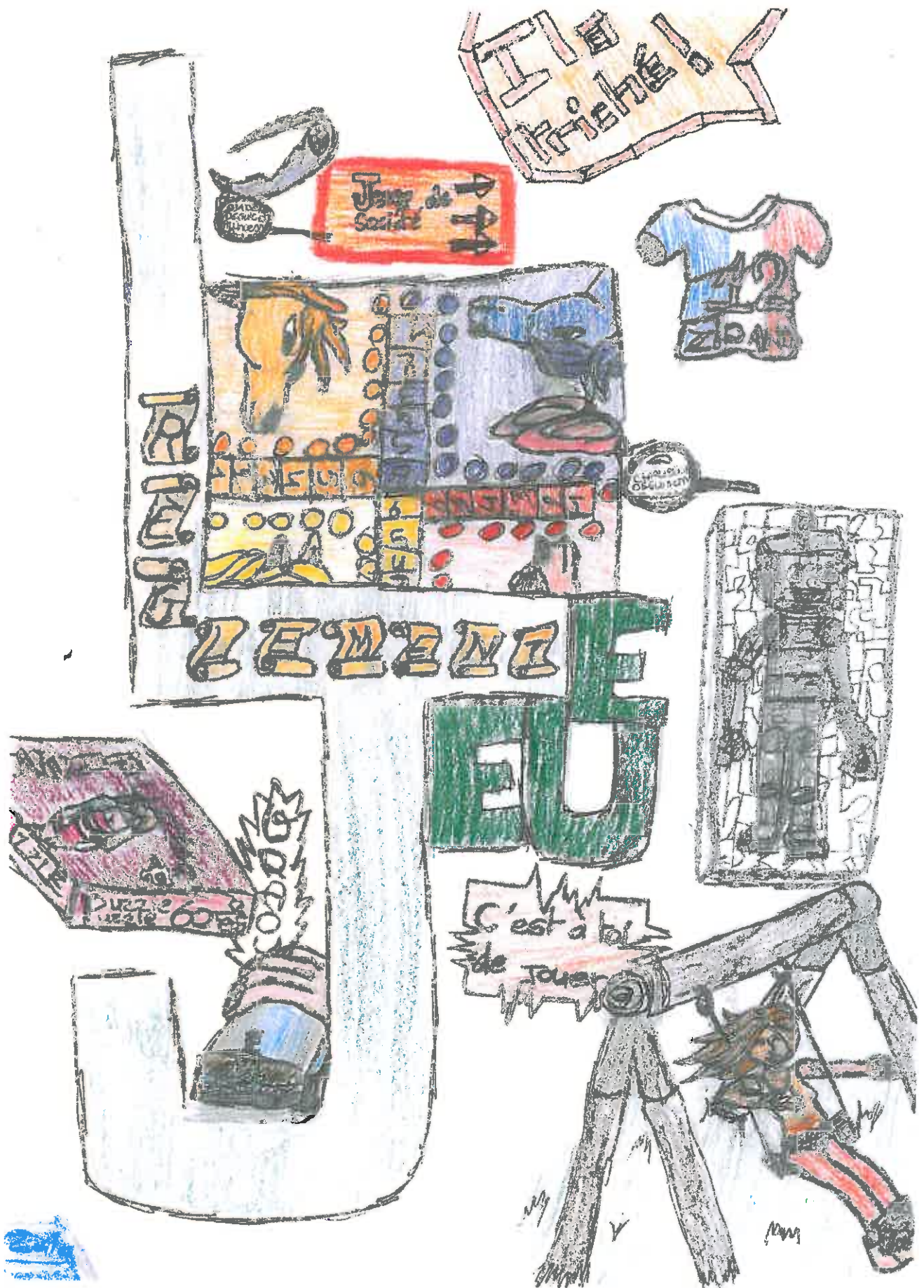


LE JEU COMME OUTIL PEDAGOGIQUE



Réunion de réflexion A.E.M.O. - Bénévoles/Professionnels
Jeudi 3 avril 2014

Vannes, le 21 mars 2014

Bonjour,

L'équipe professionnelle du service d'AEMO de VANNES, Monsieur Hubert HANGOUET, chef de service, et moi-même, seront heureux de vous accueillir, avec l'ensemble des bénévoles, pour notre journée annuelle de « rencontre/formation »

