



**Conférence de Solingen
26 – 29 Juin 2014**

« Le jeu comme instrument d’une interactivité positive »
par Dr. Alois Hechenberger - Fokolar-Bewegung - Allemagne

1. Vous avez dit : le jeu ?

« On peut en apprendre davantage en une heure de jeu qu’en une vie de conversations »
Platon

« C’est quand il joue que l’homme est pleinement et intégralement homme »
Friedrich Schiller

« Les gens cessent de jouer non parce qu’ils vieillissent.
Ils vieillissent parce qu’ils cessent de jouer » *George Bernard Shaw*

« Le jeu est la plus haute forme de recherche » *Einstein*

« Le jeu est l’action par laquelle nous apprenons à vivre » *Johan Huizinga*

« Le jeu fait partie des facteurs essentiels du développement d’un enfant »
Friedrich Fröbel

2. La valeur éducative du jeu : quels enjeux ?

- 1) Le jeu se passe ici et maintenant : chaque participant est appelé à s'impliquer dans la situation présente du jeu, avec ses règles, les autres joueurs? , etc.. ... Le passé et le futur passent au second plan.
- 2) On passe un bon moment : Expérimenter et partager sa joie avec les autres est plus important pour le développement d'une personne que gagner ou que perdre.
- 3) La liberté avant tout : Ne jamais obliger quelqu'un à jouer. Un accompagnement approprié motivera les participants.
- 4) Le résultat obtenu a moins d'importance que les étapes parcourues pour y arriver.
- 5) Le jeu est une réalité autre : une action n'y est pas si lourde de conséquences.
- 6) L'expérience de la communion, du dialogue avec les autres : travailler en coopération avec d'autres joueurs construit du relationnel. Plutôt que l'action individuelle, c'est le travail en équipe qui est valorisé.
- 7) L'implication de toute la personne : jouer peut mobiliser tous les sens et contribuer ainsi à une meilleure hygiène de vie.
- 8) L'apprentissage social et cognitif : Le jeu permet de tester les comportements positifs qui sont utiles dans la vraie vie : prendre des responsabilités, savoir résoudre un problème, communiquer, coopérer, encourager les autres, apprendre à écouter.
- 9) Retrouver « l'enfant intérieur » : quand le jeu est bien vécu, il arrive qu'il développe des compétences que l'on avait dans son enfance mais qui ont été perdues par la suite : la spontanéité, l'imagination, la curiosité...
- 10) Le vivre ensemble en société : jouer ensemble signifie vivre ensemble, partager et respecter les « règles du jeu » social.

Réf. : U. Baer / J. Schilling, "Was ist Spiel?" in: *Gruppe und Spiel*, N°. 13, 4/1990

3. Une classification des jeux

Un certain nombre d'experts ont essayé d'opérer une classification pour les innombrables jeux existants. Au vu de cette complexité, il n'a pas été possible de proposer ici un classement uniforme. Mais Dietrich, un pédagogue sportif allemand, propose trois grandes catégories de jeux : jouer avec quelque chose, jouer à quelque chose, jouer pour quelque chose. Un peu plus loin, et pour mettre l'action sur l'aspect social du jeu, il ajoute : jouer avec les autres. Ces types de jeux correspondent aux phases successives du développement de la personne tout en s'influçant mutuellement.

Âge			
14	Jouer avec quelque chose ("les objets") <i>Jeu matériel</i>	Jouer à quelque chose ("les rôles") <i>Jeu de rôles</i>	Jouer pour quelque chose ("les règles") <i>Compétition et jeux sportifs</i>
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7			
6			
5			
4			
3			
2			
1			

Réf. : K. Dietrich (1980): Spielen. In: *Sportpädagogik* 4 (1), S. 17.

