

Les jeux éducatifs, des jouets pas tout à fait comme les autres : d'où viennent-ils ? Comment les reconnaître ? (1/2)

Fabienne Agnès
LEVINE

Les jeux éducatifs, catégorie aux contours incertains, ont une place à part dans l'environnement d'un établissement d'accueil du jeune enfant ou d'une classe d'école maternelle. Leur lien avec le développement des fonctions mentales est l'objet de discours contradictoires et de pratiques diversifiées.

© 2013 Elsevier Masson SAS. Tous droits réservés

Mots clés

- Classement COL
- Classement ESAR
- Jeu d'assemblage
- Jeu éducatif
- Jeu d'exercice
- Jeu de règles
- Jeu symbolique

Dans les maisons, l'arrivée des jouets relève des orientations éducatives des parents et surtout, fort heureusement, du hasard, des achats coup de cœur, des dons au fil des générations et des cadeaux venus du cercle de famille élargi. Mais, chez l'assistant(e) maternel(le) ou en collectivité, le matériel de jeu est un outil de travail qui, au même titre que le mobilier ou tout autre élément concret, doit faire l'objet d'une réflexion. Quelques repères sur l'industrie du jouet, l'histoire de l'éducation et l'analyse des jeux donnent des clés pour optimiser l'utilisation du jeu éducatif.

Des objets qui promettent intelligence et réussite

Sur les rayons, dans les catalogues ou sur Internet, les produits vendus sous l'appellation "jeu éducatif" ne manquent pas. La plupart sont "en boîte", souvent rangés à côté des jeux de société.

♦ **L'indication d'âge sur le couvercle aide parents et éducateurs à choisir raisonnablement sans brûler les étapes.** Les auxiliaires de puériculture, comme les animateurs Petite Enfance titulaires du CAP, ont eu au cours de leur formation initiale une approche rapide des méthodes pédagogiques dont est issu ce matériel. Les éducateurs de jeunes enfants y sont bien préparés mais ont appris à être méfiants envers une vision réductrice qui distingue

« Les jeux éducatifs ne sont pas une fin en soi, mais une étape qui s'inscrit dans l'ensemble des procédés de pédagogie active. Une pédagogie qui leur donnerait la primauté serait la pire des pédagogies. » O. Decroly, 1932 [1]

le jeu pour se distraire et le jeu pour apprendre. La formation médicale des puéricultrices, qui dirigent de nombreux établissements Petite Enfance, ne les destine pas d'emblée à se repérer dans les dédales de ce que les spécialistes du marketing nomment sobrement les "produits de l'enfance".

Par exemple le pop-up, jouet avec

un bouton à tourner pour ouvrir chaque porte d'où surgit une figurine, est classé par les fabricants dans les jouets d'éveil alors que la maison avec une clé pour chaque porte de même couleur se trouve souvent dans la liste des jeux et jouets éducatifs.

La distinction n'est pas évidente et peut interpeller. Pour les enfants de 4 ans et plus, il est facile d'identifier les jeux qui tournent autour de la lecture, de l'écriture, du calcul et

d'autres savoirs. Avant cet âge, les progrès intellectuels se font sur la base des expériences sensorielles et motrices auxquelles le langage donne du sens. Pour les tout-

petits, les jeux éducatifs portent sur la reconnaissance des couleurs ou des formes, les discriminations tactiles, visuelle ou auditive, les associations d'images, les emboîtements d'éléments, la coordination des mouvements, la maîtrise des gestes, les combinaisons d'actions, la mémorisation, la capacité de séquencer ou de catégoriser.

L'offre est large mais, au-delà des matériaux utilisés et des versions électroniques, le point commun – du point de vue commercial – est d'être associée à une vision traditionnelle du rapport au savoir : s'asseoir

© Fotolia.com / misla_ru



autour d'une table et être calme. Les lotos, les dominos et les mémos sont des jeux de base ; les puzzles simples et les encastresments à tenons sont incontournables ; le matériel de tri et les grilles de pavage (par exemple, le Colorado®) ont une apparence un peu scolaire ; les engrenages à roues et les fruits à découper sont d'un abord immédiat plus ludique.

Les fabricants différencient leurs produits par le *design*, le graphisme mais aussi par la composante symbolique. Les univers évoqués n'ont pas le même attrait pour tous les enfants : un puzzle avec des clowns ou avec des pompiers, ce n'est pas pareil ; un boulier à vagues avec des voitures ou avec des abeilles non plus. Bien sûr, cette catégorie de jeu n'échappe pas aux licences dérivées : les illustrations avec le célèbre éléphant habillé en vert, la petite fille avec son sac à dos ou l'ourson au polo rouge envahissent autant ces jouets que les autres. Bien conseillés, les fabricants n'hésitent pas à mentionner sur les boîtes des termes appartenant au domaine de la psychologie du développement : coordination oculo-manuelle, anticipation, relations intermodales, structuration spatio-temporelle, séquences logiques, etc. Toutes les marques abusent de la mention « *développe la relation de cause à effet* », car la causalité est une composante de la première forme d'intelligence pré-verbale (avant le langage) et pré-opératoire (avant les opérations mentales). Mais peut-on croire qu'un enfant qui ne rencontrerait sur son chemin aucun de ces jeux ne fera jamais le lien entre le geste effectué et le résultat produit ?