Le jeudi 03 avril 2014 à 9h00

A l'espace « Jean Le Gac »

Rue Eric Tabarly – 56890 SAINT-AVE

Cette année, le thème qui vous est proposé est le suivant :

« Le Jeu comme outil pédagogique »

En préalable, vous invitons à lire le texte et le tableau ci-joints et si vous avez utilisé un jeu comme support d'apprentissage :

- **Avant** : *Qu'est-ce qui vous a amené à proposer ce jeu à l'enfant, à l'adolescent ? Aviez-vous des objectifs ou pas ?*
- **Pendant** : *Comment cela s'est déroulé pendant l'activité ? Comment cela s'est-il passé ?*
- **Après** : *Est-ce que, selon vous, cela a été bénéfique ou pas ?*

Le temps de formation sera suivi d'un repas au restaurant « L'Aventure » à SAINT-AVE auquel vous êtes cordialement invité(e).

Comptant sur votre présence,

Avec mes meilleures salutations.

Le Directeur du Dispositif,
J.L. CARTRON

P.S. : Vous voudrez bien confirmer votre présence au repas auprès du secrétariat **avant le 28 mars 2014**. Si vous avez un problème de transport, des voitures partiront du service vers 8 h 45.

LE JEU COMME OUTIL PEDAGOGIQUE

JEUDI 03 AVRIL 2014

9h00

- Accueil

9h30

- Ouverture de la journée par Jean-Louis CARTRON et Hubert HANGOUET

9h50

- Présentation du thème

10 h

- Réflexion en petits groupes

10h45

- Pause

11 h

- Mise en commun et débat en équipe

12 h

- Pot de l'amitié

12h30

- Déjeuner au restaurant « l'Aventure »

Présentation par Marie

« Bonjour à toutes et à tous et merci d'être toujours aussi fidèles à notre journée de réflexion.

Vous avez, j'en suis sûre, tous pris le temps de lire le tableau : « Evolution psychologique et jeu », ainsi que le texte de Jean-Pierre. Nous allons réfléchir ensemble sur ce que peut apporter ou pas le jeu comme support dans l'accompagnement scolaire de l'AEMO.

Cette année, nous avons choisi le thème du jeu, plusieurs enfants le nomment dans les objectifs de leur contrat, certains d'entre vous l'utilisent déjà. Utiliser le jeu dans cet espace n'est pas une obligation, cela fait partie de l'ensemble des possibles que l'on peut utiliser, ce n'est pas cela qui est important.

Nous avons chacun la liberté d'utiliser le jeu ou pas, nous agissons en fonction de l'enfant que nous accompagnons. C'est un support qui, de manière particulière, s'adaptera à l'enfant et à ce que l'on percevra de ses intérêts».

Texte de Jean-Pierre

LE JEU : OUTIL PEDAGOGIQUE

Il y a beaucoup d'imprécision dans la définition du Jeu, tellement celle-ci peut être déclinée diversement en fonction des contextes.

Etymologiquement, le mot « jeu » viendrait du mot latin « Jocus » qui signifie « badinage, plaisanterie », puis du mot « Ludus » qui signifie « amusement, divertissement », le ludique étant ce qui est relatif au jeu. Nicole De Grandmont synthétise nombre de définition de la sorte : « Activité physique ou morale, 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 ».

Et, finalement, pour introduire la *notion de jeu* pédagogique et s'affranchir quelque peu des multiples définitions qui lui correspondent ne serait-il pas préférable de définir le jeu comme la négativité de son opposé que serait le *travail* ? La négativité est ici à entendre non pas comme argument qualitatif mais comme élément de comparaison en dynamique, susceptible d'apporter une définition équilibrée à ce concept.

