



**Union des Fédérations des Associations de Parents de l'Enseignement Catholique**

☒ Rue Belliard, 23A - 1040 Bruxelles ☎ 02/230.75.25  
☒ avenue des Combattants, 24, 1340 Ottignies ☎ 010.42.00.50  
☒ Compte 210-0678220-48 - [www.ufapec.be](http://www.ufapec.be) - E-mail : [info@ufapec.be](mailto:info@ufapec.be)

## Les jeux à l'école : chimère culturelle ou réalité?



*Julien, Marie, Catherine et Antoine - 1995*

France Baie  
Analyse UFAPEC 2009 N°5

## Introduction

Depuis que le monde est monde, les hommes et certains animaux jouent. A travers l'histoire, les jeux évoluent. La fonction qu'endossent les jeux dans notre société n'est pas anodine. Elle est l'expression de notre manière de vivre et révélatrice de bien des choses. Des osselets aux jeux informatiques, les jeux sont toujours des symboles et nous parlent du monde dans lequel nous vivons.

Pour Odile Périno<sup>1</sup>, les nouvelles conditions de vie liées à l'évolution sociologique rapide contribuent à expliquer le piètre état du jeu aujourd'hui. Pour cette directrice du centre du jeu et du jouet de Lyon « *Quai des ludes* » (la plus ancienne ludothèque de France devenue une référence internationale en la matière), la famille n'a plus le temps ni le goût du jeu.

Selon cette spécialiste des jeux, l'urbanité moderne, la société consumériste qui transforme les jouets en supports marketing et les médias télévisuels qui remplissent leurs écrans de jeux d'argent n'insistent pas ou plus assez sur l'importance des jeux dans l'épanouissement de l'enfant (apprentissage, découvertes, relations à autrui). Les questions que soulève Odile Périno entre en résonance avec les grandes interrogations sociologiques du moment : isolement des individus, échec scolaire, violence chez les plus jeunes, débat autour de l'éducation...

Comme s'interroge encore Odile Périno, « *La société moderne n'est-elle pas en train de perdre un de ses vecteurs essentiels pour inventer et initier les rencontres et les partages ?* ».

Si ce n'est plus du côté des familles prises dans la tourmente de notre société stressée qu'il faut se tourner pour initier le goût du jeu, est-ce alors l'école qui prendrait le relais en utilisant le jeu comme levier dans ses apprentissages ? Le programme intégré prévoit-il un espace pour utiliser les jeux et développer les apprentissages des enfants par cet outil ? Les jeux à l'école sont-ils une chimère culturelle ou une réalité ?

Dans notre analyse, nous commencerons par définir le concept du « jeu » en tentant de le classer en différentes catégories. Ensuite, nous survolerons l'histoire pour mieux comprendre l'intérêt ou le désintérêt donné aux jeux dans notre société au fil du temps. A travers les siècles, nous verrons les « enjeux » de garder cet outil aujourd'hui. Nous interrogerons une pédagogue pour savoir si le programme intégré prévoit réellement une place pour le jeu à l'école. Enfin, nous examinerons en quoi le jeu peut devenir un « atout » dans les méthodes d'apprentissages de notre société actuelle.

---

<sup>1</sup> PERINO O., *Des espaces pour jouer*, Ed. Erès, 2006, p.9

## **Le « jeu » : définition d'un concept**

**Selon le Petit Larousse 2008, le jeu (du latin : jocus, plaisanterie) est « l'activité non imposée , à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir »**

Pour J. Huizinga, « *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* »<sup>2</sup>.

Au-delà de ces quelques caractéristiques (liberté de jouer, limites spatiotemporelles, activité réglée et fictive, plaisir des joueurs, créativité, gratuité) que l'on retrouve également décrites chez Caillois<sup>3</sup> et De Grandmont<sup>4</sup>, le jeu peut être également considéré comme un fait social car il noue des liens entre les individus et rapproche ceux-ci. Le jeu est un moyen d'exploration et d'invention permettant à l'enfant d'aller sans risque coûteux à la découverte de ses propres compétences mais aussi à la découverte des autres.

Un des grands textes de notre humanisme, la « Déclaration des droits de l'enfant »<sup>5</sup> aborde également cette notion de « jeu » en l'inscrivant comme septième droit fondamental : « *L'enfant doit avoir toutes possibilités de se livrer à des jeux et à des activités récréatives (...) la société et les pouvoirs publics doivent s'efforcer de favoriser la jouissance de ce droit* ».

Ce droit indispensable nous est à nouveau décrit par Sabine De Graeve<sup>6</sup> : « *Il convient donc non seulement de respecter son besoin de jeu, de lui laisser le temps, de lui procurer l'occasion , mais encore de s'y intéresser* ». Pour nous y convaincre, elle cite un passage de Friedrich Fröbel, en 1838 : « *C'est dans le jeu des enfants que germe la vie adulte ; le soin que l'on accorde à l'enfance et à ses jeux sera déterminant. Y porter atteinte, c'est inévitablement entraver son développement intellectuel* ».

