

Le jeu

# Des définitions de la notion de jeu

**Gilles BROUGERE** (*Jouer / Apprendre*, 2005) propose de définir le jeu selon cinq critères :

- **la fiction « réelle »** : faire semblant part toujours de la réalité. Le joueur s'y investit avec autant de sérieux que dans la réalité ;
- **l'adhésion** : il n'y a jeu que si le joueur le décide ;
- **la frivolité** : le jeu n'a aucune conséquence sur la réalité, il invite à de nouvelles expériences dans lesquelles on n'a pas besoin de mesurer les risques. Il permet de se surpasser et de réparer des failles ;
- **l'incertitude** : c'est le moteur du jeu, on ne sait jamais à l'avance comment il va se dérouler et finir ;
- **la règle** : elle est indispensable pour la structuration du jeu. *« Ce qui caractérise la règle du jeu c'est qu'elle ne s'impose que pour autant que les joueurs l'acceptent de façon implicite ou explicite.*
- *Le fait que l'accord soit le plus souvent tacite ne change rien à l'affaire. Jouer c'est décider d'agir conformément à une règle et c'est dans le même temps décider d'accepter cette règle comme support de mon action. Il n'y a pas d'obligation de la règle au sens où ne pas participer au jeu permet d'échapper à la règle, ce qui, bien entendu, le distingue de la loi » (p. 55).*

- La dimension culturelle :
  - Une culture commune construit une base de représentations initiales sur laquelle les apprentissages pourront se construire (les fondations des apprentissages)
- La dimension « sensée » :
  - Donner du sens
  - Permet d'éprouver son environnement
- La dimension sociale :
  - Favorise les interactions avant même le langage
  - Meilleure connaissance de l'autre
- La dimension affective :
  - Par le plaisir suscité, le jeu associe « la richesse des expériences vécues » à des émotions positives.

# Deux modalités

- Le jeu libre (L1, L2)
  - malgré l'influence exercée par l'enseignant au travers des aménagements, du matériel mis à disposition ou des actions d'accompagnement.
- Le jeu structuré simple ou jeu structuré avec formalisation (S1, S2)

Tableau 1. Exemple de déroulement d'une séance de jeu libre

Étape	Durée	Action
Préliminaires	1 à 2 mn	Rituel de regroupement. L'enseignant informe les enfants de l'imminence du temps de jeux libres et fait rapidement rappeler les règles en insistant sur « le droit de faire » (l'exemple est préféré au discours).
Jeu libre	20 mn à 1h	Les enfants jouent et changent de jeu librement. Ils se choisissent leurs propres parcours dans les espaces aménagés par l'enseignant. Ce dernier laisse les enfants jouer en autonomie pour les observer, mieux les connaître et évaluer leurs besoins. Il peut ponctuellement participer, susciter l'imitation, ou accompagner verbalement l'action.
Clôture	2 à 5 mn	Un signal rituel indique la fin du jeu et le passage au rangement. L'adulte ou des pairs donnent l'exemple pour favoriser les comportements d'imitation (faire comme les grands). <b>Le rangement ne doit pas être systématique.</b> Certains jeux doivent rester en place pour pouvoir être poursuivis, complétés, utilisés ou valorisés (constructions, décors de mises en scènes...). Des espaces dédiés peuvent être prévus à cet effet.

### 3.2. Exemple de déroulement de séances de jeux structurés

Le jeu structuré peut se dérouler selon la forme canonique proposée dans le tableau 2. L'enchaînement « Mise en situation – Action – Retour sur action – Trace » répond à l'acronyme « M.A.R.T ». La séance ci-dessous en est une illustration.

Tableau 2. Exemple de déroulement d'une séance de jeu structuré M.A.R.T

Étapes	Durée	Action
Mise en situation	1 à 3 mn	Rituel de regroupement. L'enseignant informe les enfants que la séance de jeu va débuter. Il donne les consignes de déroulement du jeu ou leur explique la règle en montrant un exemple accompagné par un discours approprié (l'exemple donne du sens au langage). Il invite les enfants à formuler leurs remarques. Il donne ou fait donner le signal de début. <i>Dans le cas d'un objectif d'apprentissage explicite S2, possibilité d'insérer une phase réflexive au cours de laquelle l'enseignant amène les enfants à anticiper, c'est-à-dire à évoquer comment ils envisagent de procéder au cours de la phase de jeu.</i>
Action : jeu ou phases de jeu	5 à 15 mn	La phase de jeu peut prendre 2 formes : • jeu structuré simple S1 (sans objectif d'apprentissage explicite) : avec participation de l'adulte qui montre, mène ou fait mener le jeu (jeu de construction, jeu de société, jeu de doigts, de mains, de mots, jeu collectif ou coopératif...), • jeu avec objectif d'apprentissage explicite S2 : jeux de construction, à règles, de scénarisation avec, si nécessaire, de brefs temps d'arrêts destinés à des pauses réflexives.
Retour sur action	2 à 5 mn	Rituel de regroupement. L'adulte invite les enfants à manifester leurs impressions. Dans un langage simple, il leur indique ce qu'ils ont appris en jouant et valorise leurs réussites. <i>Dans le cas d'un objectif d'apprentissage explicite S2 : l'enseignant amène les enfants à expliciter ce qui leur a permis de réussir, et comment ils ont procédé ; il le reformule ensuite clairement.</i>
Trace		Il est recommandé d'inviter les enfants à choisir la trace qu'ils souhaitent conserver pour se souvenir de ce qu'ils ont appris, et de s'assurer qu'ils en connaissent la localisation dans la classe (affichage, cahier de vie...). <i>Dans le cas d'un objectif d'apprentissage explicite S2 : la conservation d'une trace matérielle ou visuelle, favorise les ré-activations en mémoire et maintient un souvenir concret de la situation de réussite. Celle-ci sera alors plus facilement mobilisable pour la mise en situation d'une nouvelle séance d'apprentissage.</i>

*Rappel : une séance avec objectif d'apprentissage explicite ne peut être menée que si les enfants ont bénéficié préalablement d'une ou plusieurs étapes de jeux libres ou de jeux structurés simples.*

# Quatre types de jeux

# JEUX D'EXPLORATION



# JEUX SYMBOLIQUES

- Il est appelé jeu d'imitation, de « faire semblant », « de fiction », de « faire comme si »...



# JEU DE CONSTRUCTION



# JEUX A REGLES



# Les différents jeux

- De quoi s'agit-il ?
- Pourquoi ?
- La mise en œuvre avec des propositions concrètes
- Les jeux dans les cinq domaines d'apprentissages