François Jullien dit qu'un « concept ne peut activer l'art du vivre, du vivant que s'il se nourrit de son opposé ». Or, en ce qui nous concerne, dans le cadre du soutien scolaire, le jeu que nous proposons, s'il reste ludique, n'en a pas moins un objectif de travail car pédagogique. En effet, c'est la consigne qu'on va donner à l'acte de jouer qui va définir son objectif : « Nous allons jouer pour apprendre ». La consigne en préalable du jeu est donc déterminante et va donner à notre activité sa dynamique, son axiologie.

Le jeu est structuré car il a une *organisation* quelle que soit sa qualité (déterminée, libre,...), dotée de règles plus ou moins précises ; une procédure particulière, voire un processus pour y participer. Elle est inscrite dans une temporalité (limitée, illimitée,...) et une spatialité qu'elle soit statique, dynamique... De plus, cette organisation est dotée d'un aspect numérique car le jeu peut s'exécuter seul ou avec un certain nombre de personnes...

Le jeu est psychopédagogique car il peut apporter toutes sortes d'éléments sensoriels allant du plaisir à la déception, de la frustration au soulagement... Il peut également développer les compétences stratégiques, l'esprit d'initiative, la patience, etc... De plus, il est susceptible de favoriser

l'émergence des compétences personnelles par la gratification et la valorisation en mettant, par exemple, en exergue, l'imagination et la créativité.

Le jeu portera donc la teinte de la visée qu'y mettra l'organisateur. Celle-ci sera en rapport avec la fonction et le rôle de celui qui porte le jeu. S'il s'agit d'un animateur de loisirs, l'objet sera une activité de plaisir et de détente. S'il s'agit d'un psychothérapeute, la visée sera créative et thérapeutique. S'il s'agit d'un pédagogue, la visée sera d'apprentissage, d'enseignement.

Dans *cette troisième option* qui nous concerne, la question aujourd'hui va consister à s'interroger sur l'idée de savoir si le jeu peut être éducatif et pédagogique tout en conservant ses caractéristiques fondamentales d'amusement, de plaisir et son aspect ludique.

Tout en se laissant prendre à la féerie du jeu, l'apprentissage est-il possible ? La créativité est-elle possible ?

N'oublions pas qu'être joueur, c'est surtout vivre ardemment, vivre pleinement une situation qui tend à se situer hors de l'ordinaire et coupée d'une routine trop prégnante. Il faut toujours un fond de surprise, de découverte pour agrémenter le jeu et préserver ses acteurs de la lassitude.

Le jouet, quant à lui, joue « un rôle de trait d'union entre la réalité du joueur et la réalité sociale dans laquelle il vit : d'une part, le jouet stimule, complète, renforce et soutient l'action, d'autre part, il facilite, inspire et amorce le jeu par l'action qu'il suggère. Il est le premier échelon vers la structure et l'initiation aux règles » nous dit Nicole De Grandmont à l'instar des propos de D. W. Winnicott qui mentionne dans « Jeu et Réalité » que la compétence à se loger dans *l'entre deux* peut favoriser le passage d'une référence à une autre vers l'accès à sa propre subjectivité, sa créativité. La transition d'un espace à un autre, d'un moment à un autre, nous ouvre à toutes sortes de possibles, insoupçonnés jusque-là.

Dans cet espace transitionnel, espace symbolique du jeu, le joueur manipule l'objet, le jouet utilisé et, en appui sur le sensoriel : ce qu'il sent, ce qu'il touche, ce qu'il voit, ce qu'il goûte et ce qu'il entend et ce qu'il éprouve, il chemine vers une élaboration formalisée, une réflexion, une intégration pour une application, un apprentissage en quelque sorte.

Le jeu serait-il pédagogique ? Si le pédagogue, le bénévole scolaire en l'occurrence, ajoute au jeu ludique un objectif de retour en y accolant des buts recherchés, repérables, observables et mesurables, le jeu prend alors des airs didactiques et soutient les apprentissages souhaités. Une certaine réussite devient

de mise. Il va nous falloir aider l'enfant, le jeune, à apprendre mais aussi à *intégrer* les apprentissages souhaités en respectant son rythme personnel.

