

**LE JEU EN TANT QU'ELEMENT PEDAGOGIQUE :
DANS LE MILIEU EDUCATIF**

*Mr BENAKI Mohamed Akli
Maître-assistant, chargé de cours à l'IEPS
Université d'Alger*

I.- LE JEU SUR LE PLAN EDUCATIF :

1.1 - Le jeu :

Les thèses ou les théories sur le jeu sont diverses. Mais qui observe les jeux spontanés, libres, des enfants dans une cour d'école, ne se pose pas d'abord les questions de psychologie abstraite pour savoir si les manifestations auxquelles il assiste relèvent d'un certain satarisme du besoin de changer les occupations ou de se livrer à des exercices compensatoires complémentaires(1). Le jeu constitue ainsi un essai sans risque, parcequ'il vise : au remplacement d'une situation non-conventionnelle (réelle) par une situation conventionnelle (ludique)(2) d'une part; et qui dit à la fois effort et liberté, et une éducation par le jeu doit être source de peine physique autant que de joie morale(3).

1.2.- Définition du jeu :

Le jeu est le plus souvent défini en contraste avec le travail considéré comme activité obligée et contrôlée. Le jeu est une activité gratuite, fermée sur elle-même, en ceci qu'elle est déclenchée par une motivation intrinsèque fort peu par des stimulations externes, et qu'elle n'a pas besoin de renforcement extérieur pour se poursuivre. Mais le jeu n'apparaît que lorsque les besoins fondamentaux sont satisfaits et en dehors de toute contrainte. Pourtant le joueur peut introduire dans le jeu une structure contraignante, qui varie parfois fortement d'un individu à l'autre, d'une culture à l'autre et dans une même culture, d'une priode historique à l'autre(4) mais l'essentiel c'est qu'elle soit librement élaborée ou au moins librement acceptée.

Le Jeu en tant qu'élément pédagogique : Dans le milieu éducatif. BENAKI MOHAMED AKLI – I.EP.S – université d'Alger

Toutefois, le jeu permet à l'enfant d'explorer et de développer des capacités naissantes, qu'elles soient psychomotrices, cognitives ou socio-affectives, le jeu possède donc une fonction formatrice manifeste(5) et il paraît être ainsi un enrichissement pour la vie de chaque enfant; car il est d'abord activité du corps dont il est l'expression première ou dérivée, sous toutes ses formes: celles de l'énergie, du geste, du mouvement de l'action ajustée à l'intention ou à l'idée de l'adresse. Par là, le jeu est source de productions naturelles de l'enfant(6).

Définition particulière :

Malgré que l'existence du jeu semble établie avec certitude chez les mammifères (en tant que activité sensou-motrice). Ainsi que chez l'enfant et l'adulte (souvent dans certaines interactions sociales). Il convient de souligner que son interprétation et sa signification fonctionnelle reste pourtant difficiles à établir. Beaucoup d'auteurs ont vu dans le jeu animal une activité exploratrice, un exercice musculaire nécessaire à la maturation de la motricité(7).

- Dès 1895 K. Groos, a proposé une interprétation du jeu qui ne permettait pas d'y voir simplement la libération explosive d'un excès d'énergie; selon sa théorie "l'exercice préparatoire", le jeu constituerait chez l'homme comme chez l'animal, une procédure instinctive d'acquisition des comportements adaptés aux situations que l'adulte aura à affronter par la suite(8).

- Le jeu constituerait donc une sorte de répétition fictive des activités instinctives de chasse et de défense"(9).

- Pour A. Adler (1870 - 1937), il ne trouve pas beaucoup de jeux qui comportent l'un au moins de ces facteurs(10):

Préparation pour la vie, sentiment de communion humaine, soif de domination.

Quant à R. Hubert, le besoin du jeu est une épreuve de force que l'enfant fait de lui même et par laquelle, il s'affirme à ses propres jeux. Dans cette optique la définition.

- CLAPAREDE (c) -(1873 - 1940); c'est que l'activité du jeu permet de réaliser son moi pour l'enfant, quant il ne tend pas à le faire de façon sérieuse(11).

C'est pourquoi pour MAKARENKU (A) (1838 - 1839), "l'Education d'une future personnalité se poursuit avant tout dans le jeu, car dans chaque bon jeu il y a avant tout un effort de travail et un effort d'esprit et un jeu sans effort sans déploiement d'activité est toujours un mauvais jeu(12).

- D'un autre point de vue, Jean Piaget (1896 - 1975), rejoint celui de certains psychanalystes comme D.W. Winnicott pour qui le jeu est un espace intermédiaire où se négocie la prise en compte du réel, dont certains psychologues accordent au jeu un rôle d'intégration sociale, de socialisation (J. Château Sulton, Smith, B. Rosenberg)(13).

- Mais l'ouvrage du français Roger Gaillois sur "les jeux et les hommes" a constitué une tentative de définition et de classement universel du jeu. A partir des définitions proposées par le hollandais HUIZINGA(14), CAILLOIS(15), précisait les caractéristiques permettant de distinguer le jeu des autres pratiques humaines, pour lui le jeu se définit dès lors, comme une activité :

- **Libre** : à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux.
- **Séparée** : circonscrite dans les limites d'espace et de temps précises.
- **Incertaine** dont le déroulement ne saurait être déterminé, ni le résultat d'avance acquis préalablement..., l'esprit créatif est laissé à l'initiative du joueur.
- **Improductive** : ne créant ni biens ni richesse, d'aucune sorte, et, sauf déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs.
- **Réglée** : soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle qui seule compte.
- **Fictive** : accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche réalité par rapport à la vie courante.

On outre, le jeu chez l'animal, représente une situation réelle, qui le met dans un état psychologique particulier, qui comporte la mise en pratique d'une certaine conduite, et de cette conduite

Le Jeu en tant qu'élément pédagogique : Dans le milieu éducatif. BENAKI MOHAMED AKLI – I.EP.S – université d'Alger

seulement la spécificité du jeu. Si bien que tout jeu relève du théâtre, puisqu'en lui le joueur simule la présence d'une émotion qu'il ne ressent pas(16).

1.3.- Classification des jeux :

D'emblée, les jeux peuvent être répartis en quatre grandes catégories :

- a) Jeux faisant intervenir une idée de compétition (malgré que certains peuples l'ignorent presque totalement); qui suppose une égalité de chance au départ.
- b) Jeux fondés sur le hasard; catégorie s'opposant fondamentalement à la précédente.
- c) Jeux de mise (dramatiques ou de fiction), où le joueur fait semblant d'être autre chose que ce qu'il est dans la réalité).
- d) Les jeux qui reposent sur la poursuite de vertige et qui consiste en une tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception(17).
- e) Le jeu sous ses formes symboliques, il vise la satisfaction indirecte des pulsions refoulées par la censure sociale: curiosité sexuelle, désir de domination des parents et des adultes, réponse aux complexes psychologiques. Il est aussi assimilation libre des divers domaines du réel et selon les travaux de J.Piaget et sur la formation du symbole chez l'enfant, on distingue :
 - a) Les jeux d'exercice qui ne font pas appel à la représentation, mais à des activités de plaisir.
 - b) Les jeux symboliques, qui impliquent la représentation d'un objet absent.
 - c) Les jeux de règles, qui impliquent les relations sociales ou inter-individuelles(18).

- Donc le jeu constitue (avec le langage), la voie d'accès aux activités culturelles et aux relations interpersonnelles, qui les sous-tendent (amour, jalousie, haine, découverte d'autrui)(19).

1.4.- Différentes approches du jeu :

Dès le milieu du XIXème siècle, de nombreux auteurs se sont interrogés sur la fonction du jeu et ont proposé diverses explications telles que :

1.4.1.- La théorie du surplus de l'énergie :

(SPENCER Herbert (1820 - 1903)) d'après laquelle le jeu servirait à épuiser un trop plein de force.

1.4.2.- La théorie de l'atévisme(20) :

(HALL, Grandille Stanley) (1844 - 1924) inspirée de la Loi biogénétique fondamentale de E. Haeckel, qui reposent plus sur des spéculations que sur des données d'observation.

