

# Pourquoi un Carnet de jeux ?

## ou Le va-et-vient entre pratiques et classification

**« 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'efforcerait 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.

### **Classification de Piaget**

1) Les jeux d'exercice, notamment sensori-moteurs *forme initiale du jeu chez l'enfant* sont particulièrement à la base de la vie de l'enfant les deux premières années.

a) Jeux d'exercice simples *l'enfant le répétant pour le seul plaisir d'exercer son pouvoir* : « elle remplit un seau de sable, le renverse, défait le pâté avec sa pelle et recommence, pendant près d'une heure ».

b) Nouvelles combinaisons, sans but, dont le point de départ est souvent dans une sorte de rituel ludique.

Il s'agit, par exemple, des contacts avec un matériel nouveau (quilles, volumes, plots, bouliers...).

c) Combinaisons avec buts. L'enfant s'impose, des épreuves. Mais Piaget reconnaît lui-même la difficulté de repérer des jeux d'exercices qui soient seulement d'exercice : « ils ont tendance à s'accompagner d'imagination représentative et à tourner au jeu symbolique », ou à se socialiser vers les jeux réglés, ou à sortir du jeu pour entrer dans la vie réelle, dans *l'intelligence pratique*.

De plus on retrouverai cette forme pendant toute l'enfance et même après, « toutes les fois qu'un pouvoir nouveau est acquis », ... « où chaque conduite est accompagnée du simple plaisir d'être cause, ou d'un sentiment de puissance ».

2) Les jeux symboliques

Il s'agit de tous les jeux qui font une grande place à l'imaginaire, où l'enfant :

- reproduit des actions en dehors de leur contexte (joue du tambour sans tambour) ;
- projette ses représentations sur des objets ;
- assimile un objet à un autre (une boîte devient une automobile), ou son propre corps à des objets (il est l'avion ou le cheval) ;

- combine plusieurs symboles et multiplie les significations conscientes ou inconscientes (dans les discours qu'il tient à sa poupée il peut y avoir tentative de liquidation de contentieux avec les parents ou avec les frères et sœurs, compensation à la peur, ou anticipation des désirs).

Pour Piaget c'est une progression au sein du stade 1 (1 à 4 ans).

Au stade II (4 à 7 ans) l'enfant introduit le symbolisme dans ses jeux avec plus d'ordre, de vraisemblance, d'exactitudes dans l'imitation du réel, d'actions collectives et d'ajustement dans la mise en action des rôles.

Au stade III (8 à 12 ans) les jeux symboliques se rapprochent du travail suivi et adapté et des constructions réelles.

### 3) Les jeux réglés

Malgré la survivance des deux autres formes de jeu, et même en éliminant de cette catégorie les jeux sensori-moteurs

ritualisés individuels « si je traverse la place sans marcher au soleil, j'aurai... », les jeux de règles sont surtout selon Piaget, de la période 7-12 ans.

Il peut s'agir de conduites sociales acquises ailleurs et intériorisées là, de contrats momentanés ou de toute la gamme des institutionnalisations (momentanées ou très pérennisées, du niveau d'une famille, d'un groupe, d'un quartier, d'un village, d'une école... ou d'une société).

Comme Piaget le reconnaît lui-même, les jeux *de construction* trouvent mal leur place dans cette catégorisation, appartenant à la fois aux trois classes et faisant transition entre l'activité fictive propre aux jeux et l'activité réelle du monde.

Pour l'animateur de centres de vacances et de loisirs, pour l'enseignant dans les activités d'éveil, l'enfant jouant est une globalité, incorporant imitation et fiction, rêve et réalité, tâtonnement et représentation, relations sociales et rapports avec le milieu culturel.

La classification de Piaget peut l'aider à analyser un jeu selon son code et selon la manière dont il est vécu : la part de plaisir à découvrir ou à user d'un pouvoir moteur, l'intensité et la variabilité des formes que peut prendre le symbolisme, la richesse plus ou moins exploitée ou plus ou moins déviée du réseau de relations sociales permises par le jeu.

Certains jeux peuvent se présenter comme offrant plus ou moins de chances à l'une ou l'autre des trois dominantes citées. Apparaissent ainsi des éléments d'analyse et d'observation qui peuvent aider à évaluer jeu après jeu, leur classification pouvant intervenir plus tard, au gré de chacun.

D'ailleurs les théoriciens des jeux, en faisant référence aux critères piagétiens ou à d'autres, ont abouti à des classifications très diverses.