Selon le psychologue suisse Edouard Claparède<sup>7</sup>, le jeu doit tenir un rôle central dans l'activité et l'initiative de l'enfant : « *L'enfant pour se développer doit agir. D'où la place importante donnée par les nouvelles méthodes aux exercices physiques et aux jeux : ceux-ci ne sont pas considérés comme un simple délassement ou une détente ; ils ont une véritable valeur éducative* »

---

<sup>2</sup> HUIZINGA J, *Homo ludens*, Poitier, Ed. Gallimard, 1976

<sup>3</sup> CAILLOIS R., *Les jeux et les hommes*, Paris, Ed. Gallimard, 1958

<sup>4</sup> DE GRANDMONT N., *La pédagogie du jeu*, Montréal, Ed. Logiques, 1995

<sup>5</sup> Déclaration des droits de l'enfant, proclamée par l'assemblée générale de l'Organisation des Nations unies, le 20 novembre 1959

<sup>6</sup> DE GRAEVE S., *Apprendre par les jeux*, Bruxelles, Ed. De Boeck, 1996, P9 et 125

<sup>7</sup> CLARAPEDE E., *L'Ecole sur mesure*, 1920

## **Classification des jeux**

De nombreux auteurs ont tenté de classer les jeux. Pour Jean Piaget<sup>8</sup>, psychologue, biologiste, logicien et épistémologue suisse connu pour ses travaux sur le processus de développement de l'enfant, les jeux se rangent dans trois grandes catégories : les jeux d'exercice, les jeux symboliques ou dramatiques et les jeux de règles. Les jeux de construction faisant la transition entre les trois précédents. Pour Piaget, l'enfant est alors perçu comme un petit scientifique qui, à travers ses jeux, expérimente le monde et construit ainsi son intelligence. Ses travaux influenceront fortement la pédagogie des écoles maternelles et primaires.

Pour Sabine De Graeve<sup>9</sup>, la classification est la suivante : les jeux corporels et sensoriels ; les jeux symboliques ; les jeux d'assemblage ; les jeux de règles et de coopération ; les jeux d'expérimentation ; les jeux de communication.

Nicole De Grandmont<sup>10</sup>, quant à elle, classe les jeux en fonction de trois caractéristiques. Le jeu peut être, en effet, ludique, éducatif ou pédagogique.

Le jeu ludique est libre, spontané, gratuit, imaginatif et créatif et ne présente pas de règles fixes. Le plaisir constitue le moteur du jeu ludique.

Le jeu éducatif permet de développer de nouvelles connaissances. Il sait agréablement occuper son sujet, le temps nécessaire pour favoriser l'apprentissage (ex : le jeu d'échecs, le jeu de dames...).

Le jeu pédagogique permet de vérifier si l'enfant a bien mémorisé l'information. Il permet de tester les apprentissages, de renforcer les acquis. Le jeu pédagogique est donc une sorte de « testing » des apprentissages (ex :trivial Poursuite). « *Le jeu pédagogique est un jeu qui met à l'épreuve nos connaissances : c'est aussi un jeu qui implique de la performance et de la compétition. Ce sont là des valeurs grandement valorisées par la société d'aujourd'hui* »<sup>11</sup>

Frédérique Krings, professeur d'activités corporelles et de psychomotricité à l'Ecole Normale Catholique du Brabant Wallon – Institut d'enseignement supérieur pédagogique de Louvain-la-Neuve, que nous avons interviewée, prolonge cette classification en faisant la différence entre le jeu spontané ou libre initié par l'enfant, le jeu suscité par l'adulte dont la situation de départ et le but sont précisés, qui permet de multiples réponses (créativité) et le jeu dirigé ou défi qui spécifie la situation de départ, le but et les modalités.

Elle précise qu'à l'école : « *Les jeux perdent une partie de leurs caractéristiques de gratuité (puisque'ils servent à apprendre et sont évalués), de liberté (puisque'on doit tous y participer), de créativité (puisque les règles sont très définies) et de plaisir (puisque ce n'est pas le but premier)...ce qui n'exclut pas qu'on s'y amuse... La différence est ténue mais réelle* ».

---

<sup>8</sup> LERBERT G, Piaget, Paris, ED. Universitaires, 1970

<sup>9</sup> DE GRAEVE S., *Apprendre par les jeux*, Bruxelles, Ed. De Boeck, 1996, P29

<sup>10</sup> DE GRANDMONT N., *La pédagogie du jeu*, Montréal, Ed. Logiques, 1995

<sup>11</sup> GHILISSEN V et DIEGAS V. Les participes passés par le jeu – travail de fin d'études présenté en vue de l'obtention du titre d'agrégé de l'enseignement secondaire inférieur –Ecole Normale Catholique du Brabant Wallon – LLN-2000, p42

## Revenir au jeu libre !

Cette idée de Frédérique Krings rejoint celle d'Odile Périno<sup>12</sup> qui regrette que le jeu libre ne soit pas plus présent dans notre société : « *Ni en famille, ni à l'école, ni dans les loisirs de plus en plus dirigés, le jeu libre ne trouve plus de vraie place dans le rythme hebdomadaire des enfants, hormis les tout-petits de moins de 2 ans ; aujourd'hui, l'activité de jeu se fait rare et se trouve tantôt détournée au profit d'apprentissages de tous ordres, tantôt déniée. Je vois plusieurs explications à ce constat qui ont toutes leur origine dans les nouvelles conditions de vie des adultes et des enfants pris dans ce que j'appelle la proximité intergénérationnelle permanente. L'évolution de la famille, son resserrement sur la dyade parentale, les nouvelles conditions de vie sociale des femmes, ont entraîné d'importantes modifications dans la vie des enfants qui sont très tôt amenés à vivre avec d'autres adultes que leurs parents, en familles ou en collectivités. Cette situation sociale nouvelle entraîne une évolution des représentations que les adultes ont de l'enfance et des modifications des conditions d'existence du jeu dans ses temps, ses pratiques et les objectifs qui lui sont assignés* ».