Le jeu devient alors pédagogique car en appui sur des préalables ludiques, il va faire appel à des connaissances dans un contexte relativement permissif, sans jugement de valeur et à des niveaux de performances que l'enfant et l'adulte, en présence, se fixent eux-mêmes selon les besoins du moment. Il y a une progression naturelle de tout acte ludique vers de la structure, vers de la règle afin d'accéder peu à peu à de nouvelles connaissances. Le jeu éducatif va induire l'attrait à de nouveaux besoins sous peine de lasser, de devenir stérile et d'ennuyer ; la visée et la progression éducative inhérente au jeu proposé va donc être déterminante afin de maintenir l'appétit du joueur et sa stimulation vers un dépassement de soi, vers de nouveaux apprentissages, vers de nouvelles connaissances.

Enfin, le jeu peut être appréhendé comme un outil de pédagogie de la médiation. A ce titre, pour conclure mon propos, j'en arrive à le relier à la « zone proximale de développement » (Z.P.D.) du psychologue Biélorusse Lev Vygotski qui souligne que tout apprentissage doit se situer dans une zone où la performance requise n'est ni trop facile sous peine d'ennui, ni trop difficile sous peine de découragement.

Jean Pierre Le Duff

Allusions à 5 références bibliographiques :

- « Philosophie du vivre » de François Jullien ed. Gallimard
- « Jeu et réalité » de D. W. Winnicot ed. Gallimard
- « La pédagogie du jeu » de Nicole De Grandmont les éditions logiques.
- « Psychologie pédagogique » 1926 de Lev Vygotski : « la zone proximale de développement » est l'espace entre les tâches que l'enfant peut réaliser lui-même et celles qu'il ne peut réaliser qu'avec l'aide d'une personne plus avancée dans ce domaine. La Z.P.D. est tout ce que l'enfant peut maîtriser quand une aide appropriée lui est donnée.
- « Pédagogies de la médiation » (autour du P.E.I.) de Reuven Feuerstein ed. Chronique sociale

PEDAGOGIE DU JEU

EVOLUTION PSYCHOLOGIQUE ET JEU

AGE CHRONO- LOGIQUE	AGE PSYCHOLOGIQUE	JEUX PROPRES A CET AGE
3-5 ans	La conquête du monde	Jeu de prouesse : monter un escalier à reculons, lancer une pierre entre deux arbres...
5-6 ans	L'âge de la gêne	Jeu d'imagination exacte : balai, téléphone, dînette,...
6-7 ans	L'âge du doute (les parents perdent du prestige)	Jeu d'imagination et de fiction : avion, auto, cheval, fée, magicien...
7-8 ans	Le despotisme (besoin de dominer)	Jeux collectifs descendants : dominer les plus jeunes et les faibles ; prouesse étalée, régner sur les petits,...
8-9 ans	La conquête du rang social	Jeux collectifs montants : admire les plus vieux, cherche à s'intégrer à eux ; est gauche, s'énerve, perd la maîtrise, Manque d'adresse et de désir de coopération...
10-12 ans	L'âge social	Grand jeu collectif et de coopération : plus grande maîtrise de lui-même, rôle de subalterne, fierté d'être intégré aux grands.
13-14 ans	L'âge de l'impatience (saturé des jeux d'en- fants, désir de rivaliser avec l'adulte)	Jeux d'évasion : scoutisme, excursions, jouer au travail...
14-16 ans	L'apprentissage de la vie	Jeux sportifs et de compétition

A partir de ce texte, du tableau et de vos expériences, nous allons réfléchir en petits groupes aux trois questions suivantes :

Si vous avez utilisé un jeu comme support d'apprentissage :

- **Avant** : Qu'est-ce qui vous a amené à proposer ce jeu à l'enfant, à l'adolescent ? Aviez-vous des objectifs ou pas ?
- **Pendant** : Comment cela s'est déroulé pendant l'activité ? Comment cela s'est-il passé ?
- **Après** : Est-ce que, selon vous, cela a été bénéfique ou pas ?

Chaque groupe désignera un rapporteur, qui prendra des notes, tant pour l'échange qui suivra que pour nous aider à la réalisation de ce document.

Nous ferons une mise en commun à 11 heures, après une petite pause, et c'est Nicolas qui animera le débat.

