

Le jeu

Atelier animé par Véronique Claude le 14/06/2014 à Buxières

Faire jouer les participants à des jeux de société, puis brainstorming sur la question « que nous a procuré cette heure de jeu ? »

Réponses non hiérarchisées : découverte / notion de temps rapide / détente / rigolade / réflexions / stress / échanges / frustration / compréhension / stress / compétition / coopération / embarras / complexité / ennui (pendant l'explication des règles) / lâcher prise.

Essayer de faire une définition du jeu à partir des mots du brainstorming.

Pour définir une situation de jeux il y a trois points nécessaires :

- Accepter de **quitter la réalité**, de **lâcher-prise** pour entrer dans le jeu, dans un imaginaire (second degré)
- **Adhérer** et **décider** de jouer : on ne peut pas obliger quelqu'un à jouer sans sa volonté (sinon il y a conflit). D'où l'importance de faire une bonne sensi pour donner envie
- La présence de **règles** : dans n'importe quel jeu il y a des règles (même dans les jeux individuels, à la dinette un scénario est co-construit et sert de règle au jeu).

Il existe ensuite trois critères importants :

- La **gratuité** : le jeu ne doit pas avoir de réalité directe sur sa propre vie (le poker n'est plus un jeu s'il est soumis à l'acquisition de gains) ou jouer avec une monnaie autre que l'euro, par ex : feuilles, plumes, boutons...
- La **frivolité** : quelque chose de léger sans impact sur la vie réelle.
- L'**incertitude** : si je joue, c'est que je ne connais pas la fin. C'est un moteur. Si on sait que l'on va perdre, cela n'a pas d'intérêt de jouer. Si on laisse gagner les enfants tout le temps, ce n'est plus intéressant.

« Le jeu serait une activité du second degré, constitué d'une suite de décision, dotée de règles, incertaines quant à la fin et frivole car limitée dans ses conséquences » définition de Gilles Brougère.

Le jeu est devenu une activité sérieuse, éducative, pédagogique qui contribue au développement affectif, sensori-moteur, cognitif, moral, intellectuelle et social de l'enfant.

Pour être dans le jeu, il faut en **avoir conscience** « je suis en train de jouer ». Donc les tous petits seraient plus dans une communication ludique que dans du jeu, avant 3 ans les enfants testent, font des expériences, des essais.

Le jeu permet aux enfants de **faire des expériences** qu'ils ne peuvent pas faire dans la réalité (tuer, taper...).

Les jeux symboliques et d'imitation permettent **d'intégrer des gestes de la vie quotidienne** qui font grandir (balayer, cuisiner...)

Jouer permet aux enfants, de **prendre du plaisir**, de **rigoler en faisant des expériences**. Vu que dans le jeu, il n'y a **pas de conséquence sur la vie réelle**, l'enfant peut faire des essais, peut se tromper, il peut perdre.

Le jeu permet de faire **acquérir des notions plus scolaires** grâce au lâcher-prise.

Exemple : dans un lycée en France, en début d'année ils font jouer les élèves pour constituer les classes. L'idée est d'évaluer un potentiel et non simplement des connaissances scolaires.

Lorsqu'on joue, on lâche prise, on ose plus de choses que dans la vie réelle, on est **inventif** et **créatif**.

Le jeu a **toujours existé chez l'Homme**. Les premiers jeux retrouvés datent de 5000 avant JC. Le jeu fait partie de l'Homme. Ce n'est pas quelque chose qui a été importé par les sociétés de consommation.

Le fait que **l'adulte joue moins que l'enfant** est d'ordre culturel (dans les pays du Maghreb, les hommes jouent beaucoup). L'arrivée des jeux vidéo et des tablettes font que les adultes jouent davantage. De nos jours, le jeu adulte est plus admis.

Jouer c'est **poser des actes**. Un enfant en difficulté scolaire prend souvent une décision pour la première fois lorsqu'il est en situation de jeu. De gérer l'échec par le jeu c'est important. Le jeu a l'avantage de ne pas laisser de trace de l'échec (contrairement à la poterie, la couture par exemple).

Apprendre à perdre fait partie du défi.

S'il y a plus de jeux, on peut **faire baisser le taux de violence**.