Malgré les efforts de mise en place de ludothèques<sup>13</sup> dans les villes et communes, les familles actuelles ne trouvent malheureusement plus le temps de jouer. Les enfants pris dans leurs activités extrascolaires (devoirs, solfège, football, hockey...) ne trouvent plus le temps ou l'envie de jouer. Pourtant, les plaisirs qu'offrent les jeux informatiques, eux, se voient encore trouver des amateurs. « *A la demande de Microsoft Belgique, une enquête a été réalisée chez nous auprès de près de 500 jeunes et d'autant de parents. Les jeunes jouent en moyenne une heure et demie par jour (3h20 pendant les vacances) et déclarent consacrer six heures à d'autres hobbies, comme le sport. Trois quarts des joueurs sont des garçons et ils disent jouer davantage sur PC que sur console. On notera que la moitié des parents, mais aussi des jeunes, estime que les jeux vidéo ont une influence négative sur leur comportement. En suscitant de la mauvaise humeur ou de l'agressivité physique ou verbale* »<sup>14</sup>.

## Efforts des écoles et des associations de parents pour promouvoir les jeux

Certaines écoles, durant leur temps de midi, offrent la possibilité aux enfants soit de jouer librement dans la cour de récréation soit, avec l'aide ou non de l'association de parents, de tester librement des jeux de société

De nombreuses associations de parents créent des ludothèques aux côtés de leurs bibliothèques afin d'amener les enfants à découvrir les jeux. En 2001, un vaste projet<sup>15</sup> axé sur les jeux a vu le jour à l'école du Sart-Allet à Gilly (école en discrimination positive). En effet, l'UFAPEC, avec l'aide du Professeur Dehant (créateur du Centre du jeu et du jouet de Louvain-la-Neuve) et de son guide<sup>16</sup>, a organisé une conférence sur ce thème et créé une ludothèque. Ce projet a permis aux familles de s'intéresser aux jeux et de venir plus volontiers à l'école afin de mettre sur pied un projet prometteur.

---

<sup>12</sup> PERINO O., *Des espaces pour jouer*, Ed. Erès, 2006, p.37

<sup>13</sup> <http://www.ludotheques.be/search.php?display=zone0>

<sup>14</sup> *Jeux vidéo : Le pouvoir aux parents ?* www.lesoir.be/la\_vie\_du\_net/actunet/societe-des-parents-et-des-2007-12-06-565150.shtml -

<sup>15</sup> « Le jeu entre dans l'école » in « Les Parents et l'école » -n°28 –Février 2001

<sup>16</sup> DEHANT A, *Guide du jeu et du jouet*, Bastogne, Ed. Delperdange,1994

D'autres écoles s'efforcent d'utiliser les jeux comme outils d'apprentissages. A partir de quelle époque a-t-on pris le jeu réellement au sérieux ? Dans nos écoles, est-il une chimère ou une réalité ? Le jeu, utilisé dans un cadre scolaire, développe-t-il, lui aussi, des atouts ? Continuons notre investigation !

## **Un peu d'histoire...**

**Le jeu est depuis longtemps le symbole du délassement ou de la récréation. « C'est à partir de Rousseau, puis avec la naissance de la psychologie, que le jeu, longtemps considéré par les philosophes et les éducateurs comme une activité futile, a acquis ses lettres de noblesse dans la pensée pédagogique »<sup>17</sup>.**

### **Aristote: le jeu , une activité futile**

Pour Aristote, le jeu n'a pas de fin en lui. Il est conçu, par opposition au travail, comme une récréation nécessaire pour reconstituer ses forces, réemmagasiner l'énergie : « Une vie vertueuse ne va pas sans effort sérieux et ne consiste pas dans un simple jeu ».

« Pour ce père fondateur de notre philosophie occidentale, le jeu était conçu comme un délassement, certes indispensable, mais qui ne pouvait apporter le bonheur » affirme Martine Fournier<sup>18</sup>.

### **Le jeu comme ruse pédagogique**

Dans les écoles à l'époque antique, on enseignait la lecture, le calcul et l'éducation générale à l'aide de jeux variés. C'est ainsi que les jeux d'alphabet en pain, en biscuit, en gâteau firent leur apparition. « Quintilien, maître de rhétorique (1<sup>er</sup> siècle après J.-C) proposait déjà différentes techniques pour transformer l'apprentissage en amusement, comme par exemple, des gâteaux en forme de lettres »<sup>19</sup>.

La place que prend le jeu dans la vie des romains est prédominante. Si les Romains pratiquaient et appréciaient surtout les jeux, c'était surtout parce que les pratiques sportives étaient des préparations militaires. Le plaisir du spectacle et du divertissement prenaient le dessus.

### **Les jeux de société dans le monde grec**

« Les jeux de table grecs sont des jeux de parcours et de stratégies : la perspicacité du joueur, son raisonnement et sa volonté conditionnent les déplacements des pions. Le joueur devait arriver à prendre, à affaiblir et à réduire à néant son adversaire. Ils constituent sans doute une schématisation de l'environnement : des petites pierres, des mottes d'argile deviennent de valeureux guerriers, des coureurs ou des animaux. Ces jeux permettent aux joueurs de rêver d'aventures dangereuses (chasse, course, combat) confortablement installés et dans le souci unique de s'amuser sans engager leur vie et leurs biens »<sup>20</sup>.

---

<sup>17</sup> <http://www.scienceshumaines.com> -Jeu et éducation

<sup>18</sup> «FOURNIER M. « Le jeu en vaut-il la chandelle ? » -<http://www.scienceshumaines.com>

<sup>19</sup> <http://www.scienceshumaines.com> -Jeu et éducation

<sup>20</sup> LALLEMAND V., *L'élève, Homo Ludens ? La pédagogie du jeu : « Anatomie Poursuite »*, Haute Ecole Léonard De Vinci –Ecole Normale Catholique du Brabant Wallon –Louvain-la-Neuve – Promoteur : Bénédicte Rasson -2002

## Activité délictueuse au Moyen Age

L'Eglise ne vit pas d'un bon œil les activités ludiques et s'employa à les interdire. Le jeu est considéré comme une activité délictueuse au même titre que l'ivresse et la prostitution. Le christianisme condamne la civilisation gréco-latine considérée comme immorale. C'est l'abolition des écoles dites « païennes » et des jeux gréco-latins. Le Moyen Age ne fait preuve d'aucun mouvement pédagogique. Thomas d'Aquin, théologien italien, pensait que le jeu devait être limité pour éviter les excès et facéties. Les Pères de l'Eglise estimaient que les jeux représentaient une porte ouverte aux passions les plus dangereuses, à la violence, à la perte dans les plaisirs terrestres...

