



en plein ErE*

* Education relative à l'Environnement

Jouer... Autour d'une table ou à l'air libre. En coopération, en jouant un rôle. En famille, entre amis. À l'école, en animation. Si les formes et usages du jeu sont multiples, une chose est sûre : on joue pour s'amuser ! En relevant un défi. Et en jouant, on apprend aussi. La vie, le vivre ensemble. On découvre, soi, l'autre, son environnement. La vie est une vaste ErE de jeux... Explorons-la !



u'est-ce que le jeu ? Difficile de lui coller une étiquette. Son principal élément est certainement la notion d'amusement. Un jeu, ça sert à s'amuser, tout simplement ! Même Le Petit Robert le dit : « *activité physique ou mentale purement gratuite, qui n'a, dans la conscience de la personne qui s'y livre, d'autre but que le plaisir qu'elle procure.* » Et le dico nous renvoie ensuite à : amusement, divertissement, récréation, ludique. CQFD. Pas grand-chose à ajouter. Ou presque... L'univers du jeu est vaste, chacun y apportera donc ses nuances.

En se penchant d'un peu plus près sur la littérature liée au jeu, on voit apparaître quelques grands principes. Fin des années 50, le sociologue Roger Caillois décrivait le jeu comme « un principe permanent de la vie sociale ». ¹ Gilles Brougère, professeur en sciences du jeu, pointe quant à lui cinq caractéristiques du jeu : « le second degré » (faire semblant), « la présence d'une décision » (celle d'entrer dans le jeu et celles prises pendant le jeu), « la règle » (qui n'a pas l'aspect contraignant d'une loi), « la frivolité » (l'absence de conséquence de l'activité), « l'incertitude » (on ne sait pas où le jeu conduit).²

Ludiques, nos pratiques ?

Si le jeu se distingue de la réalité, les relations entre joueurs sont bel et bien là, touchant parfois au savoir-vivre, avec soi, l'autre, son environnement... Touchant, donc, à la vie. (lire p.8-9) Et lorsque le joueur, petit ou grand, est mis en situation de jeu en extérieur, là aussi quelque chose se passe qui est bien réel. Parfois le jeu est une activité « libre », parfois des modalités de jeu seront imposées par une tierce personne (animateur, formateur, enseignant, parent, ami...) ou entre joueurs. Un lien se noue avec l'environnement dans lequel on joue. Le joueur en fera ensuite ce qu'il veut, mais au moins aura-t-il eu du plaisir dans un milieu donné, avec ce qui l'entoure, à la ville ou à la campagne. (lire p.10)

Si l'utilisation du jeu à des fins pédagogiques est sujette à débat (lire p. 7), en classe ou en animation, on a recours au jeu comme moyen d'apprentissage... parmi d'autres. En Education relative à l'Environnement (ErE), l'approche « ludique » figure parmi le panel des techniques d'animation. (lire p.11) « *Le jeu est considéré comme une approche particulièrement adaptée à la sensibilisation car il peut faire appel aux sens, à l'observation, à l'analyse, à la mise en situation...* » ³ Lucie Sauvé, chercheuse en éducation à l'environnement, prend pour exemple significatif le jeu de rôles : « *Cette stratégie permet d'acquérir des connaissances sur les aspects sociaux d'une problématique environnementale et sur certains rouages de la vie en société.* » ⁴

L'ErE a souvent recours à l'approche ludique, tant aussi la notion de plaisir est étroitement liée au secteur. On découvre en s'amusant, en vivant un jeu en animation (lire p.12-13), en usant de stratégies lors d'un jeu de table sur l'eau ou la forêt, en prenant le rôle d'un autre pour s'interroger sur l'aménagement du territoire de sa commune, en coopérant entre joueurs pour atteindre un but commun et favoriser les solidarités (lire p.16-17). Après, peut-être, on dressera des constats de ce qu'on a appris, on analysera ensemble ce que le jeu nous a fait vivre. Ou, alors on ne dressera rien du tout, car le but du jeu était de s'amuser et rien d'autre. Tout dépendra, aussi, de l'intention de l'animateur, des lunettes chaussées.

Simple amusement ou apprentissages explicites, dans tous les cas, ces apports permettront d'une manière ou d'une autre au joueur, une fois de retour dans la réalité, de décider dans quelle société il choisira de « jouer », pour quelles « règles du jeu » il choisira d'opter...

Céline TERET

¹ « Les jeux et les hommes », 1958. Rééd. chez Gallimard-Folio, 1992

² « Parlons-nous vraiment de la même chose ? », in Les Cahiers pédagogiques n°448, décembre 2006

³ « Les pédagogies de l'EEDD. Le sens de nos pratiques », Dossier n°4 GRAINE Rhône-Alpes, 2e semestre 2007

⁴ « Pour une éducation relative à l'environnement », éd. Guérin, 1994

Pédagogique, le jeu ?

Un jeu peut-il être « pédagogique » ? N'est-il pas par essence même « amusant point barre » ? Ne doit-il pas se jouer « librement » et non « sous la contrainte » d'un prof, d'un animateur ? Ou, a contrario, le jeu n'est-il pas un outil d'apprentissage parmi d'autres utilisés en classe ? Et en animation, une piste de lancement pour éveiller les consciences à des enjeux de société ?