♦ **La plupart des catalogues distinguent principalement deux domaines :**

- la motricité manuelle appelée aussi motricité fine (saisie et relâchement, précision du geste, dextérité, modes d'assemblage) ;

- les connaissances langagières (désigner, reconnaître, nommer, associer, catégoriser renvoie).

Les rubriques les plus pertinentes sont celles qui décomposent les actions ou les connaissances : encastrer, empiler, visser, nommer les fleurs, classer du plus petit au plus grand, distinguer les couleurs, etc. Les jeux qui cumulent plusieurs connaissances et savoir-faire sont ceux qui s'éloignent le plus de l'esprit du "jeu éducatif". Le principe de base est d'isoler chaque compétence que l'enfant peut acquérir à force de répétition, tout en jouant.

♦ **Face à l'offre commerciale, deux questions sont essentielles.**

En se projetant dans le contexte professionnel – à savoir la composition du groupe, le projet pédagogique, les possibilités de rangement –, il y a lieu de se demander : « *Si j'achète ce jeu-là, va-t-il servir ?* » Mais la seule garantie de rester dans le registre du jeu est de s'interroger ainsi : « *Si je l'utilise, va-t-il plaire aux enfants ?* »

Apprendre en s'amusant, une idée vieille comme le monde

Jouer pour apprendre, illusion ou réalité ? Depuis l'Antiquité, les pédagogues se cassent la tête pour instruire et distraire en même temps. Chaque époque développe les supports qui permettent ses progrès techniques ; pour exemple, des formes en argile pour déchiffrer les lettres chez les Romains, des cartes à jouer pour apprendre l'histoire et la géographie au XVIII^e siècle et des jouets mécaniques pour découvrir les sciences au XIX^e siècle.

Un matériel ludique pour chaque âge

Le matériel éducatif, sensoriel et concret accessible aux tout-petits arrive tardivement.

♦ **La première expérience significative revient à Friedrich Froebel (1782-1852) ; fondateur des jardins d'enfants en Allemagne, il a inventé**



Circuit cascade.

du matériel ludique pour accompagner les premières découvertes concrètes, à commencer par une simple balle, qui mèneront lentement vers l'abstraction à l'âge scolaire. Disciple de Johan Pestalozzi (1746-1827), premier pédagogue influencé par les idées de Jean-Jacques Rousseau (1712-1778), il valorise ce qu'il appelle la "gymnastique de la main" en présentant au très jeune enfant d'autres objets à manipuler : les cubes, les cylindres, les briques, les anneaux et, plus tard, les bâtonnets.

♦ **En France, dès la première moitié du XIX^e siècle**, les médecins Jean Itard (1774-1838) et Édouard Seguin (1812-1880), pionniers de l'éducation spécialisée, créent du matériel pour aider les déficients intellectuels, visuels ou auditifs à accéder au savoir. Certaines de leurs inventions – comme la planche de bois dans lesquelles sont creusées des figures, ensuite découpées pour être insérées – sont l'ancêtre des encastresments d'aujourd'hui. Leur matériel, ainsi que celui de Froebel, a directement influencé

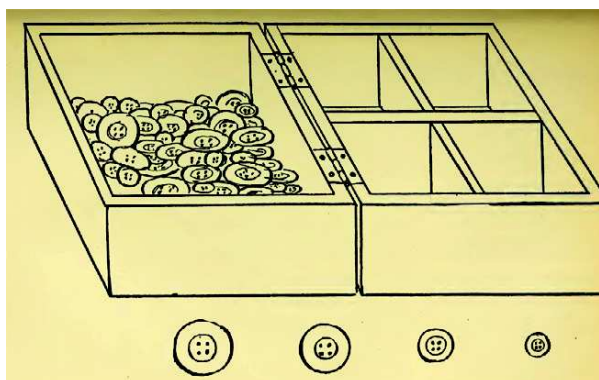


Figure 1. Jeu de classement. Il consiste à faire classer de petits objets dans des boîtes en bois comprenant chacune quatre ou six cases. [1]



Encastrement à tenons.

les outils développés ensuite par Maria Montessori (1870-1952). Médecin italienne, elle fait partie de ces personnalités engagées dans l'Éducation nouvelle, mouvement international en faveur d'une autre manière d'éduquer et d'enseigner. La caractéristique du matériel Montessori est de simplifier la démarche expérimentale de l'enfant en isolant les difficultés : uniquement la couleur, le format, l'épaisseur ou le toucher. Le matériel est diversifié ; on peut le fabriquer soi-même ou l'acquérir dans des circuits de distribution spécialisés.