### **Classification selon des critères biomécaniques ou physiologiques**

- Jeux mettant en œuvre les bras, les jambes, le tronc, la tête, la mobilité vertébrale ; ou
- Jeux de marche, course, saut, grimper, équilibre, lancer, lever-porter, quadrupédie, attaque-défense, natation, pour utiliser la terminologie de Hébert ; ou
- Jeux très actifs, actifs, calmes (Demarbre : 200 jeux 200 variantes).

Critères finalement peu opératoires pour aller au secours de pédagogues qui ne conçoivent pas l'enfant en morceaux juxtaposés, ni ses activités indépendamment des contextes affectifs, motivationnels et sociaux.

### **Classification selon les facultés**

- Vitesse, adresse, résistance, force, *facultés* bien problématiques !, notions chères à Bellin du Coteau.
- Esprit de décision, rapidité des réflexes, coordination, souplesse, détente, sang-froid, esprit d'observations, sens de l'orientation, présence d'esprit, maîtrise de soi, coup d'œil, mémoire, entraide, sens de l'ouïe, attention, déduction... ajoute Demarbre.
- Perception, combinaison, vocabulaire... pour Grandjouan aussi (Qui vive, 200 jeux d'observation).

Mais, outre le fait que ces *facultés* demanderaient bien des précisions pour être compatibles avec les conceptions actuelles de la psychologie, celles qui sont utilisées là n'appartiennent pas au même plan et sont finalement incertaines et approximatives.

### **Classification qui tentent d'explorer différents types de communication (ou de relations) de l'individu avec les milieux**

Déjà J Tessier dès les années 1950 proposait *une systématique* qui prenait en compte la notion de relation, débouchant directement sur une application pratique en pédagogie : maîtrise du corps propre, maîtrise des déplacements, maîtrise des engins, maîtrise de l'opposition.

En même temps Le Boulch militait en faveur d'un revirement complet dans la manière de considérer l'éducation physique : il condamnait une pratique de plusieurs siècles portant exclusivement l'attention sur *les facteurs d'exécution* mécaniques du mouvement humain : la force musculaire, la souplesse articulaire.. situés en aval de la décision.

Il proposait la prise en compte, le travail, le perfectionnement et l'affinement des facteurs *perceptifs* déterminant le mouvement, situés avant la décision motrice. On pourrait appeler ces facteurs « la sensibilité à... le sens de... ».

Et tout un courant de *psychomotricité* a exploité ces idées en classant et divisant jusqu'à l'extrême et jusqu'à se faire reprocher *une psychomotricité en rondelles*, un étouffement de *l'aventure motrice* (Dr Azemar et la psychophysiologie, n° spécial Education Physique, revue ESF).

Les notions en question, portées au pinacle et contestées si elles ne sont pas replacées dans une globalité, avec des vocabulaires variés, tournent autour de :

- prise de conscience de soi, construction du schéma corporel,
- sens de l'espace, construction des notions d'espace...,
- sens du temps, structuration... perception temporelle,
- relation avec le monde des objets.

Le Conseil Pédagogique et Scientifique de la FSGT a construit, diffusé et utilisé (en relation avec les stages M Baquet se déroulant chaque année à Sète) une classification fondée sur l'hypothèse de relations et communications spécifiques avec le milieu extérieur suivant le type de médiation mis en œuvre dans cette relation : la seule pesanteur (ou autres caractéristiques physiques de milieux particuliers comme le milieu aquatique ou aérien) ; les engins ; un autre joueur ; un groupe.

Face à ces nuances, dans la pratique, la plupart des pédagogues des activités physiques, sportives, ludiques, ont procédé par thèmes reconnus ou recherchés dans un jeu, un sport ou toute autre activité physique, en sachant que ces thèmes n'étaient pas exclusif mais seulement particulièrement visibles.

Donnons ici quelques exemples :

