

HEF-TS  
Haute Ecole fribourgeoise de travail social  
Rue Jean Prouvé 10  
CH-1762 Givisiez

**« Dans quelles mesures et en quoi les éducateurs sociaux considèrent-ils le jeu comme une activité éducative ? »**



**En vue de l'obtention du diplôme de travail social d'éducateur social HES**

**Künzi Laurent  
Mémoire de fin d'étude  
HES 03 EE**

**Givisiez, mars 2009**

## **REMERCIEMENTS**

Un grand merci à ma famille ainsi qu'à toutes les personnes qui m'ont aidé, soutenu et suivi durant l'élaboration de ce mémoire, leurs encouragements ont été très précieux.

Je tiens également à remercier :

Monsieur Salvatore Cruceli, directeur de mémoire, pour son accompagnement, sa compréhension et son soutien technique.

Tous les éducateurs qui se sont prêtés au jeu des entretiens ainsi qu'aux directeurs des institutions visitées.

Madame Dunya Acklin, co-responsable du module pour le mémoire de fin d'études, pour sa persévérance et ses explications.

Monsieur Bernard Fasel, directeur d'institution, pour son soutien.

Un merci tout spécial à ma femme et mes enfants pour leur compréhension et leur soutien inconditionnel.

« Les opinions émises dans ce travail n'engagent que leur auteur »

## Table des matières

<b>1. Introduction</b> .....	page 5
<b>2. Cadre théorique</b> .....	page 8
2.1. Qu'est-ce qu'un jeu ? .....	page 8
2.1.1. Aspect linguistique.....	page 9
2.1.2. Le concept du jeu.....	page 11
2.1.3. La règle du jeu.....	page 13
2.2. Les définitions du jeu.....	page 18
2.3. Rôle et mission d'un éducateur social.....	page 20
2.3.1. Qu'est-ce que l'acte éducatif.....	page 22
2.4. En quoi le jeu est un outil en éducation.....	page 24
2.4.1. Jeu et pédagogie chez les enfants.....	page 24
2.4.2. Jeu et apprentissage chez les adolescents et les adultes.....	page 27
<b>3. Méthode et technique</b> .....	page 30
3.1. Méthode de récolte des données.....	page 30
3.1.1. Choix de la démarche.....	page 30
3.1.2. Récolte d'informations pour les futurs entretiens.....	page 30
3.1.2.1. Constitution de l'échantillon.....	page 30
3.1.2.2. Préparation de l'enquête.....	page 32
3.2. Entretiens.....	page 35
3.2.1. Précautions éthiques.....	page 35
3.2.2. Organisation de l'entretien.....	page 36
3.2.3. Etapes de l'entretien.....	page 36
3.2.4. Entretiens exploratoires.....	page 37
3.2.5. Entretiens semi-directifs.....	page 39

<b>4. Analyses</b> .....	page 42
4.1. Introduction .....	page 42
4.2. Analyse du thème <b>A</b> .....	page 44
4.3. Analyse du thème <b>B</b> .....	page 49
4.4. Analyse du thème <b>C</b> .....	page 53
4.5. Analyse du thème <b>D</b> .....	page 57
4.6. Conclusion des analyses .....	page 59
<b>5. Conclusion</b> .....	page 61
<b>6. Bibliographie</b> .....	page 65
<b>7. Sitographie</b> .....	page 66

## 1. Introduction

Afin de situer le sens de ma démarche, je souhaite, en premier lieu, préciser que je suis en activité depuis sept ans dans un foyer-atelier pour adolescents du canton de Neuchâtel. Tout d'abord intégré dans l'organisation d'activités sportives, j'ai opéré, au cours de ma formation, un changement d'équipe. Je n'étais, dès lors, plus en charge d'une activité particulière et gérais principalement la vie quotidienne du foyer. Pour faire suite à la requête de mes collègues et désirant apporter un nouveau pôle d'activité au sein de l'institution, je me suis tout naturellement tourné vers le jeu qui m'est apparu comme un excellent moyen d'entrer en relation et de partager une expérience avec les jeunes. C'est un domaine qui correspond à ma personnalité, il m'apporte du bien-être et contribue à mon équilibre de vie.

La dénomination « jeu » englobe une panoplie d'activités dissemblables avec de nombreux thèmes tels que les jeux de mémoire, de stratégie, de réflexion, de vidéos, de rôle, de connaissance générale, d'agilité, de logique, de chance ou encore d'aventure. Ses multiples facettes font du jeu une activité passionnante qui mérite, à mon sens, que l'on s'y intéresse.

Dans le cadre de l'institution, j'ai créé deux types de jeux, un tournoi de jeux de société et un rallye culturel, ceux-ci m'étant apparus comme un bon moyen de canaliser le groupe et de modifier sa dynamique. Par ailleurs, il permet déjà de faire certaines observations sur le comportement des jeunes durant cette activité.

Ce mémoire me donne l'opportunité d'aller chercher des éléments de réponses argumentées, au travers du cadre théorique ainsi que par l'intermédiaire d'une démarche empirique auprès de professionnels du domaine social par le biais d'entretiens semi-directifs.

Lors de la partie théorique, je souhaite m'attarder sur l'étymologie du mot jeu ainsi que sur ses différentes approches, à savoir l'aspect biologique, sociologique, historique et pédagogique en développant plus particulièrement ceux liés à l'histoire et à la pédagogie du jeu. Cela me permettra de situer son origine et de distinguer les variations du sens de ce mot en fonction de la langue dans laquelle on le prononce.

Un point que je désire approfondir également est l'importance de la règle. Pour ce faire, il faut, dans un premier temps, définir le jeu, ceci dans le but de cerner au mieux son sens profond. Afin de faire le lien avec l'éducateur que je suis, il me faudra, au travers des divers ouvrages lus, analyser le rôle de l'éducateur et définir ce que l'on entend par « acte éducatif ». Tout cela me permettra de découvrir si le jeu s'intègre au sein d'une institution et, le cas échéant, dans quelles mesures et en quoi.

La recherche empirique me donnera l'occasion de percevoir si les éducateurs sociaux se servent du jeu, à quelles fins ils l'utilisent et de quelle manière ils opèrent. Je compte m'appuyer sur les entretiens semi-directifs pour tirer des parallèles entre les analyses des interviews et les recherches scientifiques du cadre théorique. Les éléments de

réponses obtenus m'aideront à comprendre les différentes façons de jouer et la place que le jeu occupe en institution.

La question de recherche choisie me permettra sans doute d'approfondir mes connaissances et me confortera ou non, dans l'hypothèse que le jeu peut être employé non seulement de façon ludique, mais donne l'opportunité de segmenter le groupe afin de modifier sa dynamique, d'être exploité en tant qu'outil d'observation et à des fins éducatives.

Pour toutes ces raisons, je souhaite déceler :

« Dans quelles mesures et en quoi les éducateurs sociaux considèrent-ils le jeu comme une activité éducative ? »

Afin d'affiner cette question, je désire découvrir comment le jeu est perçu par les éducateurs sociaux car il me semble pertinent de comprendre quels intérêts ils ont pour le jeu, s'ils l'utilisent sur le plan privé ou institutionnel et quel rapport ils entretiennent avec lui.

Je souhaite également investiguer si, du point de vue des éducateurs sociaux, le jeu peut s'inscrire dans une démarche éducative en recherchant de quelle manière ils lient jeu et éducation.

En comprenant quels usages les éducateurs sociaux font du jeu, j'espère découvrir s'ils s'en servent à des fins éducatives et quels bénéfices ils en retirent.

Il me semble important également d'analyser de quelle manière les éducateurs sociaux intègrent le jeu dans un concept institutionnel car il peut être anticipé et réfléchi par les éducateurs sociaux ou adopté de manière spontanée.

Du point de vue professionnel, j'ambitionne d'améliorer le jeu dans sa conceptualisation en découvrant de nouvelles idées afin de rendre le jeu plus intéressant et plus ludique, tout en l'adaptant et en le faisant évoluer dans le temps, en fonction des besoins et en créant un concept innovant rendant l'activité attrayante pour que les jeunes se prennent au jeu à chaque fois.

Je souhaite intégrer le jeu de façon régulière au sein de mon institution. Actuellement cette activité est utilisée occasionnellement. Lorsqu'un tournoi s'engage, il se déroule sur quelques semaines et non de façon régulière comme une autre activité du programme hebdomadaire. Il est également employé en tant que solution de secours. S'il s'organisait de façon régulière, le jeu serait considéré comme toute autre activité. Il permettrait de renforcer la relation, atout non-négligeable pour les observations du comportement et la compréhension du fonctionnement d'un adolescent par exemple.

Un de mes désirs consiste à organiser un échange inter-institutionnel basé sur le jeu. Je souhaiterais, pour autant qu'ils le désirent également, pouvoir échanger des idées et des concepts de jeu avec les éducateurs sociaux de différentes institutions.

Enfin, si cela est possible, j'irais même au-delà en organisant des activités communes échafaudées sur le jeu.

Du point de vue personnel, j'aspire à approfondir mes connaissances sur le jeu au travers du cadre théorique et des différents entretiens, afin d'acquérir de nouvelles connaissances techniques et théoriques sur le jeu qui me permettront d'améliorer et d'élargir mon champ de vision dans la conceptualisation et l'amélioration de la mise en place du jeu.

J'ai à cœur d'amener une activité qui me corresponde au sein de l'institution car depuis mon entrée dans le foyer, je n'ai jamais eu l'opportunité de créer une activité qui m'est propre. Ce serait donc l'occasion de développer un outil qui me corresponde. Le fait de le mettre sur pied et d'en assumer la responsabilité me donnerait l'occasion de m'épanouir dans mon travail quotidien.

Cela me permettrait non seulement d'innover dans un secteur qui me semble important mais encore de concrétiser un projet personnel et professionnel. Élément clé pour moi, maintenant que je suis au terme de ma formation. A la suite de cette introduction, je vais entreprendre un travail théorique en m'appuyant sur les ouvrages de différents auteurs, ce qui me permettra de m'ouvrir à d'autres interprétations et visions du jeu. Par la suite, je m'appuierai sur une méthodologie qualitative pour la recherche empirique et l'analyse de contenu du matériel recueilli. Une fois cette étape terminée, je vais me concentrer sur la partie pratique qui englobe deux entretiens exploratoires ainsi que quatre entretiens semi-directifs. L'analyse de ces entretiens me permettra de couvrir les objectifs fixés et la conclusion me donnera certainement l'occasion d'apporter des éléments de réponse à la question de recherche. Cette conclusion contiendra également les éventuelles découvertes ou prises de conscience qui pourraient se concrétiser tout au long de ce mémoire.

## 2. Cadre théorique

### 2.1. Qu'est-ce qu'un jeu?

Etant donné que je joue dans le cadre du foyer avec le groupe de jeunes depuis quelques années, il m'est venu tout naturellement l'envie de faire une recherche dans le domaine du jeu. Il semble être vaste, non seulement par rapport à la diversité des jeux existants, mais aussi par rapport à ce qu'il peut apporter en termes d'observations, de compréhension, de recherche, de définition et de structure. C'est là un des buts de cette démarche.

Maintenant, pourquoi se demande-t-on ce qu'est un jeu ? Un élément de réponse est apporté par Stéphane Chauvier « Certainement pas parce qu'on ignore quelles activités sont des jeux, ni même parce qu'on souhaite acquérir une vue d'ensemble de la diversité des jeux. Mais plutôt parce que toutes les activités qui sont des jeux *n'épuisent pas* notre usage du concept de jeu, parce que toutes ces activités ne sauraient circonscrire l'essence du jeu. »<sup>1</sup>

Son étymologie traduit toute la complexité d'appréhender le sens profond de ce terme. « Venu du Latin Jocus où il avait surtout les sens de « plaisanterie (parole) », le mot jeu a pris tous les emplois plus généraux du latin ludus (amusement, divertissement). C'est pourquoi l'adjectif correspondant à jeu est ludique, formé à partir de ludus. Le mot jeu a pris au cours du temps de très nombreux sens, depuis les activités soumises à des règles (jeux de cartes, jeux de boules) à celles du théâtre (jeux des acteurs, jeux de scène), à celles des jeux d'argent (jouer gros jeu) ainsi qu'aux jeux d'eaux. Au XIII<sup>ème</sup> siècle, jeu était même synonyme d'acte amoureux. »<sup>2</sup>.

Nous pouvons observer quatre différentes approches du jeu, soit biologique, sociologique, historique et pédagogique.

Concernant l'aspect biologique, on peut constater que les bébés, par exemple, vont d'instinct essayer d'attraper des objets ou leurs pieds, ceci dans le but de développer leurs sens sensorimoteurs. Ce processus se fait au travers du jeu. Dans un cadre animalier, le chat joue à attraper des ficelles ou à rouler autour d'une pelote de laine, sans doute afin de parfaire son instinct de chasseur.

A l'heure actuelle, le jeu relatif au développement de la société a évolué de manière considérable et est devenu un marché économique important associé aux jeux d'apprentissage et de développement. Cette approche sociologique est étroitement liée à l'aspect historique du jeu, car les sociétés et leurs valeurs ont évolué ensemble mais dans des dimensions différentes en fonction des époques.

---

<sup>1</sup> CHAUVIER, Stéphane, Qu'est-ce qu'un jeu ?, VRIN, 2007, p. 9

<sup>2</sup> <http://www.culture.gouv.fr/culture/dglf/francais-aime/Mini-sites/%e9tymologie.htm>, consulté le 26 août 2008



L'aspect historique permet d'identifier le jeu au travers du temps afin de savoir de quelle manière il était utilisé et quelles en étaient ses différentes valeurs en fonction de l'évolution des époques et des peuples.

L'approche pédagogique représente les différentes manières éducatives d'utiliser le jeu dans des dimensions de plaisir ou d'apprentissage, qu'il soit pratiqué de façon consciente ou spontanée.

### 2.1.1. Aspect linguistique

Afin de comprendre les différentes difficultés liées aux mots « jeu et jouer » de la langue française, il convient de s'attarder en tout premier lieu sur le fonctionnement du langage. En effet, dans la langue française, nous avons tendance à employer ou à associer le nom jeu et le verbe jouer à une multitude d'idées et d'activités de notre vie quotidienne. Ces mots, qui peuvent exprimer la frivolité, la détente, la distraction, le relâchement, le plaisir ou encore toute forme d'activité ludique, ne sont pas utilisés de la même manière chez nous que, par exemple, dans les pays méditerranéens. Nous utilisons le mot « jouer » pour déterminer plusieurs activités ou situations, comme:

- **Jouer** d'un instrument
- **Jouer** une pièce de théâtre
- **Jouer** aux cartes

Il est également utilisé dans des expressions courantes de la langue française, voici quelques exemples :

- **Jouer** de malchance
- **Jouer** avec sa santé
- **Jouer** au plus fin
- **Jouer** gros - **jouer** petit

Pourtant, selon Jacques Henriot, l'évolution du mot jouer dans la langue française n'est pas très ancienne. A une époque encore relativement proche, des termes différents étaient utilisés pour déterminer de quel instrument on jouait. On ne jouait pas du piano mais on touchait du piano ou de l'orgue. On sonnait de la trompette, on pinçait de la harpe ou de la guitare et on donnait du cor. Voilà quelques exemples qui prouvent que la langue française a bien évolué, en tous les cas dans ce qui détermine le mot « jouer ».

A contrario, dans d'autres pays, comme le précise Jacques Henriot « Pour dire ce qu'ils font, on utilisera des mots qui indiquent avec précision la nature de leurs actes : le comédien « récite » un rôle, « représente » la pièce dont il est l'interprète; l'instrumentiste « touche » son piano, le fait « résonner ». En s'exprimant ainsi, on ne

fait qu'employer les termes qui conviennent de par leur technicité. »<sup>3</sup> En Italie, jouer se dit : *Giocare*. Jouer une pièce de théâtre se dit : *Recitare*. Jouer un morceau de musique se dit : *Suonare*. En allemand, jouer se dit : *Spielen*. Jouer du violon peut se dire : *Geige spielen* ou *die Geige streichen*. Jouer de la trompette se dit : *Die Trompete blasen*. Jouer de la cithare se dit : *Die Zither schlagen*.

