

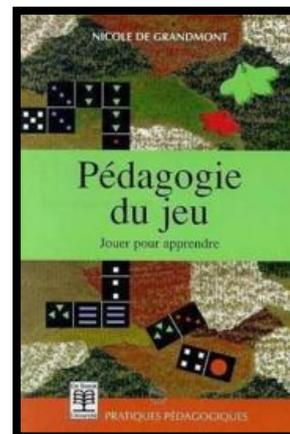
# LA PÉDAGOGIE DU JEU

*Jouer pour apprendre*

AUTEUR :



NICOLE DE GRANDMONT



ÉDITION : DE BOECK UNIVERSITÉ (1997)  
PARIS-BRUXELLES

COLLECTION : PRATIQUES PÉDAGOGIQUES

LONGUEUR : 112 PAGES

D'ORIGINE CANADIENNE, NICOLE DE GRANDMONT se présente comme une **Orthopédagogue**<sup>1</sup>. L'orthopédagogie est définie par l'ensemble des méthodes et procédés d'enseignement qui visent à permettre aux enfants, aux adolescents et aux adultes aux prises avec des difficultés ou des troubles d'apprentissage, de pallier ces entraves et de développer au mieux leurs potentialités. Ainsi, le jeu est apparu à cette auteure comme un moyen efficace d'y parvenir. Elle crée en 1980 des ateliers axés sur le jeu qui lui vaut d'être distinguée d'un « *Fellow Hilroy* » en 1986 et d'un « *professional award* » en 1989 de par son apport à l'enseignement, à la formation et à la recherche. Elle crée également en 1992 un centre d'intervention pédagogique réservé aux déficients intellectuels au Burundi.

Dans cet ouvrage l'auteure s'interroge sur le sens du jeu, ses rites, ses lois et ses utilisations. L'ouvrage aborde les origines et l'évolution du jeu au cours de l'histoire, la place qu'il peut prendre dans l'éducation ; il nous éclaire sur les distinctions à faire entre jeu ludique, jeu éducatif et jeu pédagogique. Elle s'interroge enfin sur la place que peut prendre le jeu dans l'éducation et sur les possibilités d'aide que représente le jeu pour l'enfant déficient.

<sup>1</sup> Science de l'évaluation et de l'intervention auprès des personnes qui, à cause de leurs incapacités, ont des problèmes d'apprentissage et d'intégration <https://www.ladoq.ca/orthopedagogue>

---

PRÉSENTATION DE L'OUVRAGE

---

Introduction

---

Dans cette introduction, l'auteure oppose l'acte d'écriture et le jeu : « *écrire un livre pour expliquer le jeu, c'est paradoxal !* ». En effet, écrire c'est jongler avec les notions, les concepts, les symboles abstraits pour définir ses idées et permettre au lecteur de saisir la portée de son message. En revanche, jouer « *c'est s'activer de corps et d'esprit selon son rythme et ses besoins* » pour en retirer un plaisir intrinsèque et bienfaisant.

Devant la complexité du sujet, l'auteure se focalise essentiellement sur la dimension pédagogique du jeu.

Elle justifie donc l'écriture de cet ouvrage en expliquant en quoi il est différent des autres « *Nous n'avons pas la prétention de faire mieux, nous espérons faire autrement* ».

---

Première partie : Historique (chapitre 1)

---

Dans ce premier chapitre, NICOLE DE GRANDMONT, retrace de manière assez exhaustive l'évolution du « jeu » dans l'éducation de l'Antiquité au XX<sup>ème</sup> siècle.

Ainsi, on constate que de tout temps, le jeu, sous toutes ses formes a présenté une préoccupation pour la société.

De l'Antiquité, où le jeu était utilisé pour instruire en plus de distraire, en passant par le Moyen-Âge où il était considéré comme anathème par l'Église, il sera réhabilité à la Renaissance pour ensuite accroître sa popularité au fil des siècles ; force est de constater qu'il fait partie des us et coutume de l'homme.

L'auteure s'interroge alors sur l'aspect cyclique des faits historiques : le jeu a atteint son apogée à la fin du XX<sup>ème</sup> siècle, ne serions-nous pas en train de vivre son déclin ?

---

Deuxième partie : Définitions (chapitre 2 à 4)

---

Ces chapitres apportent des éclaircissements sur le jeu et ses composantes : le joueur et le jouet.

