

Qu'est-ce qui se joue là ?

(d'après La classification des jeux et des jouets ; le système E.S.A.R., Denise Garon et Le langage et l'affectivité à travers l'analyse des objets de jeu ; Rolande Fillion et Manon Doucet, tous deux publiés chez Documentor, à Québec)

Cette classification se présente comme une grille d'analyse pour évaluer la portée pédagogique des accessoires de jeu, suivant les étapes du développement de l'enfant.

Plusieurs facettes à ce système d'analyse :

- Evolution des formes ludiques : exercice, symbolique, assemblage, règles simples ou complexes
- Habiletés cognitives
- Habiletés fonctionnelles
- Comportements sociaux
- Habiletés langagières
- Conduites affectives

Cette classification est parfois utilisée en ludothèque. Nous pouvons l'utiliser pour réfléchir "à quoi sert ce jeu ?" et pour proposer aux élèves des supports d'exercices variés leur permettant de mettre en oeuvre leurs diverses compétences. C'est la situation de jeu qui induit l'apprentissage...

Le jeu d'exercice

Dès les premiers mois, les enfants répètent toutes sortes de mouvements et de gestes, prennent plaisir à la répétition, au résultat immédiat. Ces actions portent sur des contenus sensoriels et moteurs, puis verbaux. S'ils se prolongent parfois jusqu'à l'âge adulte, ils tendent généralement à diminuer en importance et en intensité avec l'âge. Avec les bruits, sons, rythmes, couleurs, formes, dimensions, textures, températures, volumes, poids, odeurs, saveurs, mouvements locomoteurs (courir, sauter, marcher, grimper, se rouler, pousser, tirer), dynamiques (se pencher, s'étirer, se courber, faire tourner, lancer, attraper...), de préhension (saisir, serrer, taper, lacer, façonner, vider, remplir, tracer... répéter pour le plaisir immédiat.

Conduites cognitives : conduite sensori-motrice à symbolique	Habiletés fonctionnelles	Activités sociales	Habiletés langagières	Conduites affectives
<p>L'enfant évolue et progresse par tâtonnements, explorations, manipulations actives et déplacements successifs. Il s'agit d'exercer, de coordonner entre elles des perceptions sensorielles, des gestes et des mouvements, de découvrir par hasard et de reproduire des tableaux visuels, sonores, tactiles ainsi que des séquences motrices diversifiées.</p> <p>Répétition, reconnaissance sensori-motrice, généralisation sensori-motrice, raisonnement pratique... (pour expliciter, on peut penser, par exemple, à la "boîte à formes")</p>	<p>C'est le royaume de l'exploration : actions sensori-motrices, manipulations, essais et erreurs : cela permet de découvrir la réalité des objets et des événements et d'étendre son champ d'action. Perception (visuelle, auditive, tactile, gustative, olfactive), repérage visuel et auditif (suivre, trouver la source), préhension, déplacement, mouvement dynamique dans l'espace (non locomoteur).</p> <p>S'y préparent bon nombre des compétences transversales : attention, mémoire, orientation, traitement de l'information, méthodologie..., des compétences dans le domaine des sciences, des bases de raisonnement logique, ...</p>	<p>Il s'agit généralement d'activités ludiques individuelles, réalisées seul sans association de compagnonnage. Elles peuvent être solitaires ou parallèles.</p>	<p>On est généralement dans le domaine du langage réceptif oral : discrimination, pairage (associer sons-objets), décodage (pour comprendre et analyser) ; ou celui du langage productif oral : expression pré-verbale, reproduction verbale du son, appellation verbale</p>	<p>Etablissement de la confiance, ouverture progressive au monde extérieur, réponses sociales, différenciation de l'environnement marquent une première étape dans le développement affectif. Puis viennent l'autonomie, le désir d'affirmation : l'enfant est bien déterminé à découvrir l'espace qui l'entoure et à se l'approprier. Il passe par la maîtrise du non, la maîtrise du corps, la reconnaissance de soi.</p> <p>Les jeux d'eau et de sable, de pâte à modeler sont parmi les jeux d'exercice, des jeux permettant à l'enfant d'extérioriser des sentiments et des émotions relatifs à son vécu intérieur et à son mode de vie.</p> <p>Certains expérimentent dans les jeux d'exercice le "pourquoi" et le "comment ça marche ?"... et les grandes questions de la vie...</p>

Le jeu symbolique

Jeu dans lequel le joueur apporte une nouvelle signification aux objets, aux personnes, aux actions, aux évènements, en s'inspirant de ressemblances plus ou moins fidèles avec les choses représentées.

