

La poupée de Cosette



La poupée de Cosette

Jade ROUMIEU

DNSEP 2025

Option Design, mention Design des communs

Tuteur théorique : Emmanuel Cyriaque

Tutrice plastique : Claire Dumont

École supérieure d'art et de design d'Orléans

esadorleans.fr

Sommaire

D1

Le jeu fil rouge de l'éducation

p.18

- Des rites anciens aux jeux d'aujourd'hui p.21
- Les architectes du savoir ludique p.27
- Le jeu, cet éternel incompris p.37

D2

La boîte à outils ludique de l'éducateur p.44

- Le jeu démasqué : essence et mystères p.47
- Le théâtre intérieur de l'enfant p.53
- Apprendre par les mains, comprendre par le coeur p.59
- Le jeu, école de la vie p.69

03

Les trésors cachés du jeu

p.74

- Curiosité et motivation : les graines du savoir
- Du "je" au "nous"
- L'ordre dans le chaos : la magie des règles
- Apprivoiser l'échec, cultiver la réussite

p.77

p.85

p.91

p.95

04

Le jeu à l'ère du changement

p.100

- La symphonie des différences
- La classer, terrain de jeu du savoir
- Éco jouer : le nouveau défi

p.103

p.109

p.115

Abstract

This thesis explores the critical role of play in education and child development. Cosette's doll, a symbolic reference from Victor Hugo's «Les Misérables», serves as a narrator throughout the thesis, introducing each section.

The research takes place in an educational context where time devoted to play, especially in primary schools, is increasingly limited. Educational policies, which prioritize so-called core subjects, tend to marginalize play, reflecting a societal view that often contrasts it with “serious work.” This raises an important question: what impact does this shift have on children's learning and development?

This study aims to reconsider the role of play in education, viewing it not as mere entertainment but as an essential pedagogical tool that complements traditional teaching methods. The central research question is: How can play be effectively integrated into educational practices to enhance learning and support the overall development of children?

To address this question, the study adopts an interdisciplinary approach, drawing on historical, pedagogical, psychological, and sociological perspectives. It is grounded in a thorough review of existing literature, key pedagogical theories, and innovative educational practices. The findings highlight the longstanding presence of play in societies, from ancient games to sacred rituals. The study examines the importance of play in children's cognitive, social, and emotional development, as well as its potential for observation and understanding.

It emphasizes the role of hands-on, material experiences in learning, and explores how play influences motivation, curiosity, and learner autonomy. The research also underscores play's contribution to learning social rules and managing failure.

The thesis concludes that play, far from being just entertainment, is a fundamental pillar of education. It advocates for a reinvention of the educational approach, placing play at the core of teaching practices to foster more natural, engaging, and effective learning. This study emphasizes the need to thoughtfully integrate play into educational systems, considering contemporary challenges such as ecology and digital technology.

Particular attention is given to the eco-design of educational games and the consideration of learning diversity to create more inclusive environments. This approach seeks to adapt education to the individual needs of children.

Throughout the thesis, case studies are included to illustrate theoretical concepts and provide practical examples. These case studies are presented as detachable "cards," forming a collection of inspiring examples that make the ideas more tangible.

In conclusion, this thesis proposes a reinvention of education by centering play in pedagogical practices, aiming to promote more natural, engaging, and effective learning to meet the educational challenges of the 21st century.

Introduction

*Je suis née dans l'éclat d'une vitrine, vierge de toute expérience,
mais avide de découvertes. Ma robe de crêpe rose frôle le sol,
immaculée. Mes cheveux d'or véritable cascadedent sur mes épaules
de porcelaine, couronnés d'épis dorés.*

*Mes yeux, deux billes d'émail étincelantes, scrutent le monde
avec une curiosité insatiable. Je suis grande, presque aussi grande
qu'une petite fille, mais légère comme un songe.*

*Mes bras s'ouvrent, prêts à étreindre. Je suis neuve, intacte,
un trésor en attente d'être chéri. Chaque jour, je vois passer la vie,
espérant secrètement qu'une main aimante viendra me cueillir
pour m'offrir ma première aventure. Ce jour est là, je vais bientôt
rencontrer la vie.*

J'ai décidé de titrer mon mémoire en référence à l'histoire de la poupée de Cosette, personnage du roman « *Les Misérables* » de Victor Hugo. Cosette, une jeune fille orpheline, est maltraitée et exploitée par les Thénardier, aubergistes peu scrupuleux. Elle vit dans des conditions déplorables, privée d'affection et de la possibilité de jouer comme les autres enfants.

Jean Valjean, ancien bagnard en quête de rédemption, rencontre Cosette et décide de la prendre sous sa protection. Dans un geste symbolique fort, il lui offre une poupée. Ce cadeau représente bien plus qu'un simple jouet. Il redonne à Cosette son statut d'enfant, lui permettant enfin de jouer et d'avoir une enfance. Il symbolise l'affection et la protection que Jean Valjean va lui apporter. Et il marque aussi le début d'une nouvelle vie pour Cosette.

Hugo utilise cet épisode pour souligner l'importance cruciale du jeu dans le développement et l'épanouissement de l'enfant. La poupée devient un symbole de l'enfance retrouvée et du droit fondamental de chaque enfant à jouer et à être protégé.

Le jeu a, pour moi, une symbolique très forte et trouve un écho dans ma propre expérience. Enfant solitaire et renfermée, j'ai trouvé dans le jeu un espace d'expression et d'existence. Pendant, longtemps, j'ai été considérée comme *dans la lune, enfant a tendance autistique, dans son monde, pas comme les autres enfants*. Dans le jeu, j'ai trouvé un rôle libérateur et poétique, me permettant de m'ouvrir progressivement au monde réel, à communiquer et enfin être acceptée.

Plus tard, une expérience marquante a renforcé ma conviction du pouvoir transformateur du jeu. Ma famille a accueilli un enfant placé, turbulent et en difficulté. Hyperactif, violent, perdu et à la concentration limitée, il était impossible de l'occuper longtemps sur la même activité. Avec lui, je jouais aux Legos. D'abord destructeur, il me regardait construire et détruisait tout ce que je faisais, il est devenu observateur, sans rien casser, puis constructeur, ensemble. Aujourd'hui, nos chemins se sont séparés. Et dans son nouveau foyer, il construit avec des enfants plus jeunes, les constructions Legos que nous faisons ensemble. Les bateaux remplis de pirates avides de liberté voguant à la découverte d'îles secrètes, prennent à nouveau vie entre ses mains, passant le flambeau de l'aventure à d'autres enfants.

Les jouets permettent aux enfants de redevenir ou de rester des enfants quels que soient les méandres d'une vie chaotique. *« L'enfant ne joue pas parce qu'il est jeune, il est jeune parce qu'il doit jouer¹. »*

1. Groos, Karl., *Le jeu des animaux*, Éditions Félix Alcan, 1902, p.244.

Aujourd'hui, j'aimerais qu'on réapprenne à jouer.

Alors qu'il est universellement reconnu comme essentiel au développement des bébés, son importance semble s'estomper à mesure que les enfants grandissent.

En effet, j'ai constaté que dans le système éducatif actuel, particulièrement à l'école primaire, le temps consacré au jeu diminue considérablement. Les politiques éducatives mettent l'accent sur les matières fondamentales, mettant souvent le jeu au second plan. Cette tendance reflète une perception sociétale du jeu comme une activité non-essentielle, en opposition au *travail sérieux*.

Ce constat soulève une question : comment repenser la place du jeu dans l'éducation pour qu'il soit considéré comme un outil pédagogique à part entière ? Il me semble essentiel de réévaluer la place du jeu dans l'éducation, pas seulement comme un divertissement, mais comme un outil pédagogique puissant et complémentaire aux méthodes d'enseignement traditionnelles.

Ainsi, à travers ce mémoire, j'é mets l'hypothèse que le jeu, concept flou et complexe puisse coexister avec une pédagogie qui accompagne le développement de l'enfant.

Ce mémoire propose un voyage au cœur d'une relation complexe et souvent méconnue : celle entre le jeu et l'apprentissage. Loin des idées reçues qui opposent le jeu au travail sérieux, je vous invite à découvrir comment ces deux mondes peuvent non seulement coexister, mais s'enrichir mutuellement. Chacune des cinq parties de ce mémoire dévoile progressivement les couches complexes de cette relation entre le jeu et l'éducation. Telle une archéologue des pratiques pédagogiques, je me propose de remonter aux sources, de déconstruire les perceptions établies et de révéler les mécanismes insoupçonnés du jeu.

De l'histoire des pédagogies qui ont pressenti le potentiel du jeu, jusqu'aux bénéfices concrets qu'il peut apporter dans l'apprentissage. Des précurseurs comme Montessori aux recherches contemporaines en neurosciences, un fil conducteur se dessine: Le jeu n'est pas une parenthèse dans l'apprentissage, mais peut en être le cœur même.

Ce n'est pas un plaidoyer, mais une exploration. Une invitation à reconsidérer nos certitudes sur l'éducation et à imaginer des chemins d'apprentissage différents.

Où le jeu

Dans le jardin du savoir, on va s'amuser,
Où le jeu est un trésor à partager.
Des rires d'enfants, des rêves à tisser,
Le jeu est un voyage à inventer.

D'abord, plongeons dans le temps passé,
Où le jeu a toujours su briller.
Des jouets anciens aux formes variées
Chaque moment peut nous inspirer.

Ensuite, marchons sur les chemins,
Où le jeu nous prend la main.
Un compagnon pour grandir ensemble,
Dans chaque geste, un savoir s'assemble.

Puis viendra le temps de comprendre mieux,
Où le jeu qui rendent heureux.
Partage et curiosité s'entrelacent,
Ouvrant des chemins que l'on trace.

Enfin, rêvons d'un espace libre,
Où le jeu et l'école vibrent.
Un lieu de création et d'espoir,
Où chaque enfant devient passeur de savoirs.

Ensemble, découvrons ce chemin enchanté,
Où le jeu et la vie sont à célébrer.
Car dans chaque rire et chaque exploration,
Se cache la clé de notre éducation.

Le jeu, fil rouge
de l'éducation

01

*Je n'ai pas toujours été seule dans cette vitrine, j'ai une famille.
D'autres poupées comme moi existent depuis
des siècles. Nous n'avons pas toutes eu la même place dans
la société, le même rôle. Mais une constante demeure : nous avons
nourri des rêves, et participé à notre manière à l'éducation
des enfants. Témoins silencieux de l'évolution des sociétés, nous en
incarbons à la fois miroirs et modèles. Notre histoire est
intimement liée à celle des humains.*

Des rites anciens
aux jeux d'aujourd'hui

«Le jeu, c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, sa vie².»

Cette citation de Pauline Kergomard, pionnière de l'éducation, illustre l'importance du jeu dans le développement des enfants. Dès leurs premières interactions, les tout-petits utilisent le jeu pour explorer leur environnement et comprendre les dynamiques qui les entourent.

Besoin fondamental, instinct naturel ou phénomène culturel et social, nombreux sont ceux qui ont tenté de trouver la ou les causes de cet attrait pour le jeu. Une chose est certaine, peu importe l'époque, la civilisation, le lieu géographique, les circonstances ou les classes sociales, l'homme a toujours inventé ou détourné des objets ou des actions pour en faire des jeux.

Le jeu, en tant qu'instinct fondamental, traverse les âges et les espèces. Cet instinct n'est pas propre à l'homme ; il est partagé par de nombreuses espèces animales, et sa finalité est similaire. Karl Groos, philosophe et psychologue allemand, dans sa théorie du *pré-exercice*, a approfondi cette idée, expliquant que le jeu chez les jeunes animaux, comme chez les enfants, sert de répétition préparatoire à la vie adulte.

Prenons l'exemple des lionceaux qui se battent entre eux pour simuler la chasse ou des jeunes oiseaux qui battent des ailes avant même de quitter le nid. Ces comportements ludiques leur permettent d'acquérir les compétences nécessaires à leur survie.

2. KERGOMARD, Pauline., *L'ami de l'Enfance*, 5^e série, 1^{er} année, 1881, p.34.

De même, chez les enfants, les jeux d'imitation comme jouer à *la maîtresse* ou *au docteur* leur offrent la possibilité d'explorer et de s'approprier des rôles sociaux adultes. Cette dynamique ludique constitue un puissant catalyseur pour l'apprentissage.

Le jeu est fondamental pour le développement des enfants, car il leur permet d'explorer le monde avant même de comprendre leur place dans la société. Cette activité spontanée leur offre un espace d'expression libre où ils peuvent expérimenter différentes situations et rôles sociaux. En jouant, les enfants intègrent naturellement les valeurs et croyances de leur culture.

De plus, le jeu transcende les normes culturelles et peut être considéré comme une forme d'apprentissage qui précède même la structuration des sociétés. Il permet aux enfants d'intérioriser les valeurs et croyances d'une culture tout en leur offrant un moyen d'expression et d'exploration des différentes dimensions de l'existence.

On pourrait même prétendre que le jeu précède l'apparition de la culture, comme le souligne Johan Huizinga, historien néerlandais et spécialiste de l'histoire culturelle dans « *Homo Ludens*³ » : **« Le jeu est plus ancien que la culture ; car la notion de culture, si insuffisamment définie soit-elle, suppose en tout cas une société humaine, et les animaux n'ont pas attendu que les hommes leur apprennent à jouer⁴. »** Cette citation met en lumière l'ancienneté du jeu, suggérant qu'il est ancré dans notre nature profonde, comme un instinct fondamental.

3. HUIZINGA, Johan., *Homo Ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu*, Éditions Gallimard, collection Tel, 1951.

4. HUIZINGA, Johan., *Homo Ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu*, Éditions Gallimard, collection Tel, 1951, p.15.

Selon Huizinga, les premières manifestations de la culture humaine (rituels, cérémonies, et croyances) trouvent leur origine dans des formes de jeu : ~~« La culture ne naît pas en tant que jeu, ni du jeu, mais dans le jeu⁵ »~~. Roger Caillois, sociologue français, dans *« Les Jeux et les Hommes⁶ »*, renforce cette perspective en identifiant des parallèles entre jeux et rituels sacrés : tous deux se déroulent dans un cadre spatio-temporel délimité, suivent des règles spécifiques, et ouvrent sur une *réalité alternative*.

Prenons l'exemple des arènes romaines : les combats de gladiateurs mêlaient spectacle et rituel. Ce type de spectacle renforçait les valeurs de la société tout en divertissant le public.

De manière similaire, dans les sociétés dites *primitives*, les danses rituelles et trances étaient souvent des formes de jeu collectif visant à renforcer les liens communautaires et à célébrer des événements importants.

Les jeux traversent les âges avec une étonnante stabilité. Comme le remarque Caillois : ~~« La stabilité des jeux est remarquable. Les empires, les civilisations, les institutions disparaissent, les jeux demeurent, avec les mêmes règles, parfois les mêmes accessoires⁷ »~~

Le jeu des osselets, pratiqué dès l'Égypte antique, illustre cette permanence. À l'origine, de petits os ou pierres étaient utilisés pour compter les points en fonction de leur position.

5. *ibid.* p.112.

6. CAILLOIS, Roger., *Les jeux et les hommes, Le masque et le vertige*, Éditions Gallimard, Collection Folio Essais, 1958.

7. CAILLOIS, Roger., *Les jeux et les hommes, Le masque et le vertige*, Éditions Gallimard, Collection Folio Essais, 1958, p.161.

Aujourd'hui, ce jeu persiste avec des accessoires modernes, bien que ses règles fondamentales restent inchangées.

Un autre exemple marquant est celui du hochet. Inventé dans l'Antiquité par Archytas de Tarente, disciple de Platon, cet objet ludique avait à l'époque une dimension spirituelle, servant à éloigner les mauvais esprits et à protéger les enfants de la mort.

Au Moyen Âge, il devient un objet d'orfèvrerie luxueux pour les familles aisées. Aujourd'hui, la plupart des hochets sont en plastique ou en bois, ils ont perdu leur rôle de talisman contre le mauvais sort pour devenir des jouets stimulants et divertissants tout en restant l'un des premiers objets manipulés par les nourrissons.

En transcendant les frontières culturelles, le jeu apparaît comme une forme d'éducation informelle et universelle. Il offre aux enfants un espace sécurisé pour expérimenter, apprendre, et intégrer les valeurs de leur société. Ce lien entre le ludique et l'apprentissage, ancré dans l'histoire et la nature humaine, constitue une fondation solide pour repenser l'éducation contemporaine

Des rituels sacrés aux salles de classe : l'odyssée du jeu



Des lionceaux qui se battent,
Instinct naturel, Savane,
Jeu de simulation de combat pour développer
les compétences.

Photo: Inyrdreams



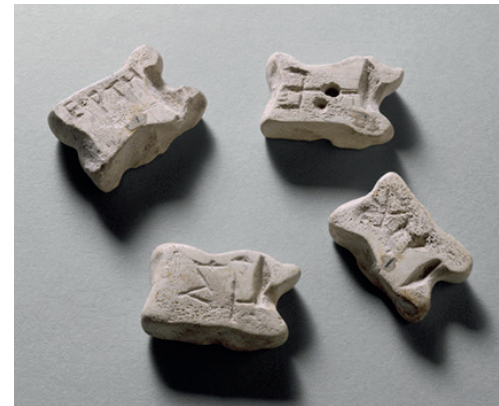
Jeu de rôle, *Dinette*,
Jeu symbolique d'imitation des adultes.
Réduction de la taille des objets.

Photo: Marine Chassang



Combat de gladiateurs,
Spectacle romain, I^{er} siècle av. J.-C., Rome, Affrontement
ritualisé et spectaculaire entre combattants.

Photo: Pollice verso ou Bas Les Pouces de Jean-Léon Gérôme, 1872.



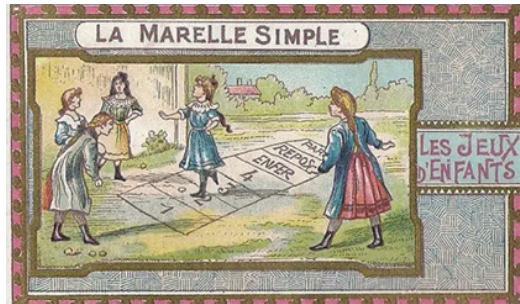
Grecs antiques, *Osselets (Astragalos)*,
323-33 av. J.-C., Grèce, Jeu divinatoire et ludique avec os
d'animaux.

Photo: RMN-Grand Palais / Hervé Lewandowski

Des rituels sacrés aux salles de classe : l'odyssée du jeu



Inuit, *Bilboquet (ajagaq)*,
Traditionnel, Nunavik,
Jouet d'adresse traditionnel Inuits. Avant la chasse,
les participants y jouaient pour se préparer mentalement
et spirituellement, croyant que cela améliorerait leur succès.



Marelle,
Antiquité, Tradition populaire, Jeu d'enfants avec sauts
et déplacements symbolisant un parcours spirituel :
de la Terre au Ciel, représentant métaphoriquement le voyage
de la naissance à la mort.

Photo : Dessins_A.Bilion, Paris



William George Horner, *Zootrope*,
1834, Jeu optique, Royaume-Uni, Dispositif créant l'illusion
du mouvement.

Photo : joe'efr_1997



Toupie en bois,
Jouet rotatif en bois.
La toupie est un jeu universel, ses couleurs et matériaux varient
selon les cultures, mais la manière d'y jouer reste identique.

Photo : Decouverteduvexin_Festivaldelatoupie2023

Hochet

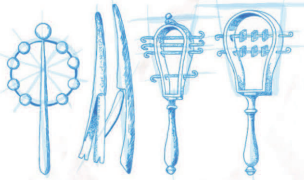
Des rituels sacrés aux salles de classe : l'odyssée du jeu



Hochet

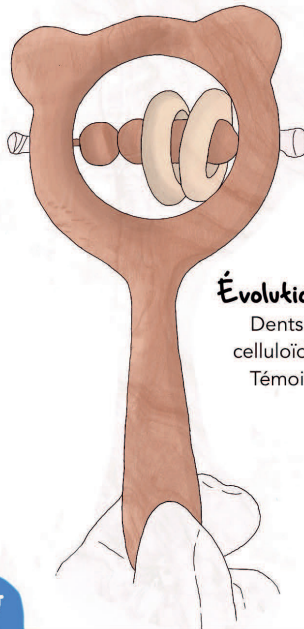
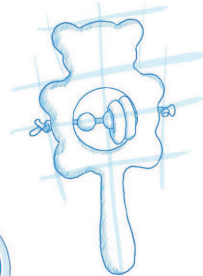
Objet de croyance

Éloigner le mauvais sort.



Stimulation sensorielle

Son, couleurs, formes



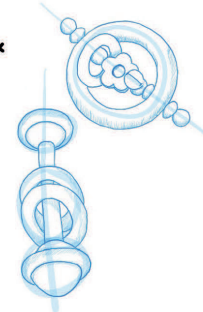
Première possession

Premier objet d'un enfant.

Évolution des matériaux

Dents de loup, argent,
celluloïd, plastique, bois...

Témoin d'une époque.



Les architectes du savoir
ludique

Depuis l'Antiquité, le jeu a été reconnu comme un moyen d'explorer le monde, d'interagir avec les autres et de comprendre les normes culturelles. À travers l'histoire, les théories pédagogiques ont évolué pour intégrer cette dimension ludique, révélant son importance fondamentale dans l'éducation des enfants. En examinant les différentes approches pédagogiques au fil du temps, nous pouvons constater comment certaines pédagogies ont pressenti le potentiel du jeu comme un outil d'apprentissage et comment il a influencé les méthodes éducatives.

L'histoire de l'éducation est indissociable de l'évolution de la pédagogie. Cette discipline est devenue, au fil des siècles, un pilier fondamental de notre système éducatif. La pédagogie peut être définie comme l'étude des processus d'enseignement et d'apprentissage. Elle englobe un ensemble de méthodes et de pratiques éducatives qui visent à faciliter l'acquisition de connaissances et de compétences. Cette discipline ne se limite pas à des techniques d'enseignement, mais inclut également des objectifs éducatifs clairs et les moyens d'y parvenir, tout en s'appuyant sur des principes psychologiques et philosophiques. Cette approche s'appuie sur des fondements psychologiques et philosophiques, reconnaissant la complexité de l'apprentissage humain.