1.4.3.- La théorie de l'exercice préparatoire :

(K.Gooss) n'a pas reçu un grand appui des données empiriques recueillies chez l'enfant. Cependant chez l'animal il semble bien que nombre de conduites ludiques, ressemblant à des comportements adultes, qui n'aboutiraient pas à leur conclusion (bataille pour vivre, jeux pré-sexuels); constituent des préalables nécessaires à l'apparition ultérieure du comportement achevé (S.Millar)(21).

A cet égard, il y a lieu de souligner que les principes fondamentaux de la théorie des jeux, furent découverts essentiellement par J. Von. Neumann en 1928, puis popularisés par un ouvrage qu'il écrivit, avec O. Morgenstern en 1944.

L'interprétation de la théorie n'est bien établie que pour les jeux de deux personnes à somme nulle(22).

- De ces approches théoriques, il ressort que les pratiques et les objets ludiques sont infiniment variés et marqués profondément par les spécificités ethniques et sociales, car à travers les jeux et leur histoire se lit non seulement le présent des sociétés, mais le passé même des peuples, et une partie importante du capital culturel de chaque groupe ethnique réside dans son patrimoine ludique(23).

Ce qui implique en conséquence, que le jeu constitue l'une des activités éducatives essentielles, et il mérite d'entrer de plein droit dans le cadre de l'institution scolaire.

Le Jeu en tant qu'élément pédagogique : Dans le milieu éducatif. BENAKI MOHAMED AKLI – I.EP.S – université d'Alger

1.5.- Approche pédagogique du jeu

En effet, le jeu offre au pédagogue à la fois le moyen d'une meilleure connaissance de l'enfant et celui d'un renouvellement des méthodes pédagogiques.

Cependant, on constate que le jeu fonctionne (en dehors de l'école) comme une véritable institution éducative et les pédagogues soucieux de rénovation ne pouvaient rester indifférents devant les considérables possibilités offertes par les activités ludiques. Mais, il demeure que le jeu ne peut tenir entièrement lieu d'école et que le pédagogue se doit d'être en ce domaine informé et prudent.

- Il faut donc bien prendre conscience du fait que la fonction du jeu est **auto-éducative**; c'est-à-dire une tâche difficile, car enseigner en évitant de donner la bonne réponse est un art, il ne faut pas pour cela tomber dans l'autre extrême: s'asseoir et regarder passivement les enfants jouer.

Autrement dit, établir un échange avec les enfants et les amener à exprimer leurs propres hypothèses sur les objets et les êtres humains est un art, pour lequel on ne saurait inventer de recettes(24).

- Ces notions essentielles de disponibilité et d'autonomie, impliquent que l'adulte respecte le jeu de l'enfant, et surtout une autre conception de la classe et de l'école, celle qui se traduit en termes de dialogue et d'interactions sociales, respectant la personnalité de chacun.

Toutefois, l'adulte doit faire confiance à l'enfant ou l'adolescent, puisqu'il existe une dynamique interne du développement, comme il doit faire confiance au groupe qui possède également en lui-même ses propres capacités d'auto-régulation.

Donc pour changer quelque chose, il faut accepter l'autre et s'engager dans le dialogue avec lui(25).

A ce propos le jeu constitue un facteur de communication

plus large que le langage verbal, il ouvre le dialogue entre individus d'origine linguistique ou culturelles différentes, il permet le contact entre le psychotique et son thérapeute.

Il va de soi qu'il est plus facile de trouver cette coïncidence dans une activité libre, improductive, fictive et comportant un certain degré d'incertitude ; que dans une activité développée dans des limites étroites ou imposées par un certain aspect de la réalité sociale(26).

- En revanche, par opposition du **jeu au travail**, on constate que le travail scolaire, surtout en équipe peut prendre tout l'intérêt d'un jeu. D'où la valeur éducative de certains jeux, ne saurait permettre de tracer entre le jeu et le travail une frontière absolue, car jeu et travail ne sont que les rôles d'une même ligne, le long de laquelle on passe de l'un à l'autre par une graduation insensible(27).

Où cette ligne marque la voie que la nature a tracée à l'évolution de l'enfant c'est-à-dire pour amener l'enfant au stade du travail, on ne saurait partir d'autre chose que du jeu. Donc il n'y a pas chez l'enfant de besoin naturel du jeu; il n'y a que le besoin du travail(28).

- Dans cet axe d'idées, D.W. Winnicott (1971), envisage le **jeu dans l'espace potentiel**, comme la voie d'accès pour l'enfant à la créativité et à la vie culturelle; et d'une manière le passage du jeu au "je" introduit à la vie adulte. Quant à R. Caillos (1958), les jeux ont une vocation sociale(29).

- Ainsi on peut dire que sur plus d'un point, le jeu répond aux attentes des pédagogues, puisqu'il met en oeuvre, toutes les activités : perspectives, sensori-motrices, verbales et relèvent du domaine de l'affectivité telles que : l'attraction, la répulsion, l'identification, la représentation des différents rôles et statuts familiaux scolaires et sociaux.

Ainsi que toutes les activités, concernant le domaine de l'intellect, la construction, la fabrication des objets ou d'expression corporelle et esthétique(30).

Le Jeu en tant qu'élément pédagogique : Dans le milieu éducatif. BENAKI MOHAMED AKLI – I.EP.S – université d'Alger

Le jeu par son aspect institutionnel, et le caractère arbitraire de ses règles, il constitue une micro-société à travers laquelle l'enfant fait son premier apprentissage dans la vie sociale.

A titre d'exemple, dans les jeux collectifs, l'enfant apprend à se situer par rapport aux autres dans le cadre de structures définies et hiérarchisées. Cette découverte l'emmène à se saisir comme membre du groupe, donc à déterminer son "statut personnel, ensuite à percevoir le groupe par rapport à lui et à d'autres groupes"(31).

1.5.1.- Les avantages du jeu du point de vue éducatif :

D'une manière générale, le jeu contribue au développement physique ou mental et psychique, par exemple les jeux **ascétiques**(32), qui comportent affrontement d'un risque physique et résistance à la douleur; donnent à l'enseigné une preuve, de son endurance (pour lui-même) ce qui peut aussi aider à surmonter la peur face à des situations identiques et forme une structure d'émotions pour l'activité pratique(33).

- Donc l'enseigné se sent par le jeu libéré des contraintes du règlement, mais il se soumet spontanément à des règles parfois plus strictes ou même contribue à l'élaboration d'un code du jeu, préluant ainsi aux activités civiques de l'adulte. C'est-à-dire, dans le besoin qu'éprouve l'enseigné de s'imposer à lui-même, des règles strictes; Le jeu préfigure la vie morale, un certain ascétisme (la maîtrise de soi).

- Dès lors, le jeu en tant qu'exercice de l'autonomie peut fort bien se développer dans les activités, qui n'ont rien d'immédiatement agréable, car la **notion du plaisir**, est subjective, et elle représente la qualité affective de la communication ou de la relation que le sujet vit avec son environnement. Il y a donc plaisir quand il y a coïncidence entre l'être engagé dans son action, et le développement, considéré comme positif de cette action(34).

Donc, grâce à l'observation du jeu de l'enfant on pourra voir se manifester un trouble du développement affectif, psychomoteur ou intellectuel(35), ou identifier le stade de développement mental,

affectif, social, dont il faudra tenir compte si l'on veut perfectionner les techniques et les processus d'apprentissage utilisés et découvrir les méthodes qui ont le plus de chance de réussir(36).

Ainsi, l'approche pédagogique, en devenant moins directive, conservera nécessairement sa stratégie en termes d'auto-information et de ludisme, pour assurer l'homogénéité et la continuité de son action pédagogique aux modes de l'apprentissage que l'esprit est susceptible d'utiliser aussi bien en classe, que dans la rue, ou chez lui.

- Toutefois, l'intervention des adultes, peut se manifester en se matérialisant par la confection d'objets ou le choix d'engins, dont la manipulation est censée produire des effets de développement escomptés sur la loi d'une expérimentation préalable ou par l'application d'une doctrine éducative(37). Ce qui permettra de réduire l'effet des conflits ou des malaises ouverts ou silencieux qui se forment à l'école pour surgir plus tard au niveau de l'adulte et de la société(38).