Il s'agit de jeux de faire-semblant : imitations marquées par plus ou moins de vraisemblance de personnages, animaux, actions, événements, objets réels... plus tard de jeux de rôle : combinaisons symboliques, qui ne sont pas soumises à un scénario préalablement établi.

Il est intéressant de participer, de jouer à la dinette, à la poupée (si, si), ou de s'immerger dans un travail totalement sérieux et absorbant (bien que totalement fictif, ... les adultes font ça si bien!) à proximité des joueurs et d'observer, écouter... on y évalue, on y prépare un travail de langage.

Conduites cognitives : Conduite symbolique	Habiletés fonctionnelles	Activités sociales	Habiletés langagières	Conduites affectives
<p>L'enfant se détache peu à peu de l'action immédiate, peut se représenter le réel par l'intermédiaire des premiers signes et symboles, peut évoquer des situations, des personnes ou des objets absents : c'est la force du langage.</p> <p>L'enfant a accès aux événements du passé, peut anticiper ceux à venir. Il communique pour manifester sa pensée et la faire connaître aux autres.</p> <p>Simulation, fiction, représentation, invention de personnages, reproduction d'événements passés...</p>	<p>L'imitation, reproduction active d'un modèle, est une démarche fonctionnelle qui permet de reprendre une réalité à son compte, à partir d'éléments disponibles.</p> <p>Elle implique des comportements d'attention, de discrimination sensorielle et motrice, de mémorisation, de coordination, d'orientation spatiale et temporelle...</p>	<p>On passe de l'activité individuelle (solitaire ou parallèle) à la participation collective (associative), qui est le premier palier de la participation sociale. Les joueurs s'amuse ensemble ou avec l'adulte, échangent des objets de jeu, se suivent, s'imitent... Il n'y a pas encore, au départ (ou peu, sauf si "meneur") de véritable division des rôles ou d'organisation dans les relations sociales concernées. Celle ci apparaît plus tard, on parle alors d'activité coopérative : l'organisation suppose entente réciproque (et son cortège de négociations) et complémentarité.</p>	<p>C'est le royaume du langage dans sa toute puissance... L'enfant nomme ce qu'il voit, ce qu'il veut, ce qu'il pense, et exerce dans son jeu le langage qu'il est entrain d'acquérir. Production de langage oral de plus en plus organisé (au niveau phonétique, au niveau sémantique, au niveau lexical), conscience de la langue...</p> <p>Les jeux de faire-semblant et les jeux de rôles incitent l'enfant à emprunter le discours de son personnage, à y associer un niveau de langage, à négocier, à s'exprimer... Toutes les compétences "langue orale" définies par les I.O. sont mises en oeuvre...</p>	<p>Extérioriser sentiments et émotions relatifs à son vécu intérieur et à son milieu de vie (autonomie : désir d'affirmation).</p> <p>Mettre à profit ses connaissances sur les divers rôles parentaux et sociaux pour élaborer des scénarios, différenciation et identification (sexuelle, parentale, sociale)</p> <p>L'enfant qui a bien amorcé la conquête de son autonomie est prêt à acquérir une autre modalité sociale : l'initiative. Elle est liée à un besoin d'activités et au sens de poursuite d'un but : l'enfant découvre les choses qu'il désire faire et peut réaliser.</p>

Le jeu d'assemblage ou de construction

Les jeux de construction et d'agencement marquent une frontière entre les étapes principales ; dès qu'un ensemble de mouvements, manipulations est suffisamment coordonné, l'enfant se donne un but et le jeu devient une sorte d'assemblage d'éléments qui prennent des formes variées. On glisse du jeu d'exercice au jeu d'assemblage, ou du jeu symbolique au jeu d'assemblage (le morceau de bois qui représentait la voiture sert à la construire...), on glisse du jeu d'assemblage au jeu symbolique (construire un château, des personnages...). Tous les jeux de construction tridimensionnels, assemblés par superposition, vissage, boulonnage, pression, chevillage, collage, aimantation... les jeux d'agencement : puzzles, encastresments, mosaïques, casse-tête, enfilage, piquage, tressage...les jeux de montage mécaniques : courroies, engrenages, chaînes, manivelles... les jeux d'assemblage scientifique...les jeux d'assemblages artistiques, où éléments et matériaux bruts (papier, carton, bois, plastiques) côtoient outils d'assemblages (ciseaux, colle, ruban adhésif...) pour réaliser des assemblages, constructions, agencements et montages de toutes sortes.