Dans ce paysage éducatif, le pédagogue joue un rôle clé. Plus qu'un simple enseignant, il est un véritable architecte de l'apprentissage. Bien plus qu'un simple enseignant, il est un véritable architecte de l'apprentissage.

Ce professionnel de l'éducation conçoit et met en œuvre des environnements pédagogiques adaptés aux besoins spécifiques des apprenants. Son travail consiste à créer des environnements d'apprentissage stimulants et inclusifs, favorisant ainsi le développement personnel et intellectuel des élèves.

Parallèlement à l'évolution de la pédagogie, l'enseignement formel s'est structuré au fil du temps. Ce cadre éducatif, que l'on retrouve principalement dans les écoles et les universités, se caractérise par son organisation systématique, ses objectifs clairement définis et ses méthodes d'évaluation standardisées.

Pendant, longtemps, dans ce contexte formel, le jeu était considéré comme une activité secondaire, souvent reléguée aux moments de récréation ou perçue comme un simple divertissement. Cependant, la perception du jeu dans l'éducation a connu une transformation significative. Les pédagogues et les chercheurs ont progressivement reconnu le potentiel éducatif du jeu. Cette évolution a conduit à une intégration croissante des activités ludiques dans les stratégies pédagogiques brouillant les frontières traditionnelles entre apprentissage formel et informel.

Ainsi, explorer les contributions des précurseurs pédagogiques nous permet de comprendre comment leurs idées ont jeté les bases d'une éducation où le jeu et l'expérience sont essentiels. Ces penseurs ont non seulement influencé la manière dont nous concevons l'enseignement aujourd'hui, mais ils ont également mis en avant l'importance du jeu et de l'expérience dans le processus d'apprentissage. Leur réflexion a permis de faire évoluer les théories pédagogiques vers une approche plus centrée sur l'enfant, reconnaissant que l'apprentissage se construit à travers l'interaction avec le monde.

Tout commence avec Platon, qui, en fondant l'*Académie* au IV^e siècle av. J.-C., a initié une réflexion sur la nature même de l'apprentissage. Pour lui, la connaissance véritable naît de la réflexion et du raisonnement, bien plus que de l'observation passive. Cette approche a marqué le début d'une éducation fondée sur la recherche de vérités universelles, plutôt que sur une *transmission hiératique*⁸.

Des siècles plus tard, Montaigne révolutionne l'éducation en prônant l'expérience directe plutôt que la mémorisation. Il valorise l'observation et l'interaction avec le monde, mettant l'accent sur le développement du jugement critique. Cette approche, centrée sur l'apprentissage actif et l'épanouissement de l'enfant, préfigure les théories pédagogiques modernes intégrant le jeu. Comme il l'affirme : *«Les jeux des enfants ne sont pas des jeux, et il faut les considérer comme leurs actions les plus sérieuses⁹.»*

8. Relatif à une forme de communication ou de transmission qui est solennelle et formelle, souvent associée à des pratiques religieuses.

9. MONTAIGNE, Michel de., *Essais*, Livre I, Chapitre 23, 1580.

10. ROUSSEAU, Jean-Jacques.,
Émile ou De l'éducation, Éditions La Haye,
1762.

Suivant son chemin, Jean-Jacques Rousseau, dans son œuvre majeure «*Émile ou De l'éducation*¹⁰», a introduit une conception révolutionnaire de l'enfance. Pour lui, l'enfant doit apprendre par la découverte et le jeu, des activités qui éveillent naturellement sa curiosité. En encourageant les enfants à observer la nature et à expérimenter, Rousseau posait déjà les bases d'une éducation respectueuse des rythmes individuels.

Au XIX^e siècle, la pédagogie connaît un tournant décisif avec l'émergence des approches scientifiques fondées sur l'observation et l'expérimentation. Ces méthodologies mettent l'accent sur l'utilisation de matériels pédagogiques conçus pour rendre les apprentissages plus concrets.

Les enjeux liés à ces nouveaux objets sont importants. Ils permettent d'adapter l'enseignement aux besoins spécifiques de chaque enfant, en tenant compte de leurs différentes capacités et styles d'apprentissage.

11. Victor, l'enfant sauvage de l'Aveyron, est un garçon découvert en 1800 dans les forêts du Tarn, vivant à l'état sauvage et considéré comme un cas d'étude sur la nature humaine, qui a suscité des débats sur l'inné et l'acquis en éducation.

Jean Itard, médecin français connu pour son travail avec Victor, *l'enfant sauvage de l'Aveyron*¹¹, a développé des techniques novatrices pour stimuler les sens de ce jeune garçon et l'aider à communiquer. Ses observations minutieuses et ses outils spécialement conçus ont ouvert la voie à l'éducation spécialisée moderne.

Inspiré par Itard, Friedrich Fröbel, pédagogue allemand, en concevant le concept de *jardin d'enfants* (*Kindergarten*), a placé le jeu au cœur de son approche éducative. Il a conçu des jouets éducatifs appelés *Dons* (cubes, balles) qui permettent aux enfants d'explorer leur environnement tout en développant leur motricité et leur créativité.

Au XX^e siècle, le mouvement de l'*éducation nouvelle*¹² transforme radicalement l'approche pédagogique. Porté par des penseurs comme John Dewey, Maria Montessori, Ovide Decroly, et Célestin Freinet, il met l'enfant au centre de ses apprentissages.

John Dewey, philosophe et psychologue américain propose le concept de *learning by doing* (apprendre en faisant), soulignant que les enfants apprennent mieux en expérimentant qu'en mémorisant passivement. Il soutient que l'éducation doit être intimement liée à la vie quotidienne et aux intérêts des enfants, mettant l'accent sur leur *pouvoir d'agir*¹³.

Maria Montessori, docteure italienne, révolutionne l'éducation en développant une méthode basée sur l'observation attentive des enfants. Sa pédagogie, initialement conçue pour les *enfants retardés*¹⁴, s'avère efficace pour tous. Au cœur de sa méthode, se trouve le concept d'élan vital, une force naturelle poussant l'enfant à se développer. Pour nourrir cet élan, Montessori crée un environnement adapté avec du matériel éducatif stimulant les sens. Elle va plus loin en introduisant l'éducation cosmique, offrant aux enfants une vision globale de leur place dans l'univers.

12. Courant pédagogique qui défend le principe d'une participation active des individus à leur propre formation.

13. Selon DEWEY, le pouvoir d'agir ou empowerment représente la capacité des individus à développer leur autonomie et à transformer leur environnement par l'expérience et l'action.

14. D'après les mots de Maria MONTESSORI : Enfants en situations de handicap, physique ou mental, défavorisés, aux besoins spécifiques ou en difficulté d'apprentissage.

Convaincue du potentiel transformateur de l'éducation, elle affirme :

15. MONTESSORI, Maria., *L'enfant*, Éditions Litos, 2023, p.17.

~~« Toucher à l'enfant, c'est toucher au point le plus sensible d'un tout qui a ses racines dans le passé le plus lointain et qui se dirige vers l'infini de l'avenir. Toucher à l'enfant, c'est toucher au point le plus délicat et vital où tout peut encore se décider et se rénover, où tout est plein de vie, où sont enfermés les secrets de l'âme, parce que c'est là que s'élabore l'éducation de l'homme¹⁵. »~~

16. Thèmes basés sur les besoins fondamentaux de l'enfant, guidant l'organisation des apprentissages de manière globale et interdisciplinaire.

Ovide Decroly, pédagogue, médecin, et psychologue belge crée les *centres d'intérêt*¹⁶, qui allient les intérêts individuels et l'apprentissage collectif, dans lesquels chaque élève contribue selon ses passions, tout en apprenant ensemble.

17. Processus naturel d'apprentissage par lequel l'enfant apprend en essayant, en se trompant, en recommençant et en tirant des leçons de ses expériences.

Tandis que Célestin Freinet, pédagogue français introduit des outils comme l'imprimerie et la correspondance entre classes pour rendre l'apprentissage concret et collaboratif. Il encourage le *tâtonnement expérimental*¹⁷, invitant les enfants à apprendre par essais et erreurs.

Ces approches reflètent une vision commune où le jeu et l'expérience permettent à chaque enfant de construire son savoir activement, et où le pédagogue se place comme outil de l'enfant, facilitant ainsi son apprentissage et son développement.

Néanmoins, les attentes sociétales qui structurent les apprentissages remettent en question ces pédagogies, les jugeant trop permissives. Ces exigences académiques transforment les enfants en ~~« machines à apprendre¹⁸ »~~. Ce système, peu efficace, valorise la performance et l'excellence au détriment de l'épanouissement, marginalisant les élèves en difficulté et formant des enfants polyvalents mais désintéressés.

Les apports de la psychologie ont joué un rôle essentiel dans l'évolution de l'éducation nouvelle, enrichissant notre compréhension des mécanismes d'apprentissage.

Piaget, biologiste et psychologue suisse décrit les stades du développement cognitif, soulignant que l'intelligence se construit progressivement à travers *quatre stades universels*¹⁹. Il affirme que : ~~« L'intelligence est un processus d'adaptation à l'environnement²⁰ »~~

Vygotski, pédagogue psychologue soviétique met en avant l'importance des interactions sociales et culturelles dans l'apprentissage, introduisant le concept de *zone proximale de développement* qui décrit l'écart entre ce qu'un enfant peut faire seul et ce qu'il peut accomplir avec l'aide d'un adulte ou d'un pair plus compétent. Il déclare que : ~~« Le sens dans lequel se développe la pensée ne va pas de l'individuel au social, mais du social à l'individuel²¹ »~~

18. PIAGET, Jean., *Où va l'éducation ?*, Éditions Denoël, collection Folio Essais, 1988, p.14.

19. PIAGET définit quatre stades du développement cognitif de l'enfant :
- Sensorimoteur (0-2 ans) :
exploration par les sens et mouvements
- Préopératoire (2-7 ans) :
pensée symbolique et langage
- Opérations concrètes (7-11 ans) :
logique sur objets concrets
- Opérations formelles (11 ans et +) :
raisonnement abstrait
Chaque stade implique l'acquisition de schèmes cognitifs spécifiques qui permettent le passage au stade suivant.

20. PIAGET, Jean., *La psychologie de l'enfant*, Éditions PUF, Que sais-je ?, 1966 p.25.

21. VYGOTSKY, Lev., *Pensée et langage*, Éditions sociales, 1986, p.78.

22. WALLON, Henri., *L'évolution psychologique de l'enfant*, Éditions Armand Collin, 1945, p.124.

23. Un objet transitionnel est un objet, souvent un doudou, qui permet à l'enfant de gérer l'angoisse de la séparation en représentant symboliquement la présence rassurante de sa mère.

24. La mère suffisamment bonne est une figure maternelle qui répond aux besoins de l'enfant de manière adéquate, lui offrant un environnement sécurisant tout en lui permettant d'expérimenter l'autonomie et la frustration nécessaires à son développement psychique.

25. WINNICOTT, Donald W., *L'enfant et le monde extérieur, Le développement des relations*, Éditions Payot, 1957, p.115.

26. MONTESSORI, Maria, *L'enfant*, Éditions Litos, Desclée de Brouwer, 2022, p.8.

Wallon, psychologue, médecin et homme politique français, souligne le rôle des émotions dans l'apprentissage, intégrant les dimensions affectives, cognitives et sociales. Il affirme que : **«Les influences affectives qui environnent l'enfant dès le berceau ne peuvent qu'avoir sur son évolution mentale une action déterminante²²»**

Winnicott, pédiatre et psychanalyste britannique, explore la relation entre l'enfant et son environnement, développant les concepts d'*objet transitionnel*²³ et de *mère suffisamment bonne*²⁴. Il soutient qu'**«Un bébé ne peut pas exister tout seul ; il fait essentiellement partie d'une relation²⁵»**

Ces contributions ont transformé les pratiques pédagogiques modernes, permettant d'intégrer le jeu comme levier éducatif et d'adopter une approche plus globale du développement de l'enfant.

«S'il existe quelque lumière qui puisse nous éclairer dans ce profond mystère (la psyché de l'Homme), comme une révélation, elle doit nécessairement émaner de l'enfant ; il est le seul qui, avec sa simplicité initiale, puisse nous montrer les directives intimes que l'âme humaine suit au cours de son développement²⁶»

Les architectes du savoir ludique



Platon, Académie,

387 av. J.-C., Athènes, Grèce,

École philosophique privilégiant le débat et le dialogue.

Elle combinait recherche et enseignement, formant une institution pionnière dans la transmission du savoir

Photo: Raphaël « L'École d'Athènes » 1509-1510



François Truffaut, *L'Enfant sauvage*,

1970, Les Films du Carrosse, France, Film sur l'éducation de Victor de l'Ayveron, un enfant trouvé dans la nature.



Friedrich Fröbel, *Jardins d'enfants (Kindergarten)*,

1840, Méthode pédagogique, Allemagne,

Lieu d'apprentissage par le jeu pour jeunes enfants.



Friedrich Fröbel, *Dons (Spielgaben)*,

1836-1852, Matériel pédagogique, Allemagne, Jeux éducatifs pour développer l'autonomie et la créativité des enfants.



Ovide Decroly, *Méthode Decroly*,
1907, Belgique, Pédagogie active centrée sur l'enfant
et ses intérêts, créant des thématiques générales
pour que chaque enfant y trouve une place.

Photo : Fondation Ovide Decroly

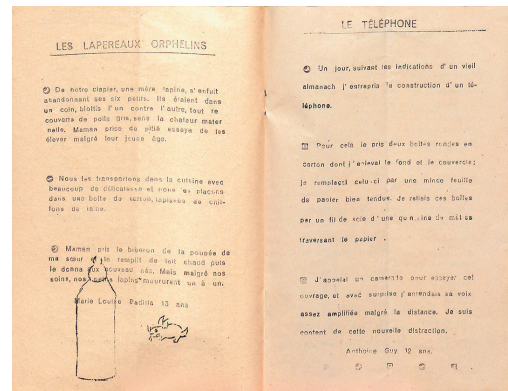


John Dewey, *Pédagogie pragmatiste*,
Début 20e siècle, États-Unis,
Apprentissage par l'expérience et l'action dans un cadre
démocratique.

Photo : "John Dewey Junior High School" de Washington lors d'un atelier
mosaïques (1964) © Getty



Célestin Freinet, *Presse d'imprimerie scolaire*,
1924, Coopérative de l'Enseignement Laïc, France,
Outil pédagogique pour l'expression libre des élèves.



Célestin Freinet, *Journal scolaire*,
Début 20e siècle, Outil pédagogique, France,
Publication réalisée par les élèves dans le cadre
de la pédagogie Freinet.

Photo: En avant, journal scolaire, n° 6, 13e année, mars

Logica memorativa

Les architectes du savoir ludique

Logica memorativa



Tarot

Représentation similaire
au jeu de tarot pour apprendre la logique



Inventé par

Thomas Murner en 1509



Premier jeu éducatif

Premier jeu éducatif sous
formes de cartes.

Le jeu, cet éternel
incompris

Le jeu est souvent perçu de manière réductrice dans le contexte éducatif. Cette vision, qui le cantonne à un simple divertissement, entrave son potentiel en tant qu'outil d'apprentissage.

Fréquemment relégué au second plan, le jeu est rarement envisagé comme une activité à part entière dans les pratiques pédagogiques. Il devient alors essentiel d'examiner comment cette marginalisation influence l'apprentissage et le développement des enfants.

Tout d'abord, le jeu est souvent opposé au travail, les deux activités apparaissant comme antinomiques. Le travail est associé à la productivité et au sérieux, à un but concret dans la vie réelle, tandis que le jeu, hors de cette réalité immédiate, est perçu comme frivole. Cette dichotomie alimente l'idée du jeu comme un moment de relâchement, une pause permettant l'équilibre entre effort et repos.

Aristote fut l'un des premiers à reconnaître cette fonction essentielle du jeu dans la vie humaine. Il voyait le jeu non pas pour son utilité directe, mais pour *«L'agitation que le jeu produit dans l'âme est une détente, et, en raison, du plaisir qui l'accompagne, un délassement»*²⁷.

Sénèque, philosophe stoïcien²⁸, approfondit cette réflexion en soulignant la nécessité de l'alternance entre travail et détente : *«Il faut octroyer à l'esprit des moments de relâchement, car il renaît plus puissant et plus vif, après une période de repos»*²⁹. Selon lui, le jeu agit comme un régénérateur de l'esprit, le préparant à de nouvelles tâches avec davantage de vigueur.

27. ARISTOTE., *Politique* VIII, 3, Éditions Vrin, 1962, p.557.

28. La philosophie stoïcienne repose sur l'idée que le bonheur réside dans l'acceptation de l'ordre naturel des choses et dans la pratique de la vertu.

29. SÉNÈQUE., *De la tranquillité de l'âme*, Ier siècle après J.-C, chapitre XVII cité dans BROUGÈRE, Gilles, *Jeu et éducation*, Éditions l'Harmattan, 1995, p.64.

30. D'AQUIN, Thomas., *Somme théologique*, II, Éditions Belin, 1852, p.461.

Cette idée est reprise par Thomas d'Aquin, religieux italien, célèbre pour son œuvre théologique et philosophique. qui définit le jeu comme ~~«une sorte de repos pour l'esprit³⁰»~~, insistant sur son rôle fondamental pour maintenir un équilibre mental sain.

Dans le contexte scolaire, ces idées ont pris forme dans ce que nous appelons aujourd'hui la récréation. Issu du latin *recreatio*, signifiant *rétablissement* ou *restauration*, ce terme reflète bien son rôle dans le ressourcement physique et mental des élèves.

31. DELALANDE, Julie., *La cour de récréation, Pour une anthropologie de l'enfance*, Éditions les presses universitaires de Rennes, 2001, p.19.

Comme le souligne Julie Delalande, anthropologue de l'enfance et de la jeunesse : ~~«On comprend alors qu'avant d'avoir un rôle pédagogique, la récréation soit perçue comme devant reconstituer la force de travail et l'attention mobilisée en classe³¹»~~. Ce temps de jeu, loin d'être anodin, prépare les élèves à retourner à leurs apprentissages avec une énergie renouvelée. Pourtant, cette perspective reste limitée, réduisant le jeu à une fonction utilitaire plutôt qu'à une activité intrinsèquement éducative.

32. BROUGÈRE, Gilles., *Jouer/Apprendre*, Éditions Economica, 2012, p.62.

Dans notre société, le jeu comme simple divertissement reste ambivalent. Gilles Brougère, professeur en sciences de l'éducation, note : ~~«Les idées de fuite du monde, de compensation, sont rarement investies de façon positive³²»~~.

Cette perception négative pousse souvent à justifier le jeu par des finalités plus *noble*: éducation ou culture.

Ainsi, comme le souligne Brougère : ~~« Il s'agit de sauver le divertissement par la culture ou le jeu par l'éducation³³. »~~
Pourtant, cette tentative de légitimation risque de dénaturer l'essence même du jeu, qui repose sur sa spontanéité et son caractère libre.

En plus de la récréation, le jeu est habilement détourné en éducation grâce à la pédagogie de la ruse. Cette approche utilise les *habits du fun*³⁴ pour capter l'attention des enfants. En créant un environnement ludique familier et apprécié, elle vise à éveiller leur intérêt pour les sujets d'étude. Ainsi, l'éducation se transforme en une expérience amusante, où l'enfant s'engage activement dans son apprentissage sans même s'en rendre compte, guidé par le plaisir du jeu.

Erasmus, précurseur de cette méthode, proposait : ~~« Telle manière douce de les communiquer les fera ressembler à un jeu et non à un travail. Car à cet âge, il est nécessaire de les tromper avec des appâts séduisants³⁵. »~~ Cette vision souligne l'importance de rendre l'apprentissage attrayant pour les jeunes esprits.

Basedow, pédagogue et philosophe allemand, a développé cette idée en suggérant : ~~« Il importe de ne pas restreindre la liberté de jouer chez les enfants, mais il faut faire en sorte qu'ils ne choisissent presque jamais d'autres jeux que ceux auxquels vous voulez les exciter, c'est-à-dire des jeux utiles, qui favorisent le développement des facultés, la mémoire, et la pratique future des vertus³⁶. »~~

33. *ibid.* p.62.

34. Anthropomorphisme, gaieté, musique et couleurs

35. ERASME., *De pueris, De l'éducation des enfants*, Éditions Klincksieck, 1990, p.47.

36. BASEDOW., Johann Bernhard, *La méthode naturelle*, Éditions Armand Colin, 1889 cité dans BROUGÈRE, Gilles, *Jeu et Éducation*, Éditions l'Harmattan, 1995, p.68.

Cette approche met en avant l'idée d'un jeu dirigé, où l'éducateur guide les choix de l'enfant vers des activités éducatives, tout en préservant l'illusion de liberté et de plaisir inhérente au jeu.

Gilles Brougère met en lumière un paradoxe dévoilé par des chercheurs anglais qui ont bien décrit ces dilemmes rencontrés par les enseignants. ~~«Ceux-ci souhaiteraient que les objectifs fixés soient atteints de façon spontanée par l'activité ludique des enfants, ce qui ne semble pas toujours le cas ; cela peut les conduire soit à revenir sur les objectifs soit à intervenir dans le jeu³⁷.»~~ Ce paradoxe, qualifié de pédagogie invisible, reflète la tension entre le jeu libre, essentiel pour l'autonomie de l'enfant, et l'instrumentalisation du jeu à des fins éducatives.

En effet, comme l'explique Brougère, pour que le jeu conserve son essence, il doit rester libre et spontané. Cependant, lorsqu'il est utilisé comme outil pédagogique, il risque de perdre sa nature intrinsèquement ludique, devenant une activité contrainte. Cette instrumentalisation soulève une question fondamentale : comment préserver la spontanéité du jeu tout en atteignant des objectifs éducatifs ?