## Au XVIIème siècle : naissance du jeu éducatif

*« L'avènement du jeu de l'oie connaîtra un grand succès grâce à la gravure. Il servira aussi en pédagogie, par exemple en illustrant et en apprenant aux élèves les vertus des rois de France. Plus tard, le jeu de l'oie servira pour l'étude de la religion, des sciences, de la grammaire et de la géographie. Cette nouvelle pédagogie sera qualifiée de « pédagogie princière », car tous les jeux étaient à cette époque destinés à l'éducation des princes. De nouvelles conceptions du jeu et de la pédagogie seront ainsi élaborées, largement basées sur l'utilisation du jeu pour enseigner. Comme **il faut** laisser jouer l'enfant dans cette nouvelle pédagogie, chaque école doit avoir une aire de jeu (elle sera appelée cour de récréation). Avec le XVIIème siècle, on assiste à la naissance du jeu éducatif. Ainsi les jeux de lecture avant-gardistes se fabriquent à l'aide d'une boule d'ivoire »<sup>21</sup>. Nicole De Grandmont<sup>22</sup> décrit ce jeu comprenant 32 faces sur lesquelles des consonnes ou des voyelles étaient gravées comme étant l'ancêtre de notre « Rubic Cube » moderne !*

## Au XVIIIème siècle : L'enfant est naturellement bon

L'enfant n'est plus perçu négativement, il n'est plus « une cire molle » comme le soulignait John Locke, philosophe de l'empirisme. Il n'est plus dépourvu de raison et démuné face au mal, comme l'affirmait la conception chrétienne (en effet, Saint Augustin prétendait que l'enfant était le lieu du mal et du péché). L'enfant est désormais reconnu et admiré.

*« Jean-Jacques Rousseau (1712-1778) pense que la nature a fait l'homme heureux et bon et c'est la société qui porte le vice et l'erreur, et le corrompt. La nature enfantine doit en être préservée le plus longtemps possible par une éducation qui la prend en compte. »<sup>23</sup>.*

Le jeu de l'enfant trouve tout son intérêt.

## Au XIXème siècle : le jeu devient une activité sérieuse

### Sous le règne de l'éducation nouvelle

*« À la fin du XIXème siècle, naît le courant pédagogique de l'éducation nouvelle qui prend ses racines dans ces nouvelles conceptions de l'enfance, issues à la fois du naturisme de Rousseau et de la psychologie naissante. Pour ses penseurs, le jeune enfant est essentiellement actif et le jeu est la première manifestation de son activité : « L'enfant a*

<sup>21</sup> LALLEMAND V., *L'élève, Homo Ludens ? La pédagogie du jeu : « Anatomie Poursuite »*, Haute Ecole Léonard De Vinci –Ecole Normale Catholique du Brabant Wallon –Louvain-la-Neuve – Promoteur : Bénédicte Rasson -2002, p14

<sup>22</sup> De Grandmont N., *La pédagogie du jeu*, Montréal, Ed. Logiques, 1995

<sup>23</sup> <http://www.scienceshumaines.com> -Jeu et éducation

*besoin de jouer. Les jeux sont aussi naturels pour lui que le chant de l'oiseau. Les jeux sont l'expression de l'éveil des facultés du corps et de l'esprit ; ils sont, par eux-mêmes, une occasion d'expérience et de préparation à la vie » (Adolphe Ferrière, *Projet d'école nouvelle*, 1909) »<sup>24</sup>. C'est l'explosion du jeu éducatif !*

Depuis leur création à la fin du XIXe siècle, les écoles maternelles ont mis en oeuvre une pédagogie qui s'inspire de l'éducation nouvelle (particulièrement de M. Montessori et d'O. Decroly) et s'appuie sur les besoins et les intérêts de l'enfant.

## **Le XXe siècle : une caution scientifique au jeu**

Psychologues et psychanalystes s'accordent pour donner une caution scientifique au jeu en soulignant son rôle nécessaire au développement cognitif et affectif de l'enfant. À chaque âge le jeu qui convient : jeux d'exercices pour les petits, jeux symboliques pour les moyens, jeux éducatifs pour les grands et récréation pour tous.

Tout un matériel de jeux éducatifs destinés aux activités sensorielles et créatrices apparaît dans les écoles. Les célèbres jeux éducatifs Nathan voient le jour dès 1904.

*« Dans les années 50, l'instruction devient publique, obligatoire et gratuite d'où l'importance du jeu dans les écoles afin de stimuler, occuper, motiver, attirer les enfants de toutes les couches sociales. On crée des jeux éducatifs et des kits de jouets (sortes de malles ou coffrets contenant des pièces de jeu, un plan, un mode d'emploi et tous les accessoires indispensables au jeu... »<sup>25</sup>*

En Belgique, en 1958, le premier congrès international sur la valeur éducative du jouet voit le jour. Au Québec, en 1987, les pédagogues de tout horizon se pressent pour se rendre au premier colloque sur le jeu et l'apprentissage.