A travers cette optique, il convient de rappeler que les activités de jeu, totalement autonomes, dans lesquelles l'élève ou le groupe d'élèves inventent ou reformulent leur propre réalité, il ressort que quel que soit le mode de relation au monde, le réel est toujours appréhendé, car mis à part l'activité imaginaire ou fantasmatique, il n'y a pas d'activité qui puisse se développer en dehors de soi des objets ou des autres. Il existe donc dit : P. Watzlawick (1978) : "différentes versions de la réalité dont certaines peuvent être contradictoires et qui, sont toutes l'effet de la communication et non le reflet de vérités objectives et éternelles(39)".

De manière plus précise, le jeu suppose la capacité de compréhension et de mémorisation d'éléments complexes comme les diverses règles de jeu, tout en restant toujours ouvert à l'invention et à la novation, puisque se sont les enseignants qui se donnent à eux mêmes leurs propres règles, alors que dans le domaine du savoir scolaire, la norme est donnée par ailleurs(40).

Le Jeu en tant qu'élément pédagogique : Dans le milieu éducatif. BENAKI MOHAMED AKLI – I.EP.S – université d'Alger

1.5.2.- La fonction éducative du jeu :

Jean Piaget(41): observant les jeux de billes des enfants de la région de Genève, constatait la manière immuable dont se transmettaient ses "Lois", que chaque enfant acceptait spontanément le caractère obligatoire, sans avoir le moins du monde conscience de la manière et de la personne, par lesquelles lui avaient été transmises ses "Lois": Ainsi en va-t-il des modèles culturels divers. A l'intérieur de laquelle s'instaure une sorte d'éducation mutuelle, qui s'exerce plus ou moins en marge du monde adulte et dans laquelle, il n'est peut être pas exagéré de voir le facteur de socialisation prépondérant en milieu coutumier(42).

- Néanmoins, par le jeu s'instaure la communication entre élèves, ou entre maître et élèves, là où le langage verbal se trouvait en défaut; ainsi convaincu que le jeu est un besoin vital pour l'enfant et constitue tout à la fois un espace réservé à l'écart et la présence des institutions éducatives, le maître reconnaîtra d'abord au jeu sa place, avant même de chercher comment l'intégrer à sa pédagogie.

- Dès lors, le rôle du pédagogue sera souvent déterminant dans la circulation des savoirs ludiques, qu'il s'efforcera de promouvoir par des échanges entre sexes, classes, d'âges, d'origines sociales ou éthiques différentes(43), en tenant compte que le jeu sera tout d'abord un moyen privilégié de connaissance de l'enfant.

1.6 - L'approche psychologique du jeu :

- Le désir d'aider l'enfant dans son développement a conduit d'une part les psychologues à s'efforcer de donner une signification à l'activité et d'autre part, les pédagogues à réfléchir sur sa nature et à tenter de l'intégrer à leur propre projet. Donc il va de soi, que dans la mesure où le jeu joue un rôle essentiel dans la formation du moi et dans le développement de l'intelligence, sa fonction dans les procédures d'apprentissage est fondamentale(44)

C'est ainsi que le jeu qui n'a d'autre but que celui-même a un rôle fondamental dans l'émergence et l'expression des potentialités (des aptitudes). Ces dernières qui, grâce à l'orientation des activités

imprimées par l'adulte, vont se développer et s'affirmer dans telle ou telle capacité particulière. Alors, c'est un non sens de vouloir construire une pédagogie sur le jeu ou une pédagogie du jeu puisque, par définition, celui-ci n'a d'autre finalité que la sienne propre, c'est-à-dire l'exercice de sa personne et de son autonomie par le sujet.

Il convient simplement de différencier dans le temps comme dans l'espace, les différentes façons d'être, étant entendu que lorsqu'une activité est bien vécue, elle est toujours source de plaisir pour l'intéressé qu'elle que soit son orientation(45).

- En effet, les activités développées sur un mode dynamique, celles qui ont pour projet l'organisation de soi ou l'organisation devant la réalité du monde présent, du fait qu'elles répondent au besoin profond d'agir tendent à créer un état d'excitation joyeuse. Si l'adulte s'implique dans l'action pour la reformuler ou simplement la réguler, on se trouve de ce fait dans une situation intermédiaire, entre l'activité de jeu et l'activité définie de l'extérieure. (46).

- Pour R. Caillois (1958), qui représente l'activité de jeu dans l'activité générale de l'être vivant en société. Il met en évidence que l'activité de jeu dans l'espèce humaine présente des caractères bien déterminés, qui l'opposent de façon fondamentale non seulement à l'activité de travail, mais aussi, à l'ensemble des activités de la vie sociale. C'est ainsi que le jeu "procure continuellement l'image d'un milieu pur autonome où la règle respectée volontairement par tous, ne favorise ni ne lèse personne"(47).

Quant à l'anglais, Henri Bett (1926). Les jeux sont une résurgence involontaire d'instincts vitaux qui ont aujourd'hui perdus leur signification(48), toutefois, quelque soit le degré de maturation de l'activité et quelque soit l'orientation qu'elle prenne, le jeu traduit dans tous les cas, chez l'enfant comme chez l'adulte, un besoin commun: le besoin d'autonomie, par rapport au social ou au déterminé.

- Néanmoins, du point de vue de la psychogénétique fondée par J. Piaget (1945)(49), il y a dans le jeu tout à la fois, l'expression

Le Jeu en tant qu'élément pédagogique : Dans le milieu éducatif. BENAKI MOHAMED AKLI – I.E.P.S – université d'Alger

et la condition du développement de l'enfant, car pour lui le jeu constitue un véritable révélateur de l'évolution mentale de l'enfant (Ces théories, reprises par Jean Chateau et Henri Wallon sont d'autant plus importantes, qu'elles conduisent à une pédagogie complètement renouvelée...).

- Ceci dit, depuis la psychogénétique de J. Piaget, les psychologues se sont servis du jeu comme un instrument pour mesurer les processus de maturation et le développement mental et affectif. Autrement dit sa théorie repose sur le postulat d'une universalité humaine qui expliquerait que "les étapes du développement se succèdent dans un ordre qui est le même pour tous. Cependant les conditions socio-économiques et culturelles, peuvent influencer de façon considérable sur l'importance relative de ces différentes étapes.

1.7 Le jeu dans une perspective psycho-génétiq

- Jean Piaget, nous a appris, que l'enfant développe sa personnalité sur deux modes simultanément : - l'un spontanée, qui lui permet d'exprimer ses potentialités et, l'autre, psychosocial, celui où il ajuste sa connaissance du monde à la réalité. Mais, c'est dans le premier mode où l'enfant découvre son autonomie, c'est à dire l'activité de jeu qui constitue le principal, dont ce dernier est le résultat actuel des échanges entre ces trois données de la présence au monde que sont : Le moi, le monde des objets et le monde des autres(50).

1.7.1.- Le jeu à l'âge de l'adolescence (du lycéen) :

Sans doute la situation particulière des adolescents chez qui l'activité ludique est presque complètement ignorée par les sociétés contemporaines (à des degrés différents), et qui ne peuvent trouver, ni dans la parole, dont ils n'ont pas souvent une parfaite maîtrise, ni dans le corps en pleine transformation, ni dans le groupe familial ou social, le soutien et l'intégration dont ils auraient besoin.

- Or cet âge qualifié par Jean Piaget(51), d'hypothéticodéa voit s'épanouir les activités de fabrication, le goût du sport dans le

temps, le compromis de base entre les pulls et la règle que suppose le jeu, bascule peu à peu vers la logique et la formalisation(52). La fin de cette période marque en même temps la fin de l'enfance.

- Autrement dit, le renforcement du moi a rendu les déplacements symboliques moins souples, l'imagination s'appauvrit, et l'enfant découvre le plaisir de jeux dépouillés de contenus narratifs comportant des règles strictes souvent complexes et exigeant un effort d'attention et de réflexion important (jeux de cartes, échec).

Ces jeux peuvent conserver une part de plaisir fonctionnel et parfois symbolique, mais leur caractéristique essentielle est la régularité logique qu'ils imposent aux joueurs.