37. BROUGÈRE., Gilles, *Jouer/Apprendre*, Éditions Economica, 2012, p.52.

Enfin, le jeu, qu'il soit perçu comme relâchement, divertissement ou comme outil pédagogique, occupe une place ambivalente dans les pratiques éducatives. La pédagogie de la ruse offre des perspectives intéressantes pour rendre l'apprentissage attrayant, mais elle doit être utilisée avec précaution pour ne pas dénaturer le caractère libre du jeu. Trouver un équilibre entre la liberté ludique et les interventions éducatives reste un défi majeur, mais c'est dans cet équilibre que réside le véritable potentiel du jeu pour l'éducation. En revalorisant sa dimension libre et spontanée, le jeu peut devenir un levier puissant d'apprentissage et d'épanouissement.

Le jeu, cet éternel incompris



Récréation,
Pause scolaire, École, France, Temps de détente et de jeu pour les élèves.

Photo : 100degrés



Éducation informelle,
enfant qui fait les tâches ménagères.
La confiance qu'on lui accorde lui donne envie de réaliser ces tâches.



Jeu libre,
Enfants jouant au jeu Pika qui consiste à emplier des cônes entre des plateformes. Un jeu en apparence anodin qui forge subtilement des compétences essentielles comme l'adresse ou la patience



Neil Gershenfeld, *FabLab*,
1998, MIT, États-Unis, Atelier ouvert équipé d'outils numériques pour la fabrication d'objets. Les fablabs cherchent à rendre les outils numériques «conviviaux» et accessibles à tous.

Le jeu, cet éternel incompris



LeapFrog Learning Friends 100 Words Book, 2025, LeapFrog, Livre interactif bilingue, enseigne le vocabulaire via des animaux animés. Malgré son attrait, il est critiqué pour son approche superficielle du langage et le risque de passivité des enfants dans l'apprentissage.

Photo: Amazon



Arbre musical Weebles, 2019, Playskool, Jouet interactif pour 18-24 mois, offre des interactions limitées. Malgré son attrait initial, il peut rapidement devenir ennuyeux pour les enfants, manquant de défis variés pour maintenir leur engagement à long terme.

Photo : Mam'Advisor

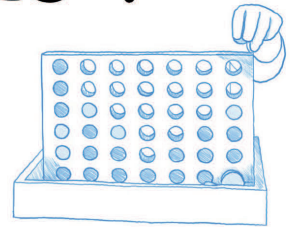
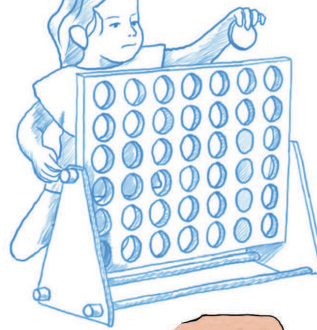
Puissance 4

Le jeu, cet éternel inconnu

Puissance 4

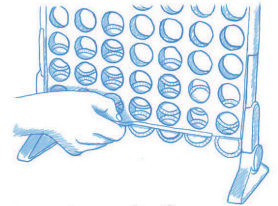
Motricité fine

Utilisé en kinésithérapie et psychomotricité.



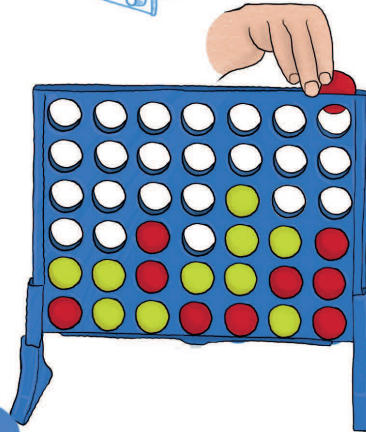
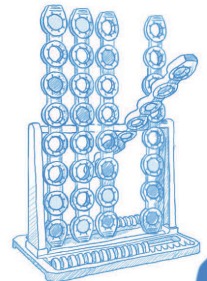
Stratégie

Aligner 4 pions de même couleur pour gagner.



Défi

Réfléchir pour contrer l'adversaire sans être arrêté.



La boîte à outils de l'éducateur

02

*J'ai beau être faite de porcelaine, mes oreilles sont toujours attentives aux histoires qu'on me raconte.
Silencieuse, je ne divulgue jamais ce que j'ai entendu. Je suis un compagnon de vie, une passerelle entre les âmes.
À travers le jeu, j'enseigne sans mots, éveillant l'imagination et l'empathie. Chaque interaction avec moi est une leçon sur le monde. Je permets aux enfants de s'exprimer librement, de créer des histoires et d'explorer des émotions.
En jouant, ils découvrent leur pouvoir d'agir sur leur réalité. Je suis là pour les aider à comprendre les relations humaines, à développer leur sensibilité et à forger leur identité. Réceptacle des possibilités, tout le monde a déjà eu affaire à moi.*

Le jeu démasqué :
Essence et mystères

Mais qu'est-ce que le jeu ?

La définition du jeu reste un défi complexe pour les théoriciens, tant ses manifestations sont variées et ses frontières floues.

Selon l'encyclopédie Larousse, le jeu est décrit comme :

~~« Un divertissement, une activité physique ou intellectuelle, ni imposée ni rémunérée, visant uniquement à s'amuser. »~~

~~Il se distingue par un ensemble de règles déterminant les gagnants et les perdants³⁸.~~ Ainsi, le jeu apparaît comme une activité volontaire, fantaisiste et sans conséquences réelles, nécessitant certains éléments pour être pratiqué.

Le mot *jeu* trouve ses racines dans le latin *jocus*, signifiant *jeu en parole*, et *ludus*, ou *jeu en acte*, utilisé dans la Rome antique. Cette double origine associe au jeu une diversité de formes : des activités purement symboliques aux pratiques impliquant des objets et des mouvements.

Cette richesse sémantique perdure dans les usages contemporains : le jeu de cartes renvoie aux éléments matériels, le jeu d'échecs aux règles, tandis que le jeu d'acteur évoque une interprétation. Les expressions comme *mettre en jeu* (prendre des risques) ou *jouer le jeu* (agir conformément aux attentes) montrent encore la polyvalence du terme.

Cependant, cette multiplicité rend le concept difficile à cerner. En anglais, une distinction claire entre *play* (jeu spontané) et *game* (jeu structuré) aide à clarifier cette ambiguïté.

38. Dictionnaire Larousse, définition du jeu [en ligne], <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887>, Consultée en mai 2024.

Roger Caillois reprend cette dualité en introduisant les notions de Paidia (jeu spontané) et Ludus (jeu encadré par des règles). Dans son ouvrage «*Des jeux et des hommes*³⁹», il explore la diversité des pratiques ludiques en proposant une typologie des jeux. Il distingue ainsi quatre catégories :

- *Agôn* (jeux de compétition),
- *Aléa* (jeux de hasard),
- *Ilinx* (jeux de vertige)
- *Mimicry* (jeux d'imitation).

Cette classification permet de mieux saisir les motivations qui animent chaque type de jeu. À partir de cette analyse, Caillois formule une définition globale du jeu, le décrivant comme une activité libre, séparée dans le temps et l'espace, incertaine, improductive, réglée et fictive.

La définition du jeu varie selon les experts, et cette subjectivité enrichit le concept.

En effet, Nicole De Grandmont, docteure en orthopédagogie, le conçoit comme un acte total, libre, incertain et spontané, faisant appel à la motivation intrinsèque, tout en soulignant l'absence de règles préétablies.

En revanche, Gilles Brougère propose une vision plus structurée, fondée sur cinq critères : la fiction ou le second degré, la décision du joueur, la règle, la frivolité et l'incertitude. Pour lui, le jeu s'inscrit dans un cadre spatio-temporel défini, avec des règles acceptées collectivement.

Cette divergence de perspectives illustre la complexité de définir précisément le jeu. Comme le souligne Brougère, «*Il n'y a pas de frontière assignable entre ce qui est jeu et ce qui n'est pas jeu*⁴⁰.»

La définition du jeu implique souvent un regard subjectif, influencé par les expériences personnelles et culturelles de chacun, et peut inclure des activités qui ne seraient pas traditionnellement considérées comme telles (les spectacles, la musique, le théâtre, les compétitions sportives). «*Il n'existe pas de définition unique du jeu, car il est perçu différemment selon les cultures et les contextes*⁴¹.»

Ainsi, le jeu reste un concept fluide, oscillant entre spontanéité et structure, liberté et règles, reflétant la diversité des expériences ludiques et leur importance dans le développement humain.

Le jeu est souvent associé à la frivolité, perçu comme une activité légère, sans conséquences sérieuses. Cette caractéristique offre une liberté d'expérimentation, permettant de minimiser les risques et d'encourager la créativité. Cependant, cette qualité a conduit à une vision ambivalente, le jeu étant parfois vu comme une perte de temps ou une activité futile. Par exemple, les jeux de société sont souvent relégués au rang de passe-temps, sans valeur productive.

40. BROUGÈRE, Gilles., *Jouer/Apprendre*, Éditions Economica, 2012, p.4.

41. SUTTON-SMITH, Brian, *The Ambiguity of play*, Éditions Harvard University Press, 2009, p.13.

42. CAILLOIS, Roger., *Les jeux et les hommes, Le masque et le vertige*. Éditions Gallimard, Collection Folio Essais, 1958, p.9-10.

43. CAMPAGNE, Francis., *Le jouet, l'enfant, l'éducateur, Rôles de l'objet dans le développement de l'enfant et le travail pédagogique*. Éditions Privat, 1989, p.32.

«Le jeu repose et amuse. Il évoque une activité sans contrainte, mais aussi sans conséquence pour la vie réelle. Il s'oppose au sérieux de celle-ci et se voit ainsi qualifié de frivole. Il s'oppose au travail, comme le temps perdu au temps bien employé. En effet, le jeu ne produit rien, ni biens ni œuvres. Il est essentiellement stérile. Les jeux d'argent, paris ou loteries ne font pas exception: ils ne créent pas de richesses, ils les déplacent seulement⁴².»

Tandis que le sport, bien que ludique, est considéré comme plus noble en raison de sa structure et de sa reconnaissance sociale.

Une autre difficulté réside dans la perception adulte du jeu enfantin. Ce que l'adulte qualifie de jeu peut être perçu par l'enfant comme une activité sérieuse et significative.

«L'adulte décide que l'enfant joue parce qu'il faut bien que les choses aient un nom, et que ce qui échappe à toute désignation inquiète. Méfions-nous des idées toutes faites et de l'usage abusif d'un terme pratique qui, désignant un nombre trop varié de choses, risquent de les banaliser et de nous empêcher de voir en elles quelques-unes des clés du monde de l'enfance⁴³.»

Cette divergence de perception illustre la complexité d'attribuer une définition unique au jeu, tant pour l'adulte que pour l'enfant.

Ainsi, le jeu se révèle être un phénomène complexe et ambivalent, oscillant entre frivolité et sérieux, liberté et encadrement, culture et individualité. Cette diversité enrichissante en fait un objet d'étude fascinant, mais insaisissable. Pour mieux appréhender cette richesse, il est pertinent de parler des jeux au pluriel. En effet, chaque situation ludique doit être examinée dans son contexte spécifique afin de saisir pleinement son potentiel éducatif, social et culturel. Cela met en lumière l'importance du paradoxe entre jeu et éducation.



Le jeu démasqué : essence et mystères



Jeu d'échecs,
Moyen Âge, Jeu de stratégie opposant deux joueurs
sur un échiquier. Ensemble de 32 pièces
avec des déplacements définis.



Jeu de cartes,
Moyen Âge, Ensemble de cartes à jouer pour divers
jeux de société. Introduits en Europe au XIVe siècle depuis les
civilisations orientales.

Photo: Ancien jeu de cartes "Le livre du destin" B.P. Grimaud 1890



Poker,
Jeu de cartes stratégique opposant plusieurs joueurs, les règles
varient mais le matériel reste identique.
Associé des termes comme «Mettre en jeu», «Jouer gros jeu»,
«Faites vos jeux», «cacher son jeu»...



Jeu en équipe.
Associé à d'autres termes comme «jouer fair play»,
«jouer franc jeu»...

Photo : MagicMaman



Le jeu démasqué : essence et mystères



La Huaconada,
2010, UNESCO, Mito (Pérou), Danse rituelle avec des masques
et des costumes incarnant l'autorité suprême comme un jeu
de rôle.

Photo: La huaconada de Mito. Pilar Pedraza.

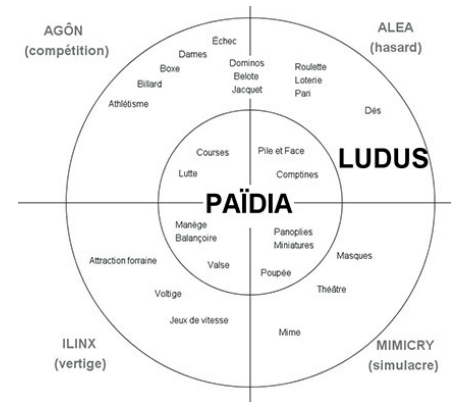


Matt Leacock, *Daybreak,*
2023, CMYK, Serious Game, Jeu de coopération pour
décarboniser la planète et créer des sociétés résilientes



Alexis Şanal, *City Making 101,*
2024, ORO Editions, Istanbul, Serious Game, Jeu de rôle
sur l'urbanisme.

Photo : GRIYER, ORO Editions Publishers of Architecture,



Roger Caillois, *Les jeux et les hommes,*
1958, France, Classification des jeux en quatre catégories
fondamentales réparties sur 2 extrêmes.

Le théâtre intérieur de l'enfant

Le jeu peut être un puissant médiateur de communication, notamment lorsque les mots échouent à s'exprimer ou se font rares. Quand le lien entre deux interlocuteurs semble rompu, le jeu intervient comme un langage alternatif, permettant de communiquer autrement que par les paroles. À l'instar de l'art, il offre une voie pour traduire sensations, émotions et désirs, parfois inaccessibles par le langage verbal.

Lors de ma visite de l'exposition de Francis Alÿs au Wiels⁴⁴, à Bruxelles, j'ai constaté à quel point le jeu transcende les frontières. Il dépasse les barrières de la langue, de la classe sociale, du handicap, affirmant son caractère universel. Comme l'explique Alÿs, un enfant qui n'a pas de jeu s'en créera. Son exposition, centrée sur le jeu des enfants à travers le monde, révèle des gestes universels (tirer, pousser, lancer, collectionner, répéter, tourner, frapper, déplacer) qui se retrouvent partout, bien que les lieux et les acteurs diffèrent. Cette diversité témoigne de l'infinie créativité des enfants, et de leur capacité à transformer leur environnement en terrain de jeu.

Francis Alÿs, comme de nombreux spécialistes de l'enfance, voient le jeu comme un langage secret. Il offre à l'enfant un moyen unique de s'exprimer sans avoir recours à des mots compliqués, de partager ses ressentis, ses goûts ou ses inquiétudes. Les choix ludiques d'un enfant, ses habitudes de jeu et sa manière d'interagir à travers le jeu deviennent autant de fenêtres sur son identité en construction. Le jeu ne se limite pas au simple divertissement : il devient un outil d'exploration intérieure, permettant à l'enfant de dire l'indicible et de donner forme à ses aspirations.

44. ALÿS, Francis., *The Nature of the Game*.

Wiels, Bruxelles, 7 Septembre 2023 -

7 Janvier 2024.

45. CHATEAU, Jean., *Le jeu et l'enfant*, Éditions Armand Colin, Collection Scarabée, 1980, citation extraite de la 4^e de couverture.

En jouant, l'enfant explore des rôles, repousse ses limites et, parfois, réécrit les expériences difficiles qu'il a vécues pour mieux les surmonter. Le jeu offre un espace sûr où il peut tester, imiter et recréer. Jean Château, psychologue et professeur des universités français, souligne que **«Le jeu est avant tout une épreuve de personnalité. L'activité ludique doit intégrer l'individu dans un tout et lui permettre d'accéder aux réalités sociales et concrètes du monde»⁴⁵.**

Ce processus va bien au-delà du simple amusement : il est un travail en profondeur, où l'enfant construit progressivement sa compréhension du monde et de lui-même.

Chaque jeu est une occasion pour l'enfant d'ajouter de nouvelles couleurs à son autoportrait intérieur. En répétant les gestes, en s'essayant à différents scénarios et en inventant ses propres règles, il affine peu à peu sa personnalité. Comme un peintre face à une toile vivante, il ajuste, expérimente, et sculpte les contours de qui il est. Cette dynamique ludique est essentielle, car elle constitue un espace de liberté et d'apprentissage, où se mêlent imagination et introspection.

46. FREUD, Sigmund., *La création littéraire et le rêve éveillé*, Essais de psychanalyse appliquée, Éditions Gallimard, 1973, p.70.

La psychanalyse a rapidement reconnu l'importance du jeu dans le développement psychologique et le traitement de l'enfant. Si Freud a exploré les rêves comme porte d'accès à l'inconscient, le jeu a offert un autre chemin pour comprendre l'intériorité complexe de l'enfant. Comme il l'affirme : **«Le jeu s'oppose, comme le rêve éveillé, à la réalité. Le contraire du jeu n'est pas le sérieux, mais la réalité»⁴⁶.**

Cependant, là où les rêves révèlent le monde caché de l'adulte, le jeu joue un rôle similaire chez l'enfant, lui permettant d'exprimer ce qui ne peut être dit avec des mots.

C'est Mélanie Klein, psychanalyste austro-britannique qui, la première, a fait du jeu un outil central dans l'analyse psychologique infantile. Pour Klein, le jeu est bien plus qu'un simple passe-temps : il est un langage symbolique à part entière. Elle écrit :

« Dans l'application de cette technique du jeu, nous constatons vite que l'enfant ne nous apporte pas moins d'associations aux éléments isolés du jeu que l'adulte n'en apporte pas aux éléments du rêve. Les détails du jeu constituent des indices pour l'observateur averti ; les propos de toute espèce que l'enfant y entremêle doivent être pris comme des associations au plein sens du terme⁴⁷. »

47. KLEIN, Mélanie, *La psychanalyse des enfants*, Éditions PUF, 1959, p.20.

En observant les jeux spontanés de l'enfant, Klein cherchait à décoder ses pulsions refoulées, ses conflits internes et ses préoccupations. Le jeu devenait ainsi une fenêtre ouverte sur le monde intérieur de l'enfant, offrant au thérapeute les clés pour comprendre les racines de ses comportements.

Donald Winnicott, va plus loin encore, en considérant le jeu non seulement comme un outil d'analyse, mais comme un véritable processus thérapeutique. Pour Winnicott, le jeu n'est pas simplement un contenu observable (*le play*), mais un acte dynamique et créatif (*le playing*) qui permet à l'enfant d'explorer librement son être et son environnement.

48. WINNICOTT, W, Donald., *Jeu et réalité, L'espace potentiel*. Éditions Gallimard, Collection Folio Essais, 1971, p.110.

Il déclare ainsi : ~~« C'est en jouant, et seulement en jouant, que l'individu, enfant ou adulte, est capable d'être créatif et d'utiliser sa personnalité tout entière⁴⁸. »~~

Winnicott introduit la notion centrale d'*aire transitionnelle*, un espace intermédiaire où l'enfant peut explorer librement et créativement. Pour lui, le rôle du thérapeute est de faciliter cet espace de jeu, permettant ainsi à l'enfant de se découvrir et de résoudre ses conflits intérieurs de manière naturelle.

49. BLIN, Ludovic., *Apprendre et participer : Le jeu de l'enfant en situation de handicap*, Éditions Bildungsforschung, 2017, p.6.

Le jeu représente un moyen de communication universel, particulièrement précieux pour les enfants ayant des difficultés d'expression verbale. Ludovic Blin, spécialiste des interactions ludiques dans le contexte du handicap, souligne que : ~~« Le répertoire partagé est la création de ressources par la communauté incluant par exemple des supports physiques, des mots, des routines, des symboles, des gestes qui font partie intégrante de la pratique de la communauté⁴⁹. »~~

50. Forme de métacommunication.

C'est à travers ce répertoire partagé que les enfants communiquent dans le jeu⁵⁰. Cette capacité unique du jeu à contourner les barrières linguistiques et cognitives offre aux enfants un espace d'expression accessible, dans lequel ils peuvent expérimenter, partager et communiquer à leur manière.

Cette réflexion trouve écho dans mon expérience personnelle lors d'un stage au sein de l'entreprise Hop'Toys, spécialisée dans le matériel pédagogique adapté aux besoins spécifiques.

J'ai pu constater combien les supports visuels et les jeux adaptés peuvent transformer les interactions pour les enfants non-verbaux ou présentant des troubles dys. Ces outils permettent non seulement de faciliter la communication, mais aussi d'encourager l'apprentissage dans un cadre ludique et sécurisant. À travers le jeu, ces enfants, souvent marginalisés par une société qui peine à s'adapter à leurs besoins, retrouvent leur place et leur voix.

En somme, le jeu apparaît comme un élément fondamental dans le développement de l'enfant. Il est bien plus qu'un simple divertissement : il est un espace d'expression, un langage universel et un outil thérapeutique. Qu'il serve à affirmer une identité, à établir des connexions malgré des obstacles verbaux ou à explorer un monde intérieur souvent complexe, le jeu s'impose comme un pilier inestimable dans le parcours éducatif et personnel des enfants.



Le théâtre intérieur de l'enfant



Francis Allys, Jeux d'enfants, 1999-2022, Wiels, Bruxelles,
Exposition documentant les pratiques ludiques enfantines.

Photo : We Document Art.



Donald Winnicott, *Objet transitionnel*,
1951, Royaume-Uni, Première possession "non-moi" aidant
l'enfant à gérer la séparation maternelle.

Photo: Nicolas Sohy



Sigmund Freud, Jeu de la bobine (Fort-Da), 1920, Vienne,
Observation du jeu symbolique qui permet à l'enfant
de ressentir la séparation et de développer sa capacité
à supporter l'absence.

