



jeu et apprentissages

L'intérêt du jeu, pratiqué de façon libre et gratuite, c'est avant tout le plaisir qu'il procure. Henri Wallon le dit en ces termes : « Est jeu, toute activité qui n'a d'autre finalité qu'elle-même ».

Ce préalable admis, la pratique du jeu peut favoriser l'acquisition d'apprentissages transversaux (Jean Château : « L'enfant ne joue pas pour apprendre, il apprend parce qu'il joue »).

Favoriser le développement cognitif

- dynamiser le besoin d'apprendre
- expérimenter par la démarche d'essai/erreur
- développer la créativité
- développer sa réflexion et son esprit d'analyse
 - raisonner : mettre en œuvre des tactiques (autonomie dans la décision)
 - conceptualiser : élaborer des stratégies (construire dans l'anticipation : déduction, tactique, anticipation, stratégie) par un renforcement positif (erreur possible, nouvel essai, prise de risques)

Favoriser le développement affectif

- permettre de mieux se connaître
- maîtriser la réalité par la mise en jeu de ce qui fait peur
- maîtriser ses émotions
- réguler sa frustration
- réguler son comportement (être bon joueur ou joueuse, différencier jeu et réalité)
- se distancier
- apprendre à être libre
- accepter de perdre
- apprendre à se concentrer
- donner de l'autonomie

Acquisition de l'autonomie

- développer ses capacités d'initiatives
- favoriser l'indépendance de l'enfant dans ses choix (jeux, partenaires, tactiques...)
- aider à résoudre des problèmes
- permettre à la personne de s'adapter à des situations nouvelles
- s'éloigner de son parent, de sa figure d'attachement, des encadrant.es

Apprentissage de la vie sociale et de la citoyenneté

- respecter les règles, les autres, le bien collectif
- développer une meilleure socialisation
- apprendre à régler des conflits
- sortir de son égocentrisme en opérant une décentration
- accepter et chercher la présence de l'autre, partager
- expérimenter la coopération et l'affrontement
- apprendre à négocier

- accepter les contraintes

Favoriser le développement langagier

- communiquer
- enrichir son vocabulaire
- nommer, décrire, raconter
- argumenter des choix
- prendre la parole
- lire, expliquer une règle de jeux

Favoriser le développement moteur et psychomoteur

- maîtriser son corps :
 - coordination de ses membres
 - préhension fine
 - contrôle tonique
 - équilibre statique/dynamique
 - découverte de son propre corps
 - se repérer dans l'espace
- expérimentation sensorielle (ouïe / touché / vue / odorat / goût)
- acquisition de son autonomie

Favoriser l'accès à une culture du jeu

- maîtriser les objets du jeu :
 - accéder à différents modes de pensée
 - acquérir de nouveaux repères culturels
 - découvrir le patrimoine ludique
- savoir jouer avec les autres
 - acte de communication
- savoir être joueur ou joueuse

bibliographie / pour en savoir plus

ouvrages et revues :

Pour tous les adultes, professionnels ou parents, qui veulent réfléchir à leur rapport au jeu :

- " **Des espaces pour jouer** " - Pourquoi les concevoir ? Comment les aménager ? - Odile Périno- Erès éditions (2006)
- " **Papa, maman laissez moi le temps de rêver** " - Ety Buzyn-
- " **Le jeu enjeu** " - Epstein J.- Colin-Bourelleier (1985)
- " **l'explorateur nu** " - Epstein J. et C. Radiguet- ed Université (1999)
- " **Numéro spécial** " - Journal des psychologues (dec 96/ jan 97)
- " **Le jeu vous va si bien** " - Pascal Deru- Le Souffle d'Or (2006)
- " **Pour être des parents acceptables** " - **Une psychanalyse du jeu** " - Bruno Bettelheim- Hachette Pluriel
- **Dossier " du temps pour jouer "** L'école des parents avril mai 2000
- **Dossier " le jeu "** - Revue enfant d'Abord n°185-décembre 1994

Aspects psychologiques et psychanalytiques du jeu :

- " **La formation du symbole chez l'enfant** " - Piaget J.- Delachaux (1945)
- " **Jeu et réalité - l'espace potentiel** " - Winnicott D.W.- Gallimard (1975)
- " **Le jeu chez l'enfant** " - Gutton P.- G.R.E.U.P.P.(1973)