- Donc, cette période (l'adolescence), que l'on dit "ingrate" est marquée par d'importantes transformations corporelles et psychologiques et, le passage entre le monde de l'enfance et celui des adultes, se fait, dans nos civilisations, sur de longues années, (ses limites situées approximativement entre 12 à 13 ans et 18 à 20 ans, peuvent difficilement être précisées, car l'âge et la durée de l'adolescence, varient selon les races les sexes, les conditions géographiques et surtout les milieux socio-économiques et culturels)(53).

Toutefois, l'épanouissement corporel chez l'adolescent, réactive et intensifie l'instinct sexuel et les sensations érotique. Dès lors, il va traverser une période narcissique durant laquelle il s'occupera beaucoup de son corps (sur le plan de l'esthétique afin de souligner les traits distinctifs de sa virilité ou de sa féminité, et s'efforcera aussi, d'être original dans sa conduite (pensées et actes), pour s'affirmer en tant que personne.

- Cette période est encore celle de la découverte plus intime des êtres humains, de soi et des autres, et corrélativement d'une prise de distance affective à l'égard des parents(54).

C'est-à-dire, du fait de la générosité et de l'intensité de leurs sentiments les adolescents représentent un groupe social riche et dynamique, que les hommes d'Etat tentent souvent de séduire et de mobiliser pour faire triompher leur politique.

Le Jeu en tant qu'élément pédagogique : Dans le milieu éducatif. BENAKI MOHAMED AKLI – I.EP.S – université d'Alger

Car les adolescents vivent à des niveaux de maturation différents et s'ils sont adultes physiquement ça ne veut pas dire nécessairement indépendant de leur entourage ou invulnérable psychologique. De ce fait, l'adolescence est considérée comme une période exaltante et difficile.

- Exaltante, parceque c'est le moment où les énergies s'amplifient, où l'on se trouve plus fort et où l'on croit que l'on peut transformer le monde.

- Difficile, parceque le désir d'autonomie et de liberté s'accomode mal avec la dépendance matérielle à l'égard de la famille.

Ainsi, Philippe Qutton, s'explique t-il à cet âge, la fréquence des passages à l'acte souvent dramatique (délinquance, suicide), qui sont la conséquence de l'abandon social et culturel où se trouve l'adolescent(55). Cependant, si l'adolescent ne trouve pas à l'extérieur de sa famille, une structure éducative, qui pourra lui permettre de s'épanouir, on peut redouter, -à défaut d'une telle organisation - qu'il n'aille grossir les rangs des évadés et, ce qui nous paraît encore plus grave - dans le cas du lycéen-; c'est que son enthousiasme ne s'éteigne, que sa richesse affective ne se perde, et que finalement ses aspirations ne se limitent qu'à la satisfaction égoïste de ses besoins personnels(56).

- Ce qui permet d'avancer, en revanche, que le jeu est donc en relation directe avec les institutions sociales elles-mêmes, et non seulement avec les conditions de subsistance ou de survie, car l'enfant ou l'adolescent grandit en symbiose avec son milieu ambiant, plus particulièrement dans le milieu scolaire, où il passe la majorité de son temps.

1.8.- Les effets et le jeu sur le plan psychanalytique:

- Sans doute, l'enseigné dans le jeu a la possibilité d'agir dans les imageries, et de participer d'une manière plus active à la résolution de ces conflits internes ainsi mis en scène et cette possibilité d'agir passe au premier plan, et met l'accent sur la maîtrise, par l'action de ses affects(57).

- Mais l'influence des jeux, peut être ambivalente en agissant soit dans le sens d'un "enfermement" lorsque l'élève l'utilise pour fuir ses affects inconscients en les contrôlant massivement, soit dans le sens d'une ouverture au processus d'une expérimentation active, lorsque l'élève l'utilise pour intégrer son activité fantasmatique et imaginaire aux processus d'apprentissage et de créativité(58).

- Cependant, il convient de rappeler dans ce contexte, quelques éléments de base concernant l'aspect psychanalytique, qui peut être défini brièvement, comme moyen permettant au psychanalytique ou à l'éducateur de mieux comprendre le fonctionnement psychique de l'être humain à travers les trois grands points suivants :

- L'inconscient dans le psychisme en tant que grand réservoir de nos pulsions, de nos fantasmes, des traces de notre histoire.

- Le sur-moi en tant que représentant des instances morales héritées ou acquises des parents et de la société.

- Enfin, - L'idéal du moi, ou le moi gonflé de l'enfant, qui aspire aux modèles et aux idéaux.

Si l'on applique, ces notions théoriques au jeu, on peut dire que le "MOI" pour rester en équilibre, va faire appel à des mécanismes de défense; citons à titre d'exemple, les identifications ou la sublimation et les répressions... Donc le "MOI" essaie toujours de garder la "maîtrise", mais le "CA" émerge, empreint les lois, se masque (en tant que réserve des pulsions), en revanche le "sur-moi", veille, arrête le jeu; le censure, et "l'idéal du moi" réclame les idéaux, tels que les vedettes du sport(59).

Ainsi, si l'on admet, en l'occurrence l'interprétation psychanalytique du jeu, comme mode de résolution des tensions libidinales(60), où s'explique la fréquence des pratiques ludiques, au cours desquelles le joueur (élève) cherche délibérément à défier la mort, à se placer dans une situation physique et psychologique, à la limite du supportable; on peut dire que le jeu fonctionne en fait comme une véritable "institution de la transgression" à laquelle on ne peut porter atteinte, sans faire courir à l'élève ou à l'adulte de

Le Jeu en tant qu'élément pédagogique : Dans le milieu éducatif. BENAKI MOHAMED AKLI – I.EP.S – université d'Alger

graves risques psychologiques et sans altérer profondément son aptitude à l'intégration(61).

- A l'instar, nous constatons, que contrairement à la violence télévisuelle où l'enfant et l'adolescent sont passifs; dans le jeu, ils peuvent agir sur la violence, en la manipulant. En fait, la violence est sublimée ou expulsée hors d'eux(62).

- Toutefois, comme le décrit Winnicott, D.W (1975), dans l'air de jeu, l'enfant rassemble des objets ou des phénomènes appartenant à la réalité extérieure et les utilise en les mettant au service de ce qu'il a pu prélever de la réalité interne ou personnelle. Sans halluciner, l'enfant extériorise un échantillon de rêve potentiel et il vit avec cet échantillon dans un fragment emprunté à la réalité extérieure..., (63) c'est-à-dire, en jouant, l'enfant manipule les phénomènes extérieurs, en leur conférant la signification et le sentiment du rêve. Ceci dit aussi, que l'enseignant doit effectuer un acte d'intégration des apprentissages et d'ajustement de ses données génétiques dans le sens de l'adaptation à la vie et à sa culture ambiante(64).

- Cependant, on doit sous-entendre que les jeux dit éducatifs portent une double empreinte, car ils sont élaborés par des adultes, et tout leur intérêt des qualités des objets proposés pour jouer : matières, volumes, couleurs, et de leurs possibilités d'association et de transformation. On sait par exemple, que plus l'enfant est jeune, plus il doit avoir les moyens matériels d'agir globalement d'une part, et plus l'objet est informel, plus la stimulation de l'imaginaire est plus forte d'autre part(65). Dès lors, le seul critère est l'enfant, par rapport à sa façon d'aborder l'objet, et de ce qu'il en fait ou de ce qu'il imagine.

- De ce fait, il va de soi, que l'intervention de l'adulte dans le jeu de l'enfant n'est pas toujours vécue comme une violation de la personnalité; car tout dépend de la qualité des relations interpersonnelles et son impact sur l'autonomie personnelle (dont cette dernière est considérée parmi les principes primordiaux du jeu).

1.9.- Psychothérapie(66) et pathologie(67) du jeu :

En effet, le jeu est aussi un traitement, car il est utilisé dans divers cadres, comme révélateur de perturbations, et outil thérapeutique. Cela est constaté à l'hôpital, où l'enfant est encouragé à jouer pendant son séjour dans le but de guérir plus vite: puisqu'il est plus heureux et parcequ'il aura une vie plus normale.

- Le jeu en tant que moyen d'expression, de création, d'imitation ou mode de relation; il est aussi révélateur de la bonne santé physique et mentale de l'enfant. Donc, il nous permet de nous inquiéter et si besoin est de traiter l'enfant par le jeu lui-même(68).

