univoques)
- C'est une sorte de « *testing* » des habiletés généralisées
- C'est le plaisir de performer
- Génère habituellement un apprentissage précis
- Structure préétablie et sans variante
- Supporter par la compétence du joueur
- Servir à vérifier et renforcer, les compétences du joueur
- Fait appel à l'intellectuel, l'affectif et le psychomoteur

➤ Le jeu ludique :

Selon le professeur **Nicole De Grandmont** :

- Activité libre et gratuite
- Essentiel au plaisir
- Née de l'étincelle du moment, doit se consumer en chef-d'oeuvre *instantané*
- Fait appel à la pensée divergente (solutions multiples et personnelles)
- Nécessaire au développement de tout individu
- Structurer sans structure préétabli, n'impose pas de règles
- Supporter par l'intériorité du joueur
- Servir à organiser, structurer, élaborer son monde intérieur et extérieur
- Favoriser le développement intellectuel, affectif, psychomoteur

Notre recherche se focalise sur les jeux sportifs ou pré –sportif, à cet effet nous avons trouvé que d'autres auteurs considèrent le jeu sportif comme type de jeu parmi d'autres,

➤ Le jeu sportif

Le jeu sportif est une "situation motrice d'affrontement codifiée, dénommée jeu ou sport par les instances sociales. Un jeu sportif est défini par son système de règles qui en détermine la logique interne" (P. Parlebas).

Associer jeux et sports dans la même définition peut paraître surprenant si l'on met de rappeler que le seul critère pertinent permettant de différencier l'un et l'autre réside dans le caractère institutionnel ou non-institutionnel de ces activités. Il devient dès lors non fondé de faire référence aux jeux traditionnels comme "petits jeux" ou "jeux pré-sportifs" préparatoires aux sports.

Les différentes approches du jeu selon Huizinga Caillois : approche théorique, approche psychologique et approche sociologique.

## A. APPROCHES THEORIQUES

Partout sur la terre, les enfants jouent, et cette activité tient tant de place dans leur existence que l'on est tenté d'y voir la raison d'être de l'enfance. Et, de fait, le jeu est vital; il conditionne un développement harmonieux du corps, de l'intelligence et de l'affectivité.

L'enfant qui ne joue pas est un enfant malade. L'enfant empêché de jouer devient malade, de corps et d'esprit. La guerre, la misère, qui laissent l'individu livré aux seules préoccupations de survie et, du même coup, rendent le jeu difficile ou même impossible, aboutissent au dépérissement de la personnalité.

Si l'évolution de l'enfant et de ses jeux, si le besoin de jeu en général, fait figure de réalité universelle, le jeu n'en est pas moins ancré au plus profond des peuples, dont l'identité culturelle se lit au travers des jeux et des jouets qu'ils ont créés : les pratiques et objets ludiques sont infiniment variés et marqués profondément par les spécificités ethniques et sociales. Conditionné par les modes d'habitat ou de subsistance, limité ou encouragé par les institutions familiales, politiques et religieuses, fonctionnant lui-même comme une véritable

institution, le jeu des enfants, avec ses traditions et ses règles, constitue un véritable miroir social.

A travers les jeux et leur histoire se lit non seulement le présent des sociétés, mais le passé même des peuples. Une part importante du capital culturel de chaque groupe ethnique réside dans son patrimoine ludique, enrichi par les générations successives, mais menacé parfois aussi de détournement et de déperissement.

Le jeu constitue par ailleurs l'une des activités éducatives essentielles et il mérite d'entrer de plein droit dans le cadre de l'institution scolaire, bien au delà de l'école maternelle où il est trop souvent confiné. Le jeu offre en effet au pédagogue à la fois le moyen d'une meilleure connaissance de l'enfant et celui d'un renouvellement des méthodes pédagogiques.

Cependant, son introduction à l'école pose de nombreux problèmes, d'autant plus que les études sur le jeu sont encore relativement peu nombreuses et n'ont pas abouti à l'élaboration d'une théorie qui répondrait aux différentes questions posées par les activités ludiques.

