

Compte-rendu de réunion du S 14/01/12 Ecole La Miranda Perpignan

Thème abordé : les jeux

- Démarrage de la découverte par un jeu : « Le tremblement de terre »

| Moyen / Matériel | Objectif | Déroulement | Actions des participants |
|--|---|--|---|
| <p>-1 feuille par participant, représentant une valise</p> <p>-1 feuille pour chacun des ½ groupes</p> | Permettre à tous les participants de faire connaissance | <p><u>Etape 1</u> : Annonce d'un tremblement de terre imminent ; nous n'avons que quelques minutes pour rassembler, chacun dans sa valise, ce qu'il veut emporter, ce qui lui est précieux et nous retrouver ici afin de prendre une navette qui nous conduira à l'aéroport.</p> <p><u>Etape 2</u> : La navette a été remplacée par une kangoo : il faut donc réduire les bagages : on ne garde qu'une valise pour 2 personnes</p> <p><u>Etape 3</u> : La route est coupée, on ne peut rejoindre l'aéroport qu'à pied ; on ne garde que 2 valises pour le groupe entier.</p> <p><u>Etape 4</u> : les soutes de l'avion sont bouclées : on ne peut garder qu'un objet par personne.</p> <p>Fin du jeu</p> | <p>Chacun liste ce qu'il met dans sa valise.</p> <p>Par 2, on rassemble le contenu des 2 valises dans une seule.</p> <p>Par ½ groupe, chacun ne garde que 2 objets qu'on laisse dans la valise</p> <p>Chacun est invité à choisir un seul objet qu'il va emporter.</p> <p>L'animateur liste les objets emportés et chaque participant explique son choix.</p> <p><i>Se dégagent les notions de plaisir, famille, bien-être.</i></p> |

- ▶ **Suite de la découverte à travers une liste de 20 mots** : Chacun est invité à cocher en 40 secondes, parmi ces mots, tous ceux qui lui évoquent, d'une manière ou une autre, le jeu

Liste des mots : animaux – bateau – bobo – boulot – cadeau – camping – dodo – fête – foot – foule – hameau – moto – pêche – peur – pleurs – rugby – vélo – village – ville – zizanie

Objectif : introspection personnelle

Déroulement : L'animateur distribue les feuilles à l'envers ; il donne la consigne. Au bout du temps imparti, il note, pour chaque mot, le nombre de fois où il a été coché.

Constat : Ce sont toujours les mêmes notions qui reviennent : plaisir / fête / cadeau / (et les sports suivant les groupes) et métro/boulot/dodo en queue... sauf dans notre groupe où le travail avait recueilli 5 voix sur 9...

- ▶ **Comment avez-vous vécu ce moment ?**

- Comme un travail
- Comme un test
- Comme un exercice
- Autre

- ▶ **Apport théorique** : Que met-on derrière le terme « Jeu » ?

Le mot « jeu » est le même pour signifier le concept et les objets ; par convenance, on utilise « le jeu » pour le concept et « les jeux » pour les objets.

