

## Le jeu comme outil pédagogique

Source de plaisir et partie intégrante de tous les stades du développement de l'enfant, le jeu est également un moyen d'apprendre.

Il recouvre des domaines aussi variés que la maîtrise des aptitudes élémentaires, la manipulation de l'environnement, le développement de l'expression de soi, de la communication et de la relation sociale mais aussi le développement de l'imagination et même la résolution de problème.

Les cinq paradigmes indispensables du jeu sont les suivants :

1. le plaisir : le jeu est et doit rester synonyme de plaisir. Il est de l'ordre du besoin et non du désir. Il répond à la satisfaction d'un besoin réel de l'enfant.
2. la liberté : l'enfant doit rester libre de choisir le jeu, d'élire ses partenaires, d'arrêter quand il le souhaite, ... Même dans le jeu de société, l'enfant a le droit d'explorer l'espace de liberté que lui offre toutes règles. La règle d'or de tout jeu de société n'est-elle pas « tout ce qui n'est pas interdit est autorisé » ?
3. la gratuité : jouer est une activité sans aucun but utilitaire. L'enfant joue « pour jouer ».
4. l'activité : le jeu est une activité concrète dans laquelle l'enfant est actif. Tout objet peut être source de jeu, être à l'origine d'une expérimentation personnelle.
5. la créativité : le jeu sollicite l'imagination et permet à l'enfant d'explorer tous les possibles.

A la lumière de cette définition, nous sommes tentés de faire quelques parallèles avec certains aspects de l'apprentissage :

1. Dans le jeu, le principe de plaisir est fondamental tout comme la motivation est un facteur d'engagement personnel important dans l'apprentissage.
2. Nous rapprochons l'idée de la liberté de l'enfant face au jeu et l'importance du respect du rythme individuel dans la construction des apprentissages.  
De plus, l'espace de liberté qui s'offre à l'enfant à travers les règles d'un jeu de société sont à mettre en parallèle avec le choix et la combinaison personnelle des procédures apprises pour la résolution d'un problème.
3. Le principe de gratuité du jeu peut être mis en parallèle avec la motivation intrinsèque qui cultive la curiosité d'apprendre plutôt que la rentabilité immédiate : apprendre par intérêt, pour assouvir une soif plutôt que pour réussir un examen ou avoir de bons résultats.
4. Le concept d'activité personnelle de l'apprenant pour la maîtrise de concepts nouveaux est un fait admis de tous.

5. Nous mettons en relation l'idée de créativité dans le jeu avec la mobilisation individuelle des procédures automatisées indispensable à la compétence.

Ce parallélisme met en évidence bien des points de convergence entre l'essence même du jeu et les principes de tout apprentissage.

Néanmoins, il ne faut pas faire preuve de naïveté et croire que le jeu peut remplacer toutes les autres formes d'apprentissage.

On mettrait des milliers d'années s'il fallait tout apprendre en jouant car le jeu est un procédé aléatoire où l'enfant construit selon une méthode d'essais et d'erreurs que l'enseignant ne peut ni maîtriser, ni prévoir.

De plus, un même jeu peut entraîner l'enfant à exercer des stratégies différentes en fonction de sa personnalité et lui assurer ainsi un bagage personnel distinct de celui de ses compagnons de jeu. Enfin, l'objet même du jeu n'est pas de balayer les procédures de base et son intérêt ne réside pas là.

Quel est donc son intérêt ?

Si, du point de vue scolaire, la compétence se définit comme une aptitude à mettre en œuvre un ensemble organisé de savoirs, de savoir-faire et d'attitudes permettant d'accomplir un certain nombre de tâches, il apparaît que la mobilisation (l'aptitude à mettre en œuvre tout son acquis) est essentielle. Or, tout jeu exige de faire preuve de compétence : si l'enfant veut, par exemple, construire un pont avec des « lego » ou créer de nouveaux modèles que ceux qui lui sont présentés, il va devoir mobiliser tout son savoir et tout son savoir-faire en ce qui concerne les célèbres petits blocs en plastique pour le réaliser.

Le jeu exige donc, grâce à la créativité que suscite le matériel, de mobiliser des compétences et non pas uniquement d'appliquer des procédures apprises.

De même, l'enfant, un peu plus âgé, qui découvrira un jeu de société, devra mobiliser ses savoirs et ses savoir-faire en élaborant des stratégies personnelles tout en respectant les règles du jeu.

L'enjeu nous paraît de taille car le jeu pourrait ainsi exercer une forme d'aptitude à mobiliser : pour prendre part à un jeu de société, l'enfant doit non seulement en maîtriser les règles (les comprendre et les avoir intégrées) mais surtout se montrer compétent dans le choix d'une stratégie, d'une mise en œuvre efficace des différentes règles.

L'entrée dans différents jeux pourrait ainsi permettre à l'enfant de balayer un ensemble de stratégies et d'exercer, en quelque sorte, son aptitude à mobiliser.

Tout comme, lors de la présentation d'un défi à résoudre, l'enfant doit comprendre ce qu'on lui demande et où se situe le problème. Ensuite, il doit aller chercher et agencer de manière efficiente les procédures de base qu'il possède.

## **Le jeu comme outil d'apprentissage à la mobilisation.**

Si, du point de vue scolaire, **la compétence** se définit comme une aptitude à mettre en œuvre un ensemble organisé de savoirs, de savoir-faire et d'attitudes permettant d'accomplir un certain nombre de tâches, il apparaît que la mobilisation (l'aptitude à mettre en œuvre tout son acquis) est essentielle. Or, cet acte de mobilisation est scientifiquement mal cerné et beaucoup de questions planent sur cette faculté et son acquisition.

Or, tout jeu exige de faire preuve de compétence : en effet, si un enfant veut, par exemple, construire un pont avec des « lego » ou créer de nouveaux modèles que ceux qui lui sont présentés, il va devoir mobiliser tout son savoir et tout son savoir-faire en ce qui concerne les célèbres petits blocs en plastique pour le réaliser.

Le jeu exige donc, grâce à la créativité que suscite le matériel, de mobiliser des compétences et non pas uniquement d'appliquer des procédures apprises.

De même, l'enfant qui découvre un jeu de société, doit mobiliser ses savoirs et ses savoir-faire en élaborant des stratégies personnelles tout en respectant les règles du jeu.

L'enjeu nous paraît de taille car le jeu pourrait ainsi exercer une forme d'aptitude à mobiliser : pour prendre part à un jeu de société, l'enfant doit non seulement en maîtriser les règles (les comprendre et les avoir intégrées) mais surtout se montrer compétent dans le choix d'une stratégie, d'une mise en œuvre efficace des différentes règles.

Tout comme, lors de la présentation d'un défi à résoudre, l'enfant doit comprendre ce qu'on lui demande et où se situe le problème. Ensuite, il doit aller chercher et agencer de manière efficiente les procédures de base qu'il possède.

L'entrée dans différents jeux pourrait ainsi permettre à l'enfant de balayer un ensemble de stratégies et d'exercer, en quelque sorte, son aptitude à mobiliser.

Sylvie Van Lint - Muguerra