

**Le jeu est important dans le développement intellectuel, physique et affectif de l'enfant. A partir « des outils proposés par l'AGEEM dans le CD-ROM thématique « JOUER à l'école maternelle, c'est apprendre » en janvier 2010 voici les principales théories proposées par des chercheurs depuis le début du XXème siècle.**

Maria Montessori	Edouard CLAPAREDE	Mélanie KLEIN	Anna FREUD	Jean PIAGET
<p>1870 -1952) Médecin et Pédagogue italienne.</p>	<p>(1873-1940) Médecin et psychologue genevois</p>	<p>(1882 – 1960) <i>Psychanalyste</i></p>	<p>(1895-1982) Psychanalyste (fille de S. FREUD)</p>	<p>(1896-1980) Psychologue, biologiste, logicien, et épistémologue suisse</p>
<p>Maria Montessori définit deux principes caractéristiques psychiques de l'enfant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>L'esprit absorbant</b> : processus inconscient où l'enfant absorbe le monde qui l'entoure et l'analyse ensuite ;</li> <li>- <b>Les périodes sensibles</b> : le développement se faisant par bonds, par stades. <u>Tous les enfants présentent les mêmes périodes sensibles, mais pas forcément au même âge, ni avec la même intensité.</u></li> </ul> <p>Voici quelques exemples de périodes sensibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la période sensible au mouvement</li> <li>- la période sensible au langage</li> <li>- la période sensible à l'ordre</li> <li>- la période sensible à l'affinement des sens.</li> </ul>	<p><b>1. Les jeux qui provoquent les fonctions générales</b></p> <p><b>Les jeux sensoriels</b> qui donnent le plaisir à éprouver des sensations.</p> <p><b>Les jeux moteurs</b> qui développent l'adresse, la force, l'agilité du mouvement, le langage.</p> <p><b>Les jeux psychiques</b> c'est-à-dire les jeux intellectuels, grâce auxquels on fait des comparaisons, de la reconnaissance, des associations, de la réflexion, de l'invention, et développe son imagination. Ils élèvent l'homme au-dessus de la nature et permettent de faire des combinaisons nouvelles, des inventions, d'exprimer de la fantaisie, d'avoir du pouvoir sur les choses. Ils poussent à la curiosité, ce sentiment inconfortable qui provoque le désir de comprendre.</p> <p><b>Les jeux affectifs</b> qui créent des émotions multiples, agréables ou désagréables. (La peur alimente bien des histoires). La volonté est aussi provoquée par exemple dans les jeux d'inhibition volontaire.</p> <p><b>2. Les jeux qui provoquent des fonctions corporelles et spirituelles</b></p> <p>Jeux de hasard, avec des sentiments d'espérance liés à des risques fictifs.</p> <p><b>Jeux de lutte.</b></p> <p>Jeux de chasse et de poursuite, cache-cache, dénichage de nids, cueillettes de fruits, jeux de collections.</p> <p><b>Les jeux d'imagination.</b></p> <p><b>Jeux sociaux</b> avec les promenades, la formation de clans, formation de petites sociétés, sports collectifs.</p> <p><b>Jeux familiaux</b> : jeux à la poupée, au papa et à la maman.</p> <p><b>Jeu d'imitation</b> : avec simulation et <b>jeux où on imite les mouvements.</b></p>	<p>Elle considère le jeu, mode d'expression naturel et privilégié chez l'enfant, comme l'équivalent des associations verbales que produit l'adulte en analyse. Elle pense qu'il s'établit un transfert chez l'enfant comme chez l'adulte. Par le jeu l'enfant traduit sur un mode <b>symbolique</b>, ses fantasmes, ses désirs, ses expériences vécues.</p> <p>Le développement et les jeux du bébé (jeux de perte et de récupération d'objets entre autres) vont lui permettre de surmonter cette angoisse dépressive, par le mécanisme de réparation.</p> <p>C'est le début des activités créatrices et de la sublimation. C'est ainsi que commence la formation des symboles.