



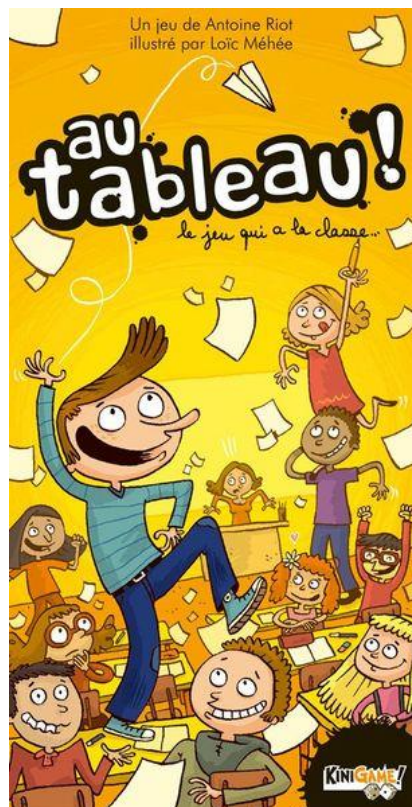
Association
des Ludothèques
Françaises

L'intérêt du jeu dans le cadre scolaire

Utiliser le jeu comme un support pour les apprentissages, c'est comme utiliser votre exemplaire du Petit Prince pour caler un meuble.

Déjà, ça l'abîme.

Et puis surtout, vous pourriez en faire quelque chose de tellement plus intéressant.



Si l'idée d'introduire le jeu en classe fait peu à peu son chemin, la manière dont cela s'opère, ainsi que la compréhension des enjeux éducatifs sous-jacents posent souvent question, notamment dans l'enseignement secondaire.

Les ludothèques, dont les écoles et les collèges sont des partenaires importants, se sentent souvent contraintes de répondre aux demandes, ou aux attentes supposées, des enseignants. Ces derniers, de leur côté, ne voient pas toujours très bien ce que le jeu – et la ludothèque – peuvent apporter à leur travail. C'est pourquoi nous vous proposons ici quelques pistes de réflexion sur l'intérêt du jeu dans le cadre scolaire.

Le jeu de société au service des apprentissages formels

C'est la première idée qui vient à l'esprit : sélectionner un jeu qui sollicite le type de compétence que l'on veut travailler et y faire jouer les élèves, avec l'idée que la forme ludique les motivera davantage. Certains jeux, dits « éducatifs », sont spécialement conçus pour coller aux apprentissages scolaires, mais ils le font parfois avec maladresse, ce qui fait que les élèves le vivent immédiatement comme un exercice déguisé. Mais il existe de nombreux jeux qui, sans se donner cette intention pédagogique, peuvent mobiliser ces mêmes compétences.

Cependant, une telle manière de procéder est au mieux aussi efficace que n'importe quel autre support pédagogique : cela nécessite aussi un temps de préparation en amont et un temps de retour sur et d'analyse de l'expérience. En revanche, elle présente selon nous des risques d'impact négatif détaillés dans notre communiqué « Le jeu pour apprendre, une fausse bonne idée ».

Laisser jouer, un « coup de maître » éducatif

Beaucoup plus bénéfique pour l'enseignement nous semble être l'idée de laisser jouer les enfants (et les ados) de la manière dont nous l'entendons en ludothèque : librement¹, sans enjeux extérieurs à l'activité elle-même, et donc sans objectifs prédéfinis. Lorsqu'on procède ainsi, l'expérience nous montre que les enfants ne vont généralement pas se tourner immédiatement vers les jeux de société, mais vont plutôt avoir tendance à se diriger vers les jeux symboliques (d'imitation et d'imagination), d'exercice (jeux sensoriels et moteurs, dont font partie ce que l'on appelle parfois très maladroitement les « jeux de bébés »), et les jeux d'assemblage.

L'intérêt éducatif de laisser des enfants, y compris de classe de CM2, jouer à des « jeux de bébés » est énorme, et le bénéfice dépasse largement tout ce que vous pourriez jamais obtenir en pratiquant cet oxymore que constitue l'idée d'un « jeu dirigé ». On va vous expliquer pourquoi.

¹ Laisser les enfants jouer librement ne veut pas dire les laisser faire n'importe quoi, mais faire ce qu'ils veulent à l'intérieur du cadre qui délimite la frontière entre le jeu, activité séparée de la réalité, et la réalité. Abîmer le matériel, manquer de respect ou étrangler son camarade sont des actions qui sortent du cadre du jeu.

Le jeu au service de l'éducabilité

La notion d'éducabilité signifie la capacité à développer les capacités qui permettront à chacun d'agir en citoyen plus ou moins responsable et d'intégrer un minimum de savoirs élémentaires, par exemple lire, écrire, compter et faire preuve d'esprit critique devant CNews. Le pédagogue Philippe Meirieu disait qu'il fallait faire « le pari de l'éducabilité », c'est-à-dire partir du principe que chaque enfant est éducatible ou alors arrêter de travailler avec des enfants.

