

Apprendre en jouant

Dans l'esprit de certains, le jeu, synonyme de plaisir, s'oppose à l'apprentissage. Pourtant, non seulement il est possible d'apprendre en jouant, mais le jeu comporte de nombreux avantages en termes de pédagogie et complète de manière intéressante la démarche scolaire classique.

Le jeu est une activité indispensable au développement psychique et physique d'un enfant. En ce sens, c'est une activité qui doit être prise très au sérieux pour les parents et les éducateurs qui souhaitent le développement harmonieux de la personnalité de leur enfant.

Geneviève Cayave, psychologue scolaire.

Éducation et jeu : ces deux termes ne font pas toujours bon ménage et tout porte à croire que l'avis de Geneviève Cayave n'est pas la règle. Souvent, on oppose le jeu, lié à la notion de plaisir et l'apprentissage, associé à l'effort. Une telle opposition est pourtant réductrice : on peut aussi bien trouver du plaisir dans l'apprentissage qu'apprendre en jouant.

Au fil des âges

Plus exactement, l'opposition éducation/jeu est croissante avec l'âge des enfants : à la maternelle, le jeu est le canal incontournable par lequel passe l'acquisition des connaissances ; à l'école primaire, son intérêt dans la pédagogie est encore reconnu ; dans le secondaire, en revanche, il est tout juste toléré.

Les enseignants du secondaire privilégient le sérieux et l'effort. Dépourvu d'enjeu (du moins en apparence) et de sanction, empreint de légèreté, de spontanéité et de gratuité, le jeu suscite chez certains d'entre eux la méfiance. Pourtant, le sérieux et l'effort se retrouvent aussi dans le jeu à travers la volonté de réussir ou de gagner. En outre, l'enfant en âge d'aller au collège joue encore beaucoup, ce qui est essentiel dans son déve-

loppement social, puisque par le jeu, il rencontre et interagit avec ses camarades. S'il ne joue pas en classe, l'adolescent va donc établir une dichotomie entre le monde du jeu et celui de l'école alors que les deux démarches, scolaire et ludique, pourraient se compléter. Bien entendu, et nous y reviendrons, il faut encore pour cela qu'il existe des jeux adéquats, constituant la passerelle entre ces deux mondes.

Une source originale d'apprentissage

Tout apprentissage implique des répétitions qui peuvent paraître insupportables à l'enfant quand elles se font au travers d'exercices, mais qui viennent naturellement s'il cherche à progresser dans un jeu. Prenons l'exemple de l'éducation physique et sportive. Autrefois le sport à l'école (la « gymnastique ») se résumait à la répétition d'exercices physiques. Seuls comptaient l'échauffement, le mouvement et la prise de performance. Le jeu y était totalement absent et cette discipline pouvait sembler aussi rébarbative qu'une autre. Puis la pratique pédagogique a évolué. Le jeu y a été introduit (en particulier les jeux de balle), justifié par le fait que les élèves pouvaient finalement faire les mêmes exercices en jouant, ravivant l'engouement des élèves pour cette discipline. Pourquoi ne pourrait-il en être de même dans d'autres matières ?

En tant que source d'apprentissage, le jeu offre de multiples avantages. D'abord, il permet à chacun d'apprendre à son niveau et à son rythme, seul ou en groupe. Face au public hétérogène constituée par la classe, le jeu complète ainsi le cours, qui a

Pourquoi ne pourrait-on pas jouer en cours de maths comme en éducation physique ?

tendance à cibler plus particulièrement un même niveau d'élèves.

Ensuite, face à une difficulté, les réponses apportées sont moins stéréotypées que celles d'un exercice et chacun peut offrir sa vision personnelle sans crainte d'être ridicule. Plus libre dans le jeu, l'enfant y exprime sa personnalité. L'enseignant a donc l'opportunité de mieux connaître ses élèves. En particulier, il décryptera l'attitude de chacun face à la difficulté : agressivité, pugnacité ou, au contraire, résignation, découragement.

Enfin, dans le jeu, l'échec n'est pas sanctionné et il existe toujours la possibilité de se rattraper. L'élève peut ainsi dépasser ses blocages. Les psychologues et les orthophonistes l'ont bien compris qui utilisent depuis longtemps le jeu, qu'ils ont intégré dans leur pratique, pour aider des enfants en difficulté. D'ailleurs, dans les salons ou autres manifestations liées au jeu, ces praticiens, à l'affût des nouveautés, sont nombreux parmi le public.

Quels jeux pour enseigner ?