</p>	<p>Le jeu commence chez l'enfant sous forme d'un jeu érotique avec le corps, qu'il s'agisse de son propre corps (au niveau de la bouche, des doigts, de la peau...) ou du corps de sa mère (au travers de l'alimentation par exemple), sachant qu'à cet âge, dans le vécu de l'enfant, cette distinction n'est pas catégorique. Les propriétés du corps de la mère et de celui de l'enfant sont ensuite transférées à un objet mou et notamment à ses caractéristiques de surface (odeur, chaleur, consistance) .</p> <p>Ceci va donner naissance à « <b>l'objet dit transitionnel</b> ». Progressivement ces objets transitionnels vont perdre de leur importance dans la journée et céder la place à un « matériel de jeu qui ne possède pas, par lui-même, un statut d'objet, mais qui sert les activités du MOI et les fantasmes qui les sous-tendent ».</p> <p>Ces jeux apparaissent schématiquement selon la séquence chronologique suivante :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- jouets permettant des activités de type : vider/remplir, ouvrir/fermer, emboîtements, souillure par déplacement des intérêts primitivement attachés aux orifices corporels et à leurs fonctions.</li> <li>- jouets mobiles source de plaisir au niveau de la motricité</li> <li>- jouets de construction permettant d'exprimer les tendances ambivalentes (construire/détruire)</li> </ul> <p>Se met ensuite en place le plaisir lié à l'achèvement de la tâche, plaisir qui finit par l'emporter sur celui de l'action proprement dite. L'aptitude au jeu se transforme enfin en aptitude au travail grâce à la secondarisation de la pensée.</p> <p>Anna Freud pense que « le jeu est un excellent moyen d'observation... pour apprendre à connaître l'enfant ». Elle souligne le rôle fondamental que tient le jeu dans le processus de socialisation de l'enfant, allant jusqu'à en faire un des éléments de l'aptitude au travail de l'adulte</p>	<p>Pour la théorie cognitive, le jeu est un moyen de s'informer sur les objets, les événements. C'est un moyen d'affermir et de d'étendre ses connaissances et savoir-faire. C'est un moyen d'intégrer la pensée à l'action. Dans l'évolution du comportement ludique, PIAGET décrit trois périodes correspondant approximativement aux différents styles de jeux.</p> <p><b>La période sensori-motrice (0-2 ans)</b> pendant laquelle l'enfant ne joue que lorsque l'objet est présent. « Jouer avec son corps ». « Jeux d'exercice ».</p> <p><b>La période représentative, ou pensée symbolique (2-6 ans)</b> durant laquelle l'objet étant devenu «permanent» l'enfant n'a plus besoin de lui pour jouer. Il peut être imaginé et l'enfant peut alors «<b>faire semblant</b>». « Jouer avec son esprit. »</p> <p><b>La période sociale (7-11 ans)</b> qui se caractérise par les <b>jeux à règles</b>, véritable institution sociale se transmettant de génération en génération.</p>

VYTGOTSKY	Donald WINNICOTT	Jérôme BRUNNER	Jacques HEBERT	Gilles BROUGERES
<p>(1896 -1934) Psychologue russe</p>	<p>(1896-1971) Médecin, Psychiatre, Psychanalyste</p>	<p>(1915-) Psychologue américain</p>	<p>(Contemporain) Professeur d'Université québécois</p>	<p>(Contemporain) Professeur d'Université, Directeur d'EXPERICE</p>
<p>Il a élaboré comme concept important: «<b>la Zone de Développement Proximal</b>».</p> <p>C'est justement la distance entre le développement actuel de l'être humain et le niveau qu'il atteint au moment où il résout des problèmes à l'aide de pairs.</p> <p>C'est dans cette possibilité d'interaction humaine qu'a lieu le jeu. Au moment où il joue, l'enfant met en exercice les différentes combinaisons permises par le cerveau, et c'est justement dans cette quête de la meilleure combinaison qu'apparaît la créativité en son essence.</p> <p>Pour Vysotsk, <b>la créativité</b> peut surgir dans <b>les jeux d'imitation</b>, qui sont l'écho de ce que les enfants ont vu, et écouté des autres, mais qui n'est jamais la stricte réplique du souvenir observé, vécu. C'est une transformation créatrice des impressions ramassées par l'enfant.