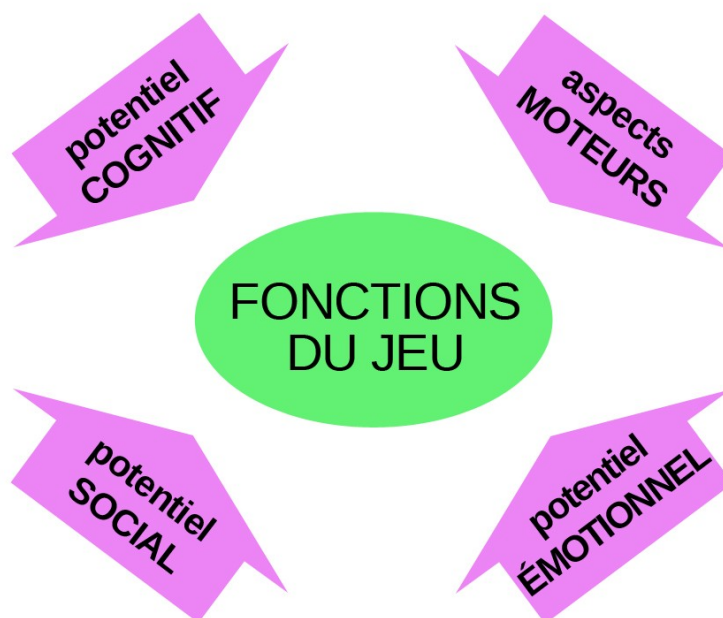
Ce classement illustre les différentes fonctions et les divers processus d'apprentissage qui se mettent en place au cours d'un jeu. Il est donc très important que les parents et les éducateurs fassent vivre aux enfants des expériences de jeux adaptées à leurs besoins et à leurs capacités. Voici ce que Maxime Gorki dit à ce propos : « Le jeu est la manière dont les enfants entrent dans la connaissance du monde qu'ils habitent. (Heimlich 2001, p. 59)

Jouer pour quelque chose

Cette idée : jouer pour quelque chose ne s'applique pas uniquement aux jeux sportifs connus comme le foot ou le volley, mais à toutes formes de jeux physiques comme la course ou d'autres jeux coopératifs ou de compétition. La question qui se pose est : « Comment est-ce que je peux, à titre individuel ou comme équipe, être meilleur que les autres ? ». Les façons de finir en tête varient d'un jeu à l'autre. On peut marquer des buts, faire des paniers, accumuler des points, capturer quelqu'un et ainsi de suite. Ce qui distingue les jeux coopératifs des jeux compétitifs c'est que, dans le premier cas, c'est le groupe qui doit accomplir une tâche ensemble et ce dans un certain laps de temps. En ce sens les jeux coopératifs entrent bien dans la catégorie de « jouer pour quelque chose ».

4. Les fonctions du jeu : qu'apprend-on lorsqu'on joue ?

Des expériences positives du jeu suscitent des processus d'apprentissage essentiels au développement d'une personne. Voilà pourquoi la pédagogie y fait de plus en plus fréquemment appel dans le but d'améliorer les compétences cognitives, émotionnelles, motrices et sociales des enfants, comme nous pouvons l'observer avec ce schéma d'Ulrich Heimlich.



Réf. : U. Heimlich (2001): Einführung in die Spielpädagogik, p. 53.

À partir de la perspective de l'enfant, l'on peut dire que ce dernier découvre son environnement, d'abord par les jeux **de motricité et de mouvement**. Ressentir la joie du mouvement s'avère, pour un enfant, une ressource toujours plus importante. Courir, faire de la glissade, rester en équilibre l'aident à renforcer sa musculature et son sens de l'équilibre.

Le **potentiel cognitif** du jeu est utilisé dans différentes situations : à l'école les enfants approfondissent certains sujets, enrichissent leur vocabulaire, améliorent leurs connaissances par la manière ludique, et les personnes âgées aussi, d'ailleurs. Il s'avère que, même si quelques experts critiquent une certaine instrumentalisation du jeu pour l'apprentissage cognitif, il garde une réelle efficacité.

L'**aspect émotionnel** du jeu est également d'une grande importance car il offre des occasions de ressentir les choses, d'apprécier les sentiments. Une personne ayant expérimenté le jeu de façon positive possédera un meilleur équilibre mental. Dans les situations liées au travail social les jeux de rôles sont fréquemment utilisés pour la gestion des émotions et la résolution des conflits.

L'**aspect social** est lié à notre interaction avec les autres. Que ce soit dans un cadre coopératif ou de compétition, jouer est pratiquement toujours un moment où « on joue avec les autres » et où s'enclenche tout un processus d'apprentissage du vivre ensemble en société.