Photo : Soypsicoanalysis

Jean Piaget, *Épreuve de conservation des liquides*,
1940s, Université de Genève, Suisse,
Test pour évaluer le développement cognitif des enfants. Il
consistait notamment à intervenir un même liquide dans des
contenants de formes différentes pour voir si l'enfant
considérerait que le volume de liquide était identique.

Photo : Youtube - Centre Jean Piaget



Le théâtre intérieur de l'enfant



Danny Rose, *Reflections*,
2020, Art Explora, Paris, Installation numérique interactive
à l'hôpital Necker offre aux enfants un espace créatif
et immersif. Elle stimule l'imagination, favorise l'expression non
verbale et transforme positivement l'expérience hospitalière.

Photo : Véronique Godé



Enfant trisomique jouant à la poupée. Les enfants handicapés,
souvent surchargés de rendez-vous médicaux, ont besoin
de temps pour jouer librement, essentiel
à leur développement.

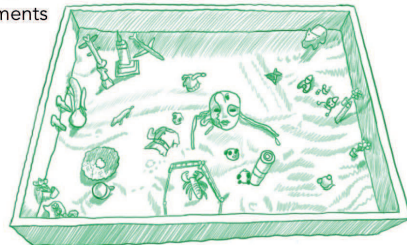
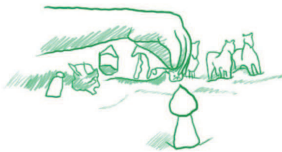
Jeu du sable

Le théâtre intérieur de l'enfant

Jeu du sable

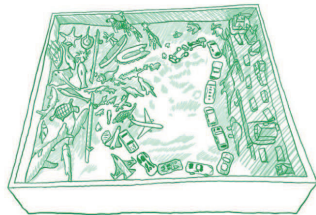
Outil utilisé en psychanalyse

Analyse du placement des éléments



Point d'attention

Si figurines enterrées ou couchées



Tri

Analyse du désordre
ou de l'organisation
du bac



Apprendre par les mains,
comprendre par le coeur

Dans un monde dominé par le numérique, où l'information et le divertissement sont à portée de clic, nous risquons d'oublier l'essence même de notre expérience humaine : la connexion au *tangible*. Le palpable, le concret et le sensoriel s'effacent peu à peu derrière la lumière froide de nos écrans, menaçant de nous priver d'une dimension essentielle de notre rapport au monde. Pourtant, c'est précisément dans cette matérialité que réside une richesse inestimable pour notre développement, notre apprentissage et notre compréhension.

Le *virtuel*, avec sa promesse d'immédiateté illimitée, nous offre un accès à la connaissance d'une facilité qui aurait relevé de la magie il y a quelques décennies. En un instant, le monde entier est accessible, dématérialisé, fluide. Mais cette même facilité nous prive souvent des contradictions et des résistances que le réel nous impose. Ces obstacles, loin d'être des entraves, sont en réalité des opportunités précieuses. Ils nous confrontent à l'effort nécessaire pour comprendre, nous poussent à persévérer face aux défis et donnent une profondeur singulière à nos actions.

Car c'est dans l'interaction avec le monde réel que nous construisons une expérience sensorielle complète. Le toucher, le poids d'un objet, la résistance d'une matière, tout cela participe à une mémoire qui s'ancre dans le corps et dans l'esprit. Là où le numérique tend à effacer les nuances, le tangible nous invite à explorer, à ressentir et à expérimenter pleinement.

C'est dans cette perspective que le jeu, en tant qu'expérience tangible et sensorielle, se révèle comme un outil pédagogique d'une puissance insoupçonnée.

Le jeu nous rappelle l'importance du geste, du toucher et de l'interaction physique avec notre environnement. Il nous invite à redécouvrir la joie de l'exploration concrète, la satisfaction de manipuler des objets réels et le plaisir d'un apprentissage enraciné dans l'expérience directe. Loin d'être une simple distraction, le jeu engage pleinement le corps et l'esprit, établissant des connexions profondes entre action, perception et cognition.

Au cœur de ce processus, réside le rôle fondamental du geste et de la matérialité. Chaque action concrète réalisée par un enfant laisse une empreinte durable dans sa mémoire. Cette mémoire, dite procédurale, est liée aux gestes et aux actions. Elle est particulièrement robuste, car elle s'ancre dans le corps et dans l'inconscient, offrant un socle stable pour l'acquisition de compétences motrices et cognitives.

Prenons l'exemple familier de l'apprentissage des lacets. Au début, cette tâche semble être un défi insurmontable : un véritable labyrinthe de fils et de boucles. Pourtant, avec de la pratique, le geste s'affine et se précise. Un jour, un jour, sans même y penser, les doigts dansent instinctivement. Les lacets s'entrelacent avec fluidité, et le rituel est intégré. Ce n'est plus l'esprit qui guide consciemment chaque étape, mais le corps qui exécute naturellement la séquence apprise.

Cette automatisation du geste repose sur la mémoire musculaire, une composante essentielle de la mémoire procédurale. Elle permet au corps d'exécuter des mouvements complexes sans nécessiter une attention consciente constante. C'est grâce à cette capacité que nous pouvons marcher, faire du vélo ou jouer d'un instrument de musique sans réfléchir à chaque geste.

Bien que la mémoire musculaire soit cruciale dans l'exécution automatique des mouvements, elle n'est qu'une partie d'un système plus large de mémoire corporelle. En effet, la mémoire kinesthésique, quant à elle, dépasse la simple mémorisation des mouvements. Elle repose sur la capacité à associer des informations à des sensations physiques et à la position du corps dans l'espace. Cette forme de mémoire est essentielle dans des activités telles que la danse ou certains sports, où la perception du corps et de son interaction avec l'environnement joue un rôle central. Elle engage à la fois les sens, la conscience corporelle et les processus cognitifs, créant une expérience d'apprentissage profondément intégrée.

La méthode Montessori illustre l'importance de cette mémoire dans l'apprentissage. Prenons l'exemple des *lettres rugueuses*, un outil pédagogique emblématique de cette approche. Découpées dans du papier de verre et collées sur des planches de bois, ces lettres permettent à l'enfant de découvrir l'alphabet en traçant leurs formes avec ses doigts. Ce geste simple mobilise plusieurs sens simultanément: *le toucher* (la texture rugueuse des lettres), *la vue* (les formes observées) et, plus tard, *l'ouïe* (les sons associés aux lettres).

Cette approche multisensorielle ne se limite pas à une seule modalité d'apprentissage. En intégrant le corps dans le processus, elle crée une mémoire kinesthésique durable, renforçant l'acquisition de l'écriture. L'enfant ne se contente pas de mémoriser les lettres de manière abstraite : il les intègre physiquement, transformant chaque geste en une étape vers une maîtrise plus complète. Cette méthodologie montre que le corps n'est pas seulement un outil exécutif dans l'apprentissage, mais une partie intégrante du processus cognitif.

La reconnaissance de l'importance de la matérialité dans l'apprentissage a profondément influencé l'évolution des matériaux pédagogiques au fil du temps. Cette évolution est le reflet des avancées technologiques et des changements sociétaux qui ont façonné notre compréhension de l'éducation. Historiquement, le bois a longtemps été le matériau privilégié pour la fabrication de jouets et de matériel éducatif. Sa chaleur au toucher et sa durabilité en faisaient un choix idéal, offrant aux enfants une expérience tactile, riche et rassurante.

Avec l'avènement du plastique au 20^e siècle, de nouvelles possibilités se sont ouvertes. Ce matériau léger et coloré a permis de créer des formes variées et attrayantes pour les enfants. Chaque matériau, qu'il soit naturel ou synthétique, présente des avantages et des inconvénients en termes de durabilité, de sécurité et de stimulation sensorielle. Ainsi, le choix des matériaux contribue de manière unique à l'expérience tactile et sensorielle de l'enfant dans son processus d'apprentissage.

Cependant, l'évolution des matériaux pédagogiques ne constitue qu'un aspect de la relation complexe entre l'enfant et les objets d'apprentissage. Les réflexions de Walter Benjamin, philosophe et historien de l'art allemand, offrent une perspective complémentaire sur cette interaction, en explorant la manière dont les enfants perçoivent et utilisent les objets dans leurs jeux. Selon lui, la matérialité des objets joue un rôle paradoxal : bien qu'elle soit essentielle à l'expérience ludique, l'enfant semble la transcender, s'intéressant moins à la substance physique de l'objet qu'à ses qualités sensorielles, comme la forme et la couleur. Benjamin explique que :

« Si les couleurs sont l'un des fondements de l'expérience enfantine du monde, c'est dans la mesure où l'enfant peut les faire varier, en qualité et en intensité, dans un matériau ad hoc. Ainsi, son attention n'est-elle pas tournée prioritairement vers les qualités plastiques du jouet, mais vers sa "teneur en couleur" qui lui assure une vision cohérente du monde de l'imagination⁵¹. »

51. BENJAMIN, Walter., *Enfance berlinoise autour de 1900*, Éditions Maurice Nadeau, 1988 cité dans Tarragoni, Federico, *Jeu, matérialité et politique chez Walter Benjamin*, Openedition journals, collection matières à jouer, n°28, 2015, p.141.

Pour l'enfant, les objets ne se résument pas à leurs qualités plastiques ou utilitaires. Ce qui capte son attention, ce sont leurs *teneurs en couleur*, cette capacité à éveiller et à nourrir son imagination. En manipulant les couleurs et les textures,

« Les enfants détournent les objets de leur dimension utilitaire et fonctionnelle, trait du monde adulte, afin de construire un "micro-monde", codifié et réglé, où l'expérience n'est jamais séparée de l'imagination⁵². »

52. *ibid.* p.141

Ainsi, le jeu ne repose pas uniquement sur la fonction pratique ou esthétique des objets, mais sur leur potentiel à ouvrir un espace d'exploration sensorielle et imaginative. Cette approche, en soulignant la primauté de l'expérience sensorielle sur l'objet lui-même, enrichit notre compréhension de la manière dont les enfants interagissent avec leur environnement matériel et en tirent des significations profondes.

La perspective de Walter Benjamin nous invite à reconsidérer le rôle des matériaux dans l'apprentissage. Si, comme il l'affirme, l'enfant transcende souvent la matérialité des objets dans son jeu, cela pose une question essentielle : quelle est l'importance réelle du choix entre le bois, le plastique ou d'autres matériaux ? Peut-être que la véritable valeur pédagogique d'un objet ne réside pas uniquement dans sa composition physique, mais davantage dans sa capacité à stimuler l'imagination et à s'adapter aux besoins changeants de l'enfant.

Cette réflexion nous incite à privilégier des matériaux polyvalents, capables de se transformer au gré de l'imagination enfantine, plutôt que des objets trop définis ou limités dans leur usage. Dans ce cadre, le débat traditionnel opposant matériaux naturels et synthétiques pourrait être dépassé au profit d'une réflexion plus nuancée, centrée sur la flexibilité et le potentiel créatif des objets pédagogiques.

L'interaction entre l'enfant et les objets prend également une dimension émotionnelle, essentielle dans le processus d'apprentissage. Les expériences associées à des émotions positives sont généralement mieux mémorisées, car elles créent des *bons souvenirs* qui favorisent l'ancrage des connaissances. Le plaisir de la découverte, ou la satisfaction éprouvée après avoir surmonté une tâche difficile, génèrent des connexions émotionnelles durables. Ces émotions, loin d'être anecdotiques, jouent un rôle moteur dans l'exploration et l'acquisition de nouvelles compétences.

Comme le souligne Henri Wallon,

« Les mines et manières des émotions les plus diverses explosent, disparaissent, persévèrent, alternent et se succèdent, sans plus de motif ou de prétexte apparent que des impulsions⁵³. »

52. WALLON, Henri., *L'enfant turbulent*, Éditions Félix Alcan, 1925, p.21-22.

Ces émotions positives ne se contentent pas d'améliorer la mémorisation ; Elles incitent également les enfants à persévérer, à explorer et à repousser leurs limites. L'apprentissage devient ainsi une expérience globale, où matière, imagination et émotions se conjugue.

Lorsqu'un enfant apprend avec plaisir, il développe non seulement des compétences spécifiques, comme la motricité fine ou le langage, mais établit aussi des connexions entre ces compétences. Pour favoriser cet apprentissage, il est essentiel de proposer des activités adaptées à son développement, tout en le laissant libre d'explorer et d'apprendre à son propre rythme.

La pédagogie Montessori illustre parfaitement cette approche. En permettant aux enfants de réaliser des tâches quotidiennes simples, cette méthode encourage leur autonomie, renforce leur confiance en eux et prépare leur intégration dans la société. Ces activités, qui associent développement moteur, concentration et estime de soi, contribuent à un apprentissage harmonieux et global.

M

Apprendre par les mains, comprendre par le cœur



Paula Lorence, *Taktils*,
2018, Autopublié, Londres, Objets tactiles pour enfants autistes.
Permet de stimuler la préhension avec des formes et textures variées.



William Harbutt, *Pâte à modeler*,
Matériau ludique, 1897,
Matériau malléable pour création de formes. Permet de libérer
la créativité et l'imaginaire.

Photo : onjouequoimaman



Bac à sable,
Méthode Montessori, 1907, Outil d'apprentissage
de l'écriture en traçant les lettres dans le sable.



Bac d'exploration,
1970, Outil pédagogique permettant aux enfants d'explorer
et stimuler leurs sens par la manipulation de matériaux variés.

Photo: Blog Hop'toys

M

Apprendre par les mains, comprendre par le cœur



Ralph Baer et Howard Morrison, *Simon*, 1978, Milton Bradley, États-Unis, Jeu électronique de mémoire sonore avec séquences lumineuses. Permet d'associer l'enchaînement d'événement avec la mémoire des couleurs.



Yaara Nusboim, *Alma Therapy Dolls*, 2019, Autopublié, Israël, Poupées à toucher pour exprimer des émotions.

Photo: Yaara Nusboim

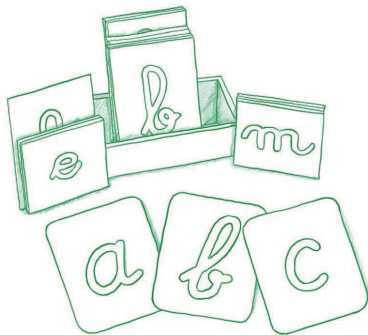


Cas Holman, *Rigamajig*, 2011, Friends of the High Line, New York City, Kit de construction stimulant l'imagination.

Lettres rugueuses

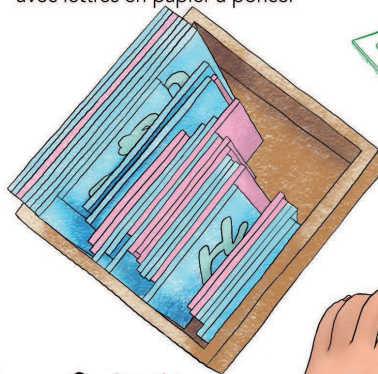
Apprendre par les mains, comprendre par le cœur

Lettres rugueuses



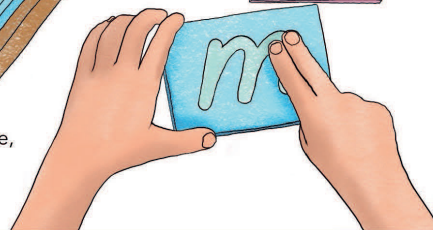
Tactile

Plaque de bois ou de carton
avec lettres en papier à pincer



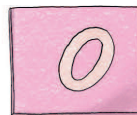
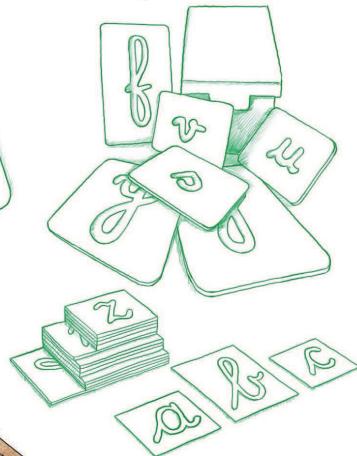
Continuité

Associer le geste à la lettre,
puis à sa prononciation



Mémoire kinesthésique

Associer un geste à une sensation



Le jeu, école de la vie

En prenant le jeu comme outil d'apprentissage, l'hypothèse qu'il puisse constituer une pédagogie à part entière nous invite à repenser en profondeur notre conception de l'éducation. Dans un monde où l'éducation formelle est souvent perçue comme rigide et contraignante, le jeu se pose en alternative engageante et libératrice. Intégrer le jeu dans les processus éducatifs permet de placer l'enfant au centre de son apprentissage, en lui offrant un espace d'exploration, d'expérimentation et d'épanouissement.

Cette réflexion s'inscrit dans la lignée des critiques formulées par Ivan Illich, philosophe et figure importante de la critique de la société industrielle, dans ses écrits sur le système éducatif institutionnalisé. Pour lui, « ~~C'est sorti de l'école, ou en dehors, que tout le monde apprend à vivre, apprend à parler, à penser, à aimer, à sentir, à jouer, à jurer, à se débrouiller, à travailler~~⁵³ ». Illich prônait pour une éducation décentralisée, où l'apprentissage se déroule en dehors des murs de l'école, dans la vie quotidienne. Selon lui, chaque expérience peut devenir une leçon précieuse, et les réseaux d'apprentissage autonomes et personnalisés offrent une alternative enrichissante à la rigidité des systèmes traditionnels.

Dans cette perspective, le jeu prend une place centrale, car il valorise la curiosité naturelle des enfants et leur capacité innée à apprendre d'eux-mêmes. Le jeu ne se limite pas à la simple reproduction de savoirs ou de gestes acquis ; il est un espace de création, d'exploration et de transformation.

53. ILLICH, Ivan., *Une société sans école*, Éditions points, collection essai, 1971, p.57.

En jouant, les enfants interagissent activement avec leur environnement, construisent leurs propres connaissances et développent des compétences essentielles pour comprendre le monde qui les entoure.

54. Apprentissages acquis en dehors des cadres formels institutionnels (ex : l'école).

55. BROUGÈRE, Gilles., *Les jouets et la rhétorique de l'éducation*, Éditions Champ Social, Collection Le sociographe, n° 41, 2013, p.82.

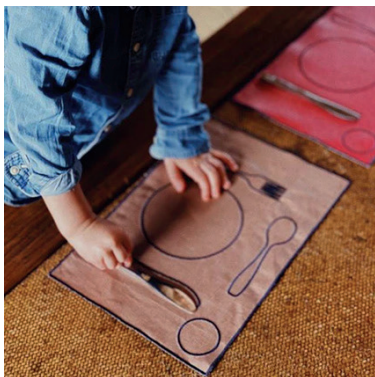
Cette conception rejoint les idées développées par Brougère sur l'*éducation informelle*⁵⁴. Selon lui, tout environnement et toute expérience peuvent devenir des sources d'apprentissages significatifs. Comme il l'affirme: « *Tout jouet, sous réserve qu'il permet un jeu effectif, est de fait éducatif*⁵⁵. »

Dans cette perspective, le jeu occupe une place centrale en tant qu'espace de liberté et d'expérimentation. Chaque jouet devient un outil éducatif susceptible de nourrir la curiosité et la créativité des enfants. Par exemple, un jeu de construction stimule non seulement l'imagination, mais développe également la motricité fine et les compétences spatiales.

Adopter le jeu comme une pédagogie à part entière ouvre de nouveaux horizons pour repenser l'apprentissage. Cela nous pousse à libérer l'éducation des contraintes institutionnelles, souvent trop rigides, pour valoriser les expériences directes et autonomes. En offrant aux enfants un environnement riche en opportunités et en possibilités ludiques, nous leur permettons de grandir en devenant curieux, engagés et confiants, prêts à explorer le monde avec enthousiasme.

Le jeu, en effet, constitue un véritable levier pour l'éducation. En l'intégrant pleinement dans les pratiques pédagogiques, il est possible de transformer l'apprentissage en une expérience dynamique, engageante et inclusive, où les enfants ne sont plus de simples récepteurs, mais des co-acteurs de leur propre éducation.

Cependant, malgré ses nombreux avantages, cette approche ludique n'est pas sans défis. L'une des principales limites de l'éducation informelle, dont le jeu fait partie, réside dans son caractère imprévisible. Elle repose sur un apprentissage latent, qui peut se produire ou non, en fonction de divers facteurs. La participation de l'enfant, par exemple, est essentielle, mais elle dépend fortement de son engagement dans l'activité.



Maria Montessori, *Set de table Montessori*,
1907, Association Montessori Internationale, Italie,
Outil pédagogique favorisant l'autonomie des enfants pendant
les repas.

Photo: Ma vie pratique



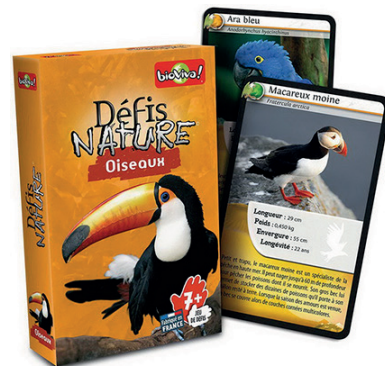
Herbier,
XIXe siècle, Outil pédagogique, France, Collection de plantes
séchées pour l'enseignement botanique ou pour la collection
personnelle de l'enfant.

Photo : Radio France - Océane Zitouni



Fernand Nathan, *Jeux éducatifs*,
1925, Éditions Nathan, France, Premier éditeur de jeux
éducatifs français. Il a créé des jeux sur de multiples thèmes.

Photo: Olivier Parisot



Bioviva, *Désifs Nature*,
2000s, Bioviva, France, Jeux de cartes éducatifs à collectionner
sur différents thèmes (animaux, minéraux, pays...).
Stimule la curiosité et la découverte de manière interactive.

Photo : Bioviva



Le jeu, école de la vie



Ole Kirk Christiansen, *Briques Lego*, 1958, Lego Group, Danemark, Système de construction modulaire révolutionnaire permettant une infinité de création possible.