Dans son essai sur la fonction sociale du jeu « Homo ludens », l'historien Johan Huizinga explique que tous les peuples jouent et que, selon lui, ils jouent de la même manière. La seule différence s'opère dans un mode de langage qui semble être bien plus riche dans les pays autres que les pays européens. Il apparaît néanmoins important de souligner que l'anglais et le grec se démarquent de l'ensemble des pays européens.

Par exemple, dans la langue grecque, il existe un suffixe utilisé pour désigner uniquement le jeu des enfants, suivi par le mot qui donne le sens du jeu utilisé. Ce suffixe indéclinable est le mot ***inda***. Par exemple, lorsque les enfants grecs jouent :

- à la balle → ***sphairinda***
- à la corde → ***helkustinda***
- au javelot → ***streptinda***
- au petit roi → ***basilinda***

On pourrait en déduire, au vu de ce qui précède, que les grecques reconnaissent le jeu en tant qu'activité singulière et, de ce fait, lui accordent une place particulière au sein de leur société.

Je termine ce chapitre par une explication de Jacques Henriot sur la difficulté de traduire et de comparer une ou plusieurs langues différentes parlant de la même chose, en l'occurrence du jeu. « Lorsque l'on emploie le mot « jeu » pour exprimer le sens de ce que fait quelqu'un qui vit ailleurs et/ou en d'autres temps, la langue et la mentalité que l'on met en œuvre forment écran, imposent une interprétation. On traduit en fonction de ce que l'on sait – de l'ensemble plus ou moins cohérent des idées qui ont cours dans la société où l'on vit, à l'époque où l'on vit. Reste à savoir si l'on parle de la même chose – de la chose même. »<sup>4</sup>

Dans la langue française, les mots jeu et jouer s'utilisent donc pour exprimer d'innombrables notions ou pensées contrairement à d'autres pays où ils se définissent par des termes spécifiques et appropriés à l'activité désignée. Cela semble simplifier et clarifier nettement la dénomination linguistique de ce que nous allons faire comme type d'activité.

---

<sup>3</sup> HENRIOT, Jacques, *Sous couleur de jouer*, José Corti, 1989, p. 77

<sup>4</sup> HENRIOT, Jacques, *Sous couleur de jouer*, José Corti, 1989, p. 69

En observant toute la difficulté linguistique liée aux mots « jeu et jouer » il est intéressant de continuer ce travail en allant chercher quelques éléments historiques, quelques vestiges d'autres sociétés, à d'autres époques, qui jouaient certainement de manière bien différente de celle d'aujourd'hui.

### 2.1.2. Le concept du jeu

L'idée que l'on se fait du jeu varie selon les époques et les auteurs. Dans la Grèce antique, les jeux publics étaient célébrés en l'honneur d'un dieu et comprenaient des concours athlétiques (lutte, course, pugilat, etc.) auxquels s'ajoutèrent des concours musicaux ou poétiques. Pour eux, le jeu avait une grande valeur fédérative, d'intégration, d'harmonie et d'accords, il servait d'élément structurant à la communauté. Les Grecs étaient acteurs des jeux qu'ils proposaient. Ils jouaient pour des dieux qu'ils vénéraient. Le jeu était un vecteur social et religieux. Les Grecs avaient des jeux guerriers fictifs, théâtraux. Gilles Brougère précise que dans la civilisation grecque « la logique sociale du jeu, enracinée dans celle du concours, si elle est ici liée aussi au faire-semblant, est bien différente de la logique romaine. C'est le « comme-si », la simulation pour affronter l'autre plutôt que procurer un plaisir au spectateur. Cependant l'évolution du jeu grec n'a pas échappé au spectacle et à la professionnalisation des athlètes. »<sup>5</sup>

A l'époque romaine, en revanche, les jeux étaient célébrés dans un cirque, un amphithéâtre ou un théâtre. Il s'agissait principalement de courses et de combats de gladiateurs. Ces jeux accompagnaient généralement les fêtes religieuses et les funérailles mais pouvaient aussi intégrer d'autres formes de cérémonies. Les Romains eux étaient spectateurs des jeux qu'ils proposaient. Les jeux du cirque étaient des jeux qui reproduisaient des actes guerriers. Les spectateurs avaient le pouvoir de décider de l'issue du combat qui allait souvent jusqu'à la mort. Selon Gilles Brougère « Les spécialistes de la question évoquent pour le jeu romain une origine étrusque qui permet d'enraciner là une grande différence avec la civilisation grecque. Chez les Etrusques les jeux athlétiques sont effectués par des esclaves pour les spectateurs. L'exhibition l'emporte sur la compétition au sens où celle-ci suppose une participation. Le jeu est vu depuis le spectateur et non depuis le participant. Le spectateur est l'essentiel, l'athlète devient un histrion : ce sont les étrusques qui ont habitué les citoyens romains à regarder les athlètes et à ne pas descendre eux-mêmes sur la piste. »<sup>6</sup>

Il est intéressant de constater qu'à l'époque antique, les jeux semblent déjà être utilisés à des fins d'apprentissage et de développement à travers les différents jeux fictifs, jeux de combats ou ceux de rôle par exemple.

Selon Gilles Brougère, il apparaît qu'à cette époque un type de jeu est principalement utilisé, soit le jeu de rôle. Ce style de jeu reste, me semble-t-il d'actualité dans notre

---

<sup>5</sup> BROUGERE, Gilles, Jeu et éducation, L'Harmattan, 1995, p. 49

<sup>6</sup> BROUGERE, Gilles, Jeu et éducation, L'Harmattan, 1995, p. 44

cadre contemporain mais il n'entre pas en ligne de compte dans le sens de la recherche de ce mémoire. Par contre, Stéphane Chauvier mentionne deux autres typologies du mot jeu, soit le jeu ludique et le jeu d'institution qui sont au cœur même de la démarche de ce projet.

Le **jeu ludique** s'exprime à travers une action qui n'est pas définie, qui n'a pas de règle ou de cadre précis, qui laisse libre cours à l'imagination et à l'inspiration de la personne à un moment donné, tel que jouer à la balle, jouer à un jeu de construction

ou encore jouer avec les mots. Pour illustrer ce concept, prenons l'exemple d'une personne qui joue avec un petit élastique comme l'exprime Stéphane Chauvier: « Cette personne joue. Mais joue-t-elle à un jeu ? Non, car jouer avec un petit élastique, ce n'est pas jouer au jeu du Petit élastique. Sans doute cette personne pourrait très bien se trouver en train de jouer au jeu du Petit élastique, qui, comme le Solitaire, serait un jeu auquel on jouerait tout seul. Mais il faudrait que dans le monde où vit cette personne, le jeu du Petit élastique existât. »<sup>7</sup> Le jeu ludique ne semble donc être, pour Stéphane Chauvier, qu'un divertissement et non un jeu en tant que tel.

Pour bien comprendre ce qui vient d'être dit, si je joue avec un petit élastique, je définis mon objectif et y ajoute mes propres contraintes. Par exemple, je peux décider de n'utiliser que certains doigts, de faire deux fois le tour de mon pouce, ou bien de croiser l'index et le majeur tout en essayant de faire un tour autour du pouce avec l'élastique. Même si j'ajoutais une quantité d'objectifs ou de contraintes personnelles, cette activité ludique, de divertissement, ne pourrait en aucun cas être considérée comme jeu universel : « La condition dernière pour qu'Elastophile soit en train de jouer au jeu du Petit élastique, c'est donc que le but qu'il poursuit et les contraintes auxquelles il se soumet pour l'atteindre soient, non pas un but et des contraintes *arbitraires*, mais un but et des contraintes *réglementaires*. »<sup>8</sup>

Cette affirmation semble être approuvée par Roger Caillois qui, dans son ouvrage « Les jeux et les hommes » explique que « jouer à la blanchisseuse ou à l'épicière ou au soldat est toujours une improvisation. Imaginer qu'on est une malade, une boulangère, un aviateur ou un cow-boy, comporte une invention continue. Jouer aux barres ou à chat perché, pour ne pas parler de football, des dames ou des échecs, suppose au contraire le respect des règles précises qui permettent de déterminer le vainqueur. »<sup>9</sup> Il semble donc, selon leur dires, qu'ils considèrent tous deux que le jeu ludique est malléable de par son absence de règle précise.

Le deuxième type de jeu qui retient mon attention est le **jeu d'institution**. Tout d'abord, je désire préciser que le terme « jeu d'institution » n'est pas écrit au même sens que le mot « une institution » qui détermine un foyer d'accueil et qui pourrait être mal interprété. Il ne s'agit donc aucunement d'un jeu qui pourrait se dérouler dans une

---

<sup>7</sup> CHAUVIER, Stéphane, Qu'est-ce qu'un jeu ?, VRIN, 2007 p. 13

<sup>8</sup> CHAUVIER, Stéphane, Qu'est-ce qu'un jeu ?, VRIN, 2007 p. 24

<sup>9</sup> CAILLOIS, Roger, Les jeux et les hommes, folio essai, Editions Gallimard, 1967, p. 325

institution bien qu'il serait tout à fait possible d'y jouer dans l'enceinte même de celle-ci, mais ce serait là, un mauvais jeu de mot !

Le jeu d'institution est utilisé ici au sens de l'action d'instituer, d'établir un jeu pour faire agir des joueurs dans un cadre téléologique. J'y reviendrai plus tard et expliquerai ce que veut dire le mot téléologique dans la pratique d'un jeu.

Le type de jeu qui m'intéressait de prime abord était le jeu d'institution. A travers la lecture du livre de Stéphane Chauvier, « Qu'est-ce qu'un jeu ? » j'ai découvert qu'il n'englobe pas toutes les facettes que je désire couvrir en tant qu'éducateur mais que le jeu ludique en comporte certainement quelques unes. Par le biais de la recherche empirique, je souhaite observer quel type de jeu est utilisé dans les diverses institutions.

Ainsi, les jeux d'institution représentent un ensemble de jeux qui ont été développés et adoptés par la société. Ils sont soumis à des règles conventionnelles. Il me paraît important de définir, dans le chapitre suivant, ce que représente la règle dans un jeu et quelle est son importance.

### **2.1.3. La règle du jeu**

La différence entre jouer et jouer à un jeu suppose donc qu'il y ait un but à atteindre, entravé par des contraintes et régi par des règles permettant d'accéder au but recherché. Comme le mentionne Stéphane Chauvier, « s'il n'y a pas de jeu sans règles, il y a évidemment toutes sortes de règles qui ne sont pas des règles de jeu. Qu'est-ce donc qu'une règle et quelle sorte de règle est une règle de jeu ? »<sup>10</sup> Il explique, au travers de cette citation, que tous les jeux, qu'ils soient ludiques ou d'institution, sont régis par une règle mais qu'il existe une quantité de règles appliquées à d'autres fins que celle du jeu.

Je vais à nouveau m'appuyer sur les écrits de cet auteur afin d'expliquer au mieux ce qu'est une règle. A l'origine, la règle dite « regula » n'est autre qu'un morceau de bois ou de métal utilisé pour tracer une ligne droite mais permettant aussi de garantir qu'un objet est rectiligne et qu'il peut, par conséquent, servir de référence. Tout tracé au moyen de la « regula » était référencé et pouvait ainsi servir à déterminer l'existence dans un certain objet, d'une certaine propriété: c'est ce que l'on peut appeler une règle de jugement.

Cependant, le type de règle qui m'intéresse est la règle qui se définit d'un guide, d'une pratique. Un exemple pourrait être donné avec le championnat du monde de Formule 1. Il n'est plus question d'un morceau de métal ou de bois mais il y a des similitudes entre le trait que l'on trace le long de la « regula » et le championnat de Formule 1 qui se déroule selon les règles de la Fédération Internationale de l'Automobile (FIA), organe

---

<sup>10</sup> CHAUVIER, Stéphane, Qu'est-ce qu'un jeu ?, VRIN, 2007, p. 25

régissant toutes les compétitions automobiles mondiales au travers d'un règlement sportif et technique. La règle est aux dimensions techniques de ce que doit être une monoplace de F1 stipulée par la FIA, de ce que la « regula » est au tracé d'une ligne.

De même que la « regula » accompagne le glissement de la main, la règle guide certaines opérations des ingénieurs F1 dans le réglage de la monoplace. En suivant la « regula », la main attribue à la ligne qu'elle trace, la propriété que la « regula » exemplifie, de même en suivant les règles instaurées par la FIA, les ingénieurs attribuent aux pilotes une monoplace aux propriétés que le championnat stipule.

Dans ce cas, la règle n'est plus seulement une règle de jugement car elle établit tout ou une partie d'une pratique. Elle devient donc un informateur de la pratique. « La règle est plutôt cette fois ce qui gouverne tout ou partie d'une pratique. Et gouverner une pratique veut dire: conférer à cette pratique ou à ses produits certaines propriétés, certaines caractéristiques ou, comme on pourrait dire encore, *l'informer*. Une règle est donc en ce sens, moins un étalon de jugement qu'un informateur de pratique. »<sup>11</sup>

Pour compléter l'analyse de la règle du jeu, il est important de noter que les jeux peuvent être régis par trois types de règles et deux types de procédures selon Stéphane Chauvier.

- **Les règles d'optimisation** d'une pratique ou d'une activité reposent sur le principe que l'on peut continuellement adapter les règles en les optimisant en fonction de notre vécu et, de ce fait, de notre propre expérience. La règle d'optimisation se détermine par la prise de conscience d'une personne qui améliore sa pratique en s'opposant seulement aux contraintes naturelles. Prenons ici l'exemple d'un joueur de football. Ce joueur est le meilleur attaquant de son équipe et du championnat dans lequel il évolue. Tous ses adversaires se méfient de lui car il est très à l'aise balle au pied, sème le trouble et perce la défense de l'équipe adverse. Il est techniquement au point. Malheureusement, après la première mi-temps de chaque match, son entraîneur doit le remplacer car il est non seulement faible sur le plan physique mais il n'arrive pas à concrétiser ses occasions de goals.

Ce joueur va donc devoir optimiser sa condition physique et parfaire la finalisation de ses actions devant le but adverse.

- **Les règles dites régulatrices** qui sont, en comparaison, des règles imposées sur une activité déjà existante, telles que conduire à droite, jouer au tennis avec une raquette de tennis et non avec une raquette de badminton, les politiques et procédures d'une entreprise ou d'une administration. Elles peuvent être mises en place à tout moment pour affiner ou préciser la règle constitutive (voir description ci-dessous). Elles peuvent être instaurées pour des raisons diverses telles que l'amélioration de la sécurité dans une entreprise ou dans un sport, un meilleur

---

<sup>11</sup> CHAUVIER, Stéphane, Qu'est-ce qu'un jeu ?, VRIN, 2007, p. 27

fonctionnement administratif, un contrôle plus précis des heures effectuées par exemple. Ces types de règles sont de forces normatives et arbitraires.

Je vais donner un exemple en utilisant à nouveau le championnat de football. Il y a quelques années, le gardien d'une équipe qui interceptait le ballon des mains pouvait prendre le temps qu'il voulait pour dégager la balle. Il avait la possibilité de « jouer la montre » et ainsi de faire perdre du temps de jeu à l'adversaire. Pour palier à cela, une règle régulatrice fut mise en place par l'organe de la Fédération Internationale de Football Associations (FIFA). Le gardien qui saisit le ballon des mains est tenu de dégager dans un temps déterminé. S'il ne respecte pas cette règle, l'arbitre sifflera et donnera une faute ce qui favorisera l'équipe adverse. Cette règle régulatrice permet d'affiner et préciser la règle constitutive.

