

« L'éducation active, c'est apprendre en jouant ! »



En pédagogie active, tout passe par le jeu», c'est une affirmation que l'on entend encore couramment. Pourtant, tout n'est pas si simple. Effectivement, en pédagogie, quel que soit l'âge des participant-e-s, à un moment on joue, on prend un rôle, on se confronte dans un jeu pour rencontrer l'autre, pour collaborer avec lui, mais aussi pour s'y opposer, pour gagner, pour redécouvrir parfois la joie du jeu. Cependant, tout n'est pas jeu et l'éducation active de l'enfant, c'est tout autre chose que de «dissimuler» l'apprentissage sous couvert de jeu. Le jeu peut apprendre, mais on n'apprend pas par le jeu.

Tout d'abord, il y a deux visions de ce qu'est le jeu. Pour l'adulte, c'est bien souvent le moment de détente de l'enfant. Une activité sans grande valeur, un

moment de perdu: «Joue un peu avant que l'on mange!». Il y a même parfois un caractère dénigrant à ces instants: «Tu n'as fait que jouer aujourd'hui. Tu ne ferais pas autre chose?» L'adulte vient même parfois, sans le vouloir, interrompre le jeu. L'enfant se rêvait architecte, acrobate ou agricultrice et le parent, l'adulte n'y a vu qu'un enfant qui ne faisait rien. En éducation active, l'activité n'est pas gesticulations. Elle peut tout autant être activité mentale et laisser à l'observateur-trice l'impression que l'apprenant-e ne fait rien. Il s'agit alors bien plus d'une implication, d'un engagement de l'enfant que d'une quelconque mise en mouvement.

À l'image de ce qui se passe dans le jeu des enfants, l'éducation dite traditionnelle les guiderait dans leur démarche,

comme dans certains jeux éducatifs sur ordinateur où l'enfant parcourt un chemin qui est pensé, réfléchi, construit par le-la concepteur-trice du jeu, par l'adulte et, ce, avec le corollaire de contrôle. Comme le-la concepteur-trice du jeu ne peut être «dans la tête» de l'utilisateur-trice, il-elle a dû introduire des vérifications des acquis, des évaluations. Ainsi, l'enfant est «acteur» de son parcours comme un-e acteur-trice de cinéma est dirigé-e par un-e réalisateur-trice qui lui dicte ses actions, son texte, ses expressions de visage, l'émotion à transmettre... autant de fois que nécessaire pour sa satisfaction personnelle de réussite. À l'inverse, un enfant seul qui construit un château de sable sur la plage, est «auteur» de son jeu, il décide de la taille de sa construction, de sa forme, des décorations qu'il va y apporter. En éducation active, c'est l'importance de tous ces choix d'auteur pour l'enfant qui garantissent son implication et ses apprentissages, non le parcours guidé par l'adulte.

Pour les enfants, le jeu, c'est tout d'abord sérieux! Celui-celle qui décide de bâtir une cabane pourra y consacrer des heures, transporter des branches plus longues que lui, décider ensuite de la décorer de fougères et y passer un long moment. Si pour les adultes qui l'observent, il-elle joue, pour l'enfant,

ET SI À L'ÉCOLE, DANS LES SALLES DES PROFS EN PARTICULIER, NOUS N'ENTENDONS PLUS CERTAINES PHRASES! C'EST AUTOUR DE CETTE IDÉE QUE S'ORGANISE CETTE CHRONIQUE MENSUELLE: UNE IDÉE TOUTE FAITE À CONTRÉDIRE, UNE AFFIRMATION SI SOUVENT RÉPÉTÉE QU'ELLE S'ANCRE EN NOUS SANS RÉELS FONDEMENTS. UN TEMPS POUR S'ARRÊTER SUR CES PHRASES... POUR LES RÉFLÉCHIR, LES QUESTIONNER ET OUVRIR LA DISCUSSION!

il est totalement dans la tâche qu'il exécute. Il vit son action comme s'il s'agissait de construire sa maison pour un-
maçon-ne. Le «faire semblant» devient pour lui une réalité.

Cette manie d'associer éducation active et jeu amène trop souvent à une dérive: enrober tout apprentissage d'une part de ludique. Volontairement, nous n'écrivons pas ici d'une part de jeu, car si les enfants se «laissent prendre au jeu» un petit temps, ils-elles constatent bien vite que le jeu n'est là que pour masquer un apprentissage qui, dès lors, perd de sa force. Le jeu doit rester le besoin de l'enfant, sa motivation profonde et non être une manière pour l'adulte de le guider, de le tromper sur un contenu.