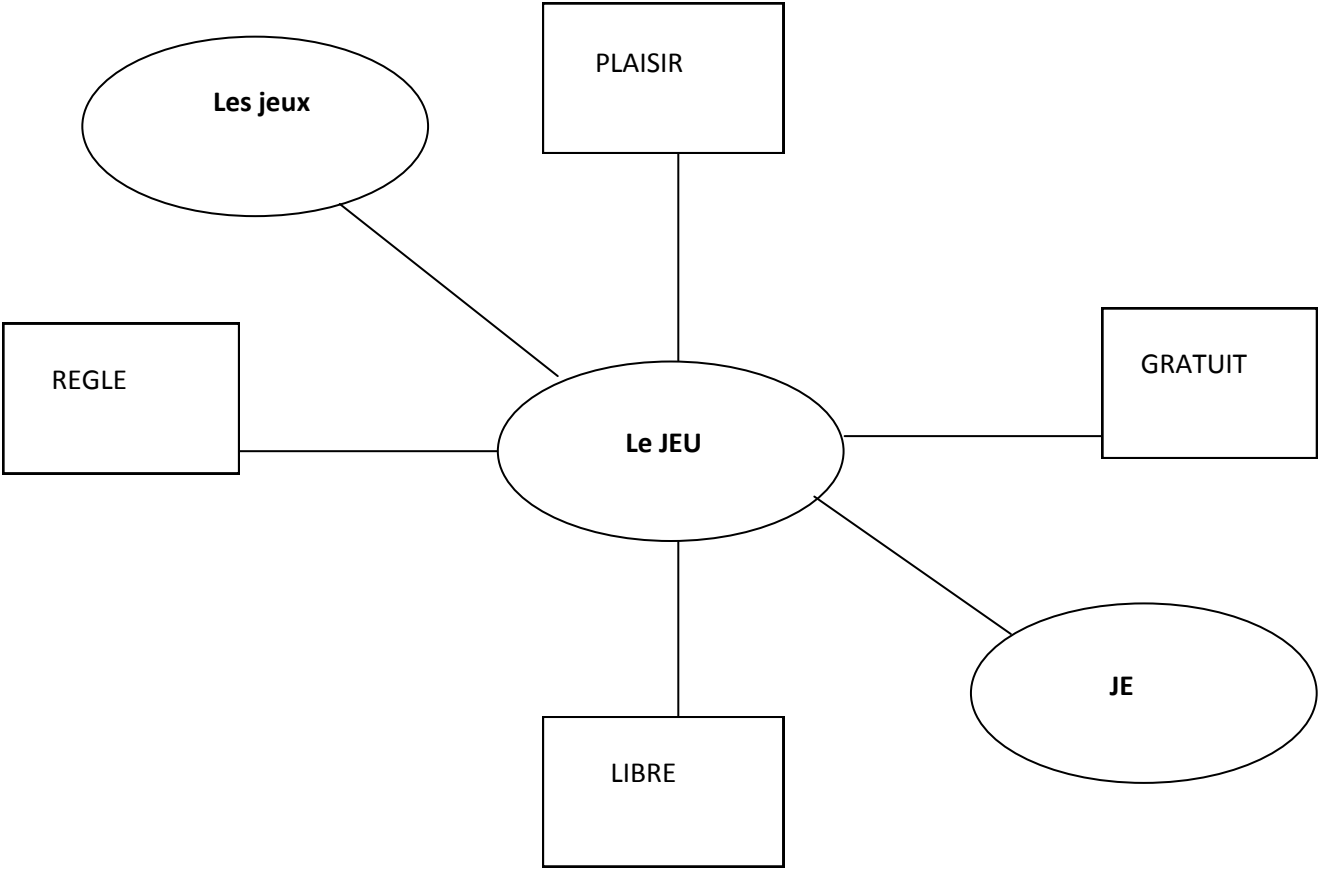
- **A quel moment se situe-t-on dans le jeu ?** Le concept du jeu est lié à la personne et aux objets du jeu, c'est-à-dire les jeux.

4 critères définissent le concept du jeu :

- 1- Le jeu apporte du plaisir
- 2- Le jeu est libre
- 3- Le jeu est gratuit (au sens économique du terme : on ne produit rien, ni en biens, ni en services)
- 4- Le jeu est sujet à une règle minimale qui est « l'espace-temps » (dans un lieu donné, à un moment précis)

Exemple d'un enfant de 8 mois qui mâchouille un crayon qu'il a à sa disposition : ça lui apporte du plaisir, c'est lui qui détermine la manière d'utiliser l'objet, le jeu s'arrête lorsque l'enfant n'éprouve plus de plaisir.

Schématiquement :



- **Classification des jeux :**

Il existe une classification selon le système E.S.A.R., élaborée à partir des stades de développement de l'enfant selon Piaget.

E → Exercice : jeux répétitifs avec pour résultat le plaisir immédiat : j'agis sur mon environnement et cela me procure du plaisir immédiatement.

S → Symbolisme : jeux de rôle : l'objet prend du sens et permet d'appréhender le réel.

A → Assemblage : jeux de construction, puzzles, mécano... ce sont les jeux qui permettent de s'approprier petit à petit la notion de « règle » ; je peux prendre du plaisir en respectant un ordre de construction ou une règle à suivre.

R → Règle : jeux de règles : la règle du jeu, c'est un code précis qui est accepté par tous les participants.

Sous-classification :

Chaque jeu est encore classé sous 6 facettes différentes, en fonction des habiletés qu'il permet de développer :

A → activités ludiques

B → habiletés cognitives

C → habiletés fonctionnelles

D → habiletés sociales (individuelles, associatives, coopératives)

E → habiletés langagières (écrites, orales)

F → habiletés affectives et psychologiques