

## Le jeu à l'école

Le Jeu est associé à la notion de plaisir et l'école est associée à la notion d'effort et d'apprentissage. Alors le jeu a-t-il sa place à l'école ou au collège où présence horaires et programmes sont contraints ? Si une des missions de l'école est l'apprentissage de l'effort et si tout enseignement exige de la part des élèves rigueur, concentration, ténacité, rien n'interdit aux enseignants d'avoir recours au jeu quand celui-ci contribue à faire progresser les élèves.

### 1. Définition générale du Jeu

Le jeu est défini dans la plupart des dictionnaires de langue courante comme une activité physique ou mentale, non imposée, purement gratuite, généralement fondée sur la convention ou la fiction, qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre d'autre fin qu'elle-même, d'autre but que le plaisir qu'elle procure.

Parmi ces caractéristiques, notons celles de **gratuité** et de **plaisir**, qui font que cette activité semble s'éloigner des obligations de la vie sociale. En tant que divertissement et amusement, il s'oppose à la contrainte.

**Gilles Brougère**, responsable du DESS en science du Jeu à Paris 13 donne une définition du jeu en 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 règle**, elle est indispensable pour la structuration du jeu ;
- **la frivolité**, il n'y a aucune conséquence sur la réalité, il invite à de nouvelles expériences dans lesquelles on n'a pas besoin de mesurer les risques qui freinent. On est force de proposition, plus créatif. On peut se surpasser ;
- **l'incertitude**, c'est le moteur du jeu. Le jeu n'est jamais deux fois pareil. On ne sait jamais à l'avance comment il va se dérouler et finir.

### 2. Différentes approches du jeu

On oppose classiquement le jeu au travail. Dans le premier il n'y a pas d'obligation, pas de production autre que le plaisir. Dans le second, les productions sont évaluées, contrôlées...

Cependant le jeu prend en compte la motivation de l'enfant et son plaisir. C'est une des raisons qui font que des pédagogues se sont penchés dès le début du 20ème siècle sur l'intérêt du jeu à l'école. Il existe un parallèle entre le jeu et le travail. Jouer c'est se donner une tâche à accomplir, se fatiguer, se forcer. Dans le jeu il y a une forme de devoir. On se donne un programme. Le jeu nécessite de la rigueur.

### 3. Le jeu et les apprentissages

Vouloir utiliser le jeu dans l'enseignement se trouve justifié par la connaissance de l'intérêt du jeu pour l'enfant.

En fait, le jeu représente à la fois une source de motivation et de plaisir (fonction d'appel) et le moyen d'exercer des compétences langagières dans des situations vivantes où l'élève est impliqué en tant qu'acteur (association du dire et du faire).

La langue est mise en action et utilisée dans un contexte fonctionnel de communication. Le jeu permet de mémoriser par la pratique orale fondée sur la répétition des structures.

Les types de jeux auxquels on a recours dans l'enseignement à l'école primaire sont les jeux à règle, les jeux de réflexion et de logique.

#### 4. Les avantages du jeu dans l'enseignement

Le jeu permet :

- de proposer une grande variété de situations motivantes et familières ;
- de modifier le rythme d'un cours et de relancer l'intérêt des élèves ;
- d'apporter aux élèves un moment où ils s'approprient l'action ;
- d'améliorer les compétences langagières par une mise en situation ;
- d'obtenir une attention et une implication de l'ensemble des élèves ;
- de faire participer les élèves timides ou anxieux ;
- de mettre en place une communication d'élève à élève pour rompre avec le dialogue élève-professeur ou classe-professeur.

#### 5. Les limites du jeu dans l'enseignement

Toutefois, il convient de mesurer les limites des activités de jeu.

Le jeu intervient à un moment précis de l'apprentissage et ne peut représenter une leçon à part entière.

Il permet l'assimilation de notions déjà clarifiées, ou leur mémorisation à long terme.

L'enfant en situation de jeu exerce ses compétences, mobilise ses connaissances et les met au service de l'activité pour laquelle il recherche avant tout un plaisir.

Ce point est particulièrement important à souligner : le jeu constitue un précieux outil pédagogique d'approfondissement et d'appropriation. On ne peut espérer l'utiliser pour introduire de nouvelles notions car il manquerait un temps dans le déroulement du processus, celui de la clarification de la compréhension, et de l'assimilation à travers plusieurs contextes.

D'autre part, le jeu ne saurait être un moment propice à l'évaluation individuelle, des facteurs émotionnels et l'aspect compétitif de certains jeux modifiant les comportements des enfants face à une tâche à accomplir.

**En résumé**, on peut justifier l'utilisation du jeu à l'école car :

- Il contribue au sentiment d'appartenance à un groupe. Il permet de développer des situations d'entraide, la nécessité pour chacun de verbaliser sa démarche et le contrôle de la proposition de l'autre.
- Il conduit à une meilleure tolérance face à l'échec. Bien des élèves n'entrent pas dans le processus d'apprentissage et dans la voie de la réussite parce qu'ils n'acceptent pas l'échec ou l'erreur. Avec le jeu on apprend à gagner et à perdre.
- Le manque de réussite est dédramatisé, il ne dépend pas seulement d'une validation extérieure et bénéficie d'un relâchement de la censure.
- L'élève devient sujet de ses apprentissages et non plus acteur. Les contraintes du travail sont mieux supportées. C'est une activité qui permet à l'élève de se mobiliser en investissant son énergie disponible dans un domaine particulier.