Dans le milieu du jeu de société, certaines personnes affirment que «tout jeu est éducatif, sauf ceux-elles qui le prétendent».

Nous sommes plutôt d'accord avec cette affirmation. Quand un jeu est conçu pour créer de l'amusement auprès des enfants ou des adultes, il apporte son lot d'apprentissages: des stratégies à imaginer, des collaborations à mettre en place, une thématique à découvrir, des trésors de rencontres, des bonheurs d'émerveillement... Lorsque le-la concepteur-trice n'a que l'apprentissage en tête, il-elle arrive souvent à créer un très bon outil d'apprentissage, mais un piètre jeu qui ne sort que rarement de l'armoire. Nous avons toutes et tous, enfoui quelque part, ce très beau jeu de calculs offert par la tata Sidonie pour que notre enfant apprenne à compter. Par contre, il y a ce jeu, pas étiqueté «éducatif», avec lequel il ne se lasse pas de jouer, qui lui fait découvrir

l'équilibre, le dénombrement, les cou- leurs, la notion d'intrus et qui lui permet surtout de rentrer en relation avec les autres.

Dans l'idée communément admise, l'éducation active voudrait aussi qu'on ne joue qu'à des jeux coopératifs. S'il est vrai que la coopération est un des piliers de la pédagogie active, dans le domaine des jeux, la compétition n'est pas forcément à proscrire. Nous sommes partisan-ne-s d'une disparition de la compétition dans l'organisation de l'école, d'apprendre bien plus à collaborer qu'à être le-la meilleur-e, le-la «premier, première de classe». Cependant, il nous apparaît que perdre et gagner dans un jeu est un apprentissage nécessaire. Faire disparaître la compétition constante des points, des bulletins, des remises de prix d'excellence, ne veut pas dire que toute compétition n'est pas saine lorsqu'elle est passagère et qu'elle ne disqualifie pas l'enfant. Perdre, rater, échouer ne devraient être des termes scolaires que dans des moments de jeu: des instants éphémères où l'on gagne, où l'on perd sans aucune conséquence. Méfions-nous. La pédagogie par le jeu rend ludiques les temps d'apprentissage, mais ne fait pas disparaître le sérieux du temps d'évaluation qui suit et où échouer signifie toujours perdre!

Le jeu a une place dans la classe. Il doit être présent au même titre qu'il l'est dans la vie de l'enfant, mais sans prendre tout l'espace, sans être un ersatz de motivation perpétuelle.

Le Groupe École des CEMÉA

«Si tu veux les connaître vite, fais-les jouer. Si tu veux leur apprendre à vivre, laisse les livres de côté. Fais-les jouer. Si tu veux qu'ils prennent goût au travail, ne les lie pas à l'établi. Fais-les jouer. Si tu veux faire ton métier, fais-les jouer, jouer, jouer.»

Fernand Deligny

**« POUR L'ENFANT,
LE JEU, C'EST
TOUT AUTRE CHOSE.
LE JEU, C'EST
TOUT D'ABORD
SÉRIEUX! »**

**« PERDRE, RATER,
ÉCHOUER NE DEVRAIENT
ÊTRE DES TERMES
SCOLAIRES QUE DANS
DES MOMENTS DE JEU :
DES INSTANTS ÉPHÉMÈRES
OÙ L'ON GAGNE, OÙ
L'ON PERD SANS AUCUNE
CONSÉQUENCE. MÉFIONS-
NOUS. LA PÉDAGOGIE
PAR LE JEU REND
LUDIQUES LES TEMPS
D'APPRENTISSAGE, MAIS
NE FAIT PAS DISPARAÎTRE
LE SÉRIEUX DU TEMPS
D'ÉVALUATION QUI SUIT
ET OÙ ÉCHOUER SIGNIFIE
TOUJOURS PERDRE ! »**

LE GROUPE ÉCOLE DES CEMÉA BELGES PROPOSE

- des formations continues pour enseignant-e-s,
- des formations à la demande,
- un festival du film d'Éducation à Bruxelles,
- un espace de réflexion et d'action autour de l'École ●●●

CONTACT :

ecole@cemea.be
04/253.08.40
www.cemea.be