- **Les règles dites constitutives.** En reprenant l'exemple du football, les règles constitutives créées par la FIFA signifient qu'elles sont l'essence qui donne l'existence et l'identité à cette pratique. Elles stipulent non seulement la façon dont on y joue, mais elles créent la possibilité même d'y jouer. Ces règles doivent avoir des buts et imposer des contraintes précises aux joueurs pour qu'ils puissent prendre des initiatives, mettent en place des stratégies afin d'atteindre ou de manquer un but, en clair de gagner ou perdre. De ces règles constitutives découlent deux pratiques, la pratique procédurale et la pratique téléologique.

**La pratique procédurale** ne permet pas de réflexion ni de bouger dans un espace de jeu pour autant qu'il existe des jeux fonctionnant sur ce type de procédé. Le but visé ne peut être atteint que si l'on suit correctement le processus. Par exemple, lorsque je remplis ma déclaration d'impôts, je commence par le point numéro 1 et suis chronologiquement les points de cette feuille, en m'appuyant sur les directives du cahier des contributions. Le but est donc immanquable. « Avoir trouvé le résultat correct d'une addition, c'est avoir appliqué correctement la procédure de l'addition des entiers. Avoir déclaré son enfant nouveau-né à l'état civil, c'est avoir parcouru l'ensemble des étapes de la procédure de déclaration de l'état civil. »<sup>12</sup>

**La pratique téléologique** permet au joueur de faire preuve de réflexion au travers du cadre et des règles du jeu pour atteindre ou non le but recherché par des cheminements différents en faisant face aux contraintes du jeu. Par exemple, si je joue un match de football, le but est de marquer des goals afin de gagner. Il faut donc développer une stratégie pour marquer tout en respectant les règles du jeu. Le cadre du jeu et la possibilité de développer une stratégie me laisse une certaine liberté d'action dans le jeu, ce qui n'est pas le cas lorsque je remplis ma déclaration d'impôts. « On peut qualifier de *pratiques téléologiques* des pratiques dont le but requiert, pour être atteint, que l'agent mobilise des moyens et prenne, pour cela, une certaine initiative quant aux moyens à employer ou quant à la manière de les employer »<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> CHAUVIER, Stéphane, Qu'est-ce qu'un jeu ?, VRIN, 2007, p. 41

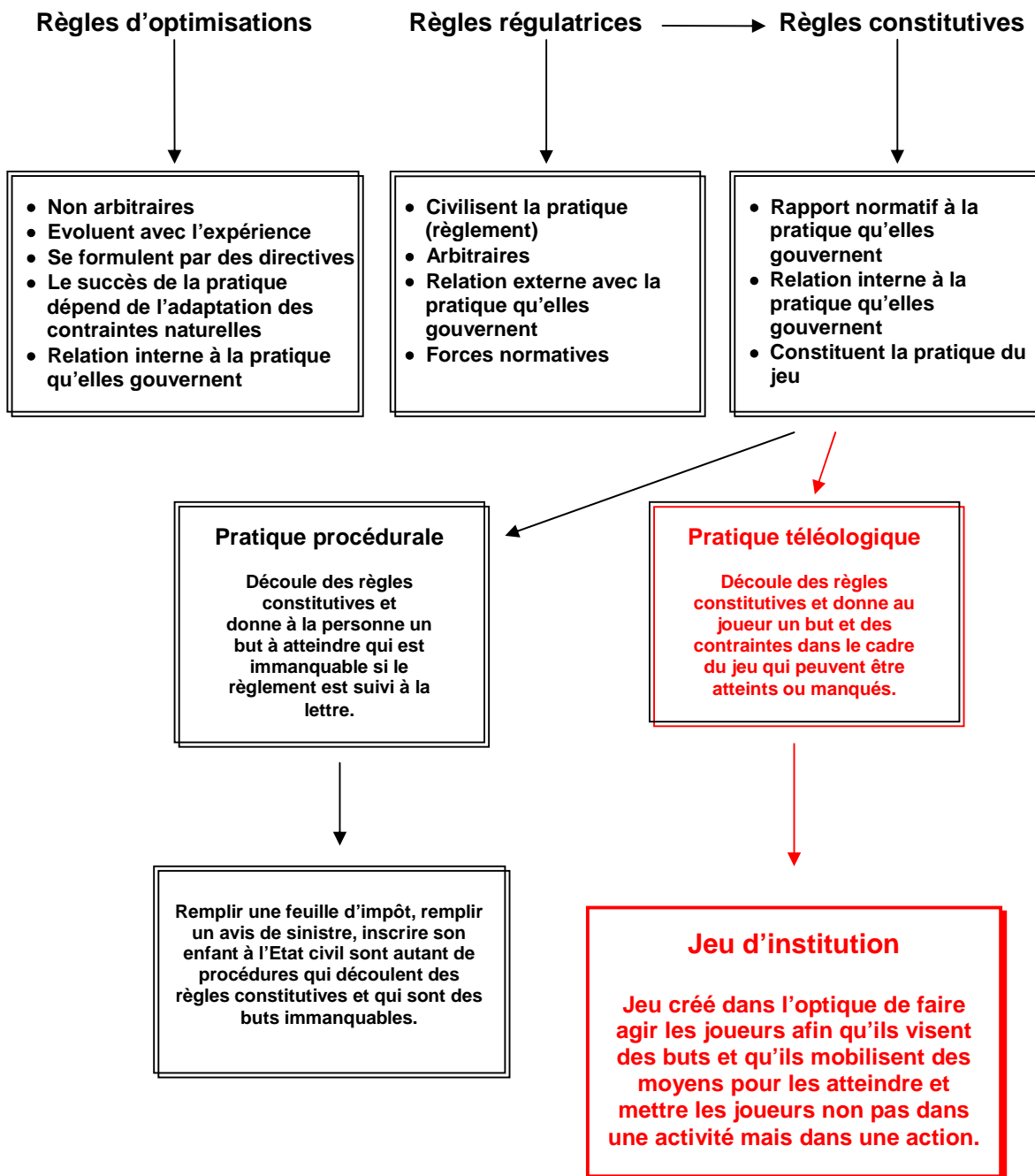
<sup>13</sup> CHAUVIER, Stéphane, Qu'est-ce qu'un jeu ?, VRIN, 2007, p. 42





Voici un schéma de principe qui résume les différentes règles et leurs fonctions.

### Les différentes règles et leurs fonctions selon Stéphane Chauvier



Après cette explication schématique des différentes règles, je peux observer que le jeu ludique n'a pas sa place ici car, selon Stéphane Chauvier, ce type de jeu n'est pas fondé sur des règles universellement reconnues.

La règle régulatrice qui apparaît dans le schéma ci-dessus régit notre vie quotidienne et varie en fonction des lieux où l'on se trouve. Elle a également sa place dans le cadre des jeux de rôle mais, à l'opposé, elle ne fait pas partie intégrante des jeux d'institution. Pour mémoire, une règle régulatrice permet d'affiner, de préciser ou encore de minimiser les déviations ou les abus. Elle est un renforcement de la règle constitutive.

De manière générale, l'explication de la règle constitutive d'un jeu d'institution ne comprend que quelques paragraphes, elle est donc claire, courte et simple et ne laisse en principe pas d'interprétation possible aux joueurs. Par contre, la règle constitutive d'un sport, d'une entreprise ou de tout autre cadre est longue et complexe. Elle laisse aux agents (terme utilisé par Stéphane Chauvier pour désigner une personne) une grande liberté d'interprétation.

Il est aisé de constater qu'il y a une déviation entre la règle constitutive de notre société et son évolution, afin de parer à ce décalage, une règle régulatrice est créée dans le but de combler les lacunes. Voici un exemple concernant la constitution fédérale : Les articles de loi représentent la règle constitutive actuelle. Pourtant la constitution est régulièrement modifiée par l'apparition de nouveaux alinéas qui viennent préciser la règle constitutive de l'article de loi. En réfléchissant, je m'aperçois que l'évolution de la société y est pour quelque chose. Si je me réfère à la votation de la 5<sup>ème</sup> révision de l'assurance AI de juin 2007, sans entrer ici dans les détails, il était question de freiner les abus des assurés qui bénéficiaient de prestation alors que certains d'entre eux pouvaient semble-t-il malgré tout travailler. Cette votation n'est rien d'autre qu'une règle régulatrice permettant d'affiner l'article de loi de l'assurance invalidité dans la constitution fédérale. Dans cet exemple, les règles régulatrices sont donc mises en place pour diminuer les abus dû à l'évolution de la société.

Au vu de ce qui est précédemment exposé, tant lors des activités pratiques antiques que contemporaines, il est clair que l'on ne peut pas organiser de jeux sans en définir préalablement les règles. Ces dernières, dites constitutives, qu'elles soient de caractère procédural ou de caractère téléologique sont des règles essentielles.

Le jeu contient des contraintes qui sont représentées par ses règles, tout comme la vie. Avant de débiter un jeu, il est indispensable de les intégrer. Ne serait-il dès lors pas possible de tirer un parallèle entre les règles du jeu et les règles de la vie quotidienne ?

Il me paraît logique, afin de continuer dans la chronologie du travail, d'aborder le chapitre des définitions liées au mot « jeu ».

## 2.2. Les définitions du jeu

D'emblée le mot « jeu » induit une multitude d'images et de représentations qui peuvent varier en fonction de son appartenance socioculturelle, des divers lieux où l'on accueille, des enfants, des adolescents ou encore des adultes, des scénarios différents (jeux sportifs, jeux de règles, jeux symboliques, etc.). Ce flot d'images fait surgir à son tour des questions diverses renvoyant à des associations libres sur la thématique du jeu. Mais essayons, tout de même, de reprendre quelques définitions afin de comprendre au mieux la signification de ce mot qui peut paraître aisé d'un premier abord et qui est, finalement, bien complexe mais néanmoins très intéressant à découvrir.

Partons de la définition du dictionnaire, le Larousse décrit le jeu comme « activité non imposée, à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir. »<sup>14</sup> Cette définition qui paraît à la fois très simple et restrictive énonce tout de même trois éléments qui semblent fondamentaux dans l'interprétation du jeu, à savoir la notion de liberté, la notion de divertissement et la notion de plaisir. En effet, il paraît essentiel que le jeu ne soit pas contraignant et que chaque individu puisse en retirer une certaine part de plaisir.

La définition de J.E. Johnson, J.F.Christie et T.D. Yawkey, élargit cette notion de divertissement, qui n'a pas nécessairement pour finalité le plaisir mais qui, au sens plus large, se doit d'être motivée par un objectif précis apportant une valeur ajoutée au joueur. « Le jeu est une activité non littérale, intrinsèquement motivée, orientée vers le processus, issue d'un libre choix et marquée par des affects positifs. »<sup>15</sup>

Roger Caillois, sans parler de divertissement, évoque lui aussi la notion d'activité non contraignante, mais il va beaucoup plus loin dans l'approche du jeu puisqu'il voit le jeu comme « une activité :

- 1° - *libre* : à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux ;
- 2° - *séparée* : circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance ;
- 3° - *incertaine* : dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur;
- 4° - *improductive* : ne créant ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte; et, sauf déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie;
- 5° - *réglée* : soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte;

---

<sup>14</sup> Le petit Larousse 2003, LAROUSSE/ VUEF 2002, p. 568

<sup>15</sup> JOHNSON, J.E., CHRISTIE, J.F. et YAWKEY, T.D. cité par BROUGERE, Gilles, Jouer/Apprendre, 2005, p. 59

6° - *fictive* : accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante. »<sup>16</sup>

De façon comparable, Johan Huizinga décrit le jeu comme « une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d' « être autrement » que la « vie courante ». »<sup>17</sup>

Henri Piéron lui, écrit que dans le comportement humain « le jeu est une activité conforme à des règles conventionnelles, impliquant souvent une part plus ou moins importante de chance, c'est-à-dire de hasard, sans rendement réel, mais où chaque joueur cherche à « gagner » de quelque nature que soit le gain. »<sup>18</sup>

L'approche philosophique de Jaques Henriot souligne par elle-même la difficulté de proposer une définition. « On appelle jeu *tout procès métaphorique résultant de la décision prise et maintenue de mettre en œuvre un ensemble plus ou moins coordonné de schèmes consciemment perçus comme aléatoires pour la réalisation d'un thème délibérément posé comme arbitraire.* »<sup>19</sup>

Selon Stéphane Chauvier, on peut voir les jeux comme le miroir de l'existence : « Les jeux nous offrent un contraste significatif pour voir comment les choses se passent en dehors des jeux. »<sup>20</sup> Ainsi conduire un train, s'entraîner sur un simulateur ou jouer à un jeu vidéo simulant la conduite d'un train sont trois situations semblables mais avec des degrés de conséquences différentes. Les conséquences d'un échec dans les deux premiers cas sont importantes (responsabilité du train et des passagers, risque d'échouer dans un apprentissage et de ne pas se voir confier le travail), tandis que dans le troisième cas, celui du jeu, les conséquences ont disparu.

Le constat semble être le même pour Jérôme Bruner qui souligne tout d'abord que le jeu « est un moyen de minimiser les conséquences de ses propres actes et, par conséquent, d'apprendre dans une situation comportant moins de risque. »<sup>21</sup>

Comme nous avons pu le voir à travers toutes les citations, il est difficile de s'arrêter sur une définition explicite du terme jeu, je ne saurais le résumer mieux que Jaques Henriot qui précise ceci : « il est plus facile de dire ce que n'est pas le jeu que ce qu'il est. »<sup>22</sup>

De même, Gilles Brougère permet de mieux comprendre toute la complexité de trouver une définition qui délimite clairement le jeu. « Le monde n'est pas construit sur des barrières étanches entre les activités. Vouloir isoler le jeu d'autres activités qui lui sont

---

<sup>16</sup> CAILLOIS, Roger, Les jeux et les hommes, folio essai, Editions Gallimard, 1967, p. 43

<sup>17</sup> HUIZINGA, Johan, Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu, Editions Gallimard, 1951, p. 51

<sup>18</sup> PIERON, Henri, V.P., 209-210, cité par HENRIOT, Jacques, Sous couleur de jouer, José Corti, 1989, p. 170

<sup>19</sup> HENRIOT, Jacques, Sous couleur de jouer, José Corti, 1989, p. 300

<sup>20</sup> CHAUVIER, Stéphane, Qu'est-ce qu'un jeu ?, VRIN, 2007, p. 85

<sup>21</sup> BRUNER, Jérôme, Jeu, pensée et langage, perspectives, 57, vol. XVI, 1986, p. 90 cité par BROUGERE, Gilles, Jouer/apprendre, Economica, 2005, p. 27

<sup>22</sup> HENRIOT, Jacques, cité par BROUGERE, Gilles, Jeu et éducation, L'Harmattan, 1995, p. 30

proches, et confier cette tâche à la définition est un exercice voué à l'échec. Acceptons qu'un travail de définition sur le jeu, comme sur d'autres réalités, ne puisse tracer des barrières mais se contenter de déterminer les caractéristiques d'une activité aux frontières floues. »<sup>23</sup>

Ces chapitres sur les dimensions du jeu sont extrêmement intéressants car, comme constaté plus haut, chacun a apporté une analyse de sa propre vision du jeu, en rapport avec son éducation, sa culture et son époque. Les éléments de construction de la définition s'entrecoupent d'un auteur à l'autre mais il semble ressortir que la définition reste indéterminable car les frontières entre le jeu et les autres activités qui l'entourent restent floues. Expliquer ce qu'est un jeu revient à vouloir expliquer une émotion alors que l'on sait pertinemment qu'une émotion est propre à la personne qui la vit.

### **2.3. Rôle et mission d'un éducateur social**

Il est important de comprendre le rôle et la mission d'un éducateur social afin de percevoir si le jeu peut s'intégrer dans les activités de celui-ci.

Le rôle de l'éducateur n'a cessé d'évoluer au fil du temps et ce n'est que depuis peu que le terme « éducateur social » est utilisé. Il permet une meilleure visibilité des domaines d'activités dans lesquels l'éducateur est amené aujourd'hui à s'investir.