</p>	<p>L'ESPACE POTENTIEL – L'ESPACE TRANSITIONNEL Le jeu naît de l'écart entre plaisir (présence de la mère) et déplaisir (absence de la mère) dans un espace dit « potentiel ou transitionnel. » Cette expérience qui crée le manque (et le déplaisir) oblige l'enfant à y suppléer par une activité mentale qui se développe en créant ses premières images. Ainsi se crée cette « aire intermédiaire, <b>transitionnelle</b> » qui permet de pallier les déficiences de la mère en transformant un manque relatif en une adaptation réussie. C'est dans cet <b>espace potentiel</b> que se déploie la créativité et que l'on trouve toutes les activités symboliques : le jeu, le langage, la culture, qui vont offrir à l'enfant la possibilité de faire des expériences fondamentales pour sa maturation et son intégration.</p> <p>LE JEU D'abord le jeu est créativité pure, sans règle (<b>play</b>), puis peu à peu accommodement avec le réel et ses exigences, pour se normaliser progressivement par des règles (<b>game</b>). Le « <b>game</b> » est une tentative pour tenir à distance, avec ce qu'il a d'organisé, l'aspect effrayant du « <b>play</b> ». Le « <b>play</b> » fait partie des phénomènes transitionnels. Il est caractérisé par la concentration et la préoccupation de l'enfant qui s'y adonne. Cet aspect du jeu compte plus que son contenu. Le « <b>play</b> » est créatif. Le jeu est une expression du désir et de l'angoisse qui est protégé par un déni : «<b>c'est du jeu, c'est pas pour de vrai</b>».</p> <p>LA CREATIVITE Le jeu créatif est excitant, satisfaisant, précaire : mais cette précarité dérive de la précarité même de la magie subjective, de l'apparente omnipotence qui se heurte à l'expérimentation du réel. Il existe une filiation qui va du jeu seul d'abord, au jeu partagé ensuite, pour aboutir aux « expériences culturelles » qui ouvrent la voie aux arts...</p>	<p>Susciter des interactions avec des partenaires variés, va aider l'enfant à développer un répertoire de savoir-faire.</p> <p>Le processus s'apparente à celui qui se joue dans l'acquisition des concepts où l'enfant apprend l'invariant d'un concept par le biais des variantes en lequel le concept s'exprime.</p> <p>Le jeu libre donne à l'enfant une première possibilité absolument déterminante d'avoir le courage de penser, de parler, et peut-être d'être vraiment lui-même.</p>	<p>Jouer : c'est s'exprimer, assumer une position active, accomplir le désir, réparer l'objet détruit, mettre en acte par le corps, introduire des processus de pensée, obtenir un renforcement narcissique.</p>	<p>On trouve dans le jeu l'idée de construction de soi, de découverte de l'autre, d'apprentissage ouvert et informel.</p> <p><b>Cinq critères</b> peuvent caractériser l'activité de jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- faire semblant</li> <li>- prendre des initiatives, faire des choix</li> <li>- instaurer des règles (au préalable, en cours de jeu, négociables ou pas...)</li> <li>- être dans l'incertitude du dénouement</li> <li>- s'engager fortement car c'est une activité frivole protégée du risque</li> </ul> <p>Sans risque d'une façon presque frivole, l'enfant devient adulte le temps d'un jeu, et de préférence à travers des rôles d'adultes intéressants. Au statut réel de dépendance de l'enfant, le jeu offre une compensation, la traduction d'un désir d'indépendance à travers des images positives du monde adulte, ou du moins considérées comme telles par l'enfant. C'est le jeu qui permet à l'enfant de s'approprier l'objet et de donner une expression personnelle à son désir. Il peut être individuel ou solitaire pour l'enfant, mais aussi collectif car « Barbie » est une référence commune aux enfants... L'image rend alors possibles la construction et le partage de significations communes, la socialisation de désirs individuels.</p> <p><b>Les enfants apprennent dans de nombreuses situations et à ce titre, le jeu est une piste pédagogique à exploiter à l'école pour apprendre, ou même pour consolider des apprentissages</b></p>