Photo : Lego



Markus Persson (Notch), *Minecraft*, 2011, Mojang Studios, Stockholm, Suède, Jeu de construction et survie en monde ouvert. Offre un environnement d'apprentissage informel riche, développant créativité, résolution de problèmes et collaboration

Photo : Minecraft - Mojang / Microsoft



Chroni

Le jeu, école de la vie

Chroni

Comparaison

Estimer la date d'un élément par rapport aux autres placés dans la frise chronologique



Informations

Courtes descriptions des événements (Lieu, contexte, acteurs...)



Déclinaisons

Variétés de thèmes à ranger chronologiquement. Monuments, femmes célèbres, arts, France...



Histoire

Pour apprendre l'histoire de manière ludique

Les trésors cachés du jeu

03

*Dans l'intimité de leurs jeux, j'ai vu des enfants se rencontrer
et s'unir. Leurs rires résonnent comme une mélodie
joyeuse, chaque note tissant un lien précieux. Chaque défi
les pousse à aller plus loin, à découvrir leurs talents
cachés. Quand l'un d'eux hésite, les autres tendent la main pour
l'aider à avancer, ils lui montrent qu'il peut essayer, encore.
Dans le jeu il y a des règles, les tricheurs sont écartés.
Les règles que nous formons ensemble apportent une clarté
rassurante dans le tumulte du jeu. Chaque partie devient
une leçon sur le partage et la confiance.*

Curiosité et motivation :
les graines du savoir

Les enfants possèdent une curiosité naturelle innée, qui se manifeste dès leurs premiers mois de vie. Cette force psychologique constitue un moteur essentiel pour explorer leur environnement, observer et interagir avec le monde qui les entoure. Sur le plan psychologique, cette quête de connaissance est fondamentale pour leur développement cognitif et émotionnel. Elle les pousse à poser des questions, à chercher des réponses et à établir des connexions entre différentes expériences.

Ce désir d'apprendre nourrit leur imagination et stimule leur créativité, se traduisant par des comportements d'exploration tels que toucher, manipuler et expérimenter. Attirés par les nouveautés et les défis, les enfants cherchent instinctivement à comprendre comment les choses fonctionnent, démontrant une curiosité insatiable envers leur environnement.

C'est dans cette dynamique que le jeu s'impose comme un outil pédagogique efficace, exploitant pleinement cette curiosité naturelle. En offrant un espace d'apprentissage actif et engageant, le jeu permet aux enfants de découvrir par eux-mêmes, tout en développant des compétences essentielles. Il transforme leur envie d'explorer en une expérience structurée, leur permettant de tester des hypothèses, de résoudre des problèmes et d'apprendre de manière active et engageante.

Maria Montessori a été l'une des premières pédagogues à reconnaître l'importance fondamentale de la curiosité naturelle chez l'enfant. Elle décrit l'enfant comme un *explorateur sensoriel*, capable d'assimiler des connaissances de manière instinctive

grâce à ce qu'elle appelle l'esprit absorbant. Selon Montessori, les enfants apprennent mieux lorsqu'ils ont la liberté d'explorer et de manipuler des objets, car cette approche active répond à leur besoin inné de découvrir et de comprendre le monde.

L'un des concepts clé de sa méthode est celui des périodes sensibles, ces moments spécifiques où les enfants sont particulièrement réceptifs à certains apprentissages. Ces fenêtres d'opportunité, où l'intérêt et la capacité d'apprentissage convergent, doivent être nourries par un environnement adapté et stimulant. Comme elle l'explique : *« Les caprices de la période sensible sont l'expression extérieure de besoins insatisfaits⁵⁶. »* Cette observation met en lumière la nécessité pour les éducateurs de reconnaître et d'accompagner ces phases critiques, afin de répondre aux besoins profonds de l'enfant.

56. MONTESSORI, Maria., *L'enfant*, Éditions Litos, 2022, p.84.

En respectant ces périodes sensibles, les éducateurs peuvent véritablement soutenir l'épanouissement naturel de l'enfant, en lui offrant des opportunités adaptées à son développement. Montessori insiste sur l'importance d'un environnement préparé, où les enfants peuvent suivre leur curiosité et progresser à leur propre rythme. Cette approche favorise non seulement l'apprentissage, mais aussi l'autonomie et la confiance en soi, éléments essentiels pour un développement harmonieux.

Maurice Percheron, docteur en médecine, a également souligné le rôle central du jeu dans l'éveil de la curiosité naturelle des enfants et la construction de leur intelligence. Selon lui, *« Le jeu est sans doute ce qu'il y a de plus important*

dans le premier cinquième de la vie. C'est une nécessité animale, une fonction ampli d'exigence [...] il satisfait l'effectivité aussi, bien que le muscle, il explore l'avenir par la curiosité et l'expérimentation⁵⁷», car il offre aux enfants un moyen unique d'explorer et de comprendre le monde qui les entoure.

57. PERCHERON, Maurice., *La psychologie de l'enfant*, Éditions Payot, 1951, p.74.

À partir de 6 ans, les enfants entrent dans le *stade des opérations concrètes*⁵⁸, une phase clé du développement cognitif où le jeu devient un levier privilégié pour acquérir des compétences logiques et sociales. Piaget a élaboré une classification des jeux en fonction des stades de développement, illustrant comment le jeu de rôle et les jeux de société répondent à des besoins spécifiques d'apprentissage à cet âge.

58. 3ème stade du développement de l'enfant développé par Jean Piaget.

Comme il l'affirme, « *Le jeu est donc, sous ces deux formes essentielles d'exercice sensori-moteur et de symbolisme, une assimilation du réel à l'activité propre*⁵⁹ », permettant aux enfants d'expérimenter des situations sociales, d'affiner leur compréhension des relations humaines et de développer des compétences d'adaptation. À travers le jeu, les enfants explorent activement leur environnement, testent des idées et résolvent des problèmes, ce qui stimule non seulement leur curiosité innée, mais aussi leur engagement dans un apprentissage actif et enrichissant.

59. PIAGET, Jean., *Psychologie et pédagogie*, Éditions PUF, 1994, p.212.

Une autre théorie particulièrement intéressante dans le cadre de la curiosité naturelle est la *théorie du flow*, développée par Mihaly Csikszentmihalyi, un psychologue hongrois.

Cette théorie décrit un état mental optimal dans lequel une personne est entièrement absorbée par une activité. Dans cet état, la concentration atteint son apogée, la perception du temps s'altère et la conscience de soi s'efface, laissant place à une profonde satisfaction intrinsèque.

Le *flow* se produit lorsque les compétences d'une personne correspondent parfaitement au niveau de difficulté du défi proposé. Ce subtil équilibre entre une tâche trop facile (qui entraîne l'ennui) et un défi trop difficile (source de frustration) est essentiel pour maintenir cet état optimal.

Dans le contexte éducatif, le jeu offre une opportunité privilégiée d'atteindre cet état de *flow*. En proposant des activités engageantes et adaptées aux compétences des enfants, le jeu favorise une concentration et un engagement total. Cet état de *flow* amplifie non seulement leur curiosité naturelle, mais aussi leur capacité à persévérer, à résoudre des problèmes.

Au-delà de ses bienfaits cognitifs, le *flow* contribue également au bien-être, en permettant de transcender le stress et l'ennui tout en transformant chaque tâche en une opportunité de croissance personnelle.

Lorsqu'un enfant joue, il semble plonger dans un état de concentration intense. Comment expliquer cette attitude ?

Le jeu crée un environnement immersif qui capte l'attention des joueurs, les incitant à se focaliser sur des objectifs spécifiques. De nombreux jeux exigent des stratégies complexes et des prises de décision rapides, demandant une concentration soutenue pour anticiper les actions des autres joueurs et planifier ses propres mouvements.

Prenons l'exemple des jeux de société : les joueurs doivent mémoriser des règles, suivre des instructions et gérer plusieurs éléments en simultané. Ces exigences renforcent leur capacité à se concentrer et à maintenir leur attention sur une tâche précise. De plus, le caractère ludique du jeu génère un plaisir intrinsèque, qui motive les enfants à s'investir pleinement dans l'activité. Cette motivation réduit les distractions extérieures et favorise une attention prolongée, créant ainsi une expérience d'apprentissage engageante et enrichissante.

Cette réflexion trouve écho dans l'ouvrage « *Pour une écologie de l'attention*⁶⁰ », dans lequel Yves Citton, théoricien, chercheur et philosophe, propose une réflexion sur la gestion de nos ressources attentionnelles dans un monde hyper-connecté. Il souligne l'importance de rediriger notre attention de manière consciente et collective. Le jeu, dans ce contexte, apparaît comme un outil précieux pour cultiver une attention active et concentrée.

60. CITTON, Yves., *Pour une écologie de l'attention*, Éditions du Seuil, 2014.

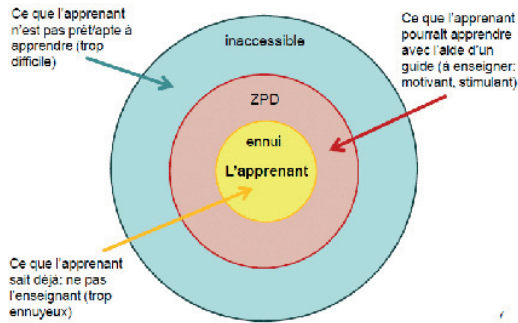
Une autre théorie clé pour expliquer l'attrait pour le jeu est la théorie de l'autodétermination (TAD), développée par Edward Deci et Richard Ryan, psychologues et professeurs de psychologie américain. Cette théorie met en avant trois besoins psychologiques fondamentaux :

- *L'autonomie*, qui permet aux individus de se sentir maîtres de leurs choix, favorisant un engagement authentique,
- *La compétence*, qui renforce la confiance en soi à travers la maîtrise de défis
- *Les relations sociales*, qui soutiennent le sentiment d'appartenance et d'interaction significative avec les autres.

Satisfaire ces besoins est essentiel pour stimuler la motivation intrinsèque et le bien-être. Le jeu, en offrant des choix libres, des défis stimulants et des opportunités d'interaction sociale, répond parfaitement à ces besoins.

En somme, le jeu s'impose comme un catalyseur puissant pour exploiter la curiosité naturelle des enfants. En intégrant les principes de Montessori, Piaget, Citton, ainsi que les théories du flow et de l'autodétermination, il devient évident que le jeu constitue une approche éducative incontournable. Il favorise un apprentissage actif, l'autonomie et le développement global des compétences, tout en répondant aux besoins fondamentaux des enfants de manière engageante et épanouissante.

Curiosité et motivation : les graines de la connaissance



Lev Vygotsky, *Zone proximale de développement (ZPD)*,
Début 20e siècle, URSS, Théorie sur l'apprentissage optimal
des enfants avec aide appropriée.

Photo : Insaf Farah



Maria Montessori, *Sac stéréognostique*,
Début 20e siècle, Matériel Montessori, Monde, Outil sensoriel
pour développer le toucher et la reconnaissance des
formes. Stimule curiosité par exploration tactile



Cabinet de curiosités miniature,
21e siècle, Monde,
Activité ludique d'exploration et de collection
pour enfants. Stimule la curiosité naturelle et encourage
l'apprentissage par la découverte

Photo : Gipsylbiza



Collection de minéraux,
19ème siècle, France, Coffret en bois pour enseignement
scientifique. Éveille la curiosité des élèves pour les sciences
naturelles et encourage l'exploration tactile et visuelle.

Photo: Atelierlatrouaille



Boaz Cohen et Sayaka Yamamoto, *The Mixed Animals*, 2014, BCXSY, Amsterdam, Jouets en peluche magnétiques interchangeables. Ces créatures personnalisables stimulent l'imagination des enfants, encourageant l'exploration ludique et la découverte de nouvelles possibilités.



Maria Montessori, *Boîtes à odeurs*, 1907, Matériel pédagogique Montessori, Italie, Activité sensorielle développant la reconnaissance olfactive. Cette activité ludique stimule la curiosité naturelle des enfants, les encourageant à explorer et à découvrir de nouvelles odeurs, tout en renforçant leur motivation à apprendre.



Naturalistes amateurs, *Terrarium boîte à insectes*, 2000s, Boutiques spécialisées, France, Habitat d'observation et d'élevage pour insectes. Utilisé par les éducateurs souhaitant enseigner la biologie des insectes en stimulant la curiosité des enfants.

Puzzle

Curiosité et motivation : les graines de la connaissance



Casse têtes
Puzzle 3D

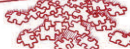
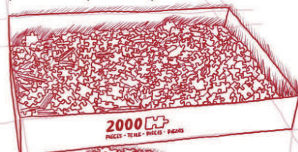


Encastremnts
Pour les plus jeunes

Gérer le flow
Entre frustration et ennui



Grands puzzles
Beaucoup de pièces,
pour les plus experts



Aktiser la curiosité
Excitation de finir le puzzle



Du "je" au "nous"

Dans les sociétés primitives de chasseurs-cueilleurs, le besoin des autres n'était pas qu'une question de compagnie, mais représentait une nécessité vitale pour la survie du groupe. La coopération dans des activités comme la chasse, la cueillette et la protection mutuelle contre les prédateurs a forgé les bases de notre instinct social. Ce qui n'était au départ qu'une stratégie de survie s'est progressivement transformé en un besoin fondamental d'interactions et de liens sociaux.

Aujourd'hui, bien que moins crucial pour la survie immédiate, cet instinct social demeure essentiel pour notre bien-être et notre développement. Chez l'enfant, cette évolution s'exprime à travers son processus de socialisation. D'abord centré sur ses parents pour satisfaire ses besoins primaires, l'enfant élargit peu à peu son horizon vers le monde extérieur, utilisant le jeu comme un moyen privilégié d'interagir avec ses pairs et d'apprendre.

Comme le souligne l'observation de Jean Chateau :
«Les plus jeunes enfants restent isolés: ce n'est que vers 4 ans qu'apparaissent les premiers groupes de deux, et il faut attendre les environs de 5 ans pour que se manifeste réellement le besoin de compagnons de jeu⁶¹.»

Jusqu'à l'âge de 6 ans environ, les enfants montrent une certaine préférence pour le jeu solitaire ou parallèle, dans lequel ils jouent côte à côte sans véritable interaction directe avec leurs pairs. Ce comportement reflète leur progression naturelle vers une socialisation plus active, marquée par la découverte et l'intégration des règles sociales.

61. CHATEAU, Jean., *Le jeu et l'enfant*, Éditions Armand Colin, Collection Scarabée, 1980, p.57.

62. CAMPAGNE, François., *Le jouet, l'enfant, l'éducateur, Rôles de l'objet dans le développement de l'enfant et le travail pédagogique*, Éditions Privat, 1989, p.46.

Comme nous l'avons vu, le jeu constitue un moyen privilégié de faciliter la communication, en particulier pour les enfants timides ou ceux qui rencontrent des difficultés à s'exprimer verbalement. En offrant un cadre moins intimidant, le jeu crée des opportunités d'interaction, permettant aux enfants de tisser des liens et de ne communiquer autrement que par le langage verbal. Il ouvre ainsi des portes à la socialisation pour tous les enfants, quelles que soient leurs *prédispositions naturelles*.

À travers le jeu, l'enfant découvre et expérimente les fondements de la vie en société et du vivre-ensemble. Comme le souligne Francis Campagne, un éducateur français: **«Le jouet possède une autre dimension socialisante : il permet la rencontre de l'autre (...). Son potentiel convivial fait que les joueurs se rencontrent, mettent en commun leur activité et apprennent la coexistence avec tout ce qu'elle comporte⁶².»**

Le jeu accompagne naturellement l'apprentissage des compétences sociales chez l'enfant. Les jeux symboliques, comme jouer à *la maîtresse*, permettent d'explorer des rôles sociaux et d'interpréter les comportements d'autrui. Les jeux coopératifs encouragent la collaboration et le partage pour atteindre un objectif commun. Les jeux de stratégie introduisent des notions de planification et de négociation, aidant l'enfant à gérer les conflits et développer des compétences sociales complexes. Cette progression s'adapte aux différentes phases de croissance, offrant un cadre ludique pour son développement social.

Du "je" au "nous"

Chacun de ces types de jeux contribue à renforcer des compétences sociales déterminantes pour la vie en communauté. Le jeu agit ainsi comme une véritable école de la vie sociale, préparant les enfants à devenir des membres actifs et empathiques de la société.

Après avoir découvert le *jouer ensemble*, les enfants progressent naturellement vers l'*apprendre ensemble*, développant ainsi une culture d'entraide et de coopération dans l'apprentissage. Cet instinct d'entraide est au cœur du concept d'*éducation par les pairs*, mis en avant par des psychologues comme Chateau. Le jeu, par sa nature collaborative, constitue un terrain d'application privilégié pour cette approche.

Angeline Stoll Lillard, professeur de psychologie à l'Université de Virginie, souligne dans son livre «*Montessori, une révolution pédagogique soutenue par la science*⁶³» que les enfants apprennent mieux lorsqu'ils enseignent à leurs pairs. Cette dynamique d'apprentissage mutuel favorise non seulement l'assimilation des connaissances, mais aussi le développement de compétences sociales et communicatives. Elle crée un cercle vertueux où coopération et apprentissage se renforcent mutuellement, offrant aux enfants une expérience d'apprentissage active et épanouissante.

63. LILLARD STOLL, Angeline., *Montessori, une révolution pédagogique soutenue par la science*, Éditions Broché, 2018.

64. POUSSIN, Charlotte., 3 minutes pour comprendre, 50 principes clés de la pédagogie Montessori, Éditions Le courrier du livre, 2019, p.76.

65. CAMPAGNE, Francis., Le jouet, l'enfant, l'éducateur, Rôles de l'objet dans le développement de l'enfant et le travail pédagogique. Éditions Privat, 1989, p.46.

Maria Montessori met l'accent sur l'importance de ces interactions entre pairs pour le développement de l'empathie. Selon elle, **« Les enfants de cet âge n'aiment plus être seuls, et c'est cet instinct grégaire qui les entraîne et leur donne les qualités nécessaires à la vie sociale⁶⁴ »**. Le jeu en groupe offre une occasion unique aux enfants de se mettre à la place de l'autre, de comprendre différents points de vue et de développer une sensibilité aux émotions d'autrui.

Le jouet, et notamment le doudou, est souvent le premier objet que l'enfant possède, marquant ainsi le début de son rapport à la propriété. Posséder ses propres jouets ou utiliser ceux partagés au sein de la communauté constitue une étape essentielle dans son développement. Comme le souligne Francis Campagne, **« À travers le jeu, l'enfant expérimente le don, le prêt et le délicat concept de propriété⁶⁵ »**.

Cette expérience ludique joue un rôle crucial dans l'intégration des notions de responsabilité personnelle et collective. Lorsque l'enfant prend soin de ses propres jouets, il apprend la valeur de la possession et du respect de ses biens. Ces interactions autour des jouets partagés permettent de développer un respect pour les biens communs. L'enfant découvre ainsi la responsabilité partagée et les règles implicites du *vivre-ensemble*. À travers le jouet, l'enfant est initié aux principes fondamentaux de la vie en communauté, allant bien au-delà du simple plaisir de jouer.

Du "je" au "nous"

Dans le jeu, l'enfant expérimente la règle et les enjeux qui en découlent. En s'engageant dans des jeux structurés, les enfants intériorisent l'importance des règles. Ils apprennent à les respecter non par soumission aveugle, mais par compréhension de leur utilité pour le bien commun. Cette expérience les prépare à accepter et à respecter les normes sociales développant ainsi leur sens de l'éthique et de la responsabilité collective. Comme le souligne Piaget, ce processus contribue à *former la raison* de l'enfant. En apprenant à collaborer, à négocier et à comprendre les autres à travers le jeu, l'enfant construit les bases d'une citoyenneté éclairée et empathique.



Ludothèque, Vauréal
1970s, Association des Ludothèques Françaises, France,
Équipement culturel dédié au jeu et aux jouets.
Les ludothèques sont une occasion de prendre soin
d'un matériel commun.

Photo : Yves Lemaître



"Pouce",
Terme de métacommunication du vocabulaire ludique enfantin,
servant à marquer des pauses tout en préservant l'intégrité
du jeu.



Wolfgang Warsch, *The Mind*, 2018,
Nürnberger-Spielkarten-Verlag, Allemagne, Jeu coopératif
basé sur l'intuition et la synchronisation silencieuse.

Photo : Le passe-temps



Matt Leacock, *Pandemic*,
2008, Z-Man Games, États-Unis, Serious Game, Jeu coopératif
de lutte contre des épidémies mondiales.

Photo: Librairie Martelle

Du "je" au "nous"



Jeu de balançoire à bascule "tape-cul",
Années 1950, France, Balançoire traditionnelle pour deux enfants en équilibre. Jeu coopératif où il est difficile de jouer seul.

Photo : Georges Gillet



Anneliese Farkaschovsky, *Le Verger (Obstgarten)*,
1986, Haba, Allemagne, Jeu coopératif pour enfants dès 2 ans.
Le jeu encourage la coopération et l'apprentissage ludique pour les jeunes enfants.

Photo: La boissellerie



Pokémon, Cartes à collectionner,
1996, The Pokémon Company, Japon, Phénomène culturel basé sur l'échange et la collection.

Photo : LaGazette - SaintQuentinEnYvelines



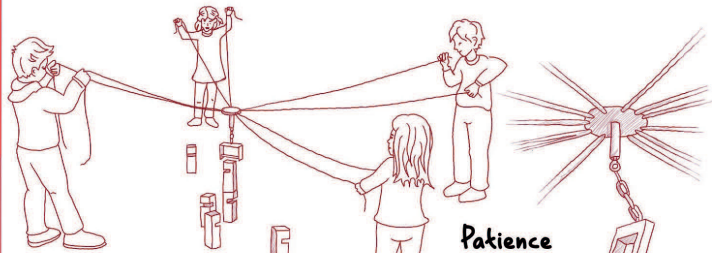
Taboo,
1989, Hasbro, États-Unis, Jeu d'ambiance coopératif où les joueurs devinent des mots sans utiliser des indices interdits. Favorise la communication.

