

<https://ressources-cemea-pdll.org/spip.php?article390>



Pourquoi un Carnet de jeux ? ou Le va-et-vient entre pratiques et classification

- Textes - Activités - Jeux -

Date de mise en ligne : samedi 16 février 2008

« Les trois moments distincts et successifs de toute analyse méthodique sont la classification, la découverte des lois ou rapports et l'explication causale ». Piaget, *La formation du symbole chez l'enfant*

« Les classifications ont toujours un caractère abstrait, factice et ne servent qu'à éclairer quelques peu la réflexion ; elles sont néanmoins nécessaires, aussi nécessaires que le fil d'Ariane à la traversée du labyrinthe ». JM Lhote, *Le symbolisme des jeux*.

Le jeu est une activité complète et complexe où les motivations multiples sont changeante, où les significations nombreuses s'entrecroisent, où les genres se mêlent, et qui peut être vécue de manières fort diverses selon les individus, les groupes, les âges, les circonstances.

Il serait réducteur et contestable de chercher une classification univoque trop universelle, qui s'efforceraient d'offrir des cases permettant d'accueillir tous les jeux, et encore plus utopique d'espérer que chaque jeu puisse correspondre, à une seule case.

C'est peut-être l'une des raisons qui rendent méfiants les enseignants et les animateurs. Il fût un temps où la fonction d'éducateur s'accompagnait souvent d'un attachement assez formel à un

carnet de jeux ou à un fichier. Mais ces instruments recueillaient plus facilement les jeux d'affrontement codifiés que les autres. Ils pouvaient induire exclusivement l'idée des jeux apportés tels quels par l'adulte. Ils étaient même soupçonnés de conduire à une pédagogie normative et de donner crédit à l'idée d'un programme de jeux.

Mais être conscient de ces écueils, les éviter, ce n'est pas suffisant pour prendre en compte les multiples faces de l'activité ludique de l'enfant et de l'adolescent, ni pour observer, ni pour proposer, ni pour s'abstenir d'intervention, ni au contraire pour aider ou même organiser. La

compétence est plus dans l'organisation des connaissances que dans l'amas encyclopédique de jeux.

Entre les objectifs à atteindre et la prise en compte des réalités, il y a place pour des activités choisies ou favorisées en fonction de critères plutôt que de hasards.

C'est là que les classifications apparaissent comme des moyens efficaces.

Mais s'il apparaît vain de rechercher une méthode générale et absolue de rangement des jeux dans des rubriques, bien des classifications apportent soit une meilleure compréhension des contenus, des fonctions, des mobiles ou des structures, soit des repères pour des choix pédagogiques.

Il n'y a donc pas une bonne classification, mais plusieurs : toutes celles qui rendent compte, avec le maximum de patience, des objets de recherche que veut repérer le chercheur ou l'éducateur.

Un psychologue comme Piaget, par exemple, très soucieux de décrire, dans le développement de l'enfant, la succession d'activités de complexité mentale croissante, prend les jeux à témoin.

Ouvrir le document joint pour lire la suite