## B. APPROCHES PSYCHOLOGIQUES

Pour étudier l'évolution des activités ludiques de la naissance à l'adolescence, on se référera d'une part à la théorie psychanalytique, qui explique le jeu par le besoin de réduction des pulsions et lui accorde un rôle prépondérant dans la formation du moi; d'autre part aux psychologues de l'enfance qui, depuis la psychogénétique de Piaget se sont servi du jeu comme d'un instrument pour mesurer les processus de maturation et le développement mental et affectif. .

## C. APPROCHES SOCIOLOGIQUES

On a vu apparaître plus d'une fois l'étroite dépendance au milieu : sous quelque angle qu'on l'envisage, le jeu de l'enfant est en prise directe avec le social. Présence ou absence précoce de la mère, organisation familiale, conditions de vie et d'habitat, environnement, moyens de subsistance influent directement sur les pratiques ludiques, qui ne peuvent se développer lorsque la situation de l'enfant est par trop défavorable.

Selon Roger Caillois dans la préface de *Les jeux et les hommes*.

«Le jeu est activité de luxe et qui suppose des loisirs. Qui a faim ne joue pas»,

On peut donc parler d'un espace ludique spécifique, ménagé par la société, en rupture avec les pratiques de la vie quotidienne, aussi bien sur le plan proprement spatial que sur le plan temporel. Selon les sociétés, rurales ou urbaines, industrielles ou en voie de développement, l'enfant disposera tantôt d'une étendue pratiquement infinie de champs, de bois, de savane où il se déplacera à sa guise, tantôt se trouvera prisonnier d'un espace surpeuplé et hyper-rationnalisé auquel il ne pourra soustraire le moindre coin de terrain «libre».<sup>3</sup>

### c. Classification

Classification du jeu selon différents auteurs :

❖ **Roger Caillois** dans son ouvrage « *Les jeux et les hommes* (1958) » classe les jeux en quatre catégories :

- **Les jeux de compétition**, les joueurs s'engagent dans une véritable compétition avec l'ambition de gagner une course, une partie de jeu d'échec ou une partie de billard.
- **Les jeux de hasard**, dans ce type de jeu le joueur est incapable de décider ou d'intervenir sur le sort ou l'issue de la partie. Par exemple: le jeu de pile ou face
- **Les jeux de simulacre** ce sont des jeux où le faire semblant et les imitations sont les masques préférés des joueurs et des personnages sur scène.
- **Les jeux de vertige** ce sont des jeux qui permettent une sensation forte et un déséquilibre de la personnalité des joueurs, exemple: les manèges, les parcs d'attractions,

❖ **Edouard Claparède** : Il classe le jeu en deux catégories :

#### a) Les jeux stimulant les fonctions générales

- **Les jeux sensoriels** : qui donnent le plaisir d'éprouver des sensations
- **Les jeux moteurs** : qui développent la force, l'adresse, l'agilité du mouvement et le langage.
- **Les jeux psychiques** : qui permettent de reconnaître, comparer, faire des associations, réfléchir et inventer, stimulant notre imagination et permettant de faire des combinaisons nouvelles, d'exprimer la fantaisie et provoquer la curiosité, ce sentiment qui suscite l'envie de comprendre.
- **Les jeux affectifs** : qui provoquent des sentiments agréables ou désagréables (exemple: les jeux qui engendrent la peur).

---

<sup>3</sup> <http://unesdoc.unesco.org>

- **Les jeux d'inhibition volontaire** : Pour ce qui nous concerne, il faut éviter ces jeux car ils provoquent la timidité qui engendre l'inhibition de la parole.

**b) Les jeux stimulant les fonctions spéciales**

- **Les jeux de hasard** : Qui stimulent le sentiment d'espérance afin de gagner
- **Les jeux comiques et taquineries.**
- **Les jeux de lutte** ; Exemple du jeu *La bataille navale*
- **Les jeux de chasse et de poursuite**: Exemple: le jeu de cache-cache et la recherche du trésor.
- **Les jeux de collection** : Exemple la collection des timbres postaux soit pour remplir les poches ou pour stimuler l'imagination
- **Les jeux sociaux**: Ce sont des jeux très anciens exemple: les sports collectifs.
- **Les jeux familiaux** : Les jeux de poupées, le scrabble est un jeu qu'on peut pratiquer en famille.
- **Les jeux d'imitations**: Exemple les jeux de rôles et le jeu théâtral.<sup>4</sup>

❖ Selon **Jean Piaget** classe le jeu selon le stade de développement de l'enfant, classe les jeux de la façon suivante :