5. Des jeux pour chaque tranche d'âge

Organiser des jeux avec des tranches d'âges différentes demande de respecter les besoins et les capacités de chacune d'elles, et également de tenir compte de la culture des joueurs ainsi que de leur expérience en matière de jeu.

Enfants de 7 à 10 ans

Besoins :

- Développer des compétences et des talents
- Faire une expérience de groupe
- Accomplir différentes tâches

Jeux possibles :

- Jouer à se raconter des histoires, faire des sketches
- Activités dans la nature : chasse au trésor, jeux d'aventures
- Utiliser du beau matériel : ballons, balles colorées, jeux de cirque

Enfants de 10 à 14 ans

Besoins :

- de défis et de stimuli
- fort besoin de bouger
- commencer à prendre des responsabilités

Jeux possibles :

- Jeux sportifs
- Jeux d'équipe et, déjà, de compétition... mais pas uniquement le foot
- Jeux qui aident à faire équipe, avec des défis coopératifs à relever ensemble
- Il est important de leur donner l'occasion d'assumer les rôles de facilitateurs et d'assistants : qu'ils expliquent aux autres, qu'ils leur montrent comment jouer.

Ados à partir de 14 ans

Besoins :

- de liberté ; d'avoir la possibilité de choisir, de participer
- de prendre confiance ; de développer leur responsabilité
- de faire une expérience de groupe, de construction d'une équipe

Jeux possibles :

- éviter le mot « jeu ». Utiliser : « expérience », « exercice », « activité »
- l'adulte modérateur participe au jeu – avec discernement
- des jeux de discussions sur des sujets, pour eux, d'importance

6. Le rôle de l'animateur : comment bien expliquer un jeu ?

Quelques qualités de leadership utiles pour bien expliquer un jeu :

- **La compétence : connaître une certaine variété de jeux.**
- **La passion** : savoir transmettre la joie de jouer, la passion pour le jeu
- **Le choix du bon jeu pour le bon moment** : offrir un défi adapté au groupe en fonction de ses besoins et de ses centres d'intérêt
- **Une bonne préparation** : avoir prévu d'autres jeux pour être en mesure de s'adapter à des changements
- **Sécurité** : faites attention à votre équilibre physique et émotionnel
- **Expliquer les règles du jeu de façon amusante** et non pas purement technique
- **Choisir un vocabulaire adapté** (comme : éviter le mot *jeu* avec des ados)
- **Inspirer la confiance d'un leader** : dès le départ, donner clairement les règles et la marche à suivre. Garder le contrôle tout en impliquant progressivement les joueurs et en restant disponible pour leurs suggestions.

7. Éduquer en jouant : quelques pensées en guise de conclusion...

Lorsque vous organisez une activité ludique ou sportive: des idées pour construire chez le joueur un sens de la relation dynamique et positif.

- 1) **Transmettre la joie et la passion pour votre activité** :
 - Ne vous laissez pas déstabiliser si des participants émettent des critiques.
 - Ayez la certitude que ce que vous proposez constitue une contribution éducative importante.
- 2) **Soyez vous-même un exemple positif** :
 - Sachez transmettre intégrité, respect, authenticité, patience et capacité d'écoute
 - Soit que je parle, soit que j'organise ou que je pose les limites, etc.. : que cela soit toujours une façon de « donner », d'offrir...
- 3) **Ayez une haute estime du groupe** :
 - D'abord la personne, ensuite le déroulement pratique.
 - Soulignez les comportements positifs des participants.
- 4) **Mettez-vous dans la peau des autres** :
 - Ne choisissez vos jeux que lorsque vous aurez senti quels sont les besoins et les points forts du groupe.
 - Posez un cadre de sécurité (ou de limites) pour ceux qui en ont besoin.
- 5) **Éduquer, c'est toujours apprendre les uns des autres** :
 - Encouragez une culture du respect en laquelle vous-même croyez.
 - « La relation est plus importante que le contenu » (Ruth Cohn).

© 2014 Alois Hechenberger - Toute reproduction interdite
Traduction de l'anglais par Pierre Benoît
Pour une liste de jeux, avec explications et vidéos démonstratives :
www.slowtech.eu/FR/liste_jeux.html

Contact :



Dr. Alois Hechenberger
Tel.: ++49 (0) 1525 / 2763 280
a.hechenberger@teamttime.net
www.teamttime.net
www.sports4peace.net