Les avis divergent, en fonction d'où on se place : le ludologue, l'enseignant, l'animateur adepte du jeu... Mais, en creusant un peu, on se rend compte que c'est surtout une question de finalité, de contexte dans lequel le jeu s'inscrit. Ici, pas de recette toute faite, mais quelques témoignages, pêle-mêle, reflétant la diversité des approches et envies.

« Il doit y avoir du plaisir derrière le jeu. On va vivre quelque chose, chacun en retire ce qu'il veut, mais il n'y a pas d'obligation de résultat. Quand je joue à un jeu coopératif, ce n'est pas pour apprendre la coopération, c'est pour m'amuser. Et tant mieux si derrière il y a d'autres choses qui passent. Pour moi, la finalité d'un jeu est de s'amuser. Avec le jeu pédagogique, le risque est de vouloir obtenir un certain résultat. Il a pour finalité d'apprendre, de sensibiliser... Il faut être très vigilant à l'utilisation du jeu à des fins pédagogiques. Je me retrouve parfois face à des enfants qui ne veulent plus jouer à des jeux de société parce que "on les a trop eu", qu'ils associent ça à l'école. Il y a aussi la création d'un jeu en classe, pour laquelle c'est le processus de création qui est intéressant, pas ou peu le résultat en lui-même. »

Diego Dumont, du magasin de jeux et jouets Autre Chose

« Le jeu pédagogique s'inscrit dans un processus pédagogique, c'est un support à un moment donné d'une démarche définie dans le temps et dans l'espace. Avec un éventail de variétés, qui va du très classique jeu de table avec des cartes "questions/réponses" à des choses beaucoup plus ludiques ou sensorielles. Dans le jeu pédagogique, on n'est pas tout seul, on est aussi dans une dynamique de groupe et de participation. Selon le pédagogue Claparède, "c'est lorsqu'il joue que l'enfant est le plus authentiquement actif. C'est pourquoi le jeu doit constituer le fondement de la nouvelle pédagogie. Il est le pont qui va relier l'école à la vie." C'est en cela que la pédagogie doit utiliser le ludique. »

Catherine Spièce, PIPSa - jeux et outils pédagogiques en promotion de la santé

« Si l'on joue dans un but autre que de se faire plaisir en s'immergeant dans le jeu, on ne joue pas vraiment, et le plaisir a tôt fait de disparaître. Si l'on croit apprendre sans travailler, on se fait de confortables illusions. A partir du moment où on dit à un enfant "tu vas apprendre des trucs en jouant", il est là pour apprendre des trucs, donc il ne joue plus, il ne s'amuse plus ! Ce qui fait l'intérêt du jeu, sa fonction sociale, c'est justement que ça n'a aucun objectif extérieur au jeu. Je parle là surtout des ados. Avec les très jeunes, peut-être que le jeu est un peu plus adapté pour retenir leur attention. »

Bruno Faidutti, créateur de jeu, extraits de la Lettre du Graine n°19, 2010

« Par définition, un jeu a une visée ludique et des propriétés particulières (règles, 2^e degré, stratégie...), alors que la pédagogie poursuit des fins de développement cognitif. Un jeu pédagogique doit donc conserver ses propriétés ludiques tout en favorisant l'apprentissage. Ces deux dimensions ne sont pas forcément contradictoires ... mais peuvent entrer en tension. Il y a parfois des arbitrages à opérer, pour déterminer ce qui prime du ludique ou du cognitif. La question est aussi : comment l'enseignant va introduire le jeu auprès de ses élèves ? Qu'annonce-t-il comme objectif ? Le jeu ou l'apprentissage ? On peut simplement affirmer aux élèves que l'"on va jouer". J'ai plutôt tendance à penser que le jeu pédagogique doit être présenté pour ce qu'il est, c'est-à-dire comme un outil au service de l'apprentissage. Et cela n'affectera en rien l'intérêt qu'il suscite auprès des enfants. On pourrait leur dire : "Les enfants, nous allons apprendre telles et telles choses. Pour cela, nous allons jouer. Par après, nous reviendrons sur ce que vous avez appris en jouant." »

Olivier Mottint, instituteur, détaché pédagogique au département Formation et Outils pédagogiques de l'asbl Empreintes



Apprendre en s'amusant

Pour Martine Dessiméon, institutrice à l'école Sainte-Marie de la Louvière, « le jeu est un outil parmi d'autres qui permet d'approcher l'enseignement d'une autre manière ». Trois fois par semaine, sa classe de 5^e-6^e primaire joue à des jeux de table, pendant 30 à 50 minutes. « En s'amusant, les enfants apprennent sans avoir l'impression d'apprendre. Ils vérifient leurs connaissances et en mobilisent de nouvelles comme élargir leur vocabulaire. Et en jouant ensemble, ils apprennent aussi à perdre, à gagner, à coopérer... »

Dans sa ludothèque de classe, toutes sortes de jeux s'entassent : ceux à visée clairement pédagogique (**La Clé des Champs**), ceux pour tester ses connaissances (**Trivial Pursuit**), ainsi que des jeux de société pour s'amuser tout simplement (**Cluedo**, **Monopoly**, **Pyramide du soleil**, **Tour infernale**). « Ils s'amusent toujours, mais il faut varier les jeux. En cas de défi ou mise en situation, je leur impose le jeu. Sur le temps de midi, je favorise l'axe de "gratuité", le jeu est volontaire et choisi par eux. »