Pour l'auteure, le jeu peut se définir comme suit :

- ✚ Un acte total faisant appel à tout l'être
- ✚ Une activité incertaine, dépendante de la fantaisie du joueur
- ✚ Une activité spontanée, sans règle préétablie
- ✚ Une activité qui fait appel à la motivation intrinsèque<sup>2</sup>

C'est ainsi que l'auteure introduit les composantes du jeu et leurs conséquences sur celui-ci :

→ **Le joueur** est celui qui s'engage librement « *sur la voie de la féerie* » et se laisse « *prendre au jeu* ». Plusieurs facteurs influent sur cet engagement ses humeurs, ses intérêts mais aussi son âge. En effet, un enfant de 5 ans se confrontera naturellement au monde qui l'entoure alors qu'un adolescent de 15 ans recherchera davantage à se mesurer aux autres.

→ **Le jouet** n'est pas un accessoire indispensable au jeu mais il peut cependant initier l'action, favoriser une expérimentation formative et faciliter les apprentissages.

---

<sup>2</sup> Motivation qui provient des besoins internes de l'individu ; en l'occurrence, le besoin d'apprendre.

---

### Troisième partie : Analyse (chapitre 5 à 8)

---

Cette troisième partie peut être considérée comme le cœur de cet ouvrage. Ici, NICOLE DE GRANDMONT présente les trois paliers nécessaires à la mise en œuvre d'une pédagogie du jeu.

**Le jeu ludique** est exempt de tout apprentissage, il est libre, source de joie et de plaisir au cours duquel seul le joueur découvre, explore, expérimente. Il est caractérisé par « *l'irréversibilité de son action et par l'imprévisibilité de son contenu* ». C'est un préalable fondamental au développement de tout individu.

**Le jeu éducatif** permet de développer de nouvelles connaissances tout en démystifiant un peu l'effort d'apprendre. Ici, le pédagogue sert à réguler l'enthousiasme des joueurs !

**Le jeu pédagogique** quant à lui, peut être perçu comme une phase de réinvestissement ou de stabilisation des connaissances. On attend du joueur l'appel à des démarches expertes. Le jeu pédagogique reste plaisant car il y a du plaisir à se dépasser, à vérifier ses connaissances, à performer, à se défier. Dans le jeu pédagogique, le plaisir correspond à une équation bien spécifique : travail égal plaisir.

Après avoir exposé les trois plans distincts et croissants qui définissent la pédagogie du ludique, l'auteure établit les variables nécessaires à sa mise en œuvre : la pédagogie de l'indirect (aborde les apprentissages par détour, sans qu'ils soient perceptibles directement par les élèves) et la pédagogie de la non-intervention (seul l'élève chemine librement entre les trois sortes de jeu pour construire ses savoirs).

---

### Quatrième partie : Application concrète (chapitre 9)

---

Dans ce dernier chapitre, NICOLE DE GRANDMONT présente le jeu comme moyen de détourner l'échec et le sentiment d'incapacité des élèves déficients intellectuels. L'approche ludique permet donc une nette amélioration sur le plan de la relation maître/élève, sur le plan de l'enseignement individualisé et sur l'évaluation des acquis des élèves.

---

### Conclusion

---

Le jeu aide l'enfant à construire sa personnalité à travers un rapport sain aux autres. Cela doit lui permettre autant de s'affirmer que d'écouter et respecter le point de vue de l'autre. Même si le jeu est perçu comme un amusement opposé au concept de travail, l'auteure soutient que pour l'enfant, le jeu est un travail : « *l'enfant est capable de déployer une énergie considérable pour gagner* ». Elle ajoute qu'il faut préserver cette capacité en faisant évoluer la nature du jeu tout au long de l'évolution de l'enfant.

---

### CRITIQUE DE L'OUVRAGE

---

L'ouvrage est issu d'un travail de thèse qui peut paraître rébarbatif pour le non initié mais l'auteure prend soin de bien définir tous les concepts abordés et propose des résumés et des tableaux synthétiques à la fin de chaque chapitre pour aider le lecteur à comprendre les idées. Les références bibliographiques sont nombreuses et l'approche historique du jeu est intéressante mais il faut tout de même garder en tête que depuis 20 ans le jeu a continué d'évoluer notamment avec l'avènement du numérique. L'auteure pourra sans doute y trouver un nouveau moyen de permettre au pédagogue de modifier l'environnement du joueur et ainsi initier de nouveaux apprentissages.