

## LES JEUX EN CLASSE

Vous l'aurez sans doute constaté au fil de nos articles, l'aspect "ludique" est présent dans bon nombre des situations proposées, et non seulement à la rubrique Langue. Bien que chacun des auteurs ou rédacteurs des articles proposés ait, le plus souvent, exposé les raisons de tels choix, il nous semble opportun d'ajouter aujourd'hui, et plus précisément dans cette rubrique-ci, quelques observations complémentaires.

Avant tout, et c'est le fond de notre discours, il n'est à aucun moment question de jeux à caractère **purement récréatif**. Non point que ceux-ci soient à exclure absolument, ils ont, judicieusement exploités, leurs vertus, mais ils n'entrent pas dans nos intentions ici. Les moments d'innovation, de changements, de mutations que vit l'École sont trop importants pour qu'on se permette une moindre vigilance. On dit souvent que le changement, pour des tas de raisons, fait peur. Nous pensons que c'est le manque ou l'insuffisance d'information qui génère le sentiment d'insécurité chez l'enseignant. Aussi ces quelques lignes veulent-elles être informatives et rassurantes. Sans entrer dans un discours théorico-psycho-socio...etc nous ferons quelques mises au point élémentaires.

Par exemple, et pour entrer dans le vif du sujet, on a du mal à se débarrasser de la connotation négative du mot "jeu" dans notre métier. Et surtout vis-à-vis des parents. On a tendance à associer le jeu au non-sérieux, au superficiel, comme si un enseig-

nement, pour être valable, sérieux, efficace devait à tout prix être austère, ennuyeux. A croire qu'on a inventé l'adjectif "ludique" par pudeur, pour éviter l'emploi de jeu!

Rodari n'écrit-il pas dans son fameux "Binomio fantastico"

**«...Nelle nostre scuole, generalmente parlando, si ride troppo poco. L'idea che l'educazione della mente debba essere una cosa tetra è tra le più difficili da combattere...».**

Les jeux dont nous parlons, ils sont une infinité, sont plus des techniques qui peuvent et doivent être intégrées dans les méthodologies d'apprentissage. Il ne s'agit donc pas d'activités **bouche-trous** permettant à l'enseignant de se ménager des "pauses" en occupant les enfants à des "jeux". Les jeux doivent être bien choisis et bien préparés. Les objectifs qu'ils permettent d'atteindre ou d'approcher doivent être clairement définis et partagés avec les enfants qui ont besoin de savoir où ils vont, pourquoi et comment. La plupart des jeux ont, par définition, des règles précises qui répondent déjà à ces besoins; on doit les apprendre, les communiquer; leur application, leur respect constitue en soi un apprentissage. Ils exercent à la fois à l'autonomie, à l'individualisation, et à la socialisation, au travail en groupe.

Les textes les plus officiels n'emploient-ils pas maintenant les termes d'"animateurs", de "meneurs de jeu" en parlant de l'enseignant? Le rôle de l'enseignant se dessine de plus en plus

précisément: il n'est plus celui qui possède le savoir, un savoir qu'il doit dispenser avec conscience et méthode; il n'est plus celui qui contrôle tout parce qu'il a tout organisé, décidé à l'avance, même les réponses. Il va devoir s'effacer, laisser parler les autres s'adressant à d'autres, et pas seulement à lui.

Les situations ludiques favorisent ces démarches, ces attitudes. Les jeux font entrer le réel en classe simplement, alors qu'on s'épuise à essayer de le faire à travers tant de simulations.

Peut-être que "réel" est trop fort ou trop ambitieux, mais disons alors **réaliste**.

Les "jeux" **pour parler et écrire** sont innombrables, mais, comme précisé plus haut, il faut bien les choisir pour qu'ils soient effectivement lieu et **objet de communication**. Posant que le réel est tout ce qui existe indépendamment de l'expérience de l'enfant, on doit se demander quelle est la part de ce réel que les situations proposées permettront à l'enfant d'investir, c'est-à-dire quelle réalité.

Nous avons donc recherché des jeux qui offrent des situations favorisant l'activité des enfants et qui sont des lieux d'expériences. Des situations qui organisent l'interaction entre l'individu sur les autres et aussi le discours des autres.