- 1) l'enfant et son corps : tous les jeux qui invitent à centrer l'attention des enfants sur leur propre corps. Parcours yeux bandés, jeux de déplacements en silence, jeux d'acrobatie, de grimper, d'équilibre, beaucoup de jeux dans l'eau, sous l'eau... ;
- 2) l'enfant et l'espace : se situer dans l'espace, savoir s'y orienter, distinguer le près du loin, la droite de la gauche, les trajectoires, les distances, savoir agir dans cet espace en le percevant, en le mémorisant, est le propre de beaucoup de jeux : jeux d'orientation, jeux sportifs collectifs, jeux traditionnels de poursuite (chat, 4 coins...)
- 3) l'enfant et le temps : la règle des jeux elle-même ne donne pas au temps le même statut : la durée d'une partie peut être fixée arbitrairement (une mi-temps en jeux de type foot ou balle au but, une reprise en combat...), elle peut être déterminée par les événements du jeu (volley, jeu de l'oie), elle peut dépendre de l'habileté ou de la chance du joueur (toupie, jeux de dés), elle peut être libre par rapport à la règle (cabane, poupée ...). L'expérience de ces 4 formes est déjà une découverte du temps. Certains jeux accordent la prédominance au rythme (jeux chantés et rondes, marelles, saut à la corde, balle au mur, Pierre appelle Paul ... ) ;
- 4) l'enfant et les objets : la liste des jeux sans règles préétablies, ou aux règles improvisées sur place ou aux règles traditionnelles mettent en scène l'enfant aux prises avec des objets, engins ou jouets spécialisés ou non, utilisés dans la fonction prévue par les adultes ou dans un autre, est si longue qu'elle nous dispense de donner des exemples ;
- 5) l'enfant et un autre : beaucoup de jeux d'attaque et défense, certaines formes de jeux de billes, de balle au mur, de quinet, l'engagement du jeu de barre, le ping-pong, le bétet... ;
- 6) L'enfant et un groupe : les jeux de cachette en général, la galoche, la porte, la plupart des jeux d'intérieur fondés sur un cercle de joueurs assis.

Une catégorie fait transition avec la suivante : ce sont les jeux où la collaboration est mouvante, occasionnelle, mais ne s'inscrit pas dans un statut d'équipe : balle assise, mère chaîne, balle au chasseur... ;

7) l'enfant dans un groupe, face à d'autres groupes : il s'agit de tous les jeux d'équipes, de camps, mettant aux prises deux ou plusieurs de ces groupes : jeux de relais, jeux sportifs, jeux traditionnels, jeux de pleine nature abondent dans cette structure. La tendance actuelle est déjà si forte d'abuser de celle-ci qu'il paraît inutile de donner des exemples. La difficulté à utiliser ce genre de classification réside, d'une part, dans le fait que chaque jeu appartient à plusieurs catégories et, d'autre part, dans le fait que ces catégories ne sont pas de même nature.

Cette dernière difficulté peut être en partie levée en utilisant un tableau à double entrée :

<i>Relations avec le milieu matériel humain</i>	<i>Avec le substrat : contact diversifié avec le sol (appuis, équilibres...) avec l'eau, l'air</i>	<i>Avec l'espace, ses obstacles, ses orientations...</i>	<i>Avec le temps : durées, rythmes</i>	<i>Les engins mobiles prolongeant le corps (ski, raquette)</i>
<i>Avec soi-même</i>				
<i>Avec un autre</i>				
<i>Avec un groupe</i>				
<i>Avec plusieurs groupes</i>				

Là encore nous disposons de repères intéressants pour l'analyse et l'observation des jeux, qui peuvent considérablement aider dans les choix pédagogiques. Ce tableau a notamment rendu de grands services en nous aidant à intervenir au niveau d'handicapés.

**Classification des objectifs éducatifs proposés par P Parlebas**

Pierre Parlebas choisit de s'intéresser à trois contenus possibles des jeux moteurs :

- les partenaires (P) : ce symbole marqué du signe + indiquant que le jeu présente des situations de collaboration, des occasions de relations positives de soutien, d'appui, de transmission de rôles favorables... ;
- les adversaires (A) : ce symbole marqué du signe - indiquant que le jeu présente des situations d'affrontement, des occasions de relations négatives d'opposition, de marquage, de tirs antagonistes, de rencontres en « duel »...
- l'incertitude attachée aux conditions matérielles dans lesquelles se déroule le jeu (I). Ce symbole marqué du signe + indiquant que le jeu nécessite une adaptation au terrain, aux circonstances matérielles. Le terrain n'étant pas normalisé et les circonstances de l'action étant changeantes. Exemple : grimper dans les arbres, incertitude, grimper dans un engin du commerce, parfaitement normalisé donc absence d'incertitude.

Attention : il n'y a pas de hiérarchie entre les classes ainsi déterminées. En fonction des situations, des groupes, des objectifs, l'éducateur choisit de favoriser les jeux de telle classe ou de telle autre. Classification parmi les plus strictes à condition d'avoir un raisonnement un peu manichéen. Il n'est en effet pas certain de pouvoir trancher si nettement entre la présence et l'absence d'incertitude.