A ce titre, Klein, (Melanie), psychologue anglaise d'origine autrichienne (1882-1960), fut l'une des premières psychologues à élaborer en 1919 la technique psychanalytique du jeu pour les jeunes enfants, en se basant sur le traitement et l'interprétation des conduites observées, et parvient ainsi à mettre en évidence dans un monde imaginaire extrêmement riche, les fantasmes "d'objets partiels" de l'enfant, à partir desquels elle élaborera une conception originale de la vie psychique du bébé qui est exprimée essentiellement à travers le jeu.

- En fait, M. Klein(69), considère le comportement comme le moyen, permettant d'exprimer, ce que l'adulte exprime de façon prédominante avec les mots... Pour cette psychanalyste, l'enfant qui souffre éprouve donc un soulagement considérable, par exemple en faisant subir à un jouet les tendances destructrices qu'il éprouve à l'égard d'un membre de sa famille. Cette technique de jeu en thérapie a suscité des controverses parmi les analystes, en particulier, Anna Freud, qui refusa de reconnaître les activités ludiques comme équivalents des associations libres chez l'adulte. De même, pour les rapports de l'enfant avec son analyste, c'est-à-dire la question du transfert, si importante pour M.Klein, et ses élèves furent envisagés différemment, souvent sous un angle pédagogique(70).

Cependant, Mélanie Klein, dont le mérite reste néanmoins d'avoir mis l'accent sur la vie imaginaire du jeune enfant avant l'organisation du langage, a créé un véritable courant de recherche et des auteurs tels que : D.W. Winnicott et E. Jacques se réclament

Le Jeu en tant qu'élément pédagogique : Dans le milieu éducatif. BENAKI MOHAMED AKLI – I.E.P.S – université d'Alger

de sa pensée(71).

- Quant à la "Pathologie du jeu", c'est surtout quand l'enfant ou l'adolescent ne saisit plus très bien la limite entre le réel et l'imaginé. Le jeu devient alors le signe d'une pathologie.

Autrement dit, le psychanalyste s'intéresse à tout ce qui dans le jeu est en décalage par rapport à la "moyenne", qui représente une variation saine dans le jeu telle que dans les situations suivantes:

- "L'enfant ne joue pas"; parce qu'il est submergé par ses angoisses archaïques et que toutes ses dépenses habituelles: (déplacements, symbolisation, sublimation), sont inutilisables à cause de son état psychologique tonique et vigilant, pour ne plus s'amuser. Il est menacé de "Psychose"(72) faute d'avoir perdu l'estime de soi, et d'être atteint de dépression morose, et de symptômes obsessionnels. De ce fait, le jeu devient pour lui une perte de temps. En revanche, il y a "l'Enfant qui joue trop", où il se trouve toujours gai, farceur, remuant, fait le pitre, n'a pas de répit, et il ne peut suivre de jeu à règle.

Alors, il est menacé de "névrosé"(73) du comportement "de l'enfant atteint de désordre" "psychosomatique"(74); qui joue sans plaisir en permanence, et sans avoir des fantasmes dans le jeu. Autrement dit, il se trouve noyé dans le jeu, sans aucune maîtrise de soi, d'ailleurs quand il rentre le soir chez lui, il s'endort par terre d'épuisement.

- Par contre, quand l'enfant ou l'adolescent joue mal, il est rejeté généralement par ses pairs, et il peut s'agir : "d'insuffisance mentale", où le niveau de raisonnement n'est pas suffisant pour suivre une séquence, comprendre une règle, utiliser un outil, ou la mémoire...

D'une "régression affective", où l'enfant, parfois surdoué, prend plaisir aux jeux simples et en dessous de son âge.

- Mais s'il s'avère que l'enfant ou l'adolescent "joue bizarrement", par exemple, toujours seul, ne supporte pas d'être dérangé, ou à l'inverse, se déprime, s'il se trouve seul un certain temps, alors que lui ne supporte absolument pas la solitude.

Ainsi que, si la fille ne joue qu'aux jeux de garçons et pour sa part le garçon ne joue qu'aux jeux de filles, (c'est la "perversion" au sens de déprivation de contraire à la nature, qui n'a été attribué que très tard aux déviations sexuelles, et par un cheminement qui passe par la jurisprudence). Cela peut engendrer : homosexualité, masochisme, sadisme et exhibitionnisme(75).

- Pour conclure, sur ce qui revient à dire, c'est qu'il faudrait sans doute au commencement centrer toute élaboration de la langue sur le verbe; Autrement dit sur les gestes et les mouvements, formes des premières communications et expressions, sur les actions et les processus opératoires où se créent les rapports et les relations du sujet avec les êtres et les choses et qu'il convient d'exprimer nécessairement au moyen des structures et des formes qui les traduisent(76).

1.10 - La psycho-sociologie du jeu :

Sans doute le domaine de la psycho-sociologie(77), du point de vue didactique(78), s'intéresse à l'étude psychologique des faits sociaux :

Ainsi que, la psychologie sociale, qui étudie les individus dans les relations interhumaines et les rapports de l'homme avec les groupes. Sans le prolongement de cette optique, il ressort que toute psychologie, pourrait-on dire, est psycho-sociale, puisque par essence, l'être humain est un noeud de relations et que l'homme isolé est une abstraction.

Autrement dit, l'individu ne peut être envisagé, pour être compris, que dans sa relation à l'autre, qu'il s'agisse de l'expression des émotions du langage, des croyances, des jugements ou de l'élaboration de la notion de personne partout se retrouve l'influence de la société (ou le groupe restreint)(79).

- C'est pour cela, écrit Freud (1921), que la psychologie individuelle se présente dès le début comme étant en même temps par un certain côté une psychologie sociale dans le sens élargi, mais pleinement justifié du mot.

Le Jeu en tant qu'élément pédagogique : Dans le milieu éducatif. BENAKI MOHAMED AKLI – I.E.P.S – université d'Alger

- Néanmoins, le champ d'application de la psychosociologie s'étend à l'étude de la dynamique des groupes restreints à la psychosociologie des entreprises et à l'humanisation des hôpitaux de l'étude des attitudes et des motivations à la publicité de la perception d'autrui à la constitution d'équipes harmonieuses.

- C'est dans cette optique que prennent tout leur sens et leur importance des recherches tels que, ceux de : C.H. Cooley (1864-1929), B. Malinowski (1884-1942) R. Benedict (1887-1948), M. Mead (1901-1978), qui montraient que l'homme est surtout un produit de sa culture (c'est-à-dire la perception même est marquée par la culture). Ainsi que, K. Lewin (1890-1944), J. Moreno (1889-1972) qui ont donné l'impulsion décisive à la psychologie sociale, afin que d'autres penseurs puissent lui donner une visée pratique et plus compréhensive, pour approfondir et améliorer le fonctionnement social, tels que les travaux de Th. Adorno et ses collaborateurs (1950) sur la personnalité autotaire, de G. Murphy et Relikert (1938), sur le racisme de O. Klinberg (1950) sur la réduction des préjugés ou de S. Milgram sur l'obéissance(80).

De ce fait, la psychosociologie a pour rôle primordial (dans le cadre des activités ludiques), de proposer un contexte conceptuel qui permet de décrire et d'expliquer des interactions normatives. Ceci en cherchant à stipuler la conduite que des joueurs passionnés, devraient tenir pour maximiser leurs gains, plutôt qu'à décrire la conduite affective des joueurs. Dès lors, elle a permis d'étudier les phénomènes de négociations, les comportements coopératifs et compétitifs, de mettre en évidence l'importance des modes de représentations de l'adversaire sur les stratégies(81) utilisées (82).

- La psychologie sociale étudie la tactique dans l'interaction sociale, en utilisant des moyens tels que :

- **Les promesses** : qui se révèlent (par leur crédibilité) jouer un rôle très important dans la résolution des conflits envisagés à partir de jeux expérimentaux. Les résultats de ces études ont montré que le contexte stratégique et la perception subjective de la récompense jouent un rôle important dans l'efficacité de celle-ci; les promesses

sont introduites à divers moments du processus de prise de décision(83).

