

Définition du mot jeu :

« Le jeu est une activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure »

Le petit Robert, dictionnaire de français, EDIF 2000, Paris, 2005, P.237.

Le jeu, pour sa part, est une activité récréative dans laquelle participent un ou plusieurs joueurs. Au-delà du côté compétitif, la fonction majeure des jeux est d'offrir diversion et distraction tout en apportant un stimulus mental et physique.

l'efficacité d'un jeu

le jeu devient alors un support idéal pour permettre l'acquisition de compétences parfois difficiles à acquérir à travers le travail traditionnel. En effet, le jeu a de multiples atouts :

- il motive l'enfant, facilite sa concentration et stimule sa mémoire;
- il rend actif en classe, là où l'élève reste souvent passif. L'enfant est acteur de sa réflexion, de sa stratégie, il collabore et partage avec ses partenaires;
- le jeu modifie et démocratise le rapport au savoir: l'enfant est moins soumis au stress, à la peur de l'erreur et de l'échec car le jeu est basé sur des règles connues de tous et parfois sur le hasard;
- le jeu incite l'élève à verbaliser sa pensée, à argumenter ses choix et, donc, l'aide à perfectionner son langage;
- le jeu permet à l'enfant de développer des méthodes de travail, de suivre une logique, un raisonnement;
- le jeu permet de stimuler diverses compétences en même temps: le verbal, le mental, la logique, le calcul...
- le jeu donne à l'enfant un but précis, concret et l'incite à s'impliquer dans celui-ci.

Le jeu est donc un support de choix dans le domaine des apprentissages, car il mobilise un grand nombre de capacités cognitives et permet une différenciation pédagogique qui porte ses fruits auprès de jeunes parfois en perte de vitesse face aux méthodes classiques d'instruction. Le jeu devient un moteur au savoir, il motive l'élève à aller de l'avant et ce, dans toutes les matières. Comme le souligne Ryngaert, le jeu permet de conforter le «désir d'apprendre» et le «plaisir de savoir» . La notion de plaisir d'apprendre des jeunes est centrale dans la démarche de l'apprentissage par le jeu. Le jeu est donc un moyen ludique et éducatif au service des apprentissages scolaires qu'il serait dommage d'ignorer.

Les différents types de jeux :

1. Jeux d'exploration :

Les jeux d'explorations (exercices) sont des jeux libres .ils sont effectués hors de tout guidage direct de l'adulte et ne répondent à aucune règle particulière, à aucune fonction utilitaire. L'enfant joue pour le simple plaisir de jouer. Il construit son propre cheminement de découverte pour interagir avec son environnement matériel et social.il « apprend » cet environnement, notamment les objets et leurs propriétés, a travers de l'ensemble de ses proches en se confrontant aux réactions qu'il suscite.il développe ainsi ses capacités motrices et ses capacités à agir sur le monde.

Ils caractérisent principalement deux grandes catégories de jeux :

a-les jeux d'exploration, dans les situations de découvertes.

b-les jeux d'exercices, par la répétition d'une action pour en tester les effets.

2. Jeux symboliques :

Appelé aussi jeu d'imitation, de « faire semblant », « de fiction », de « faire comme si », la fonction symbolique traduit la capacité d'évoquer des objets, des comportements ou des situations non visibles (cachées, hors de portée visuelle, vécues auparavant), au moyen de symboles ou de signes.

Il apparaît entre 18 mois et 2 ans, lorsque l'enfant commence à faire semblant d'exécuter une action de sa vie, en dehors de son contexte (semblant de dormir, de manger, etc.).

3. Jeux de construction :

Ils sont appelés jeux d'assemblages, de fabrication, de manipulation, suivant les auteurs. Le jeu de construction consiste à organiser, réunir ou assembler différents éléments afin de réaliser un nouvel ensemble a plat ou en volume

L'enfant utilise du matériel pour construire ou créer des objets-pate a modeler, briques, planchettes, blocs a assembler sans ou avec emboitement ou dispositif de liaison, dessins, productions...

- il réalise selon ses propres choix pu selon des directives, au moyen de matériel diversifié tant dans la forme que la matière ou les propriétés. L'expérience concrète de ses capacités créatrices contribue à **construire son identité individuelle** et au sein du groupe. L'enfant se confronte au monde physique et aux lois qui le gouvernent pour y acquérir de premiers savoirs. Il développe des habilités et des stratégies pour mettre en adéquation son environnement avec ses projets.

4. Jeux à règles :

Les jeux à règles sont divers et regroupent une grande variété de possibilités : jeux de compétition, jeux de coopération, jeux d'adresse, jeux de hasard ...

Ils développent chez les enfants des habiletés sensori-motrices (par exemple la course, les jeux de ballon, d'équilibre, les jeux de billes...) ou cognitives (les jeux de société de manière générale, cartes, lotos, memory, échecs, dames...).

deux classifications de jeux à règles, en prenant appui sur les différents types de jeux proposés à la maternelle :

1. Les jeux de compétition / de coopération ;
2. Les jeux d'adresse / de hasard / de stratégie / d'observation / de mémoire / de poursuite.