Caillois nous met sur une piste intéressante à deux titres : parce qu'il se place sur le terrain des motivations profondes et pas seulement celle qui conduit aux affrontements sociaux avec autrui ; parce qu'un autre regard sur les jeux, quelque soit la(les) motivation(s) mise(s) en jeu, les situe sur l'axe *païda-ludus*, c'est à dire entre débordements, déchaînements *sans dieu ni loi* et l'activité réglée, codifiée, arbitrée, éventuellement institutionnalisée.

En prenant en compte aussi, le contre-pied des quatre énergies humaines *types* soulignées par Callois, donc compétition, hasard, vertige, simulacre mais aussi collaboration, habileté, sécurité, sérieux, nous aboutissons à un tableau à double entrée qui peut prendre en compte bien des jeux et des activités délaissées par les autres classifications.

Classification de P Parlebas

-	P	-	A	-	I	---	<b>situations socio-motrices</b>	Courses sur pistes contre la montre
				+	I	P A I		Sauts, lancers, grimpers, porters... dans des conditions stéréotypées natation individuelle en piscine, au stade, au gymnase... jeux individuels traditionnels sur terrains plats et standardisés
-	P	-	A	-	I	---	<b>situations socio-motrices</b>	jeux d'attaque et défense un contre un, sports de combat
				+	I	---+		footing, escalade en solo, marche, course. saut, lancers en milieu naturel natation en mer ou rivière, kayak, descente de rivière jeux libres, individuels en milieu nouveau (grimpodrome...)
-	P	+	A	-	I	-+-	<b>situations psycho-motrices</b>	jeux de poursuite. de cachette, d'approche individuels mais en pleine nature
				+	I	-++		jeux de lutte en milieu inhabituel (eau, pleine nature...)
+	P	-	A	-	I	+-	<b>situations psycho-motrices</b>	Parcours jalonné par groupes
				+	I	PAI		Relais contre la montre au stade, à la piscine Pyramides Mouvements d'ensemble Créations collective
+	P	+	A	-	I	+-	<b>situations psycho-motrices</b>	Sports de plein air en équipe
				+	I	PAI		Randonnées Courses et parcours d'orientation en équipes
+	P	+	A	-	I	++-	<b>situations psycho-motrices</b>	Jeux sportifs collectifs en terrain normalisé
				+	I	+++		Jeux traditionnels par camps en pleine nature Grands jeux de pleine nature

Classification de R Caillois

		Païda ←	→ Ludus
		Jeux sans contrainte débordante	Jeux <sup>souplement</sup> réglés
			Strictement institutionnalisés
<b>Compétition</b>	❖	Bataille de boules de neige	Football
<b>Collaboration</b>	❖	Destruction du bonhomme de neige	Plongée sous-marine
<b>Hasard</b>	❖	Paris impromptus	Tiercé
<b>Habilité</b>	❖		Championnat d'échecs
<b>Vertige</b>	❖	Rouler sur une prairie pentue	Concours gymnique
<b>Sécurité</b>	❖		
<b>Simulacre</b>	❖	Déguisement pour carnaval	Théâtre
<b>Sérieux</b>			Le travail

### Une méthode de notation pratique pour les animateurs, le carnet de jeux (André Boulogne)

7 rubriques pour noter seulement les titres des jeux. La 8<sup>ème</sup> pour accumuler au fur et à mesure des expériences ou des acquisitions, les règles de jeux, les notes, les observations, les références. Les pages ou les articles de cette 8<sup>ème</sup> rubrique sont numérotés et les titres contenus dans les 7 premières rubriques y renvoient.

Les 7 rubriques sont fondées sur deux critères particulièrement opérationnels en pédagogie des jeux, telle que nous la concevons :

- les circonstances, et en particulier les circonstances matérielles (dehors, à l'intérieur, sur un terrain indifférent, sur un terrain de jeux sportifs, dans la pleine nature) mais aussi selon les moments de vie de la collectivité : on se donne le temps de construire et de préparer, on crée une activité exceptionnelle ou une fête...),
- le comportement pédagogique particulier qui convient à chaque catégorie : pour l'une il convient d'animer joyeusement, pour l'autre de jouer avec les enfants, pour l'autre au contraire de rester en dehors et d'aider ou d'arbitrer...

Ainsi les catégories apparaissent comme spécifiques, mais un même jeu peut appartenir à plusieurs et voir son titre figurer dans plusieurs rubriques, titres qui renvoient naturellement au même article ou à la même page de la rubrique 8. Il faut donc prévoir une vingtaine de pages pour les 7 premières catégories et 8 fois plus pour la dernière.