- **Les menaces** : la proposition conditionnelle, peut être énoncée de façon négative, vis-à-vis de l'effet de la menace sur le partenaire. En revanche, on a constaté que le plus haut niveau de coopération était atteint là où personne n'avait la possibilité de menace, et le plus bas niveau lorsqu'un seul avait cette faculté; on a aussi noté qu'à conditions égales, le pouvoir de menacer et de punir était utilisé plus souvent que celui de récompenser; Mais lorsqu'on a les deux possibilités, l'importance des menaces diminue.

Quant à la signification de la menace non suivie de punition a été également analysée, et l'on a constaté qu'elle pouvait signifier seulement le souhait d'un changement dans le comportement du partenaire.

- L'influence du contrôle : a été aussi envisagée dans les jeux expérimentaux, il s'agissait de donner à l'un des partenaires la possibilité d'examiner la situation de l'autre, et l'on a remarqué qu'une inspection unilatérale avait un effet nuisible sur la coopération(84).

- Donc, le but assigné à l'expérimentation psychosociologique est de rendre compte de la manière dont différents individus constituent une réalité sociale et inversement, de celle dont l'organisation sociale façonne les individus, à l'instar des démarches les plus courantes de l'expérimentation psychosociologique, il y a lieu de préciser que les nouvelles investigations portent aussi sur l'articulation du psychologique et du sociologique; Parceque, pour être en accord avec nous-mêmes (à travers, l'harmonie de notre système psychique, où s'équilibre nos opinions et nos attitudes, ou nos sentiments et nos idées), nous cherchons à l'être aussi avec les membres de notre entourage (ce qui explique notamment, que nous choisissons nos amis de préférence parmi les personnes qui appartiennent au même milieu socio-culturel(85).

Mais, il faut admettre avant tout comme l'a déjà dit L. Festinger (1964) "que l'homme est un être rationnel, qui cherche le

Le Jeu en tant qu'élément pédagogique : Dans le milieu éducatif. BENAKI MOHAMED AKLI – I.EP.S – université d'Alger

moyen d'éliminer tout désaccord logique venant à se produire dans son système de pensée".(86)

10.1 – L'interaction inter-individuelle dans le jeu dramatique

- Le jeu dramatique pas plus que le jeu spontané, ne peut exister sans que cette double exigence, soit remplie, car c'est elle qui donne au jeu ses qualités d'outil d'investigation.

En d'autres termes, le jeu autorise l'individu à se placer volontairement dans des situations qui n'appartiennent pas à la réalité mais qui lui sont homothétiques; elles lui apprennent par l'intermédiaire d'une activité simulée ce qu'il doit connaître de réel pour assurer son propre développement.

C'est-à-dire que ses facultés psychiques opèrent ainsi "à blanc" hors des normes qui régissent le monde véritable et sans lui faire courir de risques sérieux, et sans que le jeu s'oppose à la connaissance et à l'acquisition des différentes situations vitales d'apprentissage de types de comportement(87).

- Conséquemment, le jeu dramatique, peut aider à contrôler les émotions puisque son statut d'activité collective impose la prudence, et les participants ne se développent pas tous au même rythme, par rapport aux différents besoins psychiques qu'ils éprouvent et selon leur degré de maturation; Quant à la signification magique du jeu, elle varie en fonction de l'imaginaire et des fantasmes de chaque individu(88).

- Donc, on peut dire que le jeu dramatique, vise clairement au dévouement et à la transgression, dans une situation de liberté, et des rapports affectifs différents naissent entre les protagonistes des jeux entre ceux-ci et l'enseignant, surtout quand il prend part aux improvisations(89).

10.2 – Le jeu de rôle dans l'activité ludique :

- Le jeu de rôle en tant que technique psychodramatique(90) d'enseignement et de formation, et en tant que mode d'entraînement interactif visant à la prise de conscience des attitudes et des rôles

permet aux participants de mettre en scène et de jouer, selon une fiction théâtrale, des relations interhumaines pouvant exister entre deux ou plusieurs personnages, pour permettre une évolution positive des personnes et développer leur créativité(91).

- Selon Moreno (Jacob Levi) (1889-1974), le jeu de rôle présente un double intérêt, - expression de la personnalité -. Ajustement à autrui et au groupe dans des situations duelles ou plurielles.

Pour Moreno, les rôles constituent les modalités de l'engagement de la personnalité dans ses entreprises, ainsi le rôle s'invente et la personnalité s'évalue au nombre de rôles qu'elle est capable d'assumer. Le névrosé mal adapté à la vie sociale est celui dont la conduite des rôles est perturbée, parcequ'il ne possède pas la possibilité de se mettre à la place de son interlocuteur de se voir lui-même, comme d'autres le verraient. La réadaptation passe par l'apprentissage, et la découverte des rôles inconsciemment adoptés ou imposés par la société, alors qu'ils sont extérieurs au moi; ou soit par l'intervention de rôles réprimés ou jamais extériorisés(92).

Donc l'animateur, doit mettre l'accent sur la dynamique des interactions ou leur blocage sur les signes d'affects évidents ou latents sur tels ou tels aspects symboliques et finalement sur le sens de ce qui est joué; ensemble notamment dans les APS collectives.

Néanmoins, le jeu de rôle, permet de cerner une certaine réalité; celle des relations quotidiennes(93) dans un cadre institutionnel(94) (on en reste ainsi à des notions comme celle d'agressivité, de maîtrise de cette agressivité, et en fin de compte de la manipulation de soi-même envers autrui).

Du point de vue, pédagogique (didactique), le jeu de rôle vise aussi la meilleure compréhension de l'interaction humaine que l'on est amené à utiliser professionnellement, car parfois dans la dynamique du groupe, le jeu provoque l'inquiétude des enseignants, dans les risques qui vont provoquer chez les élèves des décharges affectives violentes, c'est-à-dire, une libération anarchique de sentiments à laquelle nous sommes incapable de faire face(95).

Le Jeu en tant qu'élément pédagogique : Dans le milieu éducatif. BENAKI MOHAMED AKLI – I.EP.S – université d'Alger

Effectivement, l'enseignant n'est pas un analyste, et il n'est pas souhaitable de le voir manier au sein même de l'institution scolaire, des techniques qui s'apparentent dangereusement au psychodrame... Dès lors, la structuration d'un jeu de rôle, peut être très différente, selon le point de vue théorique et méthodologique que l'enseignant adopte. La consigne est très simple, le jeu comme le disait, "Winnicott", c'est une thérapie en soi.

Toutefois, il est nécessaire de rappeler que selon notre conception des différentes tâches pédagogiques que doit assumer l'enseignée dans une activité physique et sportive, notamment les activités centrées sur les jeux collectifs et les différents postes (rôles) que peut occuper, surtout durant les confrontations compétitives entre les groupes d'élèves; le jeu de rôle, peut prendre différents aspects, c'est-à-dire, selon l'arrière plan théorique et méthodologique. De ce fait, la fonction de l'enseignant est en premier lieu d'interpréter ce qui se passe, mais sans jamais dépasser le cadre du secteur professionnel, que l'on envisage de mieux connaître, et en second lieu, il ne doit jamais prendre de rôle et n'imposer aucune tâche idéalisée de la relation, car cela pourrait inhiber ou frustrer les participants (joueurs).

Il appartient aux enseignants de trouver eux-mêmes au cours du jeu, un ou plusieurs rôles, qu'ils peuvent d'ailleurs modifier et transformer par la suite, au fur et à mesure de l'expérience acquise au cours des séances(96).

En outre, il convient de souligner que le jeu de rôle, ainsi que le "psychodrame ou le sociodrame", en tant que méthodes de psychothérapie, représentent une approche exploratrice des relations humaines, où c'est le jeu qui est l'instrument essentiel du traitement ou de l'expérimentation (97).

Cependant, pour "J. Moreno", il s'agit de vivre en groupe une situation passée, présente, ou même future, dans une action improvisée. Par la prise de conscience de la situation, le sujet peut se libérer d'un traumatisme en le revivant d'une façon très intense "catharsis". Il peut aussi se préparer à affronter une difficulté, ou apprendre à tenir des rôles sociaux, ou se sentir tout simplement

plus à l'aise dans sa peau(98). Les théories sociologiques de "G.H. Mead et de R. Merton" sur la personne en tant qu'"acteur social" et en tant que "Faisceau de rôles"(99) (s'en est inspiré J. Morcno)(100).