Pour le conseil de l'Europe « Après une formation spécifique, les éducateurs spécialisés favorisent, par la mise en œuvre de méthodes et de techniques pédagogiques et sociales, la prévention des inadaptations ainsi que le développement personnel, la maturation sociale et l'autonomie des personnes - jeunes ou adultes - en difficulté, handicapées, inadaptées ou en voie de l'être. Ils partagent avec elles diverses situations spontanées ou suscitées de la vie quotidienne, soit au sein d'un établissement ou d'un service, soit dans le cadre naturel de vie, par une action continue et conjointe avec la personne et avec le milieu. »<sup>24</sup>

Afin d'étayer cette définition, je me permets ici, en me basant sur ma propre expérience d'éducateur travaillant au quotidien avec des adolescents, d'apporter mon point de vue sur le rôle d'un éducateur en foyer.

Effectivement, une certaine relation s'installe entre le résident et l'éducateur au travers de journées structurées par des activités socioculturelles, sportives et créatives. L'année est entrecoupée par plusieurs camps se déroulant en Suisse ou à l'étranger. La vie quotidienne, les animations et les camps organisés par la structure d'accueil sont observés, évalués puis retransmis individuellement au résident. « La fonction des éducateurs exige d'eux qu'ils produisent des diagnostics cohérents à partir d'observations cliniques très fines, recueillies justement « dans le vif » de la relation et

---

<sup>23</sup> BROUGERE, Gilles, Jouer/apprendre, Economica, 2005, p. 41

<sup>24</sup> Définition du métier d'éducateur de l'Association Internationale des éducateurs de jeunes inadaptés, définition adoptée par le Conseil de l'Europe suivant les directives réglementaires relatives aux diplômes d'Enseignement Supérieur, [http://www.hef-ts.ch/formbase/educ\\_sociale.jsp](http://www.hef-ts.ch/formbase/educ_sociale.jsp), consulté le 1er octobre 2008

médiatisées par des activités culturelles, physiques, sportives, voire tout simplement de la vie quotidienne. »<sup>25</sup>

Une des composantes de la définition du Conseil de l'Europe est que l'éducateur favorise le développement personnel, la maturation et l'autonomie. Je compléterais cette définition en précisant que l'éducateur social tente de les favoriser, car faut-il encore que le bénéficiaire veuille être preneur de ce qui lui est offert.

Une bonne dynamique de groupe ou une bonne relation avec un résident n'est de loin pas synonyme de plénitude. En effet, si le ciel est clair par moment, il peut également virer à l'orage en un clin d'œil. S'il y a bien un domaine dans lequel il est difficile, voire impossible, de prévoir de quoi demain sera fait, c'est bien celui du social, plus imprévisible que la météorologie elle-même. Paradoxalement, c'est dans ces moments-là, lors de conflits, que la relation peut se construire et c'est sur ce terrain que l'éducateur tente de faire passer ses convictions et les valeurs de la société.

Il est relativement ardu de définir clairement la mission d'un éducateur social. Il y a probablement un élément de réponse à travers cette citation de Joseph Rouzel « C'est dans la parole et le langage que se font les rencontres entre humains, et c'est donc dans cet espace particulier qu'exercent en premier titre les éducateurs. »<sup>26</sup>

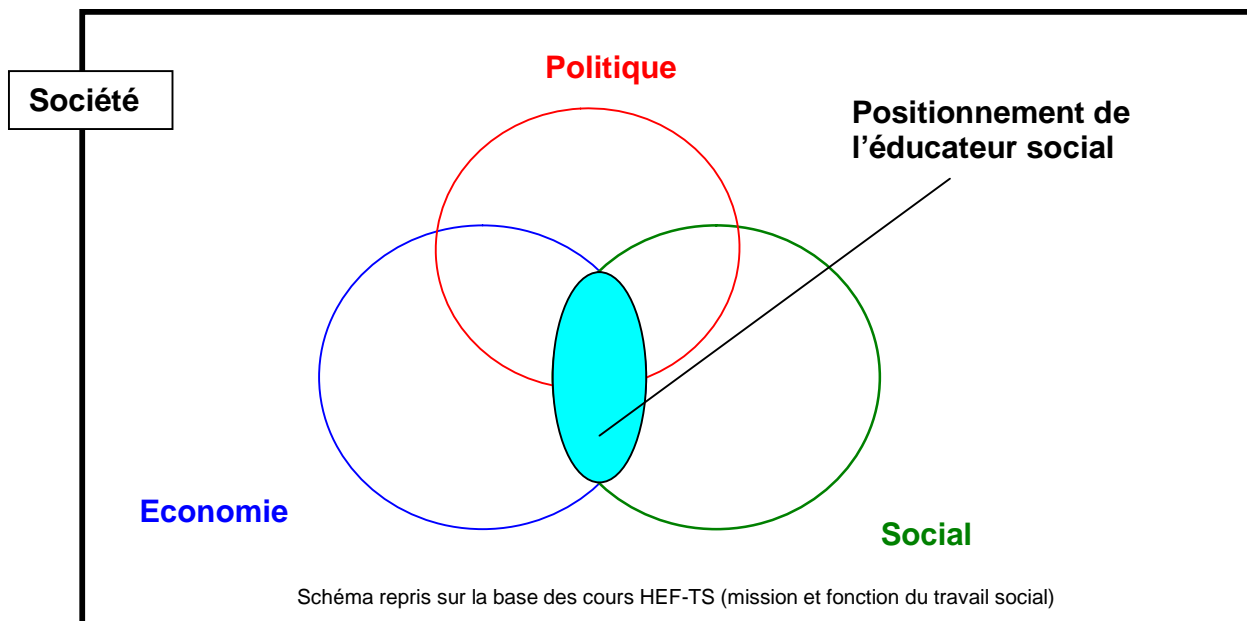
L'éducateur est un porte-parole qui tente d'apporter, au travers d'activités ou de discussions, les valeurs de la communauté aux résidents qui sont en marge de cette société.

Le schéma ci-dessous est, de mon point de vue, une bonne interprétation de la mission de l'éducateur social.

---

<sup>25</sup> ROUZEL, Joseph, Le travail d'éducateur spécialisé, DUNOD, 1997, p. 4

<sup>26</sup> ROUZEL, Joseph, Le travail d'éducateur spécialisé, DUNOD, 1997, p. 18



L'éducateur fait l'intermédiaire entre les résidents et la société qui comprend les trois pôles suivants : politique de par les règles de vie, économique qui représente entre autres les projets professionnels, et social qui englobe les relations humaines ou les liens avec le voisinage direct.

L'outil principal de l'éducateur est certainement l'écriture. En effet, il utilise quotidiennement un cahier de bord, un classeur d'observations, des synthèses et des évaluations de ce qui lui pose question. Il peut ainsi se remémorer certaines situations. Il pourra donc, avec du recul, analyser ses modes de fonctionnement ainsi que ceux des résidents. « Ecrire, pour un éducateur, est la condition pour rendre visible, aux yeux d'un plus grand nombre, sa pratique. Chaque éducateur est ainsi engagé dans un processus de formation permanente. »<sup>27</sup>

Selon Joseph Rouzel « Il est difficile de donner à voir le travail éducatif. Ce travail commence toujours par une rencontre. Une rencontre singulière avec un enfant, un adolescent, voire un adulte, placé, pris en charge comme on dit, parce qu'il est en souffrance. »<sup>28</sup> Le rôle de l'éducateur est de se frayer un chemin vers lui, d'avancer dans sa direction, de se familiariser avec son histoire, ses émotions, ses affects. Il avance à terrain découvert, sur des sentiers non balisés.

Je terminerai ce chapitre avec cette citation : « Qui dit jeu dit rapport à l'autre, relations sociales. Le jeu de société, élément à part entière du jeu en général, en est certainement le plus représentatif au niveau de nos sociétés car par essence, il crée et

<sup>27</sup> ROUZEL, Joseph, Le travail d'éducateur spécialisé, DUNOD, 1997, p. 117

<sup>28</sup> ROUZEL, Joseph, L'acte éducatif, clinique de l'éducation spécialisée, Editions érès, 2003, p. 12

utilise le social. Comme le disait si bien Pierre Bourdieu, l'image du jeu est sans doute la moins mauvaise pour évoquer les choses sociales. »<sup>29</sup>

Toute rencontre est particulière, unique, nouvelle et réclame de réinventer à chaque fois l'acte éducatif.

### 2.3.1. Qu'est-ce que l'acte éducatif ?

Il est assez complexe d'expliquer ce qu'est l'acte éducatif puisqu'il semble être impalpable et innommable. C'est pourquoi je vais principalement me baser sur les écrits de Joseph Rouzel qui a consacré plusieurs ouvrages à ce sujet.

Je débiterai par cette citation, certes un peu longue, mais justifiée dans son entier car c'est une excellente analyse de ce que l'on appelle un acte éducatif. Il le décrit ici comme inprogrammable, en tant que mode de création inédite, de pure invention. « Par contre il revient aux éducateurs de poser les cadres, d'assurer les dispositifs qui permettent qu'un acte prenne naissance et de construire les appareils d'évaluation pour en prendre la mesure. Il s'agit de se rendre compte qu'un acte produit un sujet qui peut prendre acte de ce qu'il a, et de ce qui l'a, produit. L'acte sera donc et du côté de l'éducateur et du côté de l'usager. Dans l'avant de l'acte on pourra envisager ce qui dans l'action éducative et l'agir vient favoriser une mise en acte. Encore convient-il d'éviter de plonger dans l'activisme ou l'inertie. Un des empêchements majeurs pour produire un acte consiste à en faire soit trop, soit trop peu. L'agitation ou l'attentisme renvoient dos à dos à la même impasse. Attendre dans un bureau, comme on le voit malheureusement parfois, en espérant que vienne s'y déposer la vraie demande de l'usager, ou courir partout dans l'institution, en proposant à tour de bras des activités pour qu'il n'y ait pas de vide ... participent de la même résistance : empêcher que ce qui nous échappe se produise, freiner la production d'un acte qui ne peut que bouleverser l'existant. Ce sont autant de tentatives de maîtrise. Et ce d'autant plus que, les politiques sociales, gouvernées en sous-main par une idéologie scientiste, poussent à ce mode d'instrumentalisation de l'action éducative. »<sup>30</sup>

Force est de constater qu'il n'y a, au départ, pas de base prédéfinie dans un acte éducatif. C'est à l'éducateur de prendre conscience de l'existence de chaque individu en tant que personne unique avec son propre vécu et ses origines. Il faut ensuite l'écouter et mettre à sa disposition notre connaissance de l'éducation sociale selon nos possibilités. Il n'y a malheureusement aucun savoir tout prêt concernant la façon d'éduquer telle ou telle personne. « Eduquer et enseigner relèvent alors non de l'application d'une science ou d'une technique, mais d'un certain art du bricolage. »<sup>31</sup>

---

<sup>29</sup> [http://www.petitpeuple.fr/Accueil/index.php?option=com\\_content&task=view&id=73&Itemid=67](http://www.petitpeuple.fr/Accueil/index.php?option=com_content&task=view&id=73&Itemid=67), Vision d'un éducateur spécialisé, le jeu au travail – le journal du petit peuple, consulté le 4 octobre 2008

<sup>30</sup> <http://www.psychasoc.com/Textes/L-acte-educatif> L'acte éducatif, ROUZEL, Joseph, consulté le 25 septembre 2008

<sup>31</sup> ROUZEL, Joseph, L'acte éducatif, clinique de l'éducation spécialisée, Editions érès, 2003, p. 208



De par l'expérience de chacun, tout acte éducatif se doit de faire appel à la créativité et à l'inventivité de l'éducateur social qui doit s'inspirer également de sa propre vie et de ses valeurs.

Pour étayer ce qui vient d'être énoncé, je reprends, une nouvelle fois, un exemple basé sur une histoire inspirée de Joseph Rouzel. Un jeune homme entre dans un local pour jeunes et choisit d'aller parler avec une éducatrice. Il lui apprend qu'il a, par l'intermédiaire de son juge, trouvé une place d'apprentissage comme peintre en bâtiment. Il parle de son passé à l'école où il obtenait de bonnes notes et aimait apprendre. L'éducatrice, connaissant le passé du jeune, l'écoute. Elle l'entend dire qu'il veut apprendre l'anglais car il en aura besoin pour exercer son métier de peintre. Quel besoin ce garçon a-t-il de parler l'anglais pour cette profession ? Elle aurait pu intervenir de façon réaliste et mettre en doute le bien-fondé de la demande mais elle sent plutôt cette requête comme un désir à prendre au sérieux. Elle va chercher un dictionnaire anglais et le lui passe en lui disant « tu peux le faire ! » avec conviction. Il tient le dictionnaire précieusement, tourne les pages. La passation est effectuée.

Cette situation est emblématique d'un acte éducatif. C'est dans l'étrangeté de l'affirmation de son souhait qu'elle perçoit le signe que lui adresse le jeune. Elle se laisse guider par sa propre créativité pour poser son acte. C'est la reconnaissance d'un humain par un autre humain.

Je terminerai par cette citation de Françoise Chébaux qui est, à mon sens, très explicite. En effet, elle affirme que l'acte éducatif qui peut naître de la rencontre et de l'échange entre deux êtres, soit un échange équitable. L'éducateur ou la personne formatrice, par exemple une aide de cuisine, un chauffeur livreur ou encore un concierge, peut donner de son savoir, de son savoir faire et de son expérience professionnelle ou personnelle « parce que l'éducateur atteint le « faire avec », il n'est plus positionné dans une relation d'extériorité, mais impliqué dans un monde commun, dans un faire en commun, dans une relation d'égalité par laquelle chacun tente de modifier son impuissance à être ou à faire. En accompagnant un trajet projeté par les jeunes, l'éducateur fait tomber les barrières entre celui qui sait, et celui qui ne vaut rien »<sup>32</sup>. Selon elle, toute personne ayant une compétence particulière est en mesure, pour autant qu'elle le désire, de poser un acte éducatif et peut être, de ce fait, considérée comme éducateur.

Au travers de ces exemples, on comprend la nature complexe de l'acte éducatif. L'éducateur est un passeur, il crée du lien social en s'appuyant sur diverses activités. Le jeu ne fait-il pas ou ne devrait-il pas, par ailleurs, faire lui-même partie de ces activités?

---

<sup>32</sup> CHEBAUX, Françoise, La question du sujet entre Alain Touraine et Françoise Dolto, Archéologie de l'acte éducatif, L'Harmattan, 1999, p. 143

## 2.4. En quoi le jeu est un outil en éducation

Cette citation de Roger Caillois me paraît tout à fait indiquée pour aborder le sujet controversé qu'est le jeu apparenté à l'éducation. Il se réfère à Jean Château qui précise que « l'enfant ne s'entraîne pas pour une tâche définie. Il acquiert grâce au jeu une capacité plus étendue de surmonter les obstacles ou de faire face aux difficultés. Ainsi, rien dans la vie ne rappelle le jeu de pigeon vole, mais il y a profit à posséder des réflexes à la fois rapides et contrôlés. »<sup>33</sup> Pour lui, le jeu apparaît comme éducation, que ce soit l'apprentissage du corps, du caractère ou de l'intelligence.