COMPOSITION DES GROUPES

- **Groupe 1**
 - . Jean-Pierre LE DUFF, Nelly GUILLOUZO, Cécile VOLANT, Angélique LE LANNIC, Jacqueline LAN
- **Groupe 2**
 - . Nicolas Bantiebou KANGO, Christiane LE GALLOUDEC, Sophie CHAUVIN, Marie-Claire LINDREC, Jeanne BERNIER
- **Groupe 3**
 - . Yannick FISCHER, Gilles LIBEAU, Anne-Marie BERTRAND, Maryannick DROUAL, Laurence GOULIN
- **Groupe 4**
 - . Marie GAHINET, Hubert HANGOUET, Jean-Claude BERTRAND, Danielle TALVAS
- **Groupe 5**
 - . Nadine LEGER, Jacqueline PITON, Jean TASCAN, Michel GRASSIN
- **Groupe 6**
 - . Sarah CHAYOUX, Loulou MAOUT, Jean-Pierre LE LANNIC, Anne-Marie HUCHON, Jean-Louis CARTRON

Synthèse groupe 1

Jean Pierre LE DUFF – Nelly GUILLOUZO – Cécile VOLANT – Angélique LE LANNIC -
Rapporteur : Jacqueline LAN –

A qui s'adresse le jeu :

- Plus particulièrement aux enfants :
 - Démotivés
 - Bloqués
 - Figés
 - En échec scolaire

Les objectifs :

- Faciliter la relation
- Et viser :
 - L'apprentissage
 - L'investissement de l'enfant
 - L'efficacité de cette rencontre

Avec les intentions de :

- Détendre la relation
- Sortir de la passivité et de l'ennui face à un exercice
- Débloquent
- Intervertir les rôles (l'enfant qui joue à la maîtresse au tableau
- Créer une animation avec une forme de divertissement

Finalité :

Le jeu devient un intermédiaire entre l'enfant et le bénévole. De ce fait, il engendre une relation triangulaire, ils ne sont plus dans un face à face.

Quels jeux :

- Le sudoku
- Les jeux de cartes
- Les mots croisés
- Les incollables
- Les puzzles
- Le pendu
- Le tableau

Résultats :

- Développe le sens de l'observation, de l'organisation, de la patience,
- Apprend à lire les consignes,
- Développe la stratégie, la géométrie, la relation à la personne, au sujet,
- L'enfant devient plus perméable à l'apprentissage,
- Amène une dynamique concrète par le geste de l'enfant qui agit,
- Evite le côté statique de l'accompagnement scolaire,
- Dédramatise la situation,
- Devient une récompense dans certains cas pour clore la séance.

Conclusion :

On peut oser car le jeu est imaginaire et l'audace est possible. Cependant, il y a nécessité à d'en mesurer les risques et les semblants qu'on peut faire, même s'il laisse place à la rêverie.

Le jeu doit être imprégné de réalité sinon c'est un leurre. Il s'agit donc d'un apprentissage à appréhender la réalité. Nous pourrions dire que le jeu fait appel à un état de rêverie qui se situe entre la prégnance de la réalité et l'ouverture du rêve.

Synthèse groupe 2

**Nicolas Bantiebou KANGO – Christiane LE GALLOUDEC – Sophie CHAUVIN –
Rapporteur : Marie Claire LINDREC**

Avant :

Difficulté d'apprentissage à la lecture

Sophie : Dans le contrat, l'idée du jeu a été évoquée, la maman en voulait bien, mais n'avait pas intégré que par le jeu on était aussi dans le scolaire, elle voulait du résultat. Cette année, le lieu du soutien scolaire est la bibliothèque du quartier de l'enfant. Sophie choisit un livre et lit une histoire, fait lire quelques phrases à l'enfant. Il semble continuer à la maison le travail commencé avec Sophie, et vient maintenant à la bibliothèque avec sa grande sœur, d'où une intégration de bien être dans la famille qui s'est réconciliée avec le jeu.

Marie Claire : Proposition du jeu (puzzle, jeux de cartes) pour éveiller l'intérêt de Morgan à la lecture, car il a un désintérêt, voir une aversion pour le travail scolaire. L'accompagnement scolaire se passe dans sa classe.