Conduites cognitives : sensori-motrice, symbolique, intuitive... vers les conduites opératoires concrètes	Habiletés fonctionnelles	Activités sociales	Habiletés langagières	Conduites affectives
<p>Conduite intuitive : instrument de connaissance servant au contrôle des manipulations concrètes ordonnées selon un seul principe d'ordre à la fois et réalisées par tâtonnements successifs et assemblages directs.</p> <p>Triage, appariement, différenciation de couleurs, formes, textures (réunir, grouper des collections sommaires), différenciation temporelle et spatiale, association d'idées, raisonnement intuitif (prélogique, lié à la forme perceptible des choses).</p> <p>Plus tard : classification (plusieurs caractéristiques), sériage, conservation de quantités, raisonnement concret (capacité de raisonnement logique lié à l'action et portant sur des réalités concrètes, sur leurs transformations et leurs modifications).</p> <p>Compétences transversales (attention, observation, méthodologie, projet, traitement de l'information, éventuellement lecture de schémas et de plans), compétences dans le domaine des sciences et technologie, des mathématiques (géométrie, résolutions de problèmes), éventuellement compétences dans le domaine de la vie sociale : respect de la règle, coopération (jeu à plusieurs, qui peut être induit par une grande quantité de pièces de jeu).</p>	<p>Après l'exploration, l'imitation : reproduction d'objets, de modèles, application de règles, attention, coordination, orientation, organisation... qui peut aller à la performance : précision, patience, concentration...</p>	<p>Peut être une activité individuelle (solitaire ou parallèle), ou une activité à participation collective : associative si les joueurs échangent objets et accessoires sans véritable organisation systématique, compétitive (qui construira le plus vite), coopérative s'il y a entente réciproque, complémentarité, distribution et coordination des rôles. On y observe quelques beaux spécimens d'opposition ou d'agression (destruction)... Ce type d'activité ludique est susceptible de se modifier au cours du jeu.</p>	<p>Le langage peut en être totalement absent... ou très complexe, dès qu'il y a participation collective. L'enfant nomme ce qu'il voit, ce qu'il veut, ce qu'il pense, exerce dans son jeu le langage qu'il est entrain d'acquérir. Ses productions s'organisent (à tous les niveaux du langage, phonétique, sémantique, lexical), il parle pour communiquer avec les autres, s'exprime, négocie,... exerce toutes les compétences du langage oral définies dans les I.O.</p>	<p>Certains jeux d'assemblages, comme certains jeux à règles, les jeux d'adresse, les jeux sportifs... permettent d'expérimenter de diverses manières la réussite sociale, valorisée par l'autre, l'adulte, le groupe, les pairs... L'enfant acquiert et approfondit des connaissances, des habiletés spécifiques... Il met à l'épreuve ses propres capacités dans un but de performance.</p>

Le jeu à règles

Jeux à règles simples ou complexes, ils débutent très progressivement entre quatre et sept ans, de façon confuse, se développent surtout entre sept et onze ans, subsistent et peuvent se développer chez l'adolescent et l'adulte. Ils sont propres à l'activité de l'être socialisé*. La "règle" évoque avant tout une idée de conventions et d'obligations. Jeux de loto, de domino, de séquence, de circuit, d'adresse, de mémoire, sportif, de stratégie élémentaire ou complexe, de hasard, de question-réponse, de vocabulaire, mathématique, de réflexion, jeu de scène... On y travaille toutes les compétences transversales (méthodologie, attention, mémoire, concentration, traitement de l'information), les compétences dans les domaines mathématiques, scientifiques, technologiques, les compétences liées à la règle, la socialisation, le respect de l'autre, les compétences langagières définies par les I.O.