### 2.4.1. Jeu et pédagogie chez les enfants

Je voudrais ouvrir une parenthèse dans le début de ce sous chapitre pour écrire quelques lignes sur D.W. Winnicott qui, a priori, n'a rien à faire dans un cadre éducatif lié au jeu. Néanmoins, je trouve pertinent de le citer car il permet d'amener quelques éléments très intéressants. Je tiens à préciser, avant de développer ces quelques lignes, qu'il ne s'agit pas, ici, d'entrer dans une dimension psychanalytique mais de faire un lien avec le jeu et ainsi démontrer que le cadre du jeu est très large. D.W. Winnicott explique que le jeu est utile dans le développement du soi et donc de la prise de confiance en soi. « La recherche ne peut naître que d'un fonctionnement informel et décousu ou peut-être d'un jeu rudimentaire qui interviendrait dans une zone neutre. C'est seulement là, dans cet état non intégré de la personnalité, que peut apparaître ce que nous entendons par créatif. Si cette créativité est réfléchiée en miroir, mais *seulement si elle est réfléchiée*, elle s'intègre à la personnalité individuelle et organisée et, en fin de compte, c'est cette créativité qui permet à l'individu d'être et d'être trouvé. C'est elle aussi qui lui permettra finalement de postuler l'existence de son soi. Ces réflexions nous fournissent une indication sur le procédé thérapeutique à adopter : il faut donner une chance à l'expérience informelle, aux pulsions créatives, motrices et sensorielles de se manifester ; elles sont la trame du jeu. C'est sur la base du jeu que s'édifie toute l'existence expérientielle de l'homme. Nous ne sommes plus dès lors introvertis ou extravertis. Nous expérimentons la vie dans l'aire des phénomènes transitionnels, dans l'entrelacs excitant de la subjectivité et de l'observation objective ainsi que dans l'aire intermédiaire qui se situe entre la réalité intérieure de l'individu et la réalité partagée du monde qui est extérieure. »<sup>34</sup>

D.W. Winnicott considère que par sa neutralité, le jeu est un excellent moyen d'expérimenter la vie, peu importe le caractère de la personne, elle pourra ainsi contribuer au développement de sa créativité et, de ce fait, de sa construction personnelle.

---

<sup>33</sup> CAILLOIS, Roger, Les jeux et les hommes, Editions Gallimard, 1967, p. 321

<sup>34</sup> WINNICOTT, D.W., Jeu et réalité, Collection folio essai, Gallimard, 1971, p. 126

Il précise encore que « jouer c'est une expérience : toujours une expérience créative, une expérience qui se situe dans le continuum espace temps, une forme fondamentale de la vie. La précarité du jeu lui vient de ce qu'il se situe toujours sur une ligne théorique entre le subjectif et l'objectivement perçu. »<sup>35</sup> D'après sa propre expérience, le jeu est essentiel car c'est en jouant qu'un enfant ou un adulte est libre de se montrer créatif.

Au début du XIXème siècle, les enfants de la classe ouvrière étaient placés dans des asiles, il s'agissait de structures d'accueil pour aider les parents qui n'avaient pas les moyens de s'en occuper. A cette époque, la dimension éducative était opposée à la dimension ludique. Voici un exemple de texte retrouvé : « Garder les enfants avec son caractère de simple amusement ne peut être l'objectif légitime de cette institution aussi liée à un mouvement charitable soit-elle. »<sup>36</sup>

Quelques temps plus tard, les asiles allaient devenir des jardins d'enfants où morale et éducation étaient toujours les buts premiers. Le jeu a été intégré au centre de la pédagogie, bien plus tard, lorsque le projet fröbélien<sup>37</sup> est né. Friedrich FRÖBEL, pédagogue allemand qui appliqua les méthodes actives de Pestalozzi et fonda à Blankenburg un *Kindergarten* (jardin d'enfants). Le jeu y devenait éducatif. La vie en pleine air y occupait une grande place.

Ce projet consistait principalement à donner les moyens aux mères, puis à des éducatrices d'aider au développement des enfants sans les moraliser ou les garder. Dans l'ancien système (type Infant school), la garde prenait le pas sur l'éducation. Le projet fröbélien, lui, privilégiait l'éducation plus que la garde. Les enfants étaient donc réunis, dans un premier temps, autour d'une mère qui souhaitait pratiquer cette méthode d'éducation. Au fil du temps, les professionnelles ont également adopté cette vision.

Le jeu, dans la pratique fröbélienne, n'est pas exclusif mais il en est tout de même le point central. Cette pédagogie est axée sur l'activité de l'enfant jouant sous le regard bienveillant d'un adulte. Celui-ci doit rendre possible le développement naturel de l'enfant. Le jeu étant une activité gérée par l'enfant lui-même, il est donc tout naturellement intégré dans cette pratique. Il s'agit tout de même ici d'encadrer l'activité de l'enfant, de lui fournir du matériel et d'organiser ses journées afin de le stimuler.

D'après Gilles Brougère, comme toutes nouveautés, cette pratique est controversée « L'interprétation plutôt dirigiste du jeu fröbélien que développaient certaines éducatrices d'origine allemande va se heurter, aux Etats-Unis, à un mouvement de transformation pédagogique important. »<sup>38</sup> Ce mouvement permit aux opposants de cette pratique de faire évoluer le jardin d'enfants tel qu'on le connaissait. Il sera en effet plus ouvert à l'enfant et pratiquera le jeu libre. Le succès des jardins d'enfants va donc

---

<sup>35</sup> WINNICOTT, D.W, Jeu et réalité, Collection folio essai, Gallimard, 1971, p. 103

<sup>36</sup> BROUGERE, Gilles, Jeu et éducation, L'Harmattan, 1995, p. 131

<sup>37</sup> Encyclopédie Larousse, Librairie Larousse, 1978, p. 3966

<sup>38</sup> BROUGERE, Gilles, Jouer/Apprendre, Economica, 2005, p. 69

en grandissant, le dirigisme et le matériel ancien laissant place à des pratiques plus centrées sur l'enfant.

Le jeu est aujourd'hui considéré, dans la plupart des pays, comme une activité centrale dans la pédagogie des petits enfants, soit les enfants en âge pré-scolaire. Dans d'autres pays, par contre, il est inconcevable d'envisager une relation entre jeu et pédagogie, cette façon de faire n'étant certainement pas assez structurée. On va même jusqu'à réfuter cette manière d'éduquer qui rapproche jeu et récréation car il y aurait un risque que les enfants associent apprendre et souffrir. « Ceux qui sont favorables à une approche quasi-scolaire, structurée des apprentissages ne peuvent qu'être réticents face à une pédagogie centrée sur le jeu dans laquelle on ne retrouve que difficilement des objectifs identifiables. »<sup>39</sup>

Gilles Brougère se demande à raison « Comment peut-on avoir des oppositions aussi fortes autour de la même activité, comment celle-ci peut-elle être perçue ici comme le centre du programme préscolaire et là comme une activité périphérique qui ne peut constituer le cœur de l'apprentissage même avant 6 ans ? »<sup>40</sup> On peut se demander si les pays qui rejettent le jeu ne pourraient envisager l'idée même de l'initiative enfantine, car la valorisation de cette proposition permet de motiver l'intérêt chez l'enfant. Il va même plus loin en écrivant que l'on pourrait penser que « l'enfant est le seul à pouvoir dire (ou montrer) ce dont il a besoin pour se développer, sur tous les plans (social, affectif, moteur, cognitif) »<sup>41</sup> Il affirme même que « c'est bien au niveau préscolaire que se construit la norme pédagogique, fortement liée à la psychologie du développement. »<sup>42</sup>

A travers le temps, on oubliera pratiquement tout de Fröbel et de ses méthodes. Tout, excepté l'importance qu'a pris le jeu dans son institution, celui-ci a bel et bien créé une nouvelle et puissante norme qui persiste encore de nos jours.

Nous l'avons vu précédemment, une majorité de pays et d'enseignants ont donc adopté le jeu dans l'éducation, principalement pour les enfants en âge préscolaire et en maternelle. Mais que se passe-t-il lorsque l'on se positionne du côté des adolescents ?

#### **2.4.2. Jeu et apprentissage chez les adolescents et les adultes**

Ce texte de Jaques Henriot me paraît une excellente transition pour passer du jeu dans l'éducation de l'enfant à celui de l'adolescent. Le rôle des parents, comme celui d'un enseignant n'est-il pas de faire évoluer, grandir ses enfants ? « Si le jeu n'était qu'un mode de penser et d'agir spécifiquement enfantin, voire infantile, on ne comprendrait pas qu'il fût possible d'en faire un usage *pédagogique*. La pédagogie n'a pas pour but de faire danser l'enfant sur place, de préserver coûte que coûte l'enfance qui règne en

---

<sup>39</sup> BROUGERE, Gilles, Jouer/Apprendre, Economica, 2005, p. 80

<sup>40</sup> BROUGERE, Gilles, Jouer/Apprendre, Economica, 2005, p. 65

<sup>41</sup> BROUGERE, Gilles, Jouer/Apprendre, Economica, 2005, p. 73

<sup>42</sup> BROUGERE, Gilles, Jouer/Apprendre, Economica, 2005, p. 92

lui : elle consiste avant tout (ou si l'on veut : en même temps) à faire de lui un homme, c'est-à-dire quelque chose d'autre qu'un enfant. Si le jeu peut être apprentissage de la vie, c'est parce qu'il met en mouvement des ressorts du même ordre que ceux auxquels font appel les activités concrètes ou « réelles » que l'on rassemble sous le nom un peu vague de vie. »<sup>43</sup>

Pour Gilles Brougère, le jeu dans la formation de l'adulte n'a pas de valeur éducative en tant que telle. On parlera plus d'aboutissement et de compréhension de soi stimulé par le besoin d'atteindre un objectif précis. En effet, le jeu ne se présente que « comme un moment dont l'intérêt éducatif est évalué en relation avec le rôle qu'il a dans la formation. »<sup>44</sup> L'intérêt du jeu varie donc en fonction de la valeur personnelle qu'on lui attribue, comme l'amélioration de nos capacités à communiquer, à écouter ou bien même à décider. Ce qui est intéressant dans le jeu d'adulte c'est l'importance que l'on consacre au débriefing, ce moment de réflexion qui nous permet d'analyser ce que l'on vient de réaliser. C'est pour cela que le jeu d'adulte ne peut pas être considéré comme directement porteur d'apprentissage. Si l'on néglige cette dernière partie qu'est le débriefing, il ne pourra réaliser ce qu'il vient d'accomplir et, par conséquent, en retirer une valeur personnelle d'apprentissage.

La dimension fictive que l'on peut donner au jeu d'adulte tel que le jeu de rôle, permet d'analyser les succès et les échecs, ce qui contribue à l'enrichissement de notre expérience. Les pièges de la vie réelle pourront ainsi mieux être abordés. « Le jeu ainsi conçu est pensé comme la construction d'une expérience spécifique, par sa dimension fictionnelle la distinguant de l'expérience réelle, ce qui permet une réflexivité, pensé comme clé de l'apprentissage. »<sup>45</sup>

Ainsi selon Thiagarajan, cité par Gilles Brougère dans jouer/apprendre, on peut distinguer trois différents paliers dans le jeu d'adulte : L'expérience, la réflexion et l'apprentissage. L'expérience fait référence à l'action que l'on vient de réaliser, alors que la réflexion renvoie à l'analyse de l'action. L'apprentissage concerne la valeur ajoutée que l'on peut alors retirer de l'action que l'on vient d'accomplir. Il en résulte que le jeu en lui-même contient des nuances, des définitions et des concepts divers mais qu'il est également flexible, changeant en fonction de ce à quoi nous le destinons. Selon Gilles Brougère, « On peut donc y projeter des valeurs, des intérêts, tels ceux qui sont liés à sa valeur éducative. Le jeu est malléable : il prend des formes différentes, peut se transformer mais il est fragile, dépendant du maintien du cadre à travers une métacommunication. On peut donc le transformer en y ajoutant des éléments qui peuvent, par exemple, le tirer vers une logique de l'apprentissage. Pour cette raison, il a pu être perçu comme pédagogique par essence au point d'apparaître à certains comme le lieu d'apprentissage par excellence au moins à certains âges. »<sup>46</sup>

---

<sup>43</sup> HENRIOT, Jacques, Sous couleur de jouer, José Corti, 1989, p. 59-60

<sup>44</sup> BROUGERE, Gilles, Jouer/Apprendre, Economica, 2005, p. 93

<sup>45</sup> BROUGERE, Gilles, Jouer/Apprendre, Economica, 2005, p. 93-94

<sup>46</sup> BROUGERE, Gilles, Jouer/Apprendre, Economica, 2005, p. 63

Je souhaite conclure cette partie théorique par une citation de Gilles Brougère qui soulève un point qui me tient particulièrement à cœur, celui de faire jouer « apprendre » sans contrainte. Il précise ceci : « Si la décision d'entrer dans la situation d'apprentissage est souvent contrainte, certains pensent qu'elle peut renvoyer à la liberté de l'apprenant et qu'apprendre implique une maîtrise de la situation qui peut renvoyer à la décision car on apprend par soi-même. »<sup>47</sup>

Je reprendrai, de ce cadre théorique, quelques éléments qui s'avèrent importants pour la suite de mon travail. Il s'agit tout d'abord d'éclaircir, par le biais des entretiens semi-directifs, mon questionnement sur l'utilisation du jeu d'institution et du jeu ludique et de découvrir de quelle manière les éducateurs sociaux s'en servent dans leur quotidien professionnel.

L'évolution d'une règle, telle la règle constitutive me semble également un élément pertinent à soulever car, comme la société, la règle constitutive peut, me semble-t-il évoluer. C'est-à-dire qu'il y a un réajustement de la règle constitutive par l'apport d'une règle régulatrice pour combler l'écart de l'évolution de la société qui peut être mis en place.

L'observation est au cœur de mon travail et le jeu semble, selon moi, être un excellent moyen d'observer les comportements des jeunes face au jeu, et, le cas échéant, de poser des actes éducatifs au regard de ces constatations. Ces comportements semblent se recouper avec leur comportement de la vie quotidienne. Je souhaite découvrir quelles utilités les éducateurs sociaux décèlent dans le jeu.

---

<sup>47</sup> BROUGERE, Gilles, Jouer/Apprendre, *Economica*, 2005, p. 63

### **3. Méthode et technique**

Après avoir approfondi mes connaissances théoriques sur le jeu et ses multiples facettes, que ce soit à travers ses définitions, son langage, ses règles ou encore ses divers concepts, il est temps pour moi de passer à la phase empirique. C'est-à-dire de récolter diverses informations auprès d'éducateurs travaillant dans des institutions socio-éducatives, par le biais d'entretiens semi-directifs.

#### **3.1. Méthode de récolte des données**

##### **3.1.1. Choix de la démarche**

Comme précisé plus haut, je souhaite faire une démarche qualitative, c'est-à-dire faite à travers la récolte d'informations par l'intermédiaire d'entretiens semi-directifs.

Cette démarche me permettra d'analyser les discours tenus par les éducateurs sociaux que je rencontrerai, en leur posant des questions ouvertes qui ont pour but d'approfondir les sujets abordés. Afin d'être plus précis dans ma démarche, j'affinerais certaines réponses données en effectuant une relance.

Selon Jean-Claude Kaufmann « les méthodes qualitatives ont davantage vocation à comprendre, à détecter des comportements, des processus ou des modèles théoriques, qu'à décrire systématiquement, à mesurer ou à comparer : à chaque méthode correspond une manière de penser et de produire du savoir qui lui est propre. »<sup>48</sup>

La démarche quantitative, elle, m'est apparue inappropriée car le but fixé n'est pas d'établir un questionnaire afin de récolter des données statistiques et impersonnelles mais, comme précisé plus haut, de glaner des informations et de créer une relation particulière avec les personnes interviewées.

##### **3.1.2. Récolte d'informations pour les futurs entretiens**

###### **3.1.2.1. Constitution de l'échantillon**

Concernant la constitution de l'échantillon, Jean-Claude Kaufmann précise que cette étape est très importante lors d'entretiens standards, en revanche, les critères habituels tels que : âge, profession, situation familiale ou encore résidence sont moins importants lors d'un entretien qualitatif. Il précise également que « tout en sachant qu'en aucun cas un échantillon ne peut être considéré comme représentatif dans une démarche

---

<sup>48</sup> KAUFMANN, Jean-Claude, L'enquête et ses méthodes, l'entretien compréhensif, 2<sup>e</sup> édition refondue, Armand Colin, Paris, 2007, p. 28

qualitative (Michelat, 1975). Il n'est d'ailleurs pas justifié de pousser cette pondération à l'extrême, surtout pour les petits échantillons. »<sup>49</sup>

En effet, le genre, l'âge, les années d'expérience ou encore le diplôme n'étant pas des critères déterminants pour la conduite de mes entretiens, je me focalise sur cinq critères pertinents pour ma recherche, soit :

Educateur social travaillant en institution : Il a non seulement un rapport direct avec ma question de recherche, mais il est également à même de développer le jeu au sein d'une institution.