- Stade sensori-moteur : *les jeux d'exercices*

Le jeu revêt ici sa forme la plus primitive 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*

---

<sup>4</sup> Minet. S, et al. 2004. *Le jeu dans tous ses états*. Bruxelles, Fondation Rodin, p.13

Ils parachèvent le développement affectif de l'enfant, l'intègrent dans la réalité de son environnement et aident à la socialisation<sup>5</sup>

## 1. Le jeu et l'âge de l'enfant :

### Première enfance

Chez le nouveau-né et jusqu'à trois mois, le jeu se réduit au balancement, au bercement qui reproduit les sensations ressenties dans le ventre de la mère. Dans les sociétés où l'enfant est porté presque continuellement, ce bercement ne constitue pas à proprement parler un jeu, puisqu'il fait partie de l'état naturel et permanent de l'enfant. A ce stade, l'enfant se perçoit comme un tout indissociable et n'a pas encore pris conscience de la distinction entre son propre corps et le monde extérieur. Avec la succion apparaît pour l'enfant la première possibilité d'une fragmentation de son corps et, lorsque l'objet sucé n'est pas son doigt, il se trouve confronté avec la manipulation ludique (d'abord uniquement buccale) d'un véritable pré- jouet. C'est encore dans les sociétés industrielles que le bébé, très tôt confronté à l'éloignement maternel, se voit offrir par la mère le jouet qui la représente, la remplace auprès de son enfant et s'offre à sa manipulation.

### Scolarité primaire

Le jeu enfantin se présente comme une dialectique entre les identifications successives et l'identité à chaque fois remise en question, d'où son rôle essentiel dans l'élaboration du moi, cet âge l'enfant joue sans cesse à faire semblant tantôt il est un animal, la marchande ou le docteur; tantôt il reste lui même, mais se représente dans une situation fictive

Ainsi, l'identification au modèle aimé, à la mère par exemple, n'est pas la seule forme d'identification; car l'enfant peut aussi jouer à être soi, ou encore à être le méchant, qui le punit ou lui fait peur. Dans ce processus d'identification, la poupée joue un rôle important, et rares sont les peuples qui n'en font pas usage. La poupée est, en effet, à la fois un objet et l'autre : la mère, le frère, ou l'enfant,.

Le jeu d'imitation est considéré dans cette étape comme utile de développement de la personnalité de l'enfant.

---

<sup>5</sup> Revue de « la cellule pathologique de la fondation Rodin 2004 »

Selon *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. ».

### Préadolescence

Au cours de la période suivante, on assiste à un certain dépérissement des jeux symboliques, tout au moins de ceux qui supposent l'identification à un modèle réel, familial (père ou mère) ou social (chasseur, maîtresse, chef...).

Par contre, les jeux de fiction, laissant une large place à l'imaginaire, continuent à être très vivaces jusqu'à douze ans environ : jeux de pirates, de cow-boys et d'Indiens, de cosmonaute, de vedette chez la fille etc ... c'est-à-dire vers dix ans, l'enfant découvre les jeux dits de procédures communément appelés (jeux de société). Cet âge qualifié par Piaget d'hypothético déductif voit s'épanouir les activités de fabrication (tissage, couture, bricolage), le goût du sport; dans le même temps, le compromis de base entre les pulsions et la règle que suppose le jeu, bascule peu à peu vers la logique et la formalisation.

Le renforcement du moi a rendu les déplacements symboliques moins souple, l'imagination s'appauvrit, et l'enfant découvre le plaisir de jeux dépouillés de contenus narratifs, comportant des règles strictes, souvent complexes, et exigeant un effort d'attention et de réflexion important : tels sont les jeux de cartes, les jeux de tabliers, les échecs ces jeux peuvent conserver une part de plaisir fonctionnel et parfois symbolique, mais leur caractéristique essentielle est la régularité logique qu'ils imposent aux joueurs. La fin de cette période marque en même temps la fin de l'enfance. La passation d'une classe d'âge à une autre constitue une épreuve difficile.

#### 2. rôle du jeu dans le développement cognitif, affectif, social :

Le jeu a un rôle important dans le développement social, physique et cognitif de l'enfant.

