

## On ne joue pas à l'école, on apprend

*Titre du dossier sur le jeu à l'école produit par l'OCCE dans le [n°191 de sa revue pédagogique Animation et Education](#) ; titre révélateur à l'époque d'une représentation ancrée dans l'esprit de beaucoup d'enseignants.*

Aujourd'hui encore, l'utilisation de jeux à l'école élémentaire est souvent envisagée pour créer un moment de plaisir partagé en fin d'année et n'est que trop peu inscrite dans le temps d'une année scolaire de façon régulière. Les enseignants craignant souvent, quand on les questionne à ce sujet, de ne pas pouvoir terminer le programme ou estimant « perdre leur temps » dans la mise en place de situations ludiques en classe.

Or, tout apprentissage se construit dans le temps, sur la durée ; et le jeu est un moyen parmi d'autres pour mobiliser les élèves et les amener à développer leurs compétences. Car si l'on admet que les élèves ne jouent pas pour apprendre mais pour le plaisir que l'activité procure, il faut aussi reconnaître combien ce plaisir ressenti individuellement ou collectivement peut être mobilisateur pour amener les élèves vers une situation d'apprentissage. Elèves qui aujourd'hui, on le sait, n'adhèrent plus aussi facilement « spontanément » ni aux charmes ni à l'autorité de la culture scolaire.

Le jeu n'est pas seulement une fin en soi, comme cela peut l'être quand bien même l'enseignant décide d'organiser un temps et un espace de jeux libres, il peut être aussi levier et constitutif des apprentissages à la lumière des recherches et des connaissances actuelles des processus cognitifs.

Mais Gilles Brougère (professeur de sciences de l'éducation à l'université de Paris XIII où il est responsable du DESS « sciences et jeux ») nous alerte sur le risque de transformer le jeu en exercice, ce qui reviendrait à ne plus réunir les 5 critères qui selon lui définissent le jeu. Selon l'auteur, il faut différencier attitude ludique et situation ludique, les deux étant liées et donc indissociables. Il est vrai que si avec Pauline Kergomard (fondatrice de l'école maternelle en France) le jeu prenait une place au centre de la pédagogie, le jeu est devenu aujourd'hui un moyen éducatif au service des apprentissages scolaires. Le jeu libre est bien souvent limité dans le temps et l'espace des moments d'accueil en maternelle. Dès lors que le temps de classe a commencé, le jeu est récupéré, modifié, transformé par le contexte d'apprentissage imaginé, scénarisé par l'enseignant.

Mais si l'on dépasse cette polémique entre ludologues et pédagogues, il faut reconnaître la qualité des apports fournis dans le [document de cadrage du MEN](#) pour la maternelle autour de la relation entre le jeu et les apprentissages. En dissociant les jeux libres et les jeux structurés, les auteurs de ce dossier clarifient la posture de l'enseignant dans chacune des situations, précisent la manière d'organiser la classe (le temps et l'espace) et les situations didactiques. À partir d'une proposition de typologie et en tenant compte du développement de l'enfant, ils apportent de nombreuses aides aux enseignants dont même les enseignants d'élémentaire ne doivent pas se priver.