Personne ressource liée à l'activité du jeu : C'est la personne la plus compétente pour répondre aux diverses questions de ma grille, argumenter sur l'expérience du jeu et apporter des éléments de réponses à ma question de recherche.

Enfants et adolescents : Il y a, selon moi, une probabilité plus grande que les éducateurs sociaux intègrent le concept du jeu dans leurs activités avec ce type de population qui est, par ailleurs, plus proche de ma propre expérience professionnelle.

Canton de Neuchâtel : Le canton me paraît être suffisamment représentatif en nombre d'institutions. De plus, ne connaissant pas mes collègues inter-institutionnels, cela me permettra de garder la neutralité souhaitée lors des entretiens.

Type d'institution : Afin d'élargir le panel, je souhaite écrire à différentes institutions socio-éducatives travaillant avec des enfants ou des adolescents, autres que le foyer dans lequel je suis employé.

J'estime que le meilleur moyen pour contacter les six institutions désirées et pour expliquer clairement mes motivations ainsi que mon intérêt à rencontrer un éducateur social est de le faire sous forme de courrier. Ainsi chaque établissement pourra se sentir libre d'accepter ou non cette requête.

Afin de me familiariser et de me conforter dans le choix de mes questions, je souhaite les confronter, dans le cadre de deux entretiens exploratoires, avec des éducateurs sociaux. Ceux-ci me permettront également d'expérimenter les techniques d'entretiens ainsi que de définir la posture adéquate à adopter.

---

<sup>49</sup> KAUFMANN, Jean-Claude, L'enquête et ses méthodes, l'entretien compréhensif, 2<sup>e</sup> édition refondue, Armand Colin, Paris, 2007, p. 42



En sus des entretiens exploratoires, je souhaite mener quatre entretiens semi-directifs. Ils m'aideront à faire une analyse comparative approfondie correcte pour obtenir des éléments de réponse à la question de recherche.

### **3.1.2.2. Préparation de l'enquête**

Avant de commencer les entretiens, j'ai l'intention de me documenter sur la manière de les aborder en fonction de la démarche choisie. Il me semble primordial de prendre conscience de l'importance de la question de départ, de la conduite des entretiens ou encore de la posture à adopter pour ce genre d'exercice. Le livre de Jean-Claude Kaufmann (l'enquête et ses méthodes, l'entretien compréhensif) m'apprendra, sans nul doute, énormément.

Je me suis fixé des objectifs bien précis en relation avec ma question de recherche qui est, pour mémoire : « **Dans quelles mesures et en quoi les éducateurs sociaux considèrent-ils le jeu comme une activité éducative ?** » Ces quatre objectifs, une fois atteints, me permettront d'apporter des éléments de réponse à cette question.

- 1. Découvrir comment le jeu est perçu par les éducateurs sociaux.**
- 2. Investiguer si, du point de vue des éducateurs sociaux, le jeu peut s'inscrire dans une démarche éducative.**
- 3. Comprendre quels usages les éducateurs sociaux font du jeu.**
- 4. Analyser de quelle manière les éducateurs sociaux intègrent le jeu dans un concept institutionnel.**

Pour suivre le raisonnement de Jean-Claude Kaufmann, qui précise qu'il est important d'avoir une suite de questions logiques, je pars de ces objectifs pour découler sur quatre thèmes principaux en rapport avec ma question de recherche :

#### **Le jeu**

Ce qui m'intéresse dans le développement de ce thème, c'est de découvrir, par l'intermédiaire de leurs discours, le rapport que les éducateurs sociaux entretiennent avec le jeu, tant dans leur vie privée que dans le domaine professionnel.

#### **L'usage du jeu dans l'activité éducative**

Il est important au travers de ce thème d'aller chercher des réponses empiriques afin de pouvoir faire un lien entre le jeu et l'activité éducative, de comprendre si des éléments tels que l'observation, l'aspect relationnel ou l'apprentissage peuvent entrer en corrélation.

## **L'activité éducative**

Avec ce thème, je souhaite découvrir la représentation que se fait un éducateur social d'une activité éducative, afin d'en dégager, s'il y a possibilité, un parallèle avec les autres thèmes et ma question de recherche.

## **Le jeu dans l'institution**

Analyser de quelle façon le jeu investit ou non la vie de l'institution, de quelle manière il est intégré, ce qu'il apporte de positif ou de négatif dans le fonctionnement de l'institution.

Je suis donc parti de ces thèmes pour créer ma grille de questions. Pour reprendre Jean-Claude Kaufmann, la grille est « un simple guide, pour faire parler les informateurs autour du sujet, ... »<sup>50</sup>. J'entends bien mener l'entretien de façon à ce qu'il soit dynamique, intéressant pour l'informateur tout en cadrant l'entretien afin de ne pas trop m'éloigner du sujet.

---

<sup>50</sup> KAUFMANN, Jean-Claude, L'enquête et ses méthodes, l'entretien compréhensif, 2<sup>e</sup> édition refondue, Armand Colin, Paris, 2007, p. 44

## Grille de questions

Je souhaite partir sur des questions ouvertes, classées par thèmes et rédigées dans un ordre qui me paraît logique mais qui est, bien évidemment, modifiable.

Thème	Questions
<b>Le jeu</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Quels sont les jeux que vous pratiquez ?</li><li>2. Que représente le jeu pour vous ?</li><li>3. Quel plaisir prenez-vous dans le jeu ?</li><li>4. A quelle occasion jouez-vous ?</li><li>5. Qu'appréciez-vous dans le jeu ?</li><li>6. Quels ressentis le jeu vous procure-t-il ?</li><li>7. Qu'est-ce qui ne vous plaît pas dans le jeu ?</li><li>8. Qu'est-ce qui vous motive à jouer ?</li></ol>
<b>L'usage du jeu dans l'activité éducative</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. A quelle occasion jouez-vous dans votre institution ?</li><li>2. De quelle manière jouez-vous dans l'institution ?</li><li>3. Dans quel climat se déroule l'activité liée aux jeux ?</li><li>4. Comment organisez-vous le jeu ?</li><li>5. Quel usage du jeu faites-vous dans votre profession ?</li><li>6. Quels types de jeux utilisez-vous ?</li></ol>
<b>L'activité éducative</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Qu'est-ce qui fait, selon vous, qu'une activité est éducative ?</li><li>2. Quelles conceptions avez-vous de l'activité éducative ?</li><li>3. Quels sont vos objectifs lorsque vous organisez une activité éducative ?</li><li>4. Que retirez-vous d'une activité éducative ?</li><li>5. Quelle est votre perception de l'activité éducative ?</li></ol>

<p><b>Le jeu dans l'institution</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Quel intérêt le jeu a-t-il dans l'institution ?</li> <li>2. Comment créez-vous le jeu dans votre institution ?</li> <li>3. Quelle place accorde-t-on au jeu dans votre institution ?</li> <li>4. De quelle manière utilisez-vous le jeu dans l'institution ?</li> <li>5. Qu'est-ce que le jeu apporte de positif ou de négatif dans l'institution ?</li> <li>6. Quels sont les effets du jeu dans l'institution ?</li> <li>7. De quelles manières le jeu influence-t-il l'ambiance dans la maison ?</li> <li>8. Vous sentez-vous soutenu par vos collègues et la direction lorsque vous organisez des jeux dans votre institution ?</li> <li>9. Vous arrive-t-il de collaborer avec vos collègues dans la mise en place d'une activité liée au jeu ?</li> </ol>
---	---

Je termine le chapitre de la grille de questions en citant à nouveau Jean-Claude Kaufmann « la meilleure question n'est pas donnée par la grille : elle est à trouver à partir de ce qui vient d'être dit par l'informateur. »<sup>51</sup> En effet, cette grille de questions est pour moi un support indispensable mais je souhaite pouvoir m'en détacher par moments afin d'aller chercher au plus profond de la personne, dans le but d'obtenir un maximum d'informations, ceci en gardant toujours en tête les objectifs et la question de recherche.

## **3.2. Entretiens**

### **3.2.1. Précautions éthiques**

Ma question de recherche n'étant pas de nature sensible, il n'y a, selon moi, que peu de précautions éthiques à prendre.

Toutefois, afin de préserver l'anonymat des éducateurs interviewés et des institutions, je changerai volontairement les prénoms et j'éviterai soigneusement de citer le nom des institutions.

Dans ce même but, j'informerai également les personnes interrogées que les données enregistrées au moyen d'un dictaphone seront détruites une fois le projet final évalué.

<sup>51</sup> KAUFMANN, Jean-Claude, L'enquête et ses méthodes, l'entretien compréhensif, 2<sup>e</sup> édition refondue, Armand Colin, Paris, 2007, p. 49

### 3.2.2. Organisation de l'entretien

Les courriers envoyés aux différents directeurs étant, pour la plupart, restés sans réponse, j'ai recontacté téléphoniquement les institutions dans le but d'organiser les quatre entretiens souhaités.

En tant que demandeur, il me semble normal de m'adapter aux disponibilités de chacun des informateurs en me déplaçant sur leur lieu de travail en tenant compte de leurs horaires. De plus, il me paraît important d'aborder le thème du jeu au sein même de l'institution où il se déroule. Etant dans son élément, l'informateur sera probablement plus à l'aise et ouvert pour répondre à mes questions.

Alain Blanchet et Anne Gotman vont dans le même sens en précisant que « Chaque lieu communique des significations qui sont susceptibles d'être mises en acte dans le discours de l'interviewé. »<sup>52</sup> et que « Dans son bureau, l'interviewé s'inscrit davantage dans un rôle professionnel qui facilite la production d'un discours soutenu et maîtrisé sur des thèmes opératoires. »<sup>53</sup>

### 3.2.3. Etapes de l'entretien

Mis à part les trois étapes principales d'un entretien, soit l'introduction, la partie principale et la conclusion, il y a également un paramètre important qui entre en ligne de compte : c'est l'état d'esprit dans lequel on se trouve.

Cette citation de Jean-Claude Kaufmann correspond parfaitement à l'attitude que je compte adopter pour mener à bien les entretiens.

« L'enquêteur doit totalement oublier ses propres opinions et catégories de pensée. Ne penser qu'à une chose : il a un monde à découvrir, plein de richesses inconnues. Chaque univers personnel a ses richesses, qui ont immensément à nous apprendre. Mais pour cela toute attitude de refus ou d'hostilité doit être évitée, quels que soient les idées et comportements de celui qui parle. »<sup>54</sup>

En effet, je compte me rendre à ces entretiens en adoptant une attitude positive, en me montrant curieux et ouvert d'esprit, afin d'obtenir des réponses précises des différents informateurs sur le jeu, l'usage du jeu dans l'activité éducative, l'activité éducative et le jeu dans l'institution.

---

<sup>52</sup> BLANCHET, Alain, GOTMAN, Anne, L'enquête et ses méthodes, L'entretien, 2<sup>e</sup> édition refondue, Armand Colin, Paris 2007, P. 68

<sup>53</sup> BLANCHET, Alain, GOTMAN, Anne, L'enquête et ses méthodes, L'entretien, 2<sup>e</sup> édition refondue, Armand Colin, Paris 2007, P. 68

<sup>54</sup> KAUFMANN, Jean-Claude, L'enquête et ses méthodes, l'entretien compréhensif, 2<sup>e</sup> édition refondue, Armand Colin, Paris, 2007, p. 52

De nature spontanée, je n'ai, en toute connaissance de cause, que peu anticipé la façon dont j'allais aborder ces entretiens.

### **Introduction**

Tout d'abord, il me semble indispensable de remercier chaque éducateur d'avoir accepté de me recevoir et de consacrer du temps à cet entretien.

Ne connaissant pas les personnes interviewées, je compte me présenter ; nom, prénom, âge et cursus professionnel.

Il me faudra, par la suite, leur expliquer le déroulement de l'entretien, préciser que celui-ci sera enregistré par l'intermédiaire d'un dictaphone et que les données seront détruites une fois le mémoire évalué.

### **Partie principale**

Il est important, lors de cette phase, que je sois attentif, curieux, empathique, à l'écoute et que je m'abstienne de tout jugement.

Cette partie sera principalement consacrée à la pose de questions selon la grille d'entretien. Au fil de la discussion et en fonction des réponses données par l'informateur, la possibilité de la relance me sera alors donnée afin d'approfondir ou d'éclaircir sa pensée.

### **Conclusion**

Pour clore mes entretiens, je remercierai de vive voix mes informateurs et me permettrai de leur offrir une boîte de chocolat en guise de remerciements pour le temps qu'ils m'auront consacré.

### **3.2.4. Entretiens exploratoires**

Afin de vérifier la pertinence de mes questions, j'ai effectué deux entretiens exploratoires avec Michel et Sophie, tous deux éducateurs sociaux. Ils m'ont permis de me mettre en situation réelle, le but principal restant toutefois de me familiariser avec les techniques de base d'un entretien semi-directif.

Jean-Claude Kaufmann soutient cette manière de procéder « l'idée d'une véritable phase exploratoire est donc dangereuse dans le cadre de l'entretien compréhensif. Elle devrait se résumer à quelques tâches : lectures préalables, une ébauche d'échantillonnage, une première rédaction de la grille, puis son essai auprès d'une ou deux personnes. »<sup>55</sup>

---

<sup>55</sup> KAUFMANN, Jean-Claude, L'enquête et ses méthodes, l'entretien compréhensif, 2<sup>e</sup> édition refondue, Armand Colin, Paris, 2007, p. 39

Pas rôdé à ce genre de procédé, je me suis senti légèrement emprunté quant à la manière d'aborder ce premier interview.

L'entretien a duré 45 minutes environ et il en a résulté que la personne s'est sentie très à l'aise et écoutée. Elle a trouvé les questions pertinentes car elles lui ont permis d'ouvrir d'autres perspectives de réflexions sur le jeu.

Cet entretien m'a permis de me confronter à la difficulté de relancer des questions et de cadrer le discours. Cela m'a également donné l'occasion de revoir une de mes questions qui n'était pas assez pertinente.

Nom	Fonction	Informations-clés	Lieu	Population accueillie
Michel	Educateur social	<ul style="list-style-type: none"><li>• Entretien sur son lieu de travail</li><li>• Joueur occasionnel dans le privé</li><li>• Utilise le jeu de manière irrégulière et spontanée</li><li>• Intéressé</li><li>• Perspicace</li></ul>	Institution socio-éducative du canton de Neuchâtel	Adolescents 15-18 ans

Il faut avouer que j'ai attendu ce deuxième entretien avec impatience. Le premier s'étant bien déroulé, j'étais dans l'attente d'une confirmation afin d'être rassuré sur la justesse des questions et sur ma manière de mener l'interview.

L'entretien a duré 50 minutes et il en est ressorti que l'informatrice s'est sentie en confiance pour répondre à mes questions ouvertes. Elle les a trouvées claires et intéressantes.

Lors d'une question, j'aurais, inconsciemment, influencé l'informatrice en formulant ma question de façon à obtenir la réponse que j'attendais.

Nom	Fonction	Informations-clés	Lieu	Population accueillie
Sophie	Educatrice sociale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entretien à domicile</li> <li>• Joue aux échecs dans le privé</li> <li>• Utilise très peu le jeu dans l'institution</li> <li>• Concernée</li> <li>• Réfléchie</li> </ul>	Institution socio-éducative du canton de Neuchâtel	Adolescentes 15-18 ans

Ces deux entretiens exploratoires m'ont permis de gagner en confiance, de me sentir à l'aise par rapport à mes questions, de modifier quelque peu la grille et de rester vigilant afin de ne pas influencer de quelque manière que ce soit l'informateur lors de la relance.

Après cette phase préparatoire, je suis impatient de rencontrer mes informateurs afin de découvrir quel usage ils font du jeu au sein de leurs institutions respectives.