## **Les jeux à l'école : ambiance culturelle ou réalité ?**

*« Mais ces discours relèvent plutôt d'une ambiance culturelle que d'une réalité. Dans les classes, le jeu est toujours conçu comme devant progressivement disparaître au profit du travail. Depuis les années 80, dans les textes officiels, les références au jeu ont disparu pour laisser la place à la notion de compétence »<sup>26</sup>.*

C'est en partant de cette affirmation parue dans le magazine « Sciences humaines »<sup>27</sup> - Jeu et éducation- que nous nous sommes posés la question de savoir « si le programme intégré, en Belgique, prévoyait une place pour les jeux dans les cours ».

Pour nous aider à y répondre, nous avons interviewé, Frédérique Krings, professeur d'activités corporelles et de psychomotricité à l'Ecole Normale Catholique du Brabant Wallon – Institut d'enseignement supérieur pédagogique de Louvain-la-Neuve :

---

<sup>24</sup> <http://www.scienceshumaines.com> -Jeu et éducation

<sup>25</sup> LALLEMAND V., *L'élève, Homo Ludens ? La pédagogie du jeu : « Anatomie Poursuite »*, Haute Ecole Léonard De Vinci –Ecole Normale Catholique du Brabant Wallon –Louvain-la-Neuve – Promoteur : Bénédicte Rasson -2002, p17

<sup>26</sup> <http://www.scienceshumaines.com> -Jeu et éducation

<sup>27</sup> <http://www.scienceshumaines.com> -Jeu et éducation



« Dans le Programme Intégré, l'axe dit de "gratuité" donne une large place aux jeux. Ils sont alors de vrais jeux ludiques et le curseur est haut placé sur chacun des paramètres du jeu : liberté, gratuité, créativité, plaisir.

Dans les axes dits "d'implication dans le milieu" et "d'apprentissage" on envisage des jeux de types éducatifs et pédagogiques. Les paramètres de liberté, de gratuité de créativité et de plaisir sont dès lors plus ou moins présents en fonction des enfants (tous doivent participer et tous n'ont peut-être pas envie à ce moment) et parfois la gratuité est peu présente puisqu'il y a une évaluation.

En maternelle, on préconise l'utilisation de jeux et l'enseignant accompagne subtilement ces jeux spontanés, suscités ou dirigés pour susciter les apprentissages (jeux de constructions, jeux collectifs, jeux d'expression, jeux musicaux...). Il n'y a pas d'évaluation en maternelle, du moins pas dans le sens qu'on lui donne (bulletin ou points) mais les enseignants réalisent de nombreuses observations des compétences dont ils font en principe rapport de manière formelle ou informelle.

Les jeux donnent du sens aux apprentissages. Si les enfants s'amuse, ils s'engagent dans la résolution du problème qui leur est posé, dans la mémorisation d'une suite de mots ou de règles d'orthographe ou de culture générale.

Dans le cadre de l'école, quand on utilise les jeux, c'est parce qu'ils contribuent au développement de compétences disciplinaires (en math, en français, en sécurité routière ...) de compétences transversales instrumentales (résolution de problème, perception de l'espace, mémorisation....) et de compétences transversales relationnelles (se mettre en projet, coopérer, s'affirmer).

A l'école, l'enseignant vise toujours le développement d'une ou de plusieurs compétences de manière implicite ou explicite... et donc la liberté, la gratuité, la créativité et le plaisir ne sont pas présents pour tous, au même niveau (on fait des mots croisés, on réalise des activités d'expression, des défis mathématiques).

Ainsi, on utilise des situations ludiques pour donner du sens aux apprentissages. Autrement dit pour que les enfants s'engagent dans la tâche et soient motivés.

Mais attention, les jeux ne sont pas le seul moyen pour que les enfants s'impliquent dans une tâche. Ils s'engagent parce qu'ils veulent apprendre, devenir compétents, appartenir au groupe de ceux qui savent, imiter quelqu'un ou parce que cela sert à une production (la pédagogie du projet est prévue pour augmenter l'implication dans une perspective de production ou de reconnaissance sociale). On pose ici toute la question de la motivation.

L'enseignant choisit donc de présenter des situations qui ont du sens pour l'enfant (parce que cela amuse, parce que cela fait apprendre, parce que cela sert à quelque chose) qui auront un impact sur des apprentissages dans les disciplines, ou les aspects plus transversaux (cognitifs ou relationnels)...

Le jeu fait donc partie des outils de l'enseignant mais il y en a d'autres....

Si l'enseignant est très démagogue, il utilisera des situations de jeux tout le temps, laissant à l'enfant l'illusion que tout est gratuit... et quand viendra le moment de la certification, il devra bien apprendre que ce n'était pas un vrai jeu.

**En bref, oui, le Programme préconise l'utilisation de jeux et spécifiquement dans ce qu'il appelle l'axe de la gratuité, il propose également de nombreuses situations ludiques (jeux d'orientation en math, jeux d'expression en français pour apprendre le**

**futur, .... jeux moteurs en développement corporel dans l'axe du développement personnel (apprentissage) mais il ne donne pas de précisions sur le comment et le pourquoi (ce n'est pas un guide méthodologique)....**

*Les cours de pédagogies donnés dans les écoles normales réservent une large place au jeu dans l'apprentissage mais ils maintiennent leur utilisation comme un outil au service du développement des compétences et pas comme un but en soi...*

*Le jeu n'est pas le seul moyen didactique intéressant. Le projet, la résolution de problème, la répétition, l'exercice, l'imitation, les excursions, la participation aux classes vertes en sont d'autres.*

*La question de l'apprentissage est complexe... fait et fera couler encore beaucoup d'encre... c'est passionnant ».*

## **Jeu et apprentissage scolaire**

Le jeu permet-il de renforcer les apprentissages ? Les avis semblent se ressembler pour répondre affirmativement à cette question. Même si certains pensent encore, aujourd'hui comme hier, qu'il faut avant tout privilégier le travail. A travers nos diverses lectures scientifiques, nous avons pointé les « atouts » du jeu.