Grâce au jeu l'enfant acquiert de nombreuses compétences et connaissances, le jeu est utilisé comme prétexte pour acquérir les quatre fondamentaux de l'apprentissage

- Le savoir : le développement du langage

- Le savoir faire : la mise en œuvre, résolution du problème
- Le savoir être : apprentissage d'un comportement qui lui permet de s'intégrer dans la société
- Le vouloir faire : sans envie il ne peut y avoir apprentissage ou évolution

❖ Le rôle du jeu dans le développement cognitif :

Selon Anne-Lise Andrieu prouve que le jeu aide à développer et renforcer le langage de l'enfant, de nombreux jeux permettent d'acquérir de l'expérience dans la résolution de problèmes. Grâce à des activités telles que les constructions avec des blocs, jouer avec de l'eau et du sable, faire des puzzles, ou encore concevoir et construire des univers imaginaires, permettent à l'enfant d'améliorer ses capacités de réflexion.

Le jeu encourage et renforce la curiosité d'un enfant sur son monde, cette curiosité accrue est un catalyseur pour l'apprentissage ultérieur. Lorsque l'enfant est libre de poursuivre ses domaines d'intérêts, il est plus susceptible de cultiver une attitude positive envers l'apprentissage.<sup>6</sup>

Alors Le jeu est un comportement exploratoire, l'enfant y actif et se construit son savoir.

D'autres auteurs affirment que le jeu participe au développement cognitif de l'enfant :

*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 rôle du jeu dans le développement affectif :

Selon *Pierre Parlebas* « L'affectivité est la clé des conduites motrices »<sup>7</sup>, alors d'après cette citation l'affectivité dans l'apprentissage est très importante.

---

<sup>6</sup> <http://reussir-en-famille.com>

<sup>7</sup> Revue EPS n°102, 1970

A cet effet le jeu joue un rôle très important dans le développement affectif de l'enfant car le jeu permet à ce dernier de manifester plusieurs émotions (la tristesse, la joie, la colère, la peur) et à apprendre à les maîtriser.

De la vie prénatale à l'adolescence, le développement affectif de l'enfant ne cesse de le transformer tout en renforçant son identité.

Alors utiliser les jeux ludiques comme utile d'enseignement c'est faire progresser :

- Les communications entre les équipiers
- Le niveau d'organisation des équipes en présence.
- La compréhension et l'acceptation de la règle
- L'acceptation des décisions de l'arbitre
- L'acceptation collective du gain ou de la perte de la partie
- L'acceptation de la victoire ou de la défaite individuelle
- La compréhension de la vie associative
- La compréhension des fonctions d'acteur, d'organisateur et d'évaluateur<sup>8</sup>

#### ❖ Rôle du jeu dans le développement social :

Le jeu est important pour favoriser la compétence sociale et la confiance ainsi que l'autorégulation ou plutôt la capacité des enfants à gérer leur propre comportement et émotions, les enfants apprennent à négocier avec les autres, à attendre leur tour et à se gérer eux-mêmes ainsi que les autres. Le jeu est essentiel pour apprendre à se faire des amis et à s'entendre avec les autres.

Haight, Black, Jacobsen, et Sheridan ont démontré que les enfants qui ont été traumatisés peuvent utiliser le jeu de simulation avec leur mère pour résoudre leurs problèmes. Dans l'ensemble, les compétences sociales comme l'amitié et la gestion face au stress sont les fondements de la maturité et de l'apprentissage scolaires.<sup>9</sup>

C'est par le jeu que les enfants apprennent à soumettre leurs désirs aux règles sociales, à coopérer volontairement avec les autres, à adopter des comportements socialement appropriés pour bien s'adapter aux exigences de

---

<sup>8</sup> <http://unt-new.univ-reunion.fr>

<sup>9</sup> Haight W, Black J, Jacobsen T, Sheridan K. Pretend play and emotion learning in traumatized mothers and children. In: Singer D, Golinkoff RM, Hirsh-Pasek K, eds. Play=Learning: How Play Motivates and Enhances Children's Cognitive and Social-Emotional Growth. New York, NY: Oxford University Press; 2006:chap.11

l'école ainsi de la vie en générale, c'est un processus d'interaction entre l'enfant et son milieu c'est à travers le développement social, que la personnalité de l'enfant se façonne dans ce cas la socialisation de l'enfant est étroitement liée à son développement affectif et cognitif .