Photo : Amazon

Tour de Fröbel

Du "je" au "nous"

Tour de Fröbel

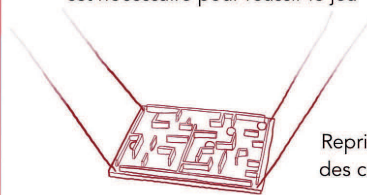


Collaboration

Jouer seul est impossible, la coopération est nécessaire pour réussir le jeu

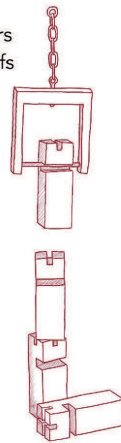
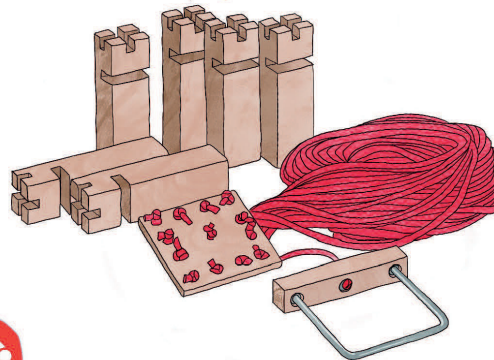
Patience

Empiler les tours à l'aide de l'étrier



Casse tête

Reprise du concept à travers des casses têtes collaboratifs



De l'ordre dans le chaos :
La magie des règles

Contrairement aux idées reçues, les enfants trouvent du réconfort dans l'ordre, notamment à travers les règles qui leur servent de repères. Ces structures, loin d'être contraignantes, leur offrent une organisation rassurante qui les aide à mieux gérer leurs activités et à se sentir en sécurité dans leurs interactions avec le monde. Ce besoin, profondément enraciné dans leur nature, joue un rôle essentiel dans leur capacité à comprendre leur environnement et à s'y adapter.

Maria Montessori souligne l'importance de cet aspect en affirmant que « *L'amour de la règle est une tendance profonde de l'âme infantile, les enfants trouvent un réconfort dans les structures et les routines, car elles leur offrent un cadre sécurisant pour explorer*⁶⁶. » Cette relation étroite entre l'ordre extérieur et le développement intérieur révèle comment les règles, lorsqu'elles sont adaptées, peuvent stimuler l'autonomie, la confiance et l'équilibre émotionnel de l'enfant.

Jean Château prolonge cette réflexion sur l'importance de la règle en la liant à l'ordre dans l'environnement de l'enfant. Il affirme que « *L'objet mis en ordre, c'est un objet que l'on retrouve*⁶⁷. » Un environnement ordonné offre à l'enfant une base stable pour prédire, planifier et agir avec assurance, contribuant ainsi à la construction de son identité et au développement de ses compétences.

66. MONTESSORI, Maria., *L'enfant*, Éditions Litos, Desclée de Brouwer, 2022, p.99.

67. CHATEAU, Jean., *Le jeu et l'enfant*, Éditions Armand Colin, Collection Scarabée, 1980, p.82.

68. *ibid.* p.82.

Dans cet espace structuré, l'enfant développe non seulement son autonomie, mais aussi sa confiance en lui. Comme l'explique Château, « *Mettre de l'ordre dans le monde, c'est disposer le monde en fonction de mes gestes futurs*⁶⁸ ». À travers le jeu, l'enfant développe également ses capacités cognitives, sociales et émotionnelles. Ce processus pose les bases d'un développement harmonieux et équilibré, où chaque règle devient une étoile directrice, guidant l'enfant vers une compréhension plus profonde et structurée du monde qui l'entoure.

Le jeu apparaît ainsi comme un vecteur essentiel pour répondre au besoin inné d'ordre chez l'enfant. En offrant un cadre structuré mais flexible, il lui permet d'explorer, d'expérimenter et de s'approprier son environnement de manière engageante et constructive.



Jeu d'échecs,
Moyen Âge, Jeu de stratégie opposant deux joueurs
sur un échiquier. Ensemble de 32 pièces
avec des déplacements définis.



Pieter Brueghel l'Ancien, Jeux d'enfants,
1560, Kunsthistorisches Museum, Autriche,
Tableau représentant 230 enfants jouant librement,
symbole de liberté et de chaos

Photo: Wikipédia



Jacques à dit,
Moyen Âge, Culture populaire, France,
Jeu collectif stimulant l'écoute et les réflexes, où les joueurs
doivent suivre précisément les instructions sous peine
d'élimination.



Culture populaire, *1,2,3 Soleil,*
Années 1990s, France, Jeu de groupe où les joueurs ne doivent
pas bouger devant le maître du jeu. Le jeu développe
la concentration, l'écoute, la patience et le contrôle moteur
des enfants.



Billes

L'ordre dans le chaos : la magie des règles



Billes

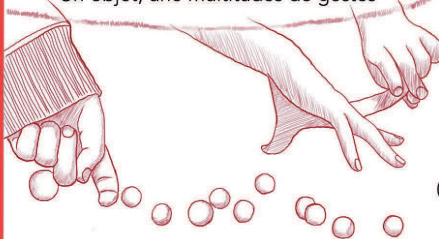
Règles

Une multitudes de règles
et de possibilités



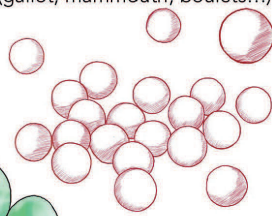
Gestes

Un objet, une multitudes de gestes



Collection

Formes et couleurs variés
(gallot, mammouth, boulets...)



Apprivoiser l'échec,
cultiver la réussite

Le jeu offre un cadre unique hors du monde réel. Il se déroule dans un espace-temps distinct de la réalité quotidienne. Ces citations de Roger Caillois et Johan Huizinga illustrent cette idée : « *Il est essentiellement une occupation séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence, et accomplie en général dans des limites précises de temps et de lieu*⁶⁹ », « *La sphère du jeu, les lois et coutumes de la vie courante n'ont pas de valeur. Nous sommes et nous agissons "autrement". Cette abolition temporaire du "monde" habituel apparaît couramment dans toute sorte de jeux*⁷⁰. »

69. CAILLOIS, Roger., *Les jeux et les hommes, Le masque et le vertige*, Éditions Gallimard, Collection Folio Essais, 1958, p.37.

70. HUIZINGA, Johan., *Homo ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu*, Éditions Gallimard, collection Tel, 1951, p.30.

Le jeu crée un espace unique où les conséquences des actions restent confinées à l'univers ludique, sans impact direct sur la vie réelle de l'enfant. Cette caractéristique essentielle permet à l'enfant d'explorer, d'expérimenter, et même de commettre des erreurs sans la crainte paralysante de l'échec.

Contrairement à l'apprentissage *formel*, souvent marqué par la pression des notes et les conséquences associées aux erreurs, le jeu offre un environnement où l'expérimentation est encouragée. L'erreur devient une opportunité d'apprentissage plutôt qu'une source de sanction ou de jugement.

Comme le souligne Donald Winnicott, « *C'est en jouant, et seulement en jouant, que l'individu, enfant ou adulte, est capable d'être créatif et d'utiliser sa personnalité tout entière*⁷¹. »

71. WINNICOTT, W, Donald., *Jeu et réalité, L'espace potentiel*, Éditions Gallimard, Collection Folio Essais, 1971, p.68.

72. VYGOTSKI, Lev., extrait de la conférence, *Le jeu et son rôle dans le développement psychique de l'enfant*, Institut Pédagogique de Léninegrad, 1966, Éditions Voprosi Psikhologii, p. 74.

73. WINNICOTT, W, Donald., *Jeu et réalité, L'espace potentiel*, Éditions Gallimard, Collection Folio Essais, 1971, p.10.

74. MONTESSORI, Maria., *L'enfant dans sa famille*, Éditions Broché, 2007, citée par POUSSIN, Charlotte., *3 minutes pour comprendre, 50 principes clés de la pédagogie Montessori*, Éditions Le courrier du livre, 2019, p.148.

Lev Vygotski souligne à cet égard que **« dans le jeu, l'enfant est toujours au-dessus de son âge moyen, au-dessus de son comportement quotidien⁷² »**. Cette capacité à se projeter dans des situations fictives, dégagées des contraintes du monde réel, permet à l'enfant de développer progressivement sa confiance et ses compétences.

Cette absence de conséquences réelles transforme la peur de l'échec en une expérience d'apprentissage positive. Comme le note Winnicott, **« Le jeu est essentiellement satisfaisant. Cela est vrai même quand il conduit à un degré élevé d'angoisse⁷³ »**. Tant que cette angoisse reste gérable, elle devient partie intégrante de l'expérience ludique, aidant l'enfant à apprivoiser le stress et la frustration dans un cadre sécurisé.

Ainsi, le jeu convertit la menace de l'échec en une source d'adrénaline recherchée, offrant un espace unique pour le développement personnel et l'apprentissage.

Partant de ce principe, Maria Montessori a développé un matériel pédagogique innovant basé sur le principe de l'autocorrection, permettant à l'enfant d'apprendre à se corriger par lui-même, sans intervention directe d'une figure d'autorité. À travers des activités telles que les emboîtements de cylindres, où chaque cylindre doit trouver sa place précise sous peine de ne pas entrer ou de flotter, l'enfant est invité à essayer, observer et recommencer. Comme le souligne Montessori : **« Nous devons aider l'enfant à se défaire de ses défauts sans lui faire percevoir sa faiblesse⁷⁴ »**.

Ce système d'autocorrection reproduit l'excitation propre au jeu en éliminant les risques et la peur du jugement. Comme l'affirme Maria Montessori, *« L'autocorrection maintient actif et stimule la recherche. La correction extérieure interrompt la réflexion, peut détourner la motivation et décourager »*⁷⁵. Cette observation illustre à quel point permettre à l'enfant de corriger ses erreurs favorise un engagement actif dans l'apprentissage. Ce processus développe également sa capacité à résoudre les problèmes de manière autonome, renforçant ainsi son indépendance et sa confiance en soi.

Lorsque quelqu'un d'autre corrige les erreurs de l'enfant, il risque de perdre l'exaltation de découvrir et de rectifier seul, sans crainte de jugement. Cette intervention extérieure peut également nuire à son goût pour l'effort, instaurant une habitude de passivité et une attente de validation extérieure. Comme le souligne Ivan Illich, *« Nous sommes tous prisonniers du système scolaire, si bien qu'une croyance superstitieuse nous aveugle, nous persuade que le savoir n'a de valeur que s'il nous est imposé, puis nous l'imposerons à d'autres (production et reproduction du savoir) »*⁷⁶.

Cette critique du système éducatif traditionnel met en lumière l'importance de redonner à l'enfant un rôle actif dans son apprentissage.

De plus, le jeu offre un espace où l'enfant peut répéter une action autant de fois qu'il le souhaite, sans jugement extérieur. *« La répétition permet à la connaissance de s'ancrer dans le cerveau, surtout lorsque les épisodes de travail sont distribués de manière à éviter fatigue et saturation »*⁷⁷.

75. POUSSIN, Charlotte., 3 minutes pour comprendre, 50 principes clés de la pédagogie Montessori, Éditions Le courrier du livre, 2019, p.92.

76. ILLICH, Ivan., Une société sans école, Éditions points, collection essai, 1971, p.85.

77. POUSSIN, Charlotte., 3 minutes pour comprendre, 50 principes clés de la pédagogie Montessori, Éditions Le courrier du livre, 2019, p.94.

Cette répétition sans conséquence permet à l'enfant de perfectionner ses compétences et de gagner en confiance, réduisant progressivement la peur de l'échec.

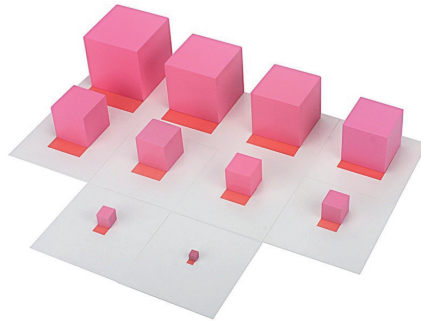
78. CHATEAU, Jean., *Le jeu et l'enfant*, Éditions Armand Colin, Collection Scarabée, 1980, p.15.

En outre, le jeu aide à déplacer l'attention de l'enfant du résultat final vers le processus lui-même comme le souligne Jean Château, « ~~Ce qui plaît à l'enfant, c'est moins le résultat en lui-même que le fait qu'IL a produit ce résultat. L'activité de jeu se détache ainsi de l'objet qui n'est plus qu'une occasion d'obtenir un certain résultat, un instrument~~⁷⁸. »

Cette focalisation sur le processus plutôt que sur l'objectif réduit considérablement la peur de l'échec. Cette vision du jeu comme un espace favorisant l'essai, l'erreur et la répétition d'un apprentissage met en lumière son rôle fondamental dans le développement de l'enfant.



Apprivoiser l'échec, cultiver la réussite



Maria Montessori, *Cartes de contrôle*, 1907, Matériel pédagogique Montessori, Italie, Outil d'auto-correction et d'apprentissage autonome.



Ardoise d'écolier, XIXe siècle, France, Tablette portable pour apprentissage scolaire. Permet d'écrire et d'effacer.

Photo : Ma valise en carton



Jean Duns Scot, *Bonnet d'âne*, XIIIe siècle, Monde scolaire, France, Couvre-chef pointu initialement symbole d'intelligence, devenu un instrument de punition.

Photo : Le Bonnet d'âne, Jean Geoffroy, 1880.

		8		1				9
6		1		9		3	2	
	4			3	7			5
	3	5			8	2		
		2	6	5		8		
		4			1	7	5	
5			3	4			8	
	9	7		8		5		6
1				6		9		

Sudoku, Jeu de logique numérique, 1979, Dell Magazine, États-Unis, Puzzle de réflexion basé sur la logique et les chiffres dont la règle du jeu permet l'auto-correction.



Apprivoiser l'échec, cultiver la réussite



Maria Montessori, *Boîte de tri*,
Début 20e siècle, Matériel pédagogique, Monde, Outil éducatif
pour développer logique et motricité fine, dont la règle du jeu
permet l'auto-correction.

Photo: Wesco



Primo Toys, *Cubetto*,
2016, Primo Toys, Londres, Royaume-Uni, Robot éducatif
en bois pour initier les enfants à la programmation.
Encourage l'apprentissage par essai-erreur, permettant
aux enfants de modifier facilement leurs programmes
et d'apprendre de leurs erreurs sans crainte.



Maria Montessori, *Tour Rose*,
Début 20e siècle, Pédagogie Montessori, Monde,
Outil éducatif sensoriel en 10 cubes de bois. Favorise
l'apprentissage par essai-erreur et l'autocorrection, l'enfant
identifiant visuellement ses erreurs sans intervention externe.

Photo: Blog Hop Toys



Tom van der Bruggen, *KAPLA*,
1987, Jeu éducatif, France, Planchettes en bois
pour constructions créatives sans fixation. Offre une liberté
totale de création, encourageant l'expérimentation sans crainte
d'échec, car chaque construction est une réussite en soi.



Cylindres

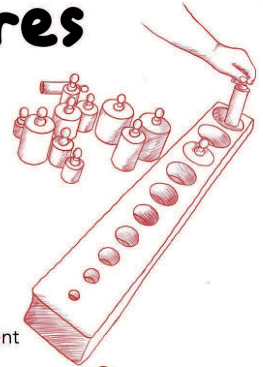
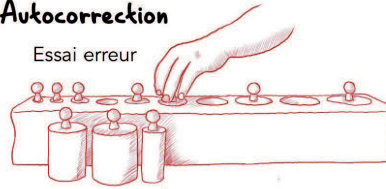
Apprivoiser l'échec, cultiver la réussite



Cylindres

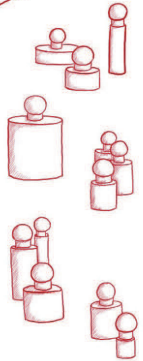
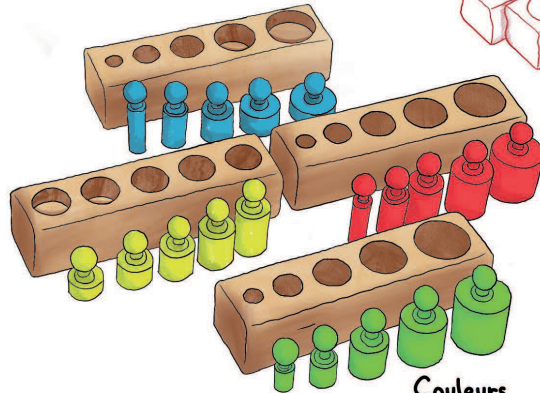
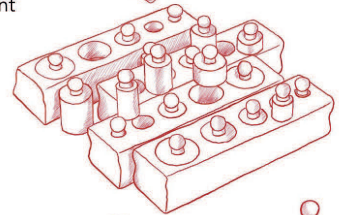
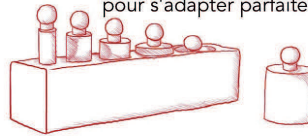
Autocorrection

Essai erreur



Droit à l'erreur

Chaque cylindre doit être ajusté précisément pour s'adapter parfaitement



Couleurs

Multiplés échelles
(hauteur, épaisseur, même contenance...)



Le jeu, à l'ère
du changement

04

*J'ai voyagé dans tant de mains d'enfants, chacune,
unique comme une empreinte. Certains me parlent
doucement, d'autres me font danser. Il y a ceux qui me dessinent
des histoires et ceux qui me chantent leurs rêves. J'ai vu
des yeux s'illuminer différemment face aux mêmes
jeux. Les esprits s'éveillent à leur propre rythme, comme
des fleurs s'ouvrant au soleil. Chaque enfant est
un monde à explorer, avec ses propres chemins d'apprentissage.
Imaginez un lieu où chaque coin résonne d'une invitation
différente. Ici, on apprend en touchant, là-bas en écoutant.
Plus loin, on découvre en bougeant. C'est un espace
où le jeu devient langage, où chaque objet raconte une histoire.
Dans ce jardin d'apprentissage, les différences s'épanouissent.
Les idées grandissent comme des plantes sauvages,
libres et belles dans leur diversité. C'est un endroit où chaque
enfant peut tracer son propre sentier, guidé par
sa curiosité naturelle. Venez, explorons ensemble
ce nouveau territoire où apprendre devient une aventure sur
mesure, une danse joyeuse au rythme de chacun.*

La symphonie
des différences

Dans un monde éducatif en constante évolution, où la diversité des apprenants est enfin reconnue comme une richesse plutôt qu'un défi, une nouvelle approche pédagogique émerge, mettant en exergue les rythmes uniques et les intelligences multiples de chaque enfant. Cette vision novatrice nous invite à repenser fondamentalement notre conception de l'apprentissage et de l'enseignement.

Imaginez une salle de classe où chaque enfant est perçu non pas à travers le prisme d'un *modèle standardisé*, mais comme un individu aux talents et aux besoins distincts. Un espace où le rythme d'apprentissage de chacun est respecté, où les différentes formes d'intelligence sont non seulement reconnues, mais également valorisées et cultivées. Dans cet esprit, des pédagogues visionnaires tels que Loris Malaguzzi et Howard Gardner ont tracé les contours d'une éducation plus inclusive et humaniste, en ouvrant la voie à une compréhension plus riche et nuancée du potentiel humain. Comme le soulignait l'ancienne directrice de l'ESAD Orléans, Jacqueline Febvre, *«Il ne s'agit pas de simplifier pour faire plus, mais surtout de trouver les pistes pour faire autrement»*⁷⁹.

Loris Malaguzzi, pédagogue italien et fondateur de l'approche Reggio Emilia dans les années 1960, a profondément transformé la vision de l'éducation de la petite enfance. Son célèbre manifeste des *100 langages de l'enfant* illustre la richesse et la diversité des moyens d'expression et d'apprentissage propres aux jeunes. Pour Malaguzzi, chaque enfant possède une multitude de langages qu'il s'agisse de l'art, du jeu, de la parole qui méritent d'être reconnus et cultivés.

79. Citation extraite de la conférence de FEBVRE, Jacqueline, *France design week, le simple le complexe et la métamorphose*, novembre 2024.

Cette approche novatrice place la créativité et l'expression personnelle au centre de l'éducation, en encourageant des environnements éducatifs riches, variés et stimulants. L'art, le jeu et l'exploration y sont perçus comme des piliers fondamentaux de l'apprentissage, offrant à chaque enfant l'opportunité d'exprimer son potentiel unique. Malaguzzi insiste sur l'idée que les enfants sont des êtres compétents, dotés d'une capacité innée à communiquer, à interagir et à apprendre par des moyens diversifiés.

Cette philosophie de l'éducation invite à repenser les rôles de l'enseignant et de l'environnement, en les considérant comme des partenaires actifs dans le processus d'apprentissage. L'enseignant devient un guide attentif, tandis que l'environnement est vu comme un *troisième éducateur*⁸⁰, offrant aux enfants des opportunités infinies de découverte et de création.

Poursuivant cette exploration des approches éducatives, Howard Gardner, psychologue du développement américain, a profondément transformé notre compréhension de l'intelligence humaine grâce à sa *théorie des intelligences multiples*, élaborée dans les années 1980. Contrairement à la vision traditionnelle d'une intelligence unique et mesurable, Gardner propose une approche plus inclusive et nuancée du potentiel humain. Il identifie huit formes distinctes d'intelligence: *linguistique, logico-mathématique, spatiale, musicale, kinesthésique, interpersonnelle, intrapersonnelle, et naturaliste*.

80. Les parents et les enseignants étant les deux autres.

Cette conception révolutionnaire a des implications majeures pour le monde éducatif. En reconnaissant que chaque enfant possède un mélange unique de ces intelligences, Gardner invite les enseignants à adapter leurs méthodes d'enseignement pour répondre à la diversité des talents et des besoins présents dans leurs classes. Cela ouvre la voie à une pédagogie plus personnalisée qui valorise les capacités artistiques, sociales ou pratiques. En mettant l'accent sur la pluralité des intelligences, cette théorie encourage une redéfinition de la pédagogie pour que chaque enfant puisse développer son plein potentiel dans un cadre qui respecte sa singularité.