Pourtant, l'expérience nous amène rapidement à constater que tous les enfants ne sont pas aussi « éducatibles » les uns que les autres, que certains ont plus de dispositions que d'autres aux apprentissages en général et à la forme scolaire en particulier. Grâce aux neurosciences, on sait aujourd'hui que ce que savaient déjà les pédagogues depuis plus d'un siècle² est justifié : on peut agir sur ces dispositions, et donc renforcer l'éducabilité des enfants. Et le jeu, tel que présenté plus haut, est le meilleur outil pour cela. Voici pourquoi :

- Le temps de jeu constitue un temps de régulation émotionnelle : l'enfant n'étant soumis à aucune attente et aucune contrainte, il est libre d'aller à son rythme et de choisir ce qu'il a envie de faire. Un tel type de pause pourra renforcer la capacité des élèves à se concentrer sur le contenu scolaire. Différentes études montrent en effet un lien entre l'augmentation des troubles psychiques (troubles de l'attention, du comportement et anxiété de performance chez les enfants et les jeunes) et la diminution du temps d'activité libre.

De plus, la proposition de jeu va pouvoir être l'occasion de produire des configurations d'interaction entre les élèves différentes de celles du cadre scolaire, et donc souvent de contribuer à une meilleure ambiance de classe.

- Le temps de jeu permet un autre rapport à l'élève : la quasi-totalité des enseignants qui ont fait l'expérience d'observer, sans intervenir, les élèves jouer (notamment au jeu symbolique), ont rapporté que cela leur avait permis de porter un regard différent sur eux, et qu'ils avaient souvent été étonnés de découvrir des capacités qu'ils ne soupçonnaient pas chez certains élèves. Ce changement de regard, ainsi que le fait de jouer avec les élèves sans les contraindre, fera également évoluer positivement la relation enseignant-élève.
- Le fait d'avoir la possibilité de choisir une activité dont la difficulté correspond à ses compétences est valorisant pour l'enfant. Cela pourra lui permettre de gagner en confiance en lui et d'aller à son rythme vers des niveaux de difficultés croissants. De plus, les activités dites « régressives » permettent en fait à l'enfant de mesurer le chemin parcouru et de se situer par rapport à l'enfant plus jeune qu'il a été.

² Par exemple Pauline Kergomard, fondatrice et première inspectrice des écoles maternelles, Janusz Korczak, pédiatre à l'origine des droits de l'enfant, Francisco Ferrer, Maria Montessori, Ovide Decroly, Rudolf Steiner, Célestin Freinet, Paulo Freire, Henri Roorda, Fernand Deligny, ou Alexander Neill, pour n'en citer que quelques-uns.

- Enfin, dans notre démarche d'éducation populaire qui vise à permettre à chacun.e de devenir un citoyen.ne responsable et acteur.trice de sa propre vie, le jeu permet aux enfants de développer leur autonomie, en les mettant dans des situations où ils font l'expérience de la liberté. Pour beaucoup d'enfants, ces temps de jeux sont l'un des rares instants où aucun adulte n'est derrière eux pour leur dire ce qu'ils doivent faire.

Et les apprentissages, dans tout ça ?

Ce n'est pas parce que les apprentissages ne sont pas l'objectif premier que le jeu n'y contribuera pas. Au contraire, ces apprentissages se trouveront renforcés par le fait que le joueur est à l'initiative du choix de l'activité sur laquelle il va mobiliser ses aptitudes, et qu'il s'agit d'une motivation intrinsèque (l'activité étant pratiquée pour elle-même et non pour obtenir une récompense externe ou pour éviter une sanction). Cependant, il s'agit d'une potentialité sur laquelle nous n'avons ni garanties ni contrôle. Si tous les jeux mobilisent des compétences (le jeu symbolique sollicite par exemple très fortement le langage et l'expression orale), l'élève ne s'orientera pas forcément vers celles que nous souhaiterions qu'il développe. C'est le jeu !

Notre objectif commun : donner envie de jouer

Le fait que l'élève soit libre de choisir à quoi il a envie de jouer ne veut pas dire que nous ne puissions pas être force de proposition. Les ludothécaires aiment souvent faire découvrir toutes sortes de jeux aux publics qu'ils reçoivent. Mais penser que l'on peut faire aimer quelque chose en l'imposant paraît peu réaliste. C'est en faisant preuve de patience, en instaurant une relation de confiance, et en agissant sur l'aménagement des espaces et la mise en avant des jeux que nous pourrions les amener à découvrir d'autres horizons que *Uno* et *Fortnite*.

Quelques références pour aller plus loin :

- Brougère, G. (2005). *Jouer/Apprendre*, Paris : Economica.
- Gray, P. (2016). *Libre pour apprendre*, Arles : Actes Sud.
- Huerre, P. (2007). *Place au jeu ! : jouer pour apprendre à vivre*, Paris : Nathan.
- Sanchez, E. et Romero, M. (2020). *Apprendre en jouant*. Paris : Editions Retz.



Ce livret est placé sous licence Creative Commons