Jeux autres que des jeux de société :

- ✓ Poupées : elles permettent de jouer des rôles
- ✓ Légos, kapla : ils permettent la construction et la scénarisation
- ✓ Molki, Jeu du cube...

« Le jeu est le travail de l'enfant, le plaisir est le moteur de son jeu » et « L'enfant ne joue pas pour apprendre mais apprend parce qu'il joue » Jean Epstein.

« Le jeu est expérience et prise de risque dans un espace de liberté » René ROUSSILLON.

La posture de l'animateur :

Est-ce que l'adulte joue pour gagner ou laisse gagner l'enfant ?

A quel moment moi, animateur, je rentre dans le jeu ?

A quoi je sers dans une salle de jeux ?

La réaction des enfants sera fonction du comportement de l'adulte présent. Ce dernier doit faire partie du jeu, il peut être l'objet du jeu.

La **mise en jeu** est importante. Cela permet d'inciter l'enfant à jouer. Il faut trouver des astuces pour que les enfants aillent vers les jeux (leur donner envie) : installer certains jeux par exemple ; la table dressée dans le coin dinette... si c'est trop rangé, on n'a pas envie de venir jouer.

L'enfant a le **droit de jouer et de ne pas solliciter l'adulte**. Pour entrer dans le jeu de l'enfant, en tant qu'adulte, je dois y être invité. Il ne faut pas être dérangé de décliner l'invitation si on ne se sent pas à l'aise dans le jeu.

Lorsqu'il n'y a **pas la présence de l'adulte**, on s'aperçoit qu'il n'y a pas beaucoup de situations de jeux, même pour des jeux où il n'y a pas besoin d'adultes (kapla, légos, poupées, petites voitures...). La présence de l'adulte est rassurante et sécurisante. C'est cette présence qui stimule le jeu. L'enfant ne sent pas soutenu dans le jeu sans adulte.

Dans les **choix des jeux et des mises en jeux**, il est important de ne pas rentrer dans les clichés fille/garçon (les barbies et la dinette roses pour les filles, les meubles bleus pour les légos des garçons). Il faut faire des choix neutres afin d'inciter les enfants de tout âge et des deux sexes à jouer à tous les jeux (l'envie de jouer à la dinette est encore présente à 10 ans !)

Pour les jeux de barbies, c'est intéressant de **créer un petit coin « intime »**, les enfants y jouent de façon différente que si c'est un espace ouvert (même les garçons viennent y jouer).

Si les enfants **choisissent leur équipe**, ils adhèrent mieux au jeu. S'ils ne choisissent pas ils y a risque d'ennui ou de non adhésion.

Peu importe le scénario, il faut jouer !!

Bibliographie fournie par Véronique :

- BROUGERE Gilles, *Jeu et éducation*, Ed L'harmattan 2002, collection Education et Formation, Série Référence
- BROUGERE Gilles, *Jouer/apprendre* – Ed Economica Enthropos-Collection Education- 2005
- CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes* Ed Galimard [1ère édition1958] 1967
- DELALANDE Julie, *La cour de récréation* – Ed P.U R. – 2001
- BROUGERE Gilles, *La ronde des jeux et des jouets*, Ed autrement 2008
- BIDEAU Alain, *Apprendre, se distraire et créer avec le jeu*, ED Chronique Sociale 1996
- CHATEAU Jean, *Le jeu de l'enfant*, de Librairie philosophique 1979
- HENRIOT Jacques, *Le jeu*, ED PUF le philosophe 1969
- DUFLO Colas, *Jouer et philosopher*, ED PUF 1997
- EPSTEIN Jean, *Le jeu enjeu*, de Dunod 2011
- SILVA Haydée, *Le jeu en classe de langues*, de Cle international 2008
- BROUGERE Gilles, *Jouets et Compagnie* - Ed Stock – Collection Un ordre d'idées - Octobre 2003
- MANSON Michel, *Jouet de toujours De l'Antiquité à la Révolution* - Ed Fayard 2001
- MANSON Michel, *Histoires des jouets de Noël* – Ed Téraèdre – Collection l'anthropologie au coin de la rue – nov 2005
- VINCENT Sandrine, *Le jouet et ses usages sociaux* - Ed La Dispute octobre 2001