10.3 - L'aspect sociologique du jeu

Dans le but de cerner les différents déterminants de l'activité ludique, qui sont en rapport étroit avec l'épanouissement de l'individu (en particulier), et le développement de la société (en général), on a estimé très opportun de faire un tour d'horizon, sur l'approche sociologique du jeu. Donc, malgré que cette approche sociologique du jeu, n'est pas tellement pertinente, par rapport à notre sujet de recherche, mais il est profitable de rappeler que sur ce plan, le jeu est un véritable indicateur culturel et civilisationnel. Sous cet angle, le théoricien "J. Huizinga" considère même que le jeu constitue le fondement même de la culture, dans la mesure où il est le seul comportement irréductible à l'élémentaire instinct de survie.

Il affirme que le jeu est à l'origine de toutes les institutions sociales, pouvoir politique, guerre, commerce, dont il met en lumière l'élément ludique. Selon lui, le jeu est encore à l'origine de l'art et il est vrai que le jeu comporte une part importante d'activité créatrice et présente avec l'art des analogies, bien que contrairement à l'art, il échappe à tout projet de durée(101).

Or, R. Gaillois écrit dans la préface de l'ouvrage "les jeux et les hommes" que le jeu est une activité de luxe et qui suppose des loisirs. Dès lors, qui a faim ne joue pas(102), car le jeu ne peut avoir lieu n'importe où, et n'importe comment ou n'importe quand. Il se déroule comme le dit "Y.S. Tourch"; dans un milieu qui sans être entièrement concerné, accorde en son sein un espace dynamique que l'on peut appeler aire ludique(103).

A l'inverse, le suédois, Yrj hirn, voit dans les jeux, l'aboutissement ultime d'un processus de décomposition des institutions sociales. Il en donne la preuve dans les nombreux rites disparus dont les jeux représentent une survivance dégradée(104).

Le Jeu en tant qu'élément pédagogique : Dans le milieu éducatif. BENAKI MOHAMED AKLI – I.E.P.S – université d'Alger

Par ailleurs, il est certain que le jeu évolue également avec les sociétés; et que l'histoire nous apprend qu'il se modifie en fonction des systèmes économiques, politiques et socioculturels.

Mais l'attitude des adultes face au jeu de l'enfant, qui reflète des schémas idéologiques ou religieux est également déterminante. De ce fait, l'enfant véritablement réifié, n'est plus qu'un jouet entre les mains des adultes qui mettent en scène à travers lui leurs problèmes psychologiques individuels (projection)(105), ou le système de valeurs auxquels ils sont attachés, car dans ces sociétés, l'adulte veille à tout moment, à réprimer toute conduite ludique, lorsqu'elle s'écarte des modèles traditionnels(106), où elle est vidée de son sens utilitaire. Autrement dit, l'adulte n'entend pas laisser l'enfant consacrer tout son temps à ces futilités, qui risqueraient de prolonger un âge, d'où il faut sortir au plutôt, et murir au plus vite pour occuper une place honorable dans la société et la famille (en tant que membre productif et intègre).

En revanche, il faut tenir compte, dans les sociétés de type traditionnel que les interactions interpersonnelles (entre l'adulte et l'enfant) et intra-société, sont d'une importance remarquable par l'impact positif qu'elles peuvent engendrer chez l'enfant ou l'adolescent sur le plan de la maturité affective et des rapports humains.

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- 1.- JOSEIF, LEIF, - *où va l'école?* - Paris, ed. P.U.F., 1980.
- 2.- LOURI, LOTMAN, - *La structure du texte artistique* -, Paris ed, Gallimard, 1973.
- 3.- JEAN, CHATEAU, *l'enfant et l'enfant*, Paris, ed. Scarabie, 1967.
- 4.- H. BLOCH, R. CHEMAMA et les autres; *grand dict. de la psychologie*, Paris, ed. Larousse, 1991.
- 5.- GASTON, MIALARET, (S/D), *vocabulaire de l'éducation*, paris, ed. P.U.F. 1979.

- 6.- JOSEIF LEIF: *op. cit.*
- 7.- GEORGES, THINES et AGNES LAMPEREUR, *Dict. gl sciences humaines, Paris, ed. Universitaires, 1975.*
8. - K. Groos, *Les jeux des animaux, I.E.N.A.G. Fisher 1902*
9. - K. Groos, *Les jeux des hommes I.E.N.A.G. Fisher 1899*
- 10.- K. LORENZ, - *Tous les chiens, tous les chats, (tras), Paris, ed. Flammarion, 1970.*
- 11.- PIERRE, VAYER ET PIERRE, TOULOUSE, - *Psychosociologie de l'action , Le jeu et le réel - , ed. Doin, 1982.*
- 12.- PAUL, FOULAQUE, *Dict. de la Langue Pédagogique, Paris, P.U.F., 1971*
- 13.- HENRI, BLOCH; R. CHEMAMA: *op. cit.*
- 14.- UNESCO, - *L'enfant et le jeu - , "Document n°34." Paris, UNESCO, 1979.*
- 15.- CAILLOIS, (R), - *Les jeux et les hommes - Paris, ed. Gallimard, 1958.*
16. - K. LORENZ: *op. cit.*
- 17.- CAILLOIS, (R) : *op. cit.*
18. - UNESCO: *op. cit.*
19. - G. MIALARET (S/D), *Vocabulaire de l'éducation, Paris, P.U.F., 1979, p. 270.*
20. - Synonyme de hérédité. Terme utilisé par Lombroso (1876) pour étayer sa théorie du criminel né.
21. - H. BLOCH: *op.cit.*
22. - Roland, (Din), Françoise (P.), *Dictionnaire de psychologie, Paris, Ed. P.U.F, 1991.*

**Le Jeu en tant qu'élément pédagogique : Dans le milieu éducatif.
BENAKI MOHAMED AKLI – I.EP.S – université d'Alger**

23. - UNESCO: *op. cit.*
- 24.- (M) SCHWEBEL, J.RALPH, "J.PIAGET in clasroom". U.S.A., Basic, Books, 1973, ed. française, Paris Denoël./Cartier, 1976.
- 25.- Pierre VAYER, Toulouse, *Psychosociologie de l'action*, Paris, Edition. Doïn, 1982.
- 26.- (F), CHIRPAZ, - *Le corps -*, Paris, P.U.F., 1977.
- 27.- PIAGET J. *La psychologie d'Édouard claparède*, Delachaux et Niestlé 1946 P. 501.
- 28.- FREINET (C). - *L'éducation du travail -*, Paris, maspém, 1947.
- 29.- ROLAND (D.) : *op. cit.*
- 30.- U.N.E.S.C.O : *op. cit.*
- 31.- (R) DOGBEH, S.N. DIAYE, - *Utilisation des jeux et jouets -à des fins pédagogiques (Document UNESCO, inédit) Paris, UNESCO. 1979.*
- 32.- Voir Ascèse : *ensemble d'exercices physiques et moraux qui tendent à l'affranchissement de l'esprit par le mépris du corps (Dict. Petit Robert 1991).*
- 33.- Paul (F.) *Dict. de la Langue Pédagogique*, Paris P.U.F, 1971, p. 274.
- 34.- RYNGAERT (J.P), *Le jeu dramatique en milieu scolaire*, Paris, E.C.D.I.C, 1979.
- 35.- VAYER (P.) : *op. cit.*
- 36.- (Y.S), IOURËCH, - *Guide pour l'étude et l'utilisation en pédagogie des activités ludiques (Document, UNESCO, Inédit), Paris, UNESCO, 1979.*
- 37.- ROLAND (D.) : *op. cit.*
- 38.- LEIF (J.) : *op. cit.*

- 39.- VAYER (P.) : op. cit.
- 40.- (P), WATZLAWICK - La réalité de la réalité - Paris, ed. s 1978.
- 41.- U.N.E.S.C.O : op; cit.
- 42.- Pierre ERNEY, - L'enfant et son milieu en Afrique noire, Paris, ed. Payot, 1972.
- 43.- U.N.E.S.C.O : op. cit.
- 44.- (J), HENRIOT, - Le jeu -, Paris ed. P.U.F., 1969.
- 45.- VAYER (P.) : op. cit.
- 46.- Ibid, 1982, p. 170.
- 47.- CAILLOIS (R.) : op. cit.
- 48.- BETT (H.) The games of children - Londres (1926) in, document UNESCO.
- 49.- PIAGET (J.) La formation du symbole chez l'enfant. Neuchâtel, Delachaux et Niestlé 1945.
- 50.- VAYER (P.) : op. cit.
- 51.- (P), VAYER, (J), DESTOOPER, - La dynamique de l'action éducative -, Paris, ed. Doin, 1976.
- 52.- U.N.E.S.C.O : op. cit.
- 53.- Par exemple l'adolescence est plus longue pour les enfants des familles aisées, qui poursuivent des études que pour ceux qui sont obligés de travailler tôt. (G. Stanley Hall 1904). Par contre, dans les sociétés primitives décrites par les ethnologues tels que Margaret Mead, il n'y a pas d'adolescence. Norbert, Sillamy, Dict. de Psychologie, Paris, Bordas, 1980 p. 23.
- 54.- REYMOND, RIVIER (B), - Le développement social de l'enfant et de l'adolescent -, 3ème ed. Bruxelles, Ch. Dessart, 1965.