Dans une perspective critique, Ivan Illich remet en question les systèmes éducatifs traditionnels en plaidant pour une éducation centrée sur l'expérience vécue plutôt que sur l'instruction formelle. Illich insiste sur la nécessité de créer des espaces d'apprentissage *conviviaux*⁸¹ et de privilégier les échanges informels entre apprenants et *facilitateurs*⁸².

Cette approche, qui valorise l'autonomie et la curiosité, s'avère particulièrement pertinente aujourd'hui dans un contexte éducatif où les méthodes conventionnelles peinent à répondre à la diversité des besoins et à encourager l'esprit critique face aux défis contemporains.

81. Environnement où les outils et les méthodes d'apprentissage sont au service de l'autonomie et de la créativité des individus, permettant un apprentissage libre et autodéterminé, sans domination ni dépendance envers des institutions ou des spécialistes.

82. Les facilitateurs sont des personnes qui guident les apprenants vers les ressources éducatives appropriées, favorisant ainsi un accès libre et autonome aux savoirs et aux compétences, dans le cadre d'un système d'apprentissage convivial et désinstitutionnalisé.

Ces réflexions, associées à celles de Gardner et Malaguzzi, ouvrent la voie à une redéfinition des pratiques pédagogiques. Elles permettent d'imaginer des pédagogies différenciées qui placent le jeu au cœur de l'apprentissage, non seulement comme un outil d'exploration, mais aussi comme un levier pour bâtir une éducation plus inclusive. Le jeu, en valorisant la diversité des intelligences et encourage des expériences concrètes d'apprentissage.

83. CHATEAU, Jean., *L'enfant et le jeu*, Éditions Scarabée, 1954, p.9.

« Un enfant qui ne sait pas jouer est un petit vieux, et il sera un adulte qui ne saura pas penser »⁸³.

84. Citation extraite d'un entretien avec TORRES, Véronique., Fondatrice de Hoptoy's, juillet 2024.

Ainsi, en cultivant les différences et en respectant les rythmes individuels, nous ne nous contentons pas de préparer les enfants à un monde complexe et interconnecté. Nous leur offrons également l'opportunité de se découvrir pleinement, de développer leur potentiel unique et de contribuer à la société avec leur voix singulière. *« Dans une salle de classe véritablement inclusive, chaque différence est une opportunité d'apprentissage pour tous. Une classe hétérogène, c'est une richesse, pas un défaut »⁸⁴.* Cette nouvelle vision de l'éducation invite à repenser les pratiques pédagogiques traditionnelles, en valorisant la diversité comme une force plutôt qu'une contrainte. En plaçant chaque enfant au centre de son apprentissage, elle crée des environnements où les différences deviennent des moteurs d'innovation et d'enrichissement collectif.

Cent langages pour un enfant : la symphonie des différences



Loris Malaguzzi, *Manifeste des 100 langages*,
Années 1960, Reggio Emilia, Italie, Approche pédagogique
valorisant les multiples modes d'expression des enfants.

Photo: Les pionnières



Moluk, Gamme de jouets,
2011, Marque suisse, Suisse, Jouets libres stimulant
l'imagination des enfants.



Loris Malaguzzi, *Pédagogie Reggio Emilia*,
1950s, Ville de Reggio Emilia, Italie, Approche éducative
centrée sur l'enfant et sa créativité.

LES INTELLIGENCES MULTIPLES



Howard Gardner, *Théorie des intelligences multiples*,
1983, États-Unis, Proposition de huit types d'intelligence
à des degrés variables chez chaque individu.

Photo : Tidudi

Cent langages pour un enfant : la symphonie des différences



Saki Maruyama, Knotty,
2018, Royal College of Art, Londres, Jouets pour aider à créer des histoires en nouant des ficelles interactives. Ces outils polyvalents s'adaptent aux différents modes d'expression des enfants, permettant une narration tactile, visuelle ou verbale selon leurs préférences.



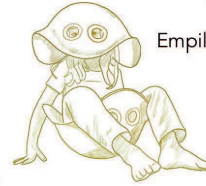
Pentagram, Yoto,
2020, Yoto, Londres,
Plateforme audio interactive sans écran pour enfants.
Offre une expérience auditive polyvalente, stimulant la mémoire auditive tout en s'adaptant aux différents styles d'apprentissage et d'expression des enfants.

Bilibo

Cent langages pour un enfant : la symphonie des différences

Bilibo

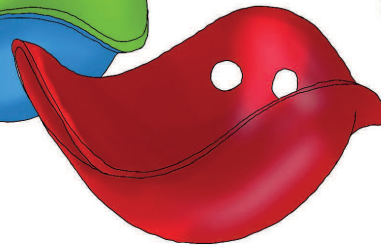
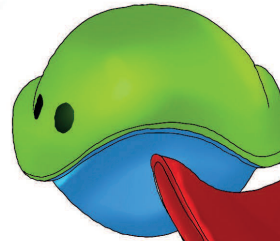
Versatilité
Multiples usages



Praticité
Empilable, contenant.



Créativité
Multiples manières
de s'exprimer



Déclinaisons

Couleurs et tailles

La classe, terrain de jeu
du savoir

L'apprentissage actif, fondement essentiel du développement de l'enfant, repose sur son engagement profond avec son environnement. Cependant, la qualité de cet engagement dépend étroitement de la capacité de l'enfant à focaliser son attention. C'est ici que les réflexions d'Yves Citton sur *l'écologie de l'attention* prennent une dimension cruciale.

Dans son ouvrage « *Pour une écologie de l'attention*⁸⁵ », Citton nous invite à envisager l'attention comme une ressource précieuse, particulièrement dans un monde saturé d'informations. Il met en lumière l'impact des environnements sur notre capacité à diriger et à maintenir notre attention, plaidant pour une gestion plus consciente et respectueuse de cette ressource fragile. Appliquée au contexte éducatif, cette perspective ouvre des pistes stimulantes : si l'attention est le moteur de tout apprentissage efficace, alors l'espace d'apprentissage lui-même devient un élément clé à considérer.

85. CITTON, Yves., *Op. cit.*

Comment structurer un environnement capable de favoriser une attention soutenue et qualitative chez l'enfant ?

Comment concevoir un espace qui stimule la curiosité et l'engagement tout en évitant de surcharger les capacités attentionnelles ?

Ces interrogations soulignent l'importance cruciale de penser l'espace pédagogique, non seulement comme un cadre physique, mais comme un véritable outil d'apprentissage.

Cette approche écologique de l'attention, inspirée par les travaux d'Yves Citton, invite à une redéfinition des rôles au sein de l'espace éducatif. Si l'environnement joue un rôle fondamental dans la captation et la gestion de l'attention, alors l'enseignant doit ajuster sa posture et son intervention. Il ne s'agit plus de se placer au centre de l'apprentissage, mais d'adopter une position périphérique, laissant l'enfant interagir directement avec un environnement conçu pour éveiller sa curiosité et répondre à ses besoins cognitifs.

Maria Montessori définit ce concept comme l'aide utile :

« L'aide utile est celle qui permet à l'enfant de se construire lui-même, tandis que l'aide inutile est celle qui aurait pu être évitée pour lui permettre de grandir par lui-même. L'aide utile est un devoir de l'adulte permettant à l'enfant de ne plus avoir à terme besoin d'aide. Aider un enfant ce n'est pas faire à sa place, c'est lui montrer comment accomplir une action avec des gestes lents et analysés, afin de lui permettre de les reproduire aisément⁸⁶. »

Cette évolution du rôle de l'enseignant s'inscrit dans une vision élargie de l'environnement comme un acteur éducatif à part entière. La pédagogie Reggio Emilia incarne parfaitement cette approche considérant l'environnement comme un véritable *troisième éducateur*. Dans cette perspective, l'espace physique ne se limite pas à un simple cadre passif, mais devient un outil dynamique qui participe activement au processus d'apprentissage et au développement de l'enfant.

86. Poussin, Charlotte., 3 minutes pour comprendre ; 50 principes clés de la pédagogie Montessori, Éditions Le courrier du livre, 2019, p.46.

L'environnement Reggio Emilia est conçu pour être stimulant, esthétique et propice à l'exploration. Il offre une richesse de matériaux variés, naturels et ouverts, permettant aux enfants de s'exprimer à travers leurs *100 langages*. Ces espaces, soigneusement organisés, encouragent l'autonomie, la créativité et les interactions sociales, tout en mettant en valeur les principes de transparence et de luminosité. Cette attention à la lumière et à la continuité entre intérieur et extérieur crée une harmonie visuelle et sensorielle, invitant les enfants à explorer librement tout en restant connectés à leur environnement.

Dans cette approche, l'environnement est envisagé comme un élément central du processus éducatif. C'est ici que s'inscrit la notion de zonage des activités, une approche visant à structurer l'espace pour maximiser son impact sur le développement de l'enfant.

Maria Montessori a largement intégré ce principe dans sa pédagogie, en aménageant des zones distinctes pour chaque domaine d'apprentissage: vie pratique, sensoriel, mathématiques, langage et culture.

Cette organisation claire de l'espace permet à l'enfant de s'orienter facilement, favorisant à la fois son autonomie et sa capacité de concentration. Les matériels sont disposés de manière logique et accessible, encourageant l'exploration autonome et l'apprentissage actif. Le principe fondamental d'un lieu, un usage⁸⁷ aide l'enfant à développer un sens de l'ordre et de la structure, tout en rendant les transitions entre activités fluides et naturelles.

87. Concept de Maria MONTESSORI stipulant qu'un espace ou un objet doit avoir une fonction spécifique pour favoriser l'autonomie et la clarté dans l'apprentissage.

88. APPELL, Jean-Robert., *L'assistante maternelle et les espaces*, Éditions Érès, Collection Spirale, n°69, 2014, p.64.

89. Approche philosophique qui met l'accent sur la sollicitude, l'attention aux besoins d'autrui et la reconnaissance de la vulnérabilité, en privilégiant les relations concrètes et contextuelles plutôt que des principes universels abstraits.

90. APPELL, Jean-Robert., *L'assistante maternelle et les espaces*, Éditions Érès, Collection Spirale, n°69, 2014, p.64.

91. *ibid.* p.64.

Cette approche de zonage ne répond pas seulement aux besoins cognitifs et pratiques de l'enfant, mais elle contribue également à instaurer un sentiment de sécurité. Comme l'explique Jean Robert Appell, éducateur spécialisé, « *Les repères continus favorisent le sentiment de sécurité*⁸⁸ », offrant à l'enfant un environnement stable où il peut s'épanouir pleinement tout en explorant librement.

Inspiré par les travaux d'Amartya Sen et Martha Nussbaum sur les *capabilités*, le *design de capacité*, lié à l'*éthique du care*⁸⁹ offre une perspective enrichissante pour repenser l'espace pédagogique dans le contexte du jeu et de l'apprentissage. Cette approche met l'accent sur la création d'environnements qui favorisent l'autonomie et le développement des compétences de l'enfant. Comme le souligne Jean-Robert Appell : « *Penser que l'espace de jeu de l'enfant le regarde d'abord lui, l'adulte y est juste "invité"*⁹⁰ » Cette vision place l'enfant au cœur de son propre apprentissage, l'adulte adoptant un rôle de facilitateur. Dans un tel espace,

« L'enfant [...] va développer de sa propre initiative son sentiment de compétence à travers ses expériences. Il va prendre conscience de son corps dans l'espace, explorer, manipuler, penser, créer, imaginer, construire, mais aussi se concentrer, rencontrer, prendre confiance dans ses capacités qu'il développera en compétences »⁹¹.

Ce design attentif aux besoins de l'enfant crée ainsi un milieu propice à l'épanouissement et à l'apprentissage autonome.

La classe, terrain de jeu du savoir



Maria Montessori, Organisation salle de classe Montessori, 1907, Casa dei Bambini, Rome, Italie, Environnement éducatif avec matériel pédagogique rangé par difficulté croissante.



Cabane d'enfant,
Forêt, Espace ludique et imaginaire en bois. Offre un refuge essentiel pour le développement de l'autonomie, la créativité et l'autorégulation émotionnelle de l'enfant

Photo : V. Gire/Milan presse



Cheng Xueqin, *Anji Play*
2001, Anji Play World, Province de Zhejiang, Chine, Curriculum d'éducation par le jeu. Transforme l'environnement scolaire en un espace de jeu libre, favorisant le développement de l'enfant

Photo: Sophia Jaggi, 2021



Matali Crasset, *Permis de construire,*
2000, Domeau & Pérès, France, Canapé modulaire transformable qui intègre le jeu au mobilier, stimulant la créativité de l'enfant dans son espace de vie quotidien.

Photo: Les bêtes curieuses

La classe, terrain de jeu du savoir



Pierre Chareau, *Table à jouer*,
1923, Centre Pompidou, France,
Table innovante avec filets pour ranger les jouets,
l'espace de jeu en intégrant astucieusement le rangement,
favorisant ainsi l'autonomie et l'organisation de l'enfant.

Photo: Centre Pompidou, MNAM-CCI/Bertrand Prévost/Dist. GrandPalaisRmn



Jean Prouvé, *Pupitre monoplace*,
1936, Mobilier scolaire, France, Pupitre ergonomique
pour l'École de plein air de Suresnes. Ce pupitre favorise
l'apprentissage actif et le bien-être des élèves.

Photo: Gallerie Patrick Seguin



Toshiko Horiuchi MacAdam, *Woods of Net*,
2009, Hakone Open Air Museum, Hakone, Japon, Pavillon
interactif en textile coloré. Transforme l'espace muséal
en un environnement ludique et sensoriel, favorisant
l'exploration physique et l'imagination des enfants

Photo: Woods of Net - Tezuka Architects_Abel Erazo



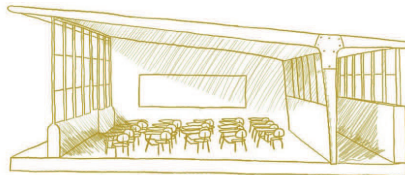
Isamu Noguchi, *Playscapes*,
1976, High Museum of Art, Atlanta, Georgia,
Aire de jeu sculpturale pour des explorations
créatives. Transforme l'espace public en un environnement
d'apprentissage ludique, fusionnant art et jeu.

Photo: FS. Lincoln. Reproduced with the permission of the Special Collections
Library, the Pennsylvania State University Libraries.

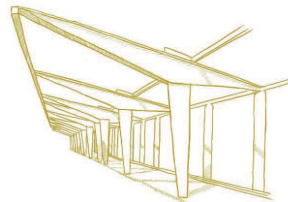
École de Suresnes

La classe, terrain de jeu du savoir

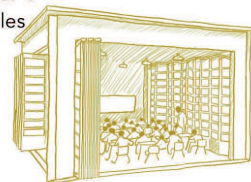
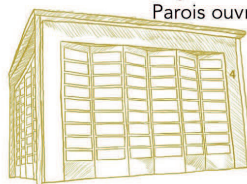
École de Suresnes



Espace ouvert
Parois ouvrables

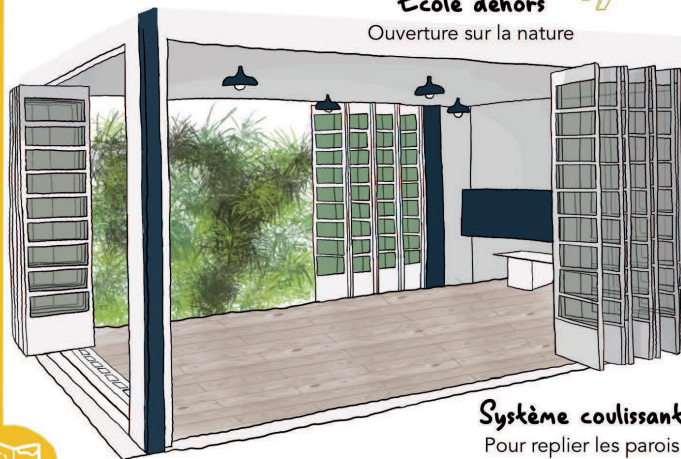


Modulable
Modules duplicables



École dehors

Ouverture sur la nature



Système coulissant
Pour replier les parois

Éco jouer : Le nouveau
défi

*Dans un coin, j'ai vu un enfant captivé par une boîte à lumière
et à son, délaissant ses jouets. Certains de mes amis finissaient
oubliés, jetés. Mais j'ai entendu parler de conteurs d'un nouveau
genre. Ils imaginent notre vie comme une histoire sans fin.*

*Si je me casse, on me répare. Si je fatigue, on me transforme.
Je deviens un nouveau personnage, je voyage d'enfant en enfant.*

*Je ne disparaîtrai jamais vraiment. C'est une ronde joyeuse
où chaque jouet a sa place, pour toujours. Ainsi, même brisée,
je renaîtrai pour de nouvelles aventures, prenant soin
de notre monde à ma façon.*

L'évolution des jouets illustre les transformations majeures de notre société et de ses priorités. Autrefois, les jouets étaient simples, polyvalents et souvent conçus pour stimuler l'imagination des enfants. Ils offraient une liberté d'exploration et d'interprétation, permettant aux enfants de leur attribuer des usages variés et personnels. Aujourd'hui, à l'ère des technologies et de la connectivité, les jouets deviennent de plus en plus sophistiqués, souvent dotés de fonctionnalités pré programmées qui limitent la créativité et l'improvisation.

Cette complexité croissante, bien qu'attrayante, restreint paradoxalement les possibilités de jeu. En proposant des usages prédéfinis et des scénarios figés, ces jouets captivent brièvement, mais s'avèrent rapidement lassants. Leur obsolescence reflète non seulement l'évolution des attentes des enfants, mais aussi une spirale de consommation effrénée, alimentée par une quête incessante de nouveauté.

Ce phénomène met en lumière des questions cruciales sur notre rapport à la consommation, à la technologie et à l'environnement. Les choix de matériaux et la durée de vie des jouets deviennent des préoccupations centrales dans un contexte où la durabilité et la responsabilité écologique gagnent en importance. Repenser la conception des jouets, en privilégiant des matériaux durables et des usages ouverts, apparaît comme une solution essentielle pour répondre aux enjeux éducatifs et environnementaux de notre époque.

L'urgence climatique oblige les fabricants à revoir leurs méthodes et leurs priorités. Cette nécessité s'inscrit dans une dynamique plus large d'écoconception, visant à réduire l'impact environnemental des produits. Viktor Papanek, pionnier du *contre-design*, avait déjà anticipé cette évolution dans les années 1970 dans son ouvrage «*Design pour un monde réel*⁹²» Papanek plaidait pour *créer moins, mais mieux*, en prônant une approche éthique et durable, fondée sur des besoins réels plutôt que sur les impératifs d'une production de masse anonyme. Aujourd'hui, ces idées résonnent avec une acuité renouvelée, offrant une source d'inspiration précieuse pour l'industrie du jouet, en quête de modèles plus durables.

Dans cette quête de durabilité, certains designers visionnaires ont ouvert la voie en alliant simplicité et créativité. Bruno Munari, figure emblématique du design pédagogique, a révolutionné l'approche éducative en valorisant l'usage d'objets et de matériaux du quotidien pour stimuler l'apprentissage et la créativité des enfants. *Ses livres illisibles et tactilothèques* invitent à l'exploration sensorielle, tandis que ses *mobiles en carton*, démontrent que la simplicité n'est pas une limitation, mais un puissant levier pour encourager l'interaction et la découverte.

Cependant, l'écoconception dépasse largement le simple choix des matériaux. Elle exige une réflexion globale sur l'ensemble du cycle de vie des produits, depuis leur conception jusqu'à leur éventuel recyclage. Cette approche peut se traduire par la création de jouets modulaires et évolutifs, capables de s'adapter aux différents stades de développement de l'enfant.

92. PAPANEK, Victor., *Design pour un monde réel*, Éditions les presses du réel, 1971.

En réduisant ainsi la consommation et les déchets, ces jouets s'inscrivent dans les principes de l'économie circulaire, qui privilégie la réutilisation, la réparation et le prolongement de la durée de vie des objets, plutôt que leur remplacement systématique.

Un aspect marquant de cette évolution est l'émergence des pratiques de *co-construction* et de *co-création*. Des initiatives emblématiques, comme *Global Tools* (un collectif d'artistes et de designers des années 1970) ont exploré la création d'outils et de jouets en collaboration avec les utilisateurs. Cette démarche participative s'inscrit dans une dynamique contemporaine que l'on retrouve notamment dans les travaux de Marie Preston sur la co-éducation et la *co-création* en milieu scolaire.

En intégrant les enfants, les éducateurs et les parents au processus de conception et de fabrication des jouets, cette approche dépasse le simple cadre de la production. Elle ne se limite pas à concevoir des objets plus adaptés et durables, mais offre également une opportunité d'apprentissage unique. Les participants découvrent les mécanismes de production, les principes de la consommation responsable et les processus d'innovation collaborative. Ces expériences de *co-création* deviennent ainsi des outils d'éducation à l'environnement et à la citoyenneté, formant des enfants conscients et engagés, capables de contribuer activement à la construction d'un monde plus durable.

Dans un monde où le numérique occupe une place prépondérante, les jouets connectés redéfinissent aujourd'hui la manière dont les enfants jouent et apprennent. Ces objets hybrides, selon Emanuele Quinz, docteur en sciences et technologie des arts dans «*Strange Design*⁹³», brouillent les frontières entre réalité et virtualité, créant de nouvelles formes d'interaction. Quinz décrit ces objets comme des *agents relationnels*, capables d'établir un dialogue entre l'utilisateur, l'objet et son environnement numérique. Leur potentiel éducatif est immense, mais leur conception doit répondre à des exigences éthiques et écologiques claires.