Les ludothécaires le savent bien, les jeux dits « éducatifs » n'ont pas toujours bonne presse auprès des enfants, car la ficelle est trop grosse. Si en plus ils sont adaptés de jeux connus et remis à la sauce éducative, les enfants ne s'y trompent pas. Alors, plutôt que les thèmes et variations sur les dominos, pourquoi pas une bonne boîte ordinaire de dominos ? D'une manière générale, il ne faut pas jeter au panier les bons vieux classiques qui peuvent présenter un véritable intérêt dans l'apprentissage. Ainsi, le jeu des petits chevaux et le jeu de l'oie sont de petites merveilles pour apprendre à compter. Pour des enfants plus âgés, le compte des points à la belote fait avancer la pratique du calcul mental de manière beaucoup plus efficace qu'une série d'additions, et ce à l'insu de l'intéressé. On lira dans la suite tous les mécanismes que peut développer la pratique du bridge.

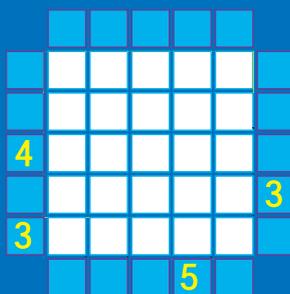
Évidemment, l'idéal serait d'inventer des jeux adaptés au but pédagogique précis que l'on s'est fixé. C'est difficile, mais quand il est réussi, un jeu original dans son mécanisme, qui recueille les suffrages de ses utilisateurs, peut alors atteindre son objectif de façon spectaculaire.

Quelles sont donc les vertus d'un « bon jeu » ?

Elles sont faciles à définir quand il ne s'agit que de développer certaines qualités chez l'enfant ou l'adolescent : ses capacités d'organisation, de mémoire, de relation avec autrui, son langage, mais aussi, plus scolaires, la concentration, la capacité à écouter, la logique, etc.

Le jeu du gratte-ciel

Une grille 4×4 représente un pâté d'immeubles de 10, 20, 30, 40 étages. Dans chaque ligne et chaque colonne, il y a un gratte-ciel de chaque hauteur. À l'extérieur se trouvent des indices : le nombre de gratte-ciel que l'on peut voir depuis le lieu de l'indice. Il s'agit de retrouver la hauteur de chaque immeuble.



Ce jeu permet d'allier la logique, introduit la notion d'ordre dans les nombres, permet de faire des raisonnements bien avant de connaître les axiomes de la géométrie. Lorsque l'on abordera la géométrie, le travail en amont fait dans ce jeu aura permis à chaque élève de différencier hypothèse et conclusion, développé le sens de la recherche.



Les jeux « classiques » (le bridge en particulier) sont souvent très bien adaptés à cet objectif. On peut aussi citer des jeux comme *Gratte-Ciel* (voir encadré), qui est l'un des jeux-vedettes de la revue *Tangente Jeux & stratégie*.

L'évaluation est plus délicate quand on souhaite (c'est souvent le cas au collège) que le jeu apporte un plus dans l'apprentissage de la matière concernée, et soit par exemple en rapport avec le programme. Sa pratique va utiliser des connaissances et des savoir-faire développés à l'école, mais de manière indirecte sous peine de rejet. Le jeu sera utile dans deux contextes :

- en amont, par une familiarisation avec des notions qui seront abordées plus tard, ce qui permettra de mieux les assimiler. L'élève aura acquis une compétence et il ne restera qu'à mettre en face les mots qui vont avec.
- en aval : une fois que la notion a été présentée en classe, elle est utilisée dans le jeu.

Cependant, de tels jeux restent pour l'instant l'exception. Parmi les jeux en boîte, citons cependant *Puissance 4* ou *Mathador* (voir à ce sujet l'article d'Eric Trouillot dans ce numéro) pour les mathématiques. On peut aussi mettre en avant les nombreux jeux du manuel *Aventure Math 6^{ème}* de l'équipe de *Tangente*, et aussi ceux qui sont présents sur le site associé www.aventuremath.com. L'émulation aidant, osons rêver que c'est le début d'une tendance qui va s'affirmer dans les années à venir.

B. N.

Grille 4x4 avec la solution :

	40	10	30	50	20
	30	50	20	40	10
4	10	20	40	30	50
	50	40	10	20	30
3	20	30	50	10	40
			5		

SOLUTION

En comptant mentalement ses points lors d'une partie de belote, l'enfant réalise une série d'additions et donc, à son insu, un exercice de calcul.