### **Des tendances différentes**

Influencé par l'approche de Jean Piaget, Jérôme Bruner (psychologue américain) pense qu'il est important de stimuler l'élève dans ses apprentissages. Il accorde une grande importance aux explorations et aux découvertes de l'élève. Il préconisera auprès des enseignants l'utilisation de techniques pédagogiques telles que « l'emploi des contrastes..., la participation active de l'élève par l'intermédiaire de jeux, l'éveil de la conscience de l'élève quant aux stratégies utilisées pour apprendre et l'apprentissage par la découverte »<sup>28</sup>.

Selon Ovide Decroly, éducateur, psychologue et médecin, né en Belgique en 1871, pédagogue partisan d'une éducation nouvelle, il faut récuser les termes « d'exercices », de « tâches », « d'apprentissages » et prôner les « jeux éducatifs » pour motiver l'enfant. Pour ce faire, il décida de présenter l'initiation à l'activité sous forme de jeux qu'il présentera en 1927<sup>29</sup>.

Pour cet éminent chercheur qu'est Edgard Morin, le jeu est « *un aspect majeur dans la construction et le fonctionnement cérébral de l'homo sapiens* »<sup>30</sup>

Pour Célestin Freinet, la pédagogie du jeu est une erreur bien à l'image de notre civilisation : « *baser toute une pédagogie sur le jeu, c'est admettre implicitement que le travail est impuissant à assurer l'éducation des jeunes générations* »<sup>31</sup>. Il propose de remplacer le « jeu-travail » par un « travail-jeu », à savoir un travail qui donnerait le même plaisir que le jeu. Pour Freinet, le jeu à l'école, employé pédagogiquement, fournirait une solution de facilité inadéquate à l'objectif de toute formation. Selon lui, introduire le jeu dans la pratique scolaire, c'est renforcer les courants néfastes qui entraînent la société sur une mauvaise pente, celle de la consommation. Il considère le jeu comme un abêtissement social qui est souvent organisé pour que les hommes oublient les vrais problèmes.

---

<sup>28</sup> <http://www.scienceshumaines.com> –Des théories de l'apprentissage à l'enseignement

<sup>29</sup> Méthode Decroly, *Jeux éducatifs*, Ed. Fernand Nathan, agence Bruxelles, 1927.

<sup>30</sup> MORIN E., *Le paradigme perdu : la nature humaine*, Paris, Ed.. Le Seuil, 1973.

<sup>31</sup> FREINET C., *L'Education du Travail*, Delachaux et Niestlé, 1960, p.192 (1ère éd., 1946)

## L'autonomie par le jeu

Pourtant, n'est-il pas vrai qu'en intégrant les jeux à la pédagogie, comme le souligne Virginie Ghilissen et Vanessa Diegas<sup>32</sup> dans leur mémoire, on peut aussi en tant qu'éducateurs démontrer les mécanismes et montrer aux élèves comment il est possible de prendre du plaisir aux jeux sans se laisser piéger par eux. Elles ajoutent : « *Aborder l'apprentissage par la pédagogie du jeu est bénéfique parce qu'elle permet à l'élève d'acquérir du discernement, de prendre position, de faire des choix, et de développer ainsi son autonomie* ».

Cette autonomie, Odile Périno<sup>33</sup>, en parle aussi : « *L'éveil de la personnalité et de la responsabilité individuelle sont des valeurs éducatives prédominantes en Occident pour être soi-même, se différencier, être responsable de ses choix ; contrairement à d'autres sociétés qui tendent à développer la capacité à faire partie d'un groupe par la persévérance et la socialisation-coopération, comme la société japonaise. Les caractéristiques du jeu, en tant qu'activité libre, favorisent l'approche sinon l'appropriation de cette valeur occidentale. Pour le jeune enfant, l'expérimentation de la situation ludique permet le développement de l'autonomie et de la « confiance en soi » pour ensuite accéder à l'indépendance (comme capacité à prendre seul les décisions concernant sa vie personnelle) et à la responsabilité* ».

Pour Sabine De Graeve<sup>34</sup>, l'apprentissage de l'autonomie est aussi mise en avant dans le jeu : « *Grâce au jeu, l'enfant pourra développer une autre attitude positive : l'autonomie et une approche du sens des responsabilités. Il se retrouve source de ses propres actions et, par là même, source des conséquences que ses actes entraînent* ». Dans son livre « apprendre par les jeux », elle décrit plus de dix bonnes raisons de laisser jouer les enfants (amour du jeu, besoin naturel, moment de liberté, mémorisation plus aisée, créativité, motivation, autonomie, aptitude sociale, auto-évaluation etc.)

## Les jeux pédagogiques sont-ils reconnus par les pédagogues ?

Aujourd'hui, les pédagogues reconnaissent l'utilité des jeux dans les apprentissages. Les parents prolongent parfois l'utilisation de ces outils à la maison, quand ils en ont le temps et l'envie :

« *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 utiles, pour les raisons suivantes :*

- ***Les enfants** aiment et **ont besoin de jouer**. Un contenu perçu comme ennuyeux, peut les passionner une fois formulé sous forme ludique.*
- *Les joueurs jouent ensemble : leur **attention** est **soutenue**, au contraire d'un cours où les élèves peuvent penser à autre chose.*
- *La **motivation** de gagner renforce l'attention*
- *Les jeux de société **socialisent les enfants** qui apprennent à respecter une règle commune, ce qui fait partie des objectifs de l'école maternelle et primaire.*
- *Les parents sont le plus souvent favorables à cette approche, qui leur permet parfois de prolonger l'expérience scolaire à la maison.*