La révolution pédagogique de l'Éducation nouvelle

♦ L'Éducation nouvelle a vu naître partout des initiatives

pédagogiques fructueuses, dont, en Belgique, celle d'Ovide Decroly (1871-1932), autre médecin de formation initiale. Il est l'un des premiers à avoir associé "jeu" et "éducatif" dans le cadre de sa pédagogie active, expérimentée d'abord avec des enfants retardés puis élargie à l'éducation de tous les enfants sans distinction (figure 1). Dans plusieurs pays, beaucoup d'institutrices d'école maternelle (ou l'équivalent) se sont inspirées des ouvrages de Decroly [1] pour concevoir leur matériel pédagogique utilisé dans les petites classes. Marie Pape-Carpentier (1815-1878), fondatrice de l'école maternelle française, a aussi inventé du matériel pédagogique concret pour rendre plus ludiques les apprentissages. À la même époque, à Paris, Fernand Nathan, influencé par son fils qui avait repéré le matériel Froebel lors d'un voyage en Allemagne, se lance dès 1910 dans l'aventure des "jeux pour s'instruire en s'amusant". Il s'entoure des conseils de plusieurs institutrices de maternelles dont Pauline Kergomard (1838-1925), première inspectrice d'école maternelle française, pour créer des jeux en carton rendant les apprentissages de base plus amusants.

♦ Pour mieux comprendre le concept de jeu éducatif, il faut se resituer dans le contexte du début du XX^e siècle, avant l'explosion des connaissances sur la période de l'enfance et avant que des travaux pluridisciplinaires reconnaissent le fait de jouer comme une fonction centrale dans le développement global, dans ses dimensions intellectuelles mais aussi affectives, sociales, sensorielles et motrices. Les travaux de Jean Piaget (1896-1980), à la fois chercheur et militant de l'Éducation nouvelle, ont permis de mieux connaître les mécanismes de pensée de l'enfant bien avant le stade du langage. Les contributions scientifiques d'autres auteurs,

comme Édouard Claparède (1873-1940), John Dewey (1859-1952), Henri Wallon (1879-1962) ont aidé à la diffusion de plus en plus large de jeux éducatifs de toutes sortes, visant à rendre l'enfant plus actif dans ses apprentissages.

Certes, tout jeu, pourvu que le joueur s'y engage, est propice aux progrès : puzzles et gobelets gigognes mais aussi poupées, dinette, ballons, voitures. Cependant, "jeu éducatif" reste une expression bien pratique pour regrouper cette catégorie de matériel ludique, dans laquelle les fabricants ont réussi à isoler un savoir ou un savoir-faire.

Tous les jeux et jouets sont éducatifs, mais différemment

De tout temps, les jeux ont été nombreux et n'ont pas été réservés à la période de l'enfance. Dans les différentes classifications existantes, la mention "éducatif" n'apparaît pas, car le but n'est pas de juger de l'efficacité de chaque jeu mais de dégager les points communs. Même si certains jeux, comme le jeu de go, les échecs et bien d'autres, sollicitent particulièrement les facultés mentales, tous présentent des degrés de complexité fonctionnelle ou intellectuelle. À toutes les époques, le dénominateur commun des jeux et jouets reste le plaisir qu'ils procurent ; leur maîtrise est le produit de la répétition et non un but en soi.

♦ La classification descriptive la plus complète et la plus utilisée en ludothèque et autres structures d'animation est le système ESAR (Exercice, Symbolique, Assemblage et Règle) ou sa version simplifiée, COL (Classement des objets ludiques) (encadré 1). Avec ESAR ou COL, tous les jeux sont éducatifs dans la mesure où tous requièrent ou encouragent une ou plusieurs compétences. Avant cette analyse complète qui nécessite

Encadré 1. ESAR ou COL

En s'inspirant du classement Dewey pour les livres et en s'appuyant sur les stades de développement décrits par Jean Piaget, Denise Garon et ses collaborateurs ont recensé, dans les années 1980, plus de 150 rubriques pour analyser un jeu ou un jouet – le système ESAR (Exercice, Symbolique, Assemblage et Règle). Pour chaque jeu, l'attribution d'une lettre suivie

de trois chiffres reflète les habiletés et les compétences à l'œuvre.