### 3.2.5. Entretiens semi-directifs

J'ai effectué quatre entretiens semi-directifs avec Ted, Steve, Alex et Fred. Ces éducateurs sociaux ont tous un rapport privilégié avec le jeu :

Nom	Fonction	Informations-clés	Lieu	Population accueillie
Ted	Educateur social	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entretien à domicile</li> <li>• Grand joueur dans le privé</li> <li>• Utilise le jeu dans l'institution dans le cadre d'activités socio-culturelles</li> <li>• Intéressé</li> <li>• Calme</li> </ul>	Institution socio-éducative du canton de Neuchâtel	Adolescents 15-18 ans

#### Impressions personnelles:

Un peu stressé avant de me rendre à l'entretien, j'ai été très bien accueilli et, de ce fait, je me suis senti rapidement à l'aise pour débiter l'interview.



Excepté la brièveté de l'entretien, j'ai pris énormément de plaisir et j'ai beaucoup appris sur la philosophie du jeu de Ted dans son institution. Cet interview a répondu à mes attentes et j'en suis reparti pleinement satisfait.

Nom	Fonction	Informations-clés	Lieu	Population accueillie
Steve	Educateur social	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entretien sur son lieu de travail</li> <li>• Joueur occasionnel dans le privé</li> <li>• Utilise le jeu comme outils relationnel dans l'institution</li> <li>• Chaleureux</li> <li>• Stressé</li> <li>• Très à l'aise dans la discussion</li> </ul>	Institution socio-éducative du canton de Neuchâtel	Enfants 6-9 ans

#### Impressions personnelles:

J'étais un peu anxieux avant de débiter l'entretien.

Steve m'a précisé qu'il avait eu beaucoup de plaisir lors de cet entretien et qu'il l'avait trouvé très intéressant, ce qui était bien évidemment réciproque.

Nom	Fonction	Informations-clés	Lieu	Population accueillie
Alex	Educateur social	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entretien sur son lieu de travail</li> <li>• Joueur occasionnel dans le privé</li> <li>• Utilise le jeu de manière régulière et spontanée</li> <li>• Distant</li> <li>• Disponible, arrangeant</li> </ul>	Institution socio-éducative du canton de Neuchâtel	Préadolescents 12-15 ans

### Impressions personnelles:

Plus confiant et nettement plus détendu que lors des premiers entretiens, j'étais curieux de me rendre dans ce foyer dont je ne connaissais pas la structure.

Malgré quelques déviances de la part de mon interlocuteur, j'ai bien su cadrer l'entretien et j'ai posé les questions initialement prévues. Je me suis senti à l'aise avec Alex. Le résultat de l'entretien a été concluant.

Nom	Fonction	Informations-clés	Lieu	Population accueillie
Fred	Educateur-enseignant	<ul style="list-style-type: none"><li>• Entretien dans la classe-atelier</li><li>• Joueur qui fait partie d'un club dans le privé</li><li>• Utilise le jeu comme support scolaire</li><li>• Peu disponible</li><li>• Peu d'implication</li></ul>	Classe-atelier rattachée à une institution socio-éducative du canton de Neuchâtel	Adolescents-adultes 16-20 ans

### Impressions personnelles:

Durant cet entretien, je ne me suis pas senti très à l'aise car, bien que Fred soit un joueur et qu'il ait beaucoup d'expérience, je l'ai senti pressé et un peu moins disponible que les autres interviewés, ce qui n'enlève rien à sa sympathie.

Malgré cet entretien quelque peu synthétique, je suis reparti globalement satisfait.

### Conclusion

Après chaque entretien, la discussion s'est poursuivie car les interviewés étaient intéressés de connaître mon point de vue sur le jeu. Nous avons également partagé nos impressions sur le fonctionnement de nos institutions respectives. Par ailleurs, ils m'ont également spontanément proposé une visite des lieux.

Pour terminer, je peux dire que j'étais impatient de passer à cette phase concrète du travail de mémoire qui m'intéresse énormément et qui correspond à ce que je vis au quotidien, c'est-à-dire être sur le terrain, dans la pratique et non plus dans la théorie. J'aime partager, échanger et être en relation.

## 4. Analyses

### 4.1. Introduction

Après avoir retranscrit les quatre entretiens semi-directifs effectués en compagnie d'éducateurs sociaux entretenant un lien privilégié avec le jeu, j'ai procédé à la construction d'une grille d'analyse. Je n'ai pas rencontré le besoin d'utiliser le matériel des entretiens exploratoires car celui récolté lors des entretiens semi-directifs me semble assez riche.

Pour dégager tous les éléments pertinents donnés par les informateurs, je me suis appuyé sur la méthode de Jean-Claude Kaufmann et de Jean-Marie Van der Maren en choisissant le système du codage fermé. A ce sujet, ce dernier explique « L'avantage du codage fermé est son aspect mécanique. Cela permet de le faire effectuer par un non-spécialiste du domaine : cela produit aussi des pourcentages élevés de fidélité inter et intra-codeurs. »<sup>56</sup>

Ces méthodes d'analyse, utilisées comme méthodes de recherche pour l'éducation, consistent à classifier les entretiens par thèmes, groupes, voire sous-groupes s'il y a beaucoup de matière à analyser. J'ai donc défini quatre thèmes qui correspondent aux objectifs de recherche. Ces thèmes sont représentés par quatre couleurs distinctes, soit :

- A. Découvrir comment le jeu est perçu par les éducateurs sociaux
- B. Investiguer si, du point de vue des éducateurs sociaux, le jeu peut s'inscrire dans une démarche éducative
- C. Comprendre quels usages les éducateurs sociaux font du jeu
- D. Analyser de quelle manière les éducateurs sociaux intègrent le jeu dans un concept institutionnel

Pour faire ressortir les différents thèmes, j'ai utilisé le code couleurs. Il permet d'avoir une vision plus claire pour distinguer les paragraphes importants et les résumer en marge des entretiens retranscrits.

J'ai ensuite codé chaque passage souligné afin d'en ressortir l'essence. Par exemple, à la question : *Qu'est-ce que représente le jeu pour vous ?* Steve a répondu « **Le jeu pour moi est une mise en relation, un objet médiateur.** » Mon code est le suivant: **A/B/C/D/Relation/S/p1.**

Thèmes	Mot-code	Steve	No de la page
A/B/C/D	Relation	S	p1

<sup>56</sup> VAN DER MAREN, Jean-Marie, Méthodes de recherche pour l'éducation, De Boeck, 1996, p. 440

Grâce aux mots-codes, il sera plus aisé de définir les groupes dans lesquels les phrases codées seront retranscrites. Elles apporteront des éléments de réponses à la question de recherche. Il faudra ensuite les commenter et soutenir les interprétations faites à travers les dires des informateurs par les citations du cadre théorique.

#### **4.2. Analyse du Thème A : Découvrir comment le jeu est perçu par les éducateurs sociaux**

Lorsque j'ai entamé l'analyse de ce thème, deux groupes se sont dégagés du matériel retranscrit dans la grille, à savoir les sensations ressenties et la dimension sociale du jeu.

Je vais tout d'abord me pencher sur les **sensations ressenties** à travers le jeu. Comme déjà vu lors du cadre théorique, Johan Huizinga le décrit comme « une action ou une activité volontaire accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'être autrement que dans la vie courante. »<sup>57</sup>

Ce qui ressort chez les informateurs, c'est le plaisir de jouer en groupe et le développement relationnel. Il en découle des moments de partage chaleureux, conviviaux, agréables, constructifs, des moments de réflexion, de tension, de pression et également de stress. Les joueurs ont la sensation d'entrer dans un monde parallèle, dans un moment de détente qui laisse tout ce qui existe à l'extérieur, ou encore dans un espace relationnel spatiotemporel.

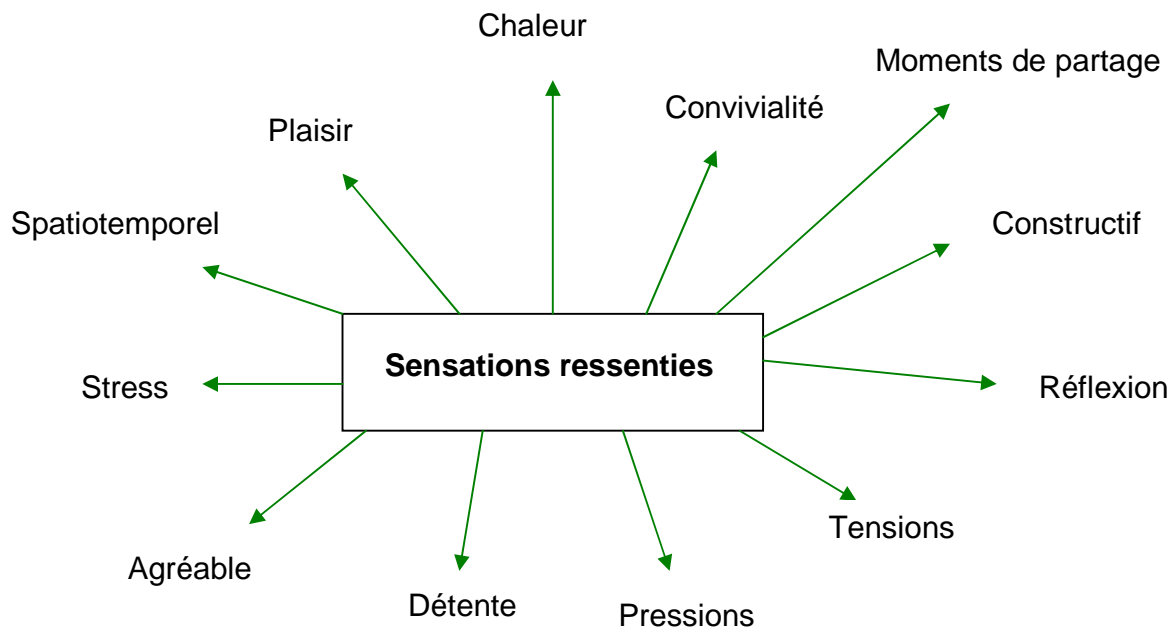
Par cette citation, Steve précise « **J'ai l'impression de sortir du quotidien, de tous les aspects de l'institutionnalisation, de toutes les contraintes que l'on a en tant qu'éducateur. Un moment hors temps, hors contexte, un moment à part.** »

Tout cela donnerait à penser que lorsque les informateurs entrent dans le jeu, ils se mettent en marge de ce qui se passe à l'extérieur, que le temps n'existe plus, qu'il n'y a plus que le jeu et les participants qui « importent ».

---

<sup>57</sup> HUIZINGA, Johan, *op. cit.*, p. 20

**Thème A : Découvrir comment le jeu est perçu par les éducateurs sociaux**  
**Sensations ressenties**



Ces mots-clés, qui sont directement liés aux sensations ressenties dégagent une connotation positive. Cette observation permet de faire un lien avec la définition de J.E. Johnson, J.F. Christie et T.D. Yawkey : « Le jeu est une activité non littérale, intrinsèquement motivée, orientée vers le processus, issu d'un libre choix et marquée par des affects positifs. »<sup>58</sup>

Certains items, tels que pression, tension ou stress pourraient avoir des connotations négatives. Ils sont cités par le même informateur, en l'occurrence Fred. C'est un joueur assidu dans le domaine privé et son ressenti est intéressant car effectivement, il les interprète négativement. Ne font-ils pas toutefois partie intégrante de ce que l'on ressent lorsque l'on joue ?

Dans le groupe correspondant à la **dimension sociale du jeu**, il faut tout d'abord distinguer le jeu dans la sphère privée et le jeu dans la sphère professionnelle. En effet, dans la sphère privée, il ressort principalement du plaisir à jouer entre amis ou en famille. Ce sont des moments importants, privilégiés pour la personne qui les vit.

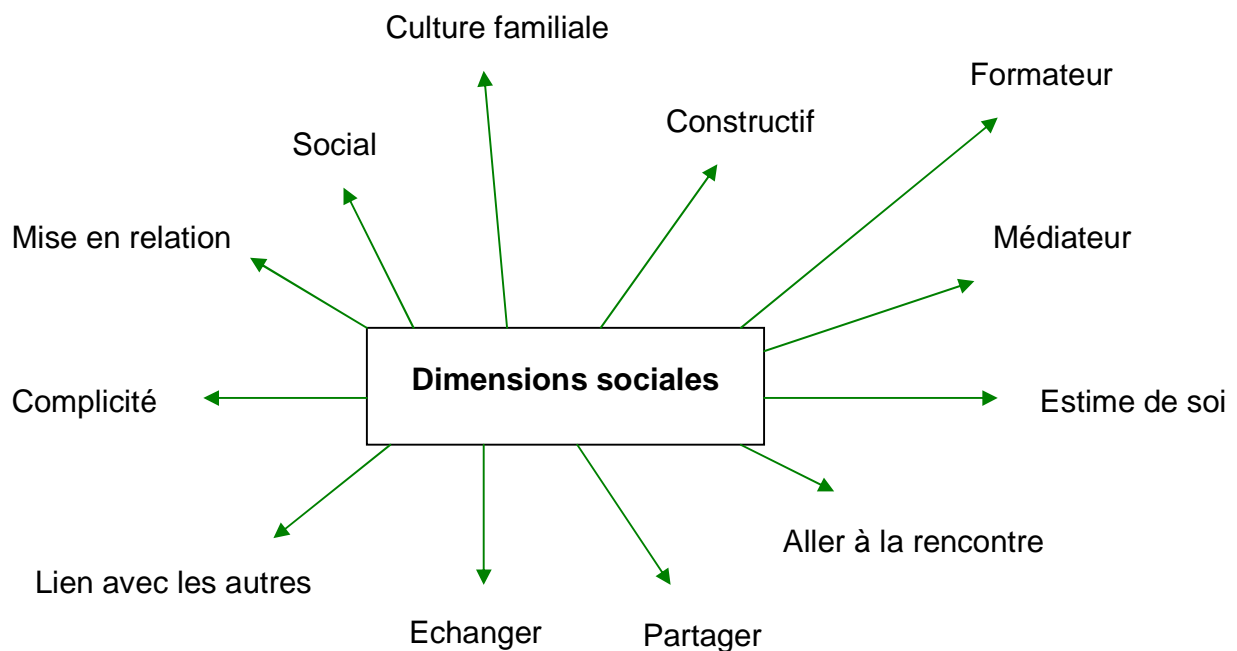
<sup>58</sup> JOHNSON, J.E., CHRISTIE, J.F. et YAWKEY T.D., *op. cit.*, p. 19

Etre enfant dans une famille qui cultive le jeu peut développer l'envie de continuer à pratiquer le jeu dans sa future famille. Lors de ma rencontre avec Ted, je lui ai demandé quelles émotions il ressentait en jouant. « **Le jeu est une culture que je connais depuis tout petit. J'ai joué aux cartes avec mon grand-père, avec mes parents, en famille, le jeu était très présent.** »; « **J'ai une fille et elle aime jouer. En fait, je l'ai éduquée à cela.** » On pourrait donc déduire qu'il puisse désirer utiliser ses compétences au sein du foyer et en faire une activité qui entre dans le concept institutionnel.

Dans une journée, il y a certaines phases négatives (agressivité, fatigue, manque de concentration, ennui, solitude, etc.) mais se rassembler autour du jeu, permet de passer à autre chose. A ce sujet, Steve me répond : « **Je pense que le jeu a une fonction de régulation, parfois de soupape. Il y a un côté assez transporteur comme phénomène.** »

Les informateurs considèrent le jeu comme constructif à tous les niveaux. A travers lui, l'on crée des relations et l'on échange. Il conforte l'estime de soi et parfois il peut être médiateur. Le fait de devoir trouver un terrain d'entente avec son partenaire renforce le côté social. Il faut notamment le respecter, avoir de l'empathie et être altruiste. Ted le résume bien : « **Pour les parties en équipe, c'est intéressant de trouver une bonne entente avec le partenaire, de devoir tenir compte de l'autre, de ne pas être égoïste.** »

**Thème A : Découvrir comment le jeu est perçu par les éducateurs sociaux**  
**Dimensions sociales**



Une fois encore, les mots-clés, qui ressortent des différents interviews résonnent positivement à mon sens, tant sur le plan des relations humaines, de la dimension sociale que sur celui qui offre déjà un élément de réponse à ma question de recherche, le côté constructif et médiateur.