---

<sup>32</sup> GHILISSEN V et DIEGAS V. Les participes passés par le jeu – travail de fin d'études présenté en vue de l'obtention du titre d'agrégé de l'enseignement secondaire inférieur –Ecole Normale Catholique du Brabant Wallon – LLN-2000, p52

<sup>33</sup> PERINO O., *Des espaces pour jouer*, Ed. Erès, 2006, p.19

<sup>34</sup> DE GRAEVE S., *Apprendre par les jeux*, Bruxelles, Ed. De Boeck, 1996, P23

On constate également que les jeux de société promeuvent l'esprit de coopération :

- Les **jeux coopératifs** visent à parvenir à un objectif commun. Ils contribuent à faire comprendre la valeur du travail en équipe, essentielle dans la vie réelle.
- On constate souvent en classe que **les élèves les plus forts aident les moins forts** à progresser.

*Le respect des règles est en soi une forme de coopération »<sup>35</sup>*

Selon V. GHILISSEN et V. DIEGAS, il ne faudrait pas oublier également que « *Le système scolaire est quand même largement en interdépendance avec la société dans laquelle il opère. De même, le pédagogue, issu de cette société, ne peut en ignorer les tendances, les goûts et les coutumes. C'est alors que le jeu des influences se fera sentir et que le pédagogue aura avantage à utiliser le jeu pédagogique à la mode pour soutenir la motivation de ses élèves* »<sup>36</sup>

Nos différentes lectures scientifiques nous poussent à penser que le jeu apporte aux enfants des valeurs indispensables pour vivre en société et se déployer. En effet, sur le plan moteur, le jeu permet à l'enfant d'améliorer sa motricité et la maîtrise de son corps. Sur le plan intellectuel, le jeu développe la mémoire, l'imaginaire, la créativité et la logique. « *Vouloir gagner mobilise toute la personne. Elle réfléchit, met au point des tactiques, envisage une stratégie. Les jeux déclenchent l'intérêt et lui offrent des occasions d'observer, d'associer, de juger...* »<sup>37</sup>

Sur le plan socio-affectif, le jeu permet la socialisation mais aussi bien d'autres éléments comme : le « self-contrôle », la coopération, la communication, la solidarité, l'honnêteté, l'acceptation de situations d'échec, la patience, la participation, la tolérance, le goût de persévérer, l'autonomie... Enfin, le jeu est un excellent moyen pour développer l'intérêt, la motivation dans un climat de détente. Le jeu permet d'être inventif, créatif et de mieux comprendre les situations de notre vie courante.

---

<sup>35</sup> [www.portail-prof.org/modules/news/article.php?storyid=287](http://www.portail-prof.org/modules/news/article.php?storyid=287) - 34k

<sup>36</sup> GHILISSEN V et DIEGAS V. Les participes passés par le jeu – travail de fin d'études présenté en vue de l'obtention du titre d'agrégé de l'enseignement secondaire inférieur –Ecole Normale Catholique du Brabant Wallon – LLN-2000, p42

<sup>37</sup> LALLEMAND V., *L'élève, Homo Ludens ? La pédagogie du jeu : « Anatomie Poursuite »*, Haute Ecole Léonard De Vinci –Ecole Normale Catholique du Brabant Wallon –Louvain-la-Neuve – Promoteur : Bénédicte Rasson -2002, p50

## Conclusion

« En abordant le thème du jeu, nécessité vitale pour l'enfant, nous nous fixions pour objectif de participer à la réflexion des éducateurs et des familles sur le rôle du jeu et du jouet dans le développement psychologique, physique et intellectuel de l'enfant » nous pousse à conclure Suzy Cohen<sup>38</sup>.

Nous avons pu nous rendre compte, avec Odile Périno, que notre société s'écarte progressivement du « jeu libre » de l'enfant. Les familles, prises dans leurs activités diverses, ne s'arrêtent que trop rarement pour jouer.

L'école, quant à elle, à travers ses activités récréatives, parascolaires ou d'apprentissages se voit encore ouvrir les boîtes de jeux de société et utiliser des jeux pédagogiques comme outils.

Depuis l'Antiquité, en passant par le 19<sup>ème</sup> siècle – règne de l'éducation nouvelle et moment décisif pour l'explosion du jeu éducatif- le jeu ainsi que son rôle se voit évoluer.

Aujourd'hui, le jeu promulgue, outre le plaisir, de nombreuses valeurs occidentales. L'autonomie, comme le souligne plusieurs chercheurs (Odile Périno, Sabine De Grave,...) en est une essentielle ! Toutes sont indispensables pour éveiller l'enfant et l'épanouir dans notre société. Afin d'atteindre un certain nombre de compétences, les jeux peuvent devenir de bons tremplins.

Les écoles et pédagogues l'ont bien compris et prévoit d'utiliser les jeux comme outils de motivation. Avec Frédérique Krings, nous avons pu découvrir que le « Programme intégré » préconise l'utilisation de jeux et (propose également de nombreuses situations ludiques (jeux d'orientation en math, jeux d'expression en français pour apprendre le futur) ainsi que des jeux moteurs en développement corporel (dans l'axe du développement personnel). Le « Programme intégré » ne donne cependant pas de précisions sur le comment et le pourquoi. « Ce n'est pas un guide méthodologique » précise encore Frédérique Krings. Les jeux dans l'école seraient donc « réels » et non chimériques...