**Le Jeu en tant qu'élément pédagogique : Dans le milieu éducatif.
BENAKI MOHAMED AKLI – I.E.P.S – université d'Alger**

- 55.- U.N.E.S.C.O. : *op. cit.*
- 56.- Norbert SILLAMY, *Dict. de psychologie, Paris, Bordas, 1980, p. 25.*
- 57.- *Du latin, affectus, "sentiments" : Élément fondamental de l'affectivité, qui représente l'ensemble des sentiments, des émotions et des passions de l'individu, mais entre les états affectifs caractérisant, tels que la joie et l'angoisse, le plaisir et la douleur, existent d'autres sentiments intermédiaires, mais définis, qui sont susceptibles de se déplacer de l'un à l'autre en subissant une série successive de transformation (in, Norbert SILLAMY, *op. cit.* 1980. p. 28/29.*
- 58.- *Revue française du C.I.E.P. éducation et pédagogie n°13, 1992 par Evelyne, Gabriel (les jeux vidéo en question).*
- 59.- *Ibidem.*
- 60.- *Libido, (mot latin signifiant "désir").*
- 61.- U.N.E.S.C.O. *Op. cit.*
- 62.- *Revue française du C.I.E.P., op. cit.*
- 63.- WINNICOTT, D.W., *Jeux et réalité, l'espace potentiel, Paris, Gallimard, 1975, p. 73.*
- 64.- *Revue C.I.E.P. : op. cit.*
- 65.- VAYER (P.) : *op. cit.*
- 66.- *(Du Grec psukhè) "âme", et "soigner" : traitement des troubles psychologiques ou fonctionnels de l'organisme fondé sur l'application méthodique de techniques psychologiques précises, "in, N. SILLAMY, Dict. de psychologie, Paris, Bordas, 1980.*
- 67.- *(Du Grec, pathologia) science qui a pour objet l'étude des maladies, des effets qu'elles provoquent (lésions, troubles. Petit ROBERT, Dict. de la langue française Paris, 1990.*
- 68.- GUILLEMANT (J.) (S/D), *Le jeu et l'enfant, 1984, dans revue éducation et pédagogie, Paris C.I.E.P. n° 13, 1992.*

- 69.- M. KLEIN. utilisait des jouets et une salle de thérapie équipée d'un lavabo de petits meubles représentatifs du monde réel, qui permettent à l'enfant d'exprimer un large éventail de fantasmes et d'expression vécue (in, H. BLOCH, R. CHEMAMA et autres...), grand dict. de psychologie, Paris, P.U.F, 1991.
- 70.- BLOCH (H.) : op. cit.
- 71.- SILLAMY (N.) : op. cit.
- 72.- *Ibidem*.
- 73.- *Névrose : Trouble mental (SILLAMY : op. cit.)*.
- 74.- *Psychosomatique : conception médicale qui envisage les affections somatiques en relation causale avec les conflits psychologiques (Ibidem, 1980.)*.
- 75.- *Revue éducation et pédagogie C.I.E.P : op. cit.*
- 76.- LEIF (J.) : op. cit.
- 77.- *Étude des comportements interindividuels tels qu'ils peuvent être observés dans le cadre d'une société particulière, définie par ses caractéristiques biologiques, historiques, géographiques ou économiques. (In. GITHINES et A. LEMPEREUR, Dict. général, des sciences humaines, Paris, éd. universitaires, 1975. p. 791.*
- 78.- *Du Grec didaktikos de didaskein "enseigner", terme générique désignant d'une part, la science et l'art de l'enseignement, d'autre part, la méthode d'instruction.*
- 79.- SILLAMY (N.) : op. cit.
- 80.- *Ibidem*.
- 81.- THINES (G.) et LEMPEREUR (A.) : op. cit.
- 82.- DORAN (R.) et PAROT (F.) *Dict. de psychologie, Paris, P.U.F, 1991, p. 389.*
- 83.- SILLAMY (M.) : op. cit.

Le Jeu en tant qu'élément pédagogique : Dans le milieu éducatif.
BENAKI MOHAMED AKLI – I.E.P.S – université d'Alger

- 84.- KRIVOHLARY (J.) (Traduction J.S.T) "Conflits interhumains et jeux expérimentaux", Bern, Hanshuber Verlage. p. 385 - 451 : (in. SILLAMY (N.) : op. cit.).
- 85.- Il arrive que cette harmonie soit perturbée par des événements du milieu extérieur tels que : les découvertes scientifiques par rapport aux convictions religieuses, les opinions politiques contraires à celles des amis (in. SILLAMY Ibidem, 1980, p. 378).
- 86.- FESTINGER L.A et Ali, conflit décision and dissonance. stanford.
- 87.- LOURI Loutman, la structure du texte artistique, Paris, Gallimard, 1973. p. 105.
- 88.- RYNGERET (J.P) : op. cit.
- 89.- Ibidem. p. 45/46.
- 90.- Dans le sens de la science qui cherche la vérité à l'aide des méthodes dramatiques, tel que le jeu dramatique qui a pour but la compréhension de certaines aspirations du patient et le psychodrame MOREINIEN, où l'on fait assumer les rôles aux individus réunis et cela afin que les conflits latents, les mécanismes de défense, de l'anxiété et de la culpabilité puissent être guéries.
- 91.- BLOCH (M) : op. cit.
- 92.- DUNRUG (M.C), les techniques psychosociologiques de la formation, "Usages et abus", Paris, Ed. E.S.P., 1978.
- 93.- KLEIN (M) : op. cit.
- 94.- RYNGERET (J.P) : op. cit.
- 95.- WINNICOTT, D.W. Jou et réalité, l'espace potentiel, Paris, Gallimard, 1975.
- 96.- SILLAMY (N) : op. cit.
- 97.- DUNRUG (M.C). Les techniques psychosociologiques de la formation, Paris, E.S.P., 1978.

98.- SCHUIZENBERGER, (A.A). *Precis de psychodrame* -, Paris, ed. universitaires, 1976.

99.- DORAN (R) : op. cit.

100.- Le "Psychodrame" peut être défini comme "la science qui cherche la vérité à l'aide des méthodes dramatiques". Quant au "sociodrame", il cherche à mettre en rapport l'individu et la société, mais, il ne le fait qu'en transposant des problèmes sociaux dans une situation de petits groupes, car les conflits de classes, de races, de sexes, de générations, supposent la référence au contexte social global, "in, DUNRUG (M.C) : op. cit.

101.- U.N.E.S.C.O. : op. cit.

102.- CAILLOIS (R) : op; cit.

103.- TOURCH (Y.S). *Guide pour l'étude de l'utilisation en pédagogie des activités ludiques. Document, UNESCO (Inédit) : op. cit.*

104.- YRJOHIRM (H). *Les jeux d'enfants traduit du suédois, Paris, Stockholm, 1926, in, Doc, UNESCO, op. cit.*

105.- Terme qui évoque un mécanisme ou un processus, de passage d'un intérieur à un extérieur, en tenant compte que cette notion prend des significations diverses apparemment étrangères les unes aux autres et dont l'unification reste actuellement problématique. in, *Dict. de la psychanalyse, Paris, Larousse, 1974. p. 211.*

106.- U.N.E.S.C.O : op. cit.