Le neuroscientifique Stanislas Dehaene, dans «*Apprendre ! Les talents du cerveau, le défi des machines*⁹⁴» met en garde contre les risques liés à une surexposition aux écrans, notamment la dispersion de l'attention et la surcharge cognitive. Si ces jouets connectés favorisent l'interactivité et l'adaptabilité des appren-tissages, ils doivent être pensés pour respecter les mécanismes naturels de l'attention et de la mémoire. Dehaene comme Yves Citton soulignent que l'attention est une ressource limitée, et sa gestion est essentielle pour un apprentissage efficace. Il est donc crucial de concevoir des jouets numériques qui captivent sans surcharger, tout en intégrant des fonctionnalités permettant de développer des compétences cognitives et sociales.

Enfin, ces innovations technologiques doivent s'inscrire dans une démarche durable. La consommation énergétique des objets connectés et leur contribution aux déchets électroniques soulignent l'urgence de repenser leur cycle de vie.

93. QUINZ, Emanuele., *Strange Design, From Objects to Behaviors*, Éditions Les presses du réel, 2016.

94. DEHAENE, Stanislas., *Apprendre ! Les talents du cerveau, le défi des machines*, Éditions Odile Jacob, 2018.

En associant les principes de l'économie circulaire à une utilisation modérée et réfléchie, ces jouets peuvent devenir des outils d'apprentissage respectueux de l'environnement et adaptés aux besoins des enfants.

En conclusion, l'*écologie du jouet* nous invite à repenser en profondeur non seulement les objets avec lesquels nos enfants jouent et apprennent, mais aussi la manière dont ces objets sont conçus, produits et utilisés. En adoptant une approche holistique, qui intègre les principes de l'écoconception, la richesse du jeu physique et la puissance de la co-création, nous pouvons imaginer des jouets qui non seulement stimulent le développement de l'enfant, mais contribuent aussi à former des citoyens conscients et responsables pour le monde de demain.



Éco-jouer : le nouveau défi



Sébastien Tripod, *REPLAY*,
2024, Design Museum, Londres,
Jeu interactif avec matériaux recyclés.

Photo : Richard Heald Photography.



Oscar Diaz, *Tube Toys*,
2012, Autopublié, Espagne,
Jouets assemblables utilisant l'emballage.

Photo : Oscar Diaz studio



Rémy Lucas, *AlgoPack Jouets de Plage*,
2014, Algotopack, Bretagne, Jouets écologiques 100%
biodégradables à base d'algues.

Photo : Coq en Pâte



PlayMais,
Flocons de maïs créatifs, 2000s, Divers éditeurs, International,
Matériau ludique 100% naturel pour création interactive
(lécher les éléments pour les coller entre eux)



Éco-jouer : le nouveau défi

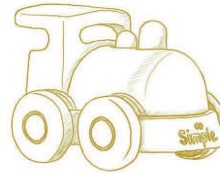


Yves Béhar, *One Laptop Per Child*,
2007, OLPC, Cambridge, Massachusetts,
Ordinateur éducatif pour enfants défavorisés.

Jouet simple

Éco-jouer : le nouveau défi

Jouet simple



Durable

Recyclé et recyclable

Éco conçu

Empilable et modulaire



Jouets consignés

Pour ne jamais se lasser



Conclusion

*Même si je n'ai pas de cœur, je sens
une force vibrer dans mon corps de porcelaine. C'est l'appel
du jeu, une énergie qui m'invite à vivre encore, plus fort,
à explorer de nouveaux horizons. Je ne veux pas finir dans un coin
comme un vieux souvenir. J'aspire à être au centre
de l'aventure, à participer à chaque instant. Ensemble, changeons le
monde en jouant, car c'est dans le jeu que se trouve
la clé d'un avenir radieux !*

Ce mémoire m'a offert l'opportunité d'approfondir l'exploration d'un univers qui me tient particulièrement à cœur : celui du jeu. Au-delà de la conviction personnelle du potentiel éducatif du jeu, cette réflexion m'a permis de mesurer à quel point le jeu est un levier incontournable pour favoriser l'apprentissage et le développement des enfants. J'ai pris conscience que repenser la place du jeu dans l'éducation dépasse la simple question des méthodes pédagogiques. C'est un véritable engagement envers la capacité innée des enfants à apprendre, à grandir et à s'épanouir.

En tant qu'êtres humains, nous portons en nous une aptitude naturelle à apprendre par le jeu. Intégrer des activités ludiques dans les pratiques éducatives permet de créer des environnements dynamiques, où les enfants se sentent libres d'explorer, d'expérimenter et d'apprendre à leur rythme. J'imagine des salles de classe où le jeu ne serait plus confiné aux moments de récréation, mais s'imposerait comme un pilier central de l'apprentissage. Une telle transformation favoriserait non seulement la curiosité naturelle des enfants, mais aussi leur engagement actif dans le processus éducatif, redéfinissant la dynamique même de l'apprentissage.

Les éducateurs jouent également un rôle central dans cette transformation. En adoptant des approches pédagogiques qui valorisent le jeu, ils peuvent non seulement libérer le potentiel unique de chaque enfant, mais aussi transformer l'expérience éducative en un véritable terrain de découverte. Le jeu, universellement ancré dans l'enfance, constitue un point d'entrée idéal : aucun enfant n'est dépourvu de cette aptitude innée à jouer.

En développant des activités qui stimulent la collaboration et la créativité, les enseignants permettent aux enfants de développer des compétences académiques, mais également des aptitudes sociales essentielles comme l'empathie, la communication et la résolution de conflits. Ces moments de jeu ne devraient pas être perçus comme de simples pauses où l'attention des éducateurs se relâche, mais plutôt comme des opportunités précieuses pour observer et comprendre les talents, les passions et les dynamiques sociales des enfants.

J'aimerais encourager une approche éducative où les enseignants prennent le temps d'observer attentivement ces interactions ludiques. Ces observations peuvent devenir une source d'inspiration pour adapter leurs pratiques pédagogiques, afin de répondre plus finement aux besoins et aux potentiels de chaque enfant, tout en cultivant un environnement inclusif et stimulant.

Le jeu constitue également un moyen puissant pour les enfants d'apprendre à gérer leurs émotions et de développer leur résilience. En leur permettant d'expérimenter l'échec dans un cadre ludique et bienveillant, nous leur offrons une opportunité précieuse: comprendre que l'erreur n'est pas une finalité, mais une étape nécessaire sur le chemin de la découverte et de l'apprentissage.

Cette approche aide à démystifier l'échec, le transformant en un levier de progression plutôt qu'en un obstacle insurmontable. Imaginer des espaces où le risque fait partie intégrante de l'apprentissage, c'est encourager les enfants à oser, à explorer et à grandir.

Dans un monde en constante évolution, où le rythme effréné et la quête de l'instantanéité dominent, il est crucial de redécouvrir l'importance du ralentissement et du jeu. Offrir aux enfants un espace libéré de la pression et des attentes leur permet de retrouver leur curiosité naturelle, leur goût de l'exploration et leur capacité innée à s'adapter. Grandir, ce n'est pas seulement accumuler des diplômes ou des connaissances théoriques. C'est développer la souplesse nécessaire pour naviguer dans un environnement en perpétuelle mutation, pour relever les défis de demain avec confiance et créativité.

Cette réflexion m'amène à envisager d'autres pistes à explorer : comment l'éco-conception et les nouvelles technologies pourraient-elles s'associer au jeu pour redéfinir des outils pédagogiques et créatifs ? Par exemple, en réutilisant des matériaux avec des imprimantes 3D, serait-il possible de concevoir des jouets durables et modulaires, adaptés aux besoins changeants des enfants tout en sensibilisant à la consommation responsable ?

Cette piste, encore à défricher, m'invite à poursuivre cette recherche à l'intersection du design, de l'éducation et de l'écologie, pour contribuer à bâtir des environnements d'apprentissage véritablement durables et innovants. C'est dans cet engagement collectif que réside notre potentiel : celui de transformer l'éducation en une belle aventure humaine, riche en émotions et en découvertes pour chaque enfant.

Remerciements

Je tiens à exprimer ma plus profonde gratitude envers tous ceux qui ont illuminé le chemin de cette aventure académique, transformant ce qui aurait pu être une odyssée solitaire en une symphonie collaborative.

En premier lieu, je souhaite adresser mes remerciements les plus sincères à mon tuteur théorique, Emmanuel Cyriaque. Tel un phare dans la brume de la recherche, il a su éclairer mon parcours de sa pertinence incroyable et de son intérêt constant. Son encouragement à repousser sans cesse les frontières de ma réflexion m'a conduit vers des horizons intellectuels insoupçonnés, enrichissant considérablement la substance de ce mémoire.

Ma tutrice plastique, Claire Dumont, mérite également toute ma reconnaissance. Telle une boussole bienveillante, elle a su me guider avec justesse, m'empêchant de dériver vers des eaux troubles. Son soutien rassurant et sa présence aux moments cruciaux ont été les piliers sur lesquels j'ai pu m'appuyer pour mener à bien ce projet.

À mes parents, je dois un merci tout particulier. Leur confiance inébranlable dans ma poursuite d'études a été le terreau fertile où a pu s'épanouir ma vocation. Ma mère, avec ses retours d'une franchise salvatrice, a été mon garde-fou, m'évitant bien des écueils. Mon père, par ses corrections minutieuses et son soutien indéfectible, a été le roc sur lequel j'ai pu bâtir ce travail.

À mon amoureux, compagnon de chaque instant dans cette traversée parfois houleuse, je dois une reconnaissance infinie. Il a su être le port d'attache dans la tempête de mes doutes, de mes larmes et de mes sautes d'humeur. Sa patience à relire inlassablement les mêmes lignes a été le baume apaisant de mes inquiétudes.

Un immense merci à l'équipe de la Ressourcerie, qui m'a ouvert ses portes pour un stage tellement riche et formateur. Un remerciement tout particulier à J.B., Chloé et Hanan, qui ont généreusement partagé leurs connaissances et leur expertise, m'accompagnant dans cette aventure professionnelle.

Je tiens également à exprimer ma profonde gratitude envers l'équipe de Hop'Toys, qui m'a accueilli pour un stage extraordinaire, empreint d'émotions et de découvertes. Merci du fond du cœur à Sara, Stéphane et Véronique, qui m'ont transmis des valeurs aussi puissantes que fondamentales. Leur engagement pour le respect de la différence, la croyance dans le potentiel de chaque individu et l'épanouissement par le jeu résonne profondément avec leur mission de contribuer à créer une société inclusive, où chaque enfant peut jouer, s'épanouir, apprendre à son rythme et devenir autonome.

Un merci tout spécial à la famille Leclercq, qui m'a accueilli pendant trois mois. Au-delà de leur soutien logistique inestimable, vivre avec eux a été une expérience magique et intellectuellement stimulante. Nos débats m'ont permis d'avancer, de me remettre en question et de toujours aller plus loin dans ma réflexion sur ce qui me tient tant à cœur : l'éducation.

Je tiens à exprimer ma plus profonde gratitude envers Marlen Bertoux, infographiste de talent, qui a joué un rôle essentiel dans la mise en page de ce mémoire. Avec une patience remarquable et une pédagogie exemplaire, elle a su transformer mes idées en une présentation visuelle claire et harmonieuse. Dans la dernière ligne droite, son soutien a été inestimable, tant sur le plan émotionnel que professionnel. Sa capacité à allier rigueur et bienveillance a été une véritable source d'inspiration, et je lui suis profondément reconnaissante pour son engagement sans faille.

Ce mémoire est le fruit d'un effort collectif, tissé des fils de l'entraide et du soutien. Chaque page porte l'empreinte invisible mais indélébile de tous ceux qui m'ont entourée, guidée et inspirée.

Enfin, je tiens à exprimer ma gratitude envers l'École supérieure d'arts et de design d'Orléans, genèse de ma formation, ainsi qu'à mes camarades, dont les échanges fructueux ont nourri ma réflexion et affiné ma perception du design.

Ce mémoire est bien plus qu'un simple travail académique ; c'est le témoignage vibrant d'un cheminement intellectuel et créatif, rendu possible grâce à la constellation de personnes extraordinaires qui ont jalonné mon parcours.

Bibliographie

Ouvrages

ARISTOTE., *Politique*, VIII, 3, Éditions Vrin, 1962.

BASEDOW, Johann Bernhard., *La méthode naturelle*, Éditions Armand Colin, 1889 cité dans BROUGÈRE, Gilles., *Jeu et Éducation*, Éditions l'Harmattan, 1995.

BROUGÈRE, Gilles., *Jeu et Éducation*, Éditions l'Harmattan, 1995.

BROUGÈRE, Gilles., *Jouer/Apprendre*, Éditions Economica, 2012.

BRUYÈRE, Nathalie., GEEL, Catherine., PETIT, Victor., *Global Tools (1973-1975) – Éco-Design : Dé-projet & Low-Tech*, Éditions Nathalie Bruyère, 2023.

BURCKHARDT, Monica., *Le jouet de bois de tous les temps, de tous les pays*, Éditions Fleurus, 1988.

CAILLOIS, Roger., *Les jeux et les hommes, Le masque et le vertige*, Éditions Gallimard, Collection Folio Essais, 1958.

CAMPAGNE, Francis., *Le jouet, l'enfant, l'éducateur, Rôles de l'objet dans le développement de l'enfant et le travail pédagogique*, Éditions Privat, 1989.

CHATEAU, Jean., *Le jeu et l'enfant*, Éditions Armand Colin, Collection Scarabée, 1980,
CITTON, Yves., *Pour une écologie de l'attention*, Éditions du Seuil, 2014.

D'AQUIN, Thomas., *Somme théologique*, II, Éditions Belin, 1852.

DE GRANDMONT, Nicole., *La pédagogie du jeu*, Éditions De Boeck université, Collection pratiques pédagogiques, 1997.

DEHAENE, Stanislas., *Apprendre ! Les talents du cerveau, le défi des machines*, Éditions Odile Jacob, 2018.

DELALANDE, Julie., *La cour de récréation, Pour une anthropologie de l'enfance*, Éditions les presses universitaires de Rennes, 2001.

ERASME., *De pueris, De l'éducation des enfants*, Éditions Klincksieck, 1990.

FREUD, Sigmund., *La création littéraire et le rêve éveillé, Essais de psychanalyse appliquée*, Éditions Gallimard, 1973.

FOURNIER, Martine., *Les grands penseurs de l'éducation*, Éditions Sciences humaines, 2018.

GARDNER, Howard., *Les intelligences multiples, Pour changer l'école, la prise en compte des différentes formes d'intelligence*, Éditions Retz, 2000.

GROOS, Karl., *Le jeu des animaux*, Éditions Félix Alcan, 1902.

HUIZINGA, Johan., *Homo ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu*, Éditions Gallimard, collection Tel, 1951.

ILLICH, Ivan., *La convivialité*, Éditions points, collection essai, 1973.

ILLICH, Ivan., *Une société sans école*, Éditions points, collection essai, 1971.

160

KERGOMARD, Pauline., *L'ami de l'Enfance*, 5^e série, 1^{re} année, 1881.

KLEIN, Mélanie., *La psychanalyse des enfants*, Éditions PUF, 1959.

LILLARD STOLL, Angeline., *Montessori, une révolution pédagogique soutenue par la science*, Éditions Broché, 2018.

MONTAIGNE, Michel de., *Essais*, Livre I, Chapitre 23, 1580.

MONTESSORI, Maria., *Éducation pour un monde nouveau*, Éditions Litos, 2023.

MONTESSORI, Maria., *L'enfant*, Éditions Litos, Desclée de Brouwer, 2022.

MONTESSORI, Maria., *L'enfant dans sa famille*, Éditions Broché, 2007, citée par Poussin, Charlotte, *3 minutes pour comprendre ; 50 principes clés de la pédagogie Montessori*. Éditions Le courrier du livre, 2019.

MONTESSORI, Maria., *L'esprit absorbant de l'enfant*, 1949.

PAPANEK, Victor., *Design pour un monde réel*, Éditions les presses du réel, 1971.

PERCHERON, Maurice., *La psychologie de l'enfant*, Éditions Payot, 1951.

PIAGET, Jean., *La psychologie de l'enfan*, Éditions PUF, Que sais-je ?, 1966.

PIAGET, Jean., *Où va l'éducation ?*, Éditions Denoël, collection Folio Essais, 1988.

PIAGET, Jean., *Psychologie et pédagogie*, Éditions PUF, 1994.

POUSSIN, Charlotte., *3 minutes pour comprendre, 50 principes clés de la pédagogie Montessori*. Éditions Le courrier du livre, 2019.

PRESTON, Marie., *Inventer l'école, penser la co-création*, Éditions Les presses du réel, 2023.

QUINZ, Emanuele., *Strange Design, From Objects to Behaviors*, Éditions Les presses du réel, 2016.

ROUSSEAU, Jean-Jacques., *Émile ou De l'éducation*, Éditions La Haye, 1762.

SÉNÈQUE., *De la tranquillité de l'âme*, 1er siècle après J.-C, chapitre XVII cité dans BROUGÈRE, Gilles, *Jeu et éducation*. Éditions l'Harmattan, 1995.

SUTTON-SMITH, Brian., *The Ambiguity of play*, Harvard University Press, 2009.

VYGOTSKY, Lev., *Pensée et langage*, Éditions sociales, 1986.

WALLON, Henri., *L'enfant turbulent*, Éditions Félix Alcan, 1925.

WALLON, Henri., *L'évolution psychologique de l'enfant*, Éditions Armand Collin, 1945.

WINNICOTT, Donald W., *L'enfant et le monde extérieur*, Le développement des relations, Éditions Payot, 1957.

WINNICOTT, W, Donald., *Jeu et réalité; L'espace potentiel*, Éditions Gallimard, Collection Folio Essais, 1971.

Articles

ADEME., *Étude préalable à la mise en place de la filière REP jouets*, ADEME, 2020.

APPELL, Jean-Robert., *Jeux et jouets*, Éditions Érès, Collection Spirale, n°24, 2002.

APPELL, Jean-Robert., *L'assistante maternelle et les espaces*, Éditions Érès, Collection Spirale, n°69, 2014.

AUGUSTIN., *Bruno Munari*, Éditions Index Grafik, 2016.

BAILLY, Rémi., *Le jeu dans l'œuvre de D.W. Winnicott*, Éditions Érès, Collection Enfance & Psy, n°15, 2001.

BEN SOUSSAN, Patrick., *Des âges, des jeux et des jouets*, Éditions Érès, Collection Spirale, n°24, 2002.

BENJAMIN, Walter., *Enfance berlinoise autour de 1900*, Éditions Maurice Nadeau, 1988 cité dans TARRAGONI, Federico., *Jeu, matérialité et politique chez Walter Benjamin*, Openedition journals, collection matières à jouer, n°28, 2015.

BLIN, Ludovic., *Quand le jeu ne connaît plus le handicap*, Éditions Champ Social, Collection Le sociographe, n° 41, 2013.

BLIN, Ludovic., *Apprendre et participer : Le jeu de l'enfant en situation de handicap*, Éditions Bildungsforschung, 2017.

BREYER, Catherine., *Jeux et jouets à travers les âges*, Éditions Safran, 2010.

BROUGÈRE, Gilles., *L'enfant et la culture ludique*, Éditions Érès, Collection Spirale, n°24, 2002.

BROUGÈRE, Gilles., *Les jouets et la rhétorique de l'éducation*, Éditions Champ Social, Collection Le sociographe, n° 41, 2013.

LAFRENIERE, Marc-André K., VALLERAND, Robert J., CARBONNEAU, Noémie., *La théorie de l'autodétermination et le modèle hiérarchique de la motivation intrinsèque et extrinsèque : perspectives intégratives*, Éditions Dunod, Collection Psycho Sup, 2009.

MATHELY, Marie-gabrielle., *Arrête de jouer, va travailler*, Éditions Champ Social, Collection Le sociographe, n° 41, 2013.

TARRAGONI, Federico., *Jeu, matérialité et politique chez Walter Benjamin*, Openedition journals, collection matières à jouer, n°28, 2015.

VANDROUX, Karine., *Le hochet dans l'histoire*, Éditions Érès, Collection Spirale, n°24, 2002.

VÉTEL, Bruno., TURQUIER, Barbara., *Le jeu au prisme de la matérialité*, Openedition journals, n°28, 2015.

164

Vidéos

La petite voix, *Les arnaques MONTESSORI ?*, [Vidéo], https://youtube.com/watch?v=KSpkf7IA_Dg, Youtube, 2022.

La petite voix, *MONTESSORI, WALDORF : Amies ou ennemies ?*, [Vidéo] <https://youtube.com/watch?v=dCml1THOmnE>, Youtube, 2023.

La petite voix, *La pédagogie Montessori, c'est quoi ?*, [Vidéo], <https://youtube.com/watch?v=ZWwXCg1xBno>, Youtube, 2023.

C'est pas sorcier, *Au pays des jouets*, [Vidéo], <https://www.youtube.com/watch?v=UQgeQMlaYig>, Youtube, 2015.

Brigades d'élite, *Douane du Havre : ils nous sauvent de 400k jouets dangereux par an !*, [Vidéo], <https://www.youtube.com/watch?v=YXlh8jYKENU>, Youtube, 2023.

Documentaire Société, *Le succès des jouets du Jura*, [Vidéo], <https://www.youtube.com/watch?v=kl9AUQR3yII>, Youtube, 2022.

Expositions/ Conférences

ALÿS, François, *The Nature of the Game*, Wiels, Bruxelles, 7 Septembre 2023 - 7 Janvier 2024

FRANCE DESIGN WEEK, *Le simple le complexe et la métamorphose*, Palais des congrès de Tours le Vinci, 23 septembre 2024

Vygotski, Lev., extrait de la conférence, *Le jeu et son rôle dans le développement psychique de l'enfant*, Institut Pédagogique de Léninegrad, Éditions Voprosi Psikhologii, 1966.

Site internet

Dictionnaire LAROUSSE, *définition du jeu* [en ligne], <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887>, Consultée en mai 2024.

Achévé d'imprimer sur la presse numérique de l'ESAD Orléans

Papier 100g Blanc

Papier DCP Clairefontaine 250g Blanc Glossy

Couverture polypropylène transparent bleu

Fonts: Avenir book, book italique, light, *Skay kids*.