Quant à savoir si l'école doit prendre le relais sur les familles pour donner le goût des jeux aux enfants et ne pas jeter ceux-ci aux oubliettes, l'UFAPEC pense que c'est avant tout aux familles à prendre conscience d'un tel « enjeu »... C'est pourquoi elle soutient les Associations de Parents dans leurs efforts à organiser des soirées d'information sur le jeu, des séances de jeux en présence des parents, des enfants et des enseignants... Dans cet esprit, l'UFAPEC a également offert toute une série de jeux aux écoles dans le cadre de son « concours de fresques ».

De plus, l'UFAPEC apprécie que les écoles utilisent le jeu comme facteur d'apprentissages.

Cependant, cette analyse nous a permis de constater qu'à l'école les jeux ne sont pas toujours « libres ». Pour l'UFAPEC, en regard de ce que disent les chercheurs, rien ne vaut l'oisiveté et la liberté de l'enfant qui imagine, s'invente des jeux, jouent en famille sans contraintes pour éveiller ses sens et son plaisir.

Les jeux informatiques prenant beaucoup d'ampleur, l'UFAPEC souhaite faire redécouvrir aux familles les jeux de société.

---

<sup>38</sup> COHEN S, *Sa vie, c'est le jeu*, Education et formation, PUF, 2003

Une rubrique dans la revue « Les parents et l'école » propose ainsi de découvrir de nouveaux jeux.

L'UFAPEC encourage également les associations de parents à continuer leur création de ludothèques dans les écoles et leurs activités parascolaires tournées vers la découverte des jeux.

En encourageant, les jeux dans les apprentissages quotidiens et scolaires, nous pourrons préparer nos enfants à devenir de petits scientifiques et des joueurs aguerris.

« *Albert Einstein ne disait-il pas que le jeu est la forme la plus élevée de la recherche ?* »<sup>39</sup>

Désireux d'en savoir plus ?

Animation, conférence, table ronde... n'hésitez pas à nous contacter,  
Nous sommes à votre service pour organiser des activités sur cette thématique.

---

<sup>39</sup> PERINO O. , Des espaces pour jouer, ed. Erès, 2006, p27

## **BIBLIOGRAPHIE**

### **Ouvrages :**

- BAUDRILLARD J., *Le système des objets*, Paris, Gallimard, 1968  
BRINGUIER J.-C., *Conversations libres avec Jean Piaget*, Paris, Ed. Laffont, 1977  
BROUGERE G., *Jeu et éducation*, Paris, L'Harmattan, 1958  
BROUGERE G., *Jouets et compagnie*, Paris, Stock, 2003  
CAILLOIS R., *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958  
CAFFARI-VIALON R., *Pour que les enfants jouent*, EESP, Lausanne (CH), 1988  
CHATEAU J., *Le jeu de l'enfant*, Librairie philo.Vrin, 1979  
CHATEAU J., *L'enfant et le jeu*, Ed. du Scarabée, 1985  
CLARAPEDE E., *L'Ecole sur mesure*, 1920  
COHEN S., *Sa vie, c'est le jeu*, Education et formation, PUF, 2003  
COTTA A., *La société ludique, la vie envahie par le jeu*, Paris, Grasset, 1980  
DE GRAEVE S., *Apprendre par les jeux*, Bruxelles, Ed. De Boeck, 1996, P9 et 125  
DE GRANDMONT N., *La pédagogie du jeu*, Montréal, Ed. Logiques, 1995  
DE GRANDMONT N., *Le jeu ludique*, Montréal, Ed. Logiques, 1995  
DEHANT A., *Guide du jeu et du jouet*, Bastogne, Ed. Delperdange, 1994  
DUFLO C., *Jouer et philosopher*, Paris, PUF, 1998  
ERIKSON, E.H., *Enfance et société*, Paris, Delachaux et Niestlé, 1982  
FREINET C., *L'Education du Travail*, Delachaux et Niestlé, 1960, p.192 (1ère éd., 1946)  
HUIZINGA J., *Homo ludens*, Poitier, Ed. Gallimard, 1976  
JONES M., *Votre enfant et ses jeux*, Ed. MA  
LERBERT G., *Piaget*, Paris, Ed. Universitaires, 1970  
Méthode Decroly, *Jeux éducatifs*, Ed. Fernand Nathan, agence Bruxelles, 1927.  
MORIN E., *Le paradigme perdu : la nature humaine*, Paris, Ed. Le Seuil, 1973.  
PERINO O., *Des espaces pour jouer*, Ed. Erès, 2006, p.9  
RABECQ-MAILLARD, *Histoire des jeux éducatifs*, Nancy, Ed. Nathan, 1969

### **Mémoires :**

LALLEMAND V., *L'élève, Homo Ludens ? La pédagogie du jeu : « Anatomie Poursuite »*, Haute Ecole Léonard De Vinci –Ecole Normale Catholique du Brabant Wallon –Louvain-la-Neuve – Promoteur : Bénédicte Rasson -2002

GHILISSEN V et DiEGAS V., *Les participes passés par le jeu*, Haute Ecole Léonard De Vinci –Ecole Normale Catholique du Brabant Wallon –Louvain-la-Neuve – Promoteur : Bénédicte Rasson -2000

### **Sites Internet :**

<http://www.scienceshumaines.com> -Jeu et éducation  
<http://www.ludotheques.be/search.php?display=zone0>  
«FOURNIER M. « Le jeu en vaut-il la chandelle ? » -<http://www.scienceshumaines.com>  
*Jeux vidéo : Le pouvoir aux parents ?* [www.lesoir.be/la\\_vie\\_du\\_net/actunet/societe-des-parents-et-des-2007-12-06-565150.shtml](http://www.lesoir.be/la_vie_du_net/actunet/societe-des-parents-et-des-2007-12-06-565150.shtml) -

### **Autres :**

Déclaration des droits de l'enfant, proclamée par l'assemblée générale de l'Organisation des Nations unies, le 20 novembre 1959