**Il est possible de proposer aux petits, voire tout-petits des jeux à règles : il faut choisir des règles simples, un matériel résolument ludique et manipulable, des parties courtes, et admettre le détournement de matériel, la désertion en cours de partie, jouer avec en y prenant un plaisir manifeste (et donc éviter les jeux que l'on n'aime pas, où l'on s'ennuie... ou en limiter le nombre de parties que l'on fait)*

Conduites cognitives : sensori-motrice, symbolique, intuitive, opératoire concrète... puis opératoire formelle	Habiletés fonctionnelles	Activités sociales	Habiletés langagières	Conduites affectives
<p>Conduite sensori-motrice : activités perceptives et actions répétitives réalisées pour le plaisir des résultats... et raisonnement pratique : permet de coordonner des actions et de les appliquer à des objets pour les saisir, les empiler, les cacher, les retrouver...</p> <p>Conduite symbolique : représentations de personnes, de lieux, d'objets, d'événements, de reproductions de rôles, de fictions, d'évocation symbolique... et pensée représentative : capacité d'évoquer et d'anticiper ce qui échappe à l'action et à la perception immédiate, de fonctionner en l'absence de modèles avec l'aide d'indices, de signes, de symboles, d'objets substitués...</p> <p>Conduite intuitive : manipulations concrètes ordonnées selon un seul principe d'ordre à la fois et réalisées par tâtonnements successifs et assemblages directs... et raisonnement intuitif : débouchent sur des associations ou des relations encore</p>	<p>Très diverses selon le type de jeu... Reproduction d'actions, d'objets, d'événements, de rôles, de modèles, de mots, de sons, Application de règles Attention visuelle, auditive Discrimination visuelle, auditive, tactile... Mémoire visuelle, auditive Coordination oeil-main, oeil-pied, Orientation spatiale, temporelle Organisation spatiale, temporelle, Acuité visuelle, auditive Dextérité Souplesse Agilité Endurance Force Rapidité Précision Patience Concentration Mémoire logique Création</p>	<p>Selon les jeux activités individuelles (solitaire ou parallèle), collectives (associative, compétitive, coopérative) ou à participation variable.</p> <p><i>L'intérêt est d'essayer de proposer du matériel de jeux incitant à chaque type d'activité sociale... de recenser dans le corpus des jeux de sa classe le type d'activités induites et de compléter...</i></p>	<p>Selon les jeux, l'âge... on exerce le langage réceptif oral, productif oral (nommer, communiquer, dialoguer, argumenter, négocier, exercer son langage dans le jeu, en faire un objet d'analyse et de réflexion...) on aborde le langage réceptif écrit ou productif écrit...</p>	<p>L'enfant expérimente de diverses manières la réussite personnelle et sociale. Il acquiert et approfondit des connaissances, des habiletés spécifiques et des attitudes sur les plans culturel, social, scientifique. Il met à l'épreuve ses propres possibilités physiques et intellectuelles dans un but de "performance". Il manifeste de l'intérêt pour l'habileté et l'excellence. Le groupe des pairs prend une place prépondérante ; les pairs sont importants pour le développement de l'identité, des attitudes. C'est dans et par le groupe que l'enfant expérimente et apprend progressivement les structures sociales et les rôles sociaux.</p>

GRUPE « MATERNELLES DU LOT »

<p>incomplètes et soumises à la perception immédiate d'une seule caractéristique à la fois, sans établir de liens entre plusieurs relations possibles. (trilage, appariement, différenciation de couleurs, dimensions, formes, textures, différenciation temporelle ou spatiale, association d'idées...)</p> <p>Conduite opératoire concrète : pensée logique concrète liée à l'action, à la compréhension et à l'acceptation de règles simples... et raisonnement concret : capacité de raisonnement logique lié à l'action et portant sur des réalités concrètes, leurs transformations et leurs modifications. Classification, sériation, relations images-mots, dénombrement, opérations numériques, conservation de quantités physiques, relations spatiales et temporelles, coordonnées simples...</p> <p>Conduite opératoire formelle : raisonnements abstraits à partir d'énoncés, d'hypothèses, d'analyse déductives, d'opérations combinatoires, etc..., débouchant sur le compréhension et l'acceptation de règles complexes... et raisonnements hypothétique, déductif, inductif, combinatoire.</p>				
---	--	--	--	--