Pendant : **Sophie :** Mathéo a appris les règles par le jeu, le jeu a provoqué l'échange, un détachement du discours négatif de la maman sur l'école. Sa grande sœur l'accompagne maintenant à la bibliothèque.

Marie Claire : Un éveil de la curiosité de l'enfant, de son attention, le jeu a créé des échanges, de la complicité.

Après : Du plaisir, du bien-être, du calme, de la mise en confiance, du lâcher prise et de l'autonomie.

 Le fait qu'il découvre la bibliothèque amène l'enfant à avoir de l'impact sur sa famille pour y introduire la valeur de l'école, et paradoxalement, cette démarche plutôt ludique change le regard négatif que la maman avait sur l'école et sa méthode. Ça amène de l'autonomie à l'enfant, qui va avec sa sœur à la bibliothèque et une reconnaissance de la part de sa maman d'un mieux être à l'école.

Eveil de la curiosité, amène de la maturité.

Synthèse groupe 3

**Yannick FISCHER – Anne Marie BERTRAND – Maryannick DROUAL – Laurence GOULLIN –
Rapporteur : Gilles LIBEAU**

Notre groupe est composé de 3 bénévoles aux profils très différents :

Maryannick, une ancienne institutrice qui utilisait les jeux dans sa pratique professionnelle mais qui, dans le cadre de l'accompagnement scolaire de l'AEMO, a plutôt été « cantonnée » à l'aide aux devoirs.

Laurence, une bénévole dont l'expérience était hors éducation nationale : d'emblée, le jeu était nommé comme le moyen de travailler avec l'enfant accompagné.

Anne Marie qui ne proposait pas ses services pour du soutien scolaire spécifique, le « scolaire » ayant été pour elle une expérience « douloureuse ». D'ailleurs un premier accompagnement scolaire proposé à Anne Marie est venu confirmer ses réticences.

Le Jeu s'est donc inscrit dans les accompagnements de Maryannick et Laurence en fonction du contrat établi et des attentes de l'enfant. Maryannick s'est conformée

à la demande des enfants qui était de faire du travail scolaire. Il lui semble qu'alors, c'est plus rassurant pour l'enfant et donc plus facile d'être en lien avec celui-ci.

Laurence, pour sa part, prépare à l'avance les supports ludiques qu'elle va utiliser : jeux pédagogique sur tablette pour l'apprentissage de la lecture (intérêt pédagogique pour un enfant de CP), utilisation du support « Pomme d'Api ». Elle remarque que jusqu'à présent, elle est restée à l'initiative du jeu et « à la commande », sans s'y être impliquée et projette de trouver un support où elle serait participative avec l'enfant.

Maryannick évoque l'occasion d'une utilisation du jeu avec l'enfant accompagné de manière impromptue alors que celui-ci avait oublié ses affaires. L'expérience s'était révélée très positive, Maryannick trouvant l'enfant plus détendu. A travers le jeu, elle l'observe différemment, l'enfant se montre différemment.

Anne Marie se remémore les jeux de rôle qu'elle a pu faire avec sa petite fille et nous mesurons à travers la mise en scène, la logique des personnages imaginés, tout l'intérêt pédagogique potentiel.

Les intérêts repérés du jeu dans l'accompagnement scolaire :

- Permet un autre type de relation, la mise en confiance de l'enfant, on cherche ensemble et met à l'aise l'enfant.

- Les règles du jeu participent à l'apprentissage du respect des règles en général.

- L'objet du jeu est un support, un moyen à différents apprentissages cognitifs...

Les limites :

- l'enfant (et surtout les parents !) peut être attaché au scolaire, à la réalisation des devoirs, à l'obtention de « résultats » et difficilement accepte que l'on puisse « jouer » dans ce cadre.

- Le jeu autorise l'enfant à se lâcher, cela peut poser le problème d'être en difficulté pour tenir ensuite le cadre. On peut perdre la maîtrise du cadre.