Jacques Henriot l'explique également à travers cette citation tirée du chapitre 2.4.2. du cadre théorique - *Jeu et apprentissage chez les adolescents*. « Si le jeu n'était qu'un mode de penser et d'agir spécifiquement enfantin, voire infantile, on ne comprendrait pas qu'il fût possible d'en faire un usage *pédagogique*. La pédagogie n'a pas pour but de faire danser l'enfant sur place, de préserver coûte que coûte l'enfance qui règne en lui : elle consiste avant tout (ou si l'on veut : en même temps) à faire de lui un homme, c'est-à-dire quelque chose d'autre qu'un enfant. Si le jeu peut être apprentissage de la vie, c'est parce qu'il met en mouvement des ressorts du même ordre que ceux auxquels font appel les activités concrètes ou « réelles » que l'on rassemble sous le nom un peu vague de vie. »<sup>59</sup> Cette citation est intéressante car elle précise que le jeu permet à l'individu de développer sa maturité pour autant qu'il soit utilisé à bon escient mais également de grandir sans prendre de risque dès lors que le jeu reste dans une dimension fictive.

<sup>59</sup> HENRIOT, Jacques, *op. cit.*, p. 29

L'analyse de ce premier thème permet déjà d'observer les tendances positives du jeu lorsqu'il est utilisé dans une dimension constructive d'apprentissage et du développement social de la personne. Mais qu'en est-il de la manière dont le jeu peut s'inscrire dans une démarche éducative ?

#### 4.3. Analyse du **Thème B** : Investiguer pour savoir de quelle manière le jeu peut s'inscrire dans une démarche éducative

Dès le début de l'analyse, le matériel pourrait suggérer que, du point de vue du thème B, il y ait une vision d'évolution, de développement personnel qui pourrait être favorisée par le jeu. J'ai isolé un certain nombre de mots-clés de la grille d'analyse. Ces derniers s'intègrent dans 3 sous-groupes, l'**apprentissage**, l'**intégration** et l'**estime de soi**, qui sont développés plus bas.

Le groupe « **Evolution** » les englobent bien car on évolue lorsque l'on apprend, lorsque l'on est intégré et aussi lorsque l'on gagne en estime de soi. Parler d'évolution de soi évoque en moi l'idée d'un développement cognitif et moteur.

A la relance (clarification d'une réponse donnée précédemment) : *Les grands jouent-ils avec les petits ou avez-vous une séparation ?* Steve répond : « **Si le jeu le permet oui. Selon les jeux, il est aussi possible de brasser les âges. Les subtilités du jeu de cartes, les grands les maîtrisent mieux, les petits moins bien mais, parfois, il y a des grands qui ont passé le stade de « il faut gagner », qui aident les plus petits, qui les avantagent et ils se passent plein de choses là autour.** » Cette réplique est intéressante car elle aborde plusieurs facettes de l'évolution, le côté relationnel, l'apprentissage du jeu et l'évolution de la règle. En effet, en l'adaptant aux plus jeunes, elle permet, selon Steve, de diminuer les contraintes du jeu afin que les plus petits puissent également y participer. Il fait ici du jeu un développement de la dimension sociale. Je peux donc déduire, en m'appuyant sur les écritures de Stéphane Chauvier, que Steve modifie la règle du jeu d'institution et crée ainsi un jeu ludique pour permettre l'intégration sociale des plus petits dans le jeu.

#### **Apprentissage**

Selon les informateurs, on peut distinguer trois types d'apprentissage. Celui des règles, de l'apprentissage scolaire et des valeurs morales.

A propos des règles, Alex rapporte que, dans son institution, on joue uniquement « **Pendant les temps extra scolaires donc quand il n'y a pas de devoirs.** » Les bénéficiaires doivent donc apprendre qu'il y a un temps pour le travail (scolaire) et un temps pour les autres activités. Ceci entre donc, selon l'informateur, dans une règle institutionnelle à intégrer, de même que, pour pouvoir jouer à un jeu, il faut nécessairement en intégrer sa règle.



Ce qui précède amène à la réflexion de Fred qui utilise le jeu comme apprentissage scolaire « **J'ai des élèves qui ont une tolérance à la contrainte scolaire restreinte donc j'utilise pas mal le jeu comme moyen de soupape. C'est un côté plus ludique pour eux, l'air de rien ils ont l'impression qu'ils ne travaillent pas alors que pour moi, c'est le cas.** »

En comparant les commentaires d'Alex et de Fred, on remarque que cette dimension est paradoxale car, pour Alex, il y a un temps donné pour les devoirs et un autre pour le jeu, alors que Fred, lui, va utiliser le jeu pour travailler, à l'insu des élèves, alors qu'ils sont en perte de concentration.

Selon Ted, les valeurs morales de la vie quotidienne se retrouvent dans le jeu : « **le respect de l'adversaire, ne pas tricher, réfléchir, avoir parfois le profil bas lors d'une grande série où l'on gagne tout, savoir être humble, ne pas trop provoquer les autres. Toutes ces attitudes, ces valeurs sont importantes à transmettre.** »

Il me semble que si le jeu reste quelque chose de fictif on peut l'intégrer dans les réalités de la vie et c'est en cela que le jeu peut être un apprentissage. Selon Alex « **Ce qu'on peut faire dans le jeu, on peut reprendre, on peut exclure quelqu'un qui triche tout le temps et qu'on en a ras-le-bol, mais on peut toujours rattraper ça. Il ne s'agit pas d'un délit au sens pénal du terme dont la sanction est vraiment l'emprisonnement.** » Gilles Brougère le confirme encore « Le jeu ainsi conçu est pensé comme la construction d'une expérience spécifique, par sa dimension fictionnelle la distinguant de l'expérience réelle, ce qui permet une réflexivité, pensé comme clé de l'apprentissage. »<sup>60</sup>

### **Intégration**

L'intégration paraît être un moyen de vivre et de travailler ensemble. C'est également un moyen d'évoluer, d'avancer dans sa vie au niveau social, professionnel et personnel car il y a un partage. A ce sujet, en expliquant de quelle manière il joue dans le cadre de l'institution, Ted précise « **Il y avait aussi une petite chasse au trésor dans le cadre du village pour faire connaissance avec les commerçants, avec les gens et leur montrer qu'ils ne sont pas toujours de mauvais garçons, qu'ils peuvent demander, qu'ils sont écoutés et que l'on prend en compte ce qu'ils font. Je pense qu'il faut être créatif et qu'il faut les surprendre. Un délinquant est souvent, quand même, quelqu'un de très débrouille.** » Ted semble utiliser le jeu de manière relationnelle, pour entrer en contact avec les gens du village. Il en fait un outil d'intégration et cela permet à ces deux groupes de personnes de se côtoyer. Cela pourrait donc éventuellement faire tomber quelques barrières ou préjugés.

Fred se sert du jeu comme d'un autre outil d'intégration pouvant favoriser une éventuelle formation professionnelle en comblant les lacunes scolaires des élèves. Selon lui, le jeu permet : « **de développer des stratégies cognitives et c'est beaucoup leur apprendre à entrer en relation.** »

### **Estime de soi**

---

<sup>60</sup> BROUGERE, Gilles, *op. cit.*, p. 30

Steve mentionne la revalorisation alors qu'Alex parle de construction de l'enfant mais tous deux semblent bien utiliser le jeu dans le but de renforcer l'estime des bénéficiaires.

Pour Steve, le jeu permet de : **« lui montrer qu'il est capable de réussite et de l'encourager. De ne pas le laisser sur cette mauvaise image qu'il a de lui, et ainsi de pouvoir faire des renforcements positifs avec la revalorisation. »**

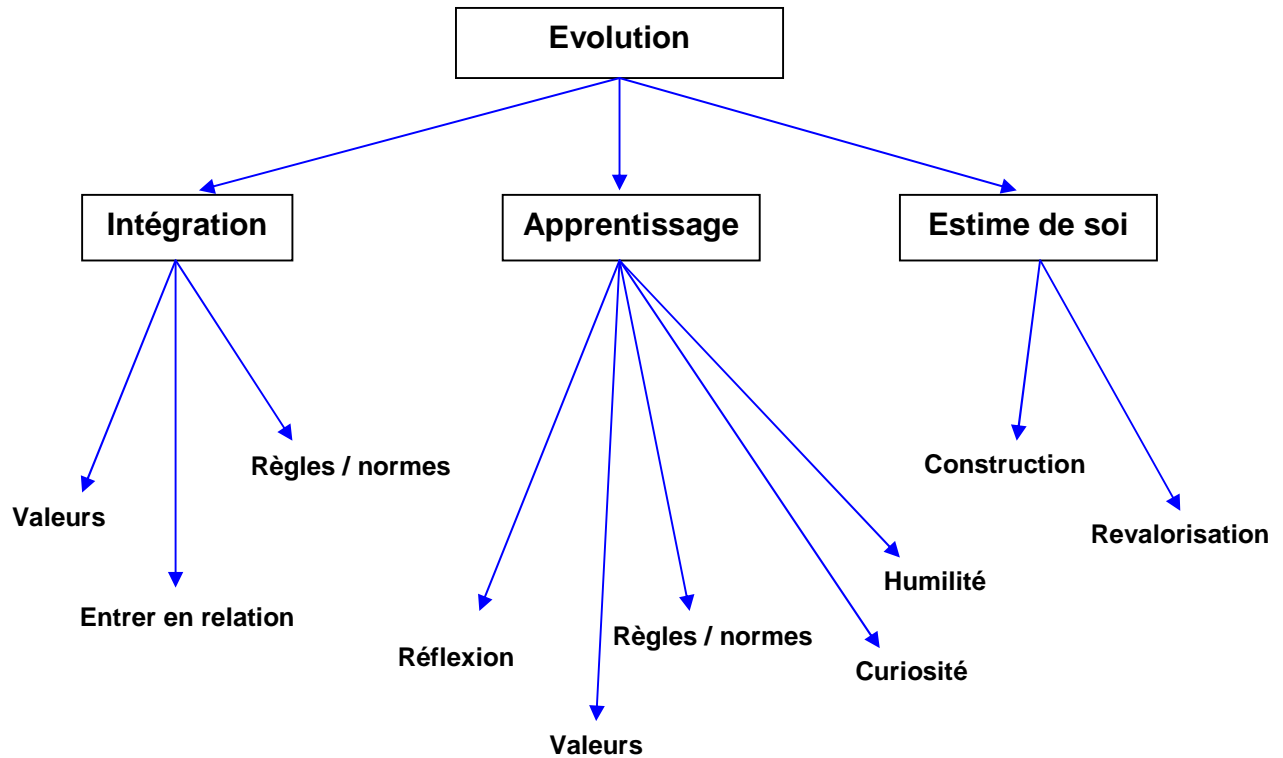
Alex, lui, dit : **« Je sais pertinemment qu'ici c'est du travail et que dans toute ma stratégie, même de jeu, j'apporte quelque chose à la construction de l'enfant. »** Roger Caillois cite Jean Château qui précise que « l'enfant ne s'entraîne pas pour une tâche définie. Il acquiert grâce au jeu une capacité plus étendue de surmonter les obstacles ou de faire face aux difficultés. Ainsi rien dans la vie ne rappelle le jeu de pigeon vole, mais il y a profit à posséder des réflexes à la fois rapides et contrôlés. »<sup>61</sup>

Le jeu renforcerait-il la confiance ? Au vu des différentes interventions des informateurs appuyées par la citation de Jean Château, je peux certainement répondre par l'affirmative à cette question.

---

<sup>61</sup> CAILLOIS, Roger, *op. cit.*, p. 26

**Thème B : Investiguer pour savoir de quelle manière le jeu peut s'inscrire dans une démarche éducative**



Ces mots liés aux sous-groupes laissent penser qu'ils puissent s'inscrire dans une démarche éducative. En effet, ils sont vecteurs :

- d'apprentissage : permettant, au travers du jeu, de faire évoluer l'individu dans ses connaissances des règles, des normes, des valeurs ou scolaires.
- d'intégration : permettant de socialiser les relations internes et externes à l'institution.
- de revalorisation : permettant à l'utilisateur de gagner en confiance et ainsi, de développer l'estime de soi.

A travers les réponses reçues, il semblerait que les informateurs utilisent le jeu en tant qu'outil d'analyse et d'observation. Je m'y attarderai plus longuement lors de l'analyse du thème suivant.

#### 4.4. Analyse du **Thème C** : Comprendre quels usages les éducateurs sociaux font du jeu.

Pour l'analyse de ce troisième thème, tout en codant et en relisant les citations des informateurs, il apparaît que les mots-codes sont, pour la majorité, des **outils** utilisés au travers du jeu par les éducateurs. Ils sont employés :

- dans un but d'**observation**
- afin de favoriser la **relation**
- à des fins d'**apprentissage**

Grâce à la citation d'Alex, « **On garde en mémoire que le jeu fait partie de nous, des jeunes, qu'on construit une relation à travers le jeu et que parfois, il nous est vraiment utile ne serait-ce que pour engager une relation, apaiser une situation de crise.** », on peut comprendre que le jeu est, selon lui, un outil nécessaire au bon fonctionnement de l'institution. Cette connotation d'outil peut en fait être généralisée à l'ensemble des activités mises en place au travers du jeu.

##### **Outil d'observation**

Joseph Rouzel affirme que : « La fonction d'éducateur exige d'eux qu'ils produisent des diagnostics cohérents à partir d'observations cliniques très fines, recueillies justement dans «le vif» de la relation et médiatisée par des activités culturelles, physiques, sportives voire tout simplement de la vie quotidienne. »<sup>62</sup>

Ainsi Ted supporte cette théorie en affirmant que « **c'est du bonus quand tout se passe bien. Ca fait prendre conscience qu'il est possible de passer trois-quatre heures sans « s'engueuler », de prendre du plaisir et de se parler correctement.** » Il semblerait donc que l'activité mise en place par l'éducateur, en l'occurrence le jeu, lui donne l'opportunité de s'auto-évaluer. Ted pourrait donc également utiliser cette activité comme un baromètre qui lui permettrait de sentir si son activité est bien amenée, bien gérée et adéquate. Elle lui permet également d'observer la prise de conscience éventuelle des jeunes face à la possibilité de vivre des moments agréables au travers d'une activité liée au jeu.

Fred, quant à lui, observe que « **l'activité ludique permet aux jeunes d'apprendre à gérer la frustration, la contrainte, le rapport aux autres, la réflexion autour de notions cognitives mais plus intuitives. Elle fait quand même travailler, l'air de rien, sans que l'on s'en rende compte.** » L'observation paraît lui permettre de retirer des éléments importants quant au stade de développement des jeunes, de leur ouverture d'esprit et de leur aptitude à gérer des expériences diverses et variées.

---

<sup>62</sup> ROUZEL, Joseph, *op. cit.*, p. 22

De par sa nature fictive et son côté ludique, le jeu semble permettre aux jeunes d'acquérir des compétences utiles dans la vie réelle, tout en ayant l'impression de jouer. Le constat paraît être le même pour Jérôme Bruner qui souligne que le jeu « est un moyen de minimiser les conséquences de ses propres actes et, par conséquent d'apprendre dans une situation comportant moins de risque. »<sup>63</sup> Le jeu pourrait donc être considéré comme le miroir de la vie courante avec l'avantage, toutefois, d'éviter de mettre le jeune en péril.

### Outil relationnel

Steve et Alex utilisent tous deux le jeu comme outil relationnel. En effet, à la question : *Qu'est-ce qui fait, selon vous, qu'une activité est éducative ?* Alex répond : « **d'avoir des règles, de construire du relationnel, d'échanger sur nos regards ou nos comportements, c'est dans le fait d'apprendre à apprendre quelque chose.** » Selon Steve : « **avant tout, c'est de pouvoir