Le classement COL (Classement des objets ludiques) proposé par Odile Perino limite le nombre de descripteurs à moins de 20 mots clés et simplifie la cotation avec une des quatre lettres d'ESAR suivi de l'abréviation d'un autre mot en trois lettres (par exemple E man).

une formation spécifique et qui demande du temps de réflexion à propos de chaque jeu, l'utilisation des quatre premières facettes E, S, A et R offre un premier critère de classement :

- les jeux d'exercice (E) regroupent des jeux sensoriels, manuels et moteurs qui font l'essentiel du jeu de l'enfant de moins de 3 ans. Il faut, bien sûr, entendre "exercice" au sens de "s'exercer à" et non au sens de "faire un exercice" ;
 - les jeux symboliques (S) correspondent aux jeux d'imitation et d'imagination que les enfants découvrent au milieu de la deuxième année ;
 - les jeux d'assemblage (A) concernent déjà les petits puisqu'ils englobent les jeux de construction ainsi que les puzzles et les encastrements ;
 - les jeux de règles (R) sont les moins représentés dans une structure Petite Enfance puisqu'ils désignent les jeux de société et les jeux sportifs autour d'une règle commune à suivre. Seuls quelques jeux destinés aux petits comportent déjà des règles et principalement ceux que parents et professionnels ont pris l'habitude de nommer "jeux éducatifs".
- ♦ **Les outils d'analyse qui permettent de déterminer le principe de jeu essentiel au moment de sa**

conception ne doivent pas empêcher chaque joueur de l'utiliser à

Une panoplie de jeux éducatifs pour les enfants de moins de 3 ans sera donc composée de jeux d'exercice, de jeux d'assemblage et de jeux de règles.

sa manière, sauf contraintes de sécurité et de respect du matériel. Rien ne s'oppose à ce que des petites briques, jeu d'assemblage, remplissent le panier du coin cuisine ou que la dinette, jeu symbolique, soit le support de tri par couleur et par taille. Il ne faut pas confondre le temps de la réflexion pour le professionnel et le temps de la mise en jeu, qui laisse ouvertes toutes les surprises de la relation et toute la créativité des joueurs. Au domicile de l'assistant maternel, comme en accueil collectif, il convient de distinguer l'intérêt d'analyser les différents jeux et celui de respecter le libre choix du joueur une fois qu'il en est l'utilisateur.

♦ **Supprimer l'expression "jeu éducatif" du vocabulaire ne se décrète pas.** Plutôt que nier son existence, il est raisonnable pour le professionnel de la petite enfance de se demander ce que le système ESAR ou le classement COL peuvent apporter dans le choix des jeux sollicitant les fonctions mentales par le biais de la perception, de la motricité manuelle et du langage. Parmi les jeux d'exercice,

ceux de motricité manuelle tels que perles, laçages, bouliers sont susceptibles d'apprentissages spécifiques autour de la précision du geste et du relâchement de la main. Malgré leur richesse et leur forte composante langagière et mentale, les jeux symboliques ne répondent pas aux critères habituellement retenus pour désigner les jeux éducatifs. Un certain nombre de jeux d'assemblage sont aussi des jeux éducatifs, par exemple les encastrements et les abaques. Quelques jeux de règles s'adressent à des jeunes enfants, pourvu qu'ils soient facilement maniables, par exemple ceux qui remplacent le dé par une aiguille sur une roue. Sous une forme ludique, ils font appel à des opérations men-

tales simples : associer, mémoriser, classer... Une panoplie de jeux éducatifs pour les enfants de moins de 3 ans sera donc composée de jeux d'exercice, de jeux d'assemblage et de jeux de règles.

Conclusion

Même si le jeu éducatif demande concentration et persévérance, il doit rester au service du petit joueur qui, lui seul, sait le rendre ludique. Ces jeux ont donc toute leur place chez l'assistante maternelle ou en collectivité. Mais sont-ils toujours proposés de manière à susciter chez chaque enfant, au-delà de 1 an, l'envie, l'initiative et le plaisir de jouer ? ▀

Référence

[1] Decroly O, Monchamp S. L'initiation à l'activité intellectuelle et motrice par les jeux éducatifs. Contribution à la pédagogie des jeunes enfants et des irréguliers. Neuchâtel (Suisse): Delachaux et Niestlé; 1932.

Pour en savoir plus

- Brougère G. Jouets et compagnie. Paris: Stock; 2003.
- Houssaye J. Quinze pédagogues. Leur influence aujourd'hui. Paris: Bordas; 2006.
- Michelet A. Les outils de l'enfance. Vol. 1. La pédagogie de l'action. Neuchâtel: Delachaux et Niestlé; 1972.
- Michelet A. Les outils de l'enfance. Vol. 2. La conquête de l'intelligence. Neuchâtel: Delachaux et Niestlé; 1972.

Déclaration d'intérêts : l'auteur déclare ne pas avoir de conflits d'intérêts en relation avec cet article.

L'auteur

Fabienne Agnès LEVINE
Formatrice, spécialisée petite enfance et jeu, 182, bd de la Villette, 75019 Paris, France
fa.levine@orange.fr