Nous concluons sur « l'atout » d'Anne Marie : elle n'aime pas le scolaire ! Cela pourrait être une chance de partager cela avec un enfant dans le même état d'esprit et de partir de ce point commun pour apprendre ensemble différemment : « Tu n'aimes pas travailler ? Moi non plus ! Alors on va jouer ensemble ».

Le rappel à l'ordre de Marie, montre en mains, nous laissera avec une réflexion non abordée, à méditer : et le bénévole dans tout ça ? ! Quel est son rapport au jeu dans le cadre de l'accompagnement scolaire ? En quoi participe-t-il à sa mise en place ou à son évitement ?

Synthèse groupe 4

**Marie GAHINET– Jean Claude BERTRAND – Danielle TALVAS –
Rapporteur : Hubert HANGOUËT**

Le jeu facilite l'apprentissage par le plaisir, la créativité, il est adaptable à tous les âges. Le jeu permet un déplacement, un pas de côté, une désinhibition.

On peut avoir peur d'utiliser le jeu, car il ne répond pas à une évaluation immédiate. On peut aussi l'opposer au travail. Le travail est une contrainte, une évaluation, voire une sanction, une souffrance, alors que le jeu représente le plaisir : « travailles et réussis d'abord, tu joueras ensuite ». Le jeu c'est aussi l'école de la vie : accepter les contraintes (les règles du jeu), accepter de perdre (frustration), de ne pas tricher, de partager (jeux par équipe)... c'est un apprentissage, et aussi l'intégration de la réalité.

Aujourd'hui, l'image s'impose aux enfants (télévision, ordinateur...) Les enfants n'ont plus le temps de s'ennuyer. Le jeu évolue. Les jeux d'avant, sont des risques qu'on ne peut plus prendre, par exemple les jeux de billes dans la cour de récréation, en faisant les parcours dans les racines des arbres et qui permettaient une grande créativité, les jeux de cordes à sauter, d'élastique. Aujourd'hui les établissements doivent pouvoir garantir un maximum de sécurité aux enfants accueillis, les jeux plus anciens sont proscrits.

Spontanément, on n'associe pas le jeu à l'apprentissage, il vient ensuite, après les méthodes traditionnelles de travail. On ne commence pas par le jeu, il vient en complément. Le plaisir qui en découle s'oppose à la contrainte. Peut-on en déduire que le plaisir serait suspect ?

Danielle a peu utilisé le jeu en individuel (relation duelle), elle l'utilise plus facilement dans un groupe.

Jean Claude nous parle d'une expérience de puzzle avec un enfant dispersé, le jeu lui a permis de se canaliser, de se poser.

Synthèse groupe 5

**Nadine LEGER – Jacqueline PITON – Jean TASCAN –
Rapporteur : Michel GRASSIN**

Seulement 2 personnes ont proposé des jeux, en fin de soutien scolaire, ou en cas de décrochage d'attention au travail en cours. Pour 2 autres, la question du jeu ne s'est jamais posée, si on écarte l'idée que faire des maths ne serait pas ludique. Or certains matheux peuvent considérer les exercices de maths à l'instar de jeux : le plaisir de chercher, de découvrir.

Jacqueline a proposé le jeu du pendu avec 2 ou 3 enfants ensemble (7 ans, 9 ans et 12 ans) en utilisant des mots en anglais, en transformant des mots français du masculin vers le féminin. Son objectif : apprendre l'orthographe par le jeu tout en favorisant la détente. Exemple : s.....e, systole – l....d, lézard. Le résultat : une compétition entre les enfants et aussi l'envie de piéger le bénévole, de le mettre en échec.

Le jeu de la maîtresse d'école avec un enfant de 9 ans en CM1. Ecrire au tableau plaît beaucoup à l'enfant qui se met en place d'adulte.

Le jeu de trouver des objets ou des choses par les questions oui ou non : jeu très bénéfique dans la relation entre l'enfant et le bénévole. Ce jeu renforce le lien enfant/bénévole, un élargissement sur la relation enfant/intervenant, en sortant du cadre strictement scolaire, le bénévole se mettant par le jeu au niveau de l'enfant, cela peut modifier les regards que l'on porte l'un sur l'autre.

En référence au texte de Jean Pierre : Jouer pour apprendre, le jeu, le divertissement a aussi une voie thérapeutique, il peut détendre l'atmosphère. C'est un espace symbolique où le bénévole est au même niveau que l'enfant.

Synthèse groupe 6

**Anne Marie HUCHON – Loulou MAOUT – Jean Pierre LE LANNIC – Jean Louis CARTRON –
Rapporteur : Sarah CHAYOUX**

L'objectif du jeu : Un support à la relation pour répondre à une difficulté repérée, susciter l'intérêt de l'enfant, c'est aussi un moyen de le canaliser. Si on invite les enfants à créer eux-mêmes les règles du jeu, ils sont très créatifs.

Jean Pierre a utilisé un jeu de billets de banque avec un enfant qui ne savait pas compter. **Avant** : l'idée de matérialiser l'apprentissage avec du concret, une adaptation à la vie quotidienne. **Pendant** le jeu, il note un intérêt, une accroche.

Loulou utilise sa boîte à multiplications, c'est concret, ludique et les enfants aiment bien.

Anne Marie fait apprendre les tables de multiplications en chantant et en dansant, les jeunes adorent.

Est-ce que le jeu peut être une fin en soi ?

Oui, certains enfants ne savent pas jouer. C'est un apprentissage de la vie, un support à la créativité.

L'idée d'avoir plus d'ordinateur, des jeux sélectionnés est intéressant aussi, ça permet l'échange des apprentissages adultes/enfants.

Avant : Ce qui nous amène à proposer le jeu : c'est un support, ça permet de matérialiser l'apprentissage, le concret. Ça provoque de l'intérêt, de l'accroche.

Pendant : L'enfant est plus accessible.

Après : ça peut marcher par rapport aux objectifs. Le jeu peut être une fin en soi : l'apprentissage de la vie, de la créativité, des découvertes

Le jeu peut modifier le rapport relationnel entre l'enfant et l'adulte (dominant / dominé).

.....

Les comptes rendus en petits groupes, effectués par les rapporteurs, font montre d'une densité. Certes, nous y retrouvons des aspects déjà rencontrés lors de nos journées thématiques précédentes avec, cette fois, la particularité d'une appropriation apparemment plus intense du thème quel que soit l'usage qui est fait du jeu par les bénévoles.

Ce thème évoque une pratique accessible, concrète, avec un atout convivial susceptible de favoriser l'investissement, l'échange, le partage.

Nicolas Bantiebou KANGO, notre stagiaire psychologue, nous offre sa conclusion.

CONCLUSION

Le jeu et la pédagogie : On peut se permettre de jouer sur les deux termes avant de les associer. Le jeu comme une action libre, spontanée, dépendante de la fantaisie du joueur fait appel à tout l'être... Il y a pédagogie dans l'acte d'enseignement qui s'inscrit dans l'art d'instruire, l'art d'apprendre à quelqu'un un savoir. L'association du jeu et de la pédagogie nous donne une brève définition : « l'art d'apprendre au moyen d'actions libres et fictives ».

Le jeu est donc un outil pédagogique à part entière, qui permet d'enrichir l'apprentissage ; il est justifié à l'école comme un moment de détente, préparant les enfants à un effort à venir ou vient en récompense pour un effort réalisé. Il en appelle à des compétences, favorise les intelligences, fait profiter du plaisir. Un rôle qui ne tient que lorsque les joueurs (bénévoles et enfants) sont les véritables acteurs de leurs pratiques et non de simples exécutants.

Cependant, le jeu est perçu positivement, notons qu'il ne faut pas y chercher de miracle, ni à tout associer à ce dernier. De plus, tous les jeux ne sont pas adaptés à l'apprentissage, à l'âge des enfants, d'où la question : quel type de jeux choisir ?

Le véritable choix revient surtout aux adultes d'avoir le plaisir de proposer, de créer des jeux adaptés au public ciblé et de les inscrire avec profit dans une démarche pédagogique personnalisée. Le plaisir de jouer et celui de proposer de jouer, voilà un sens que l'on peut mettre dans cet assemblage de la pédagogie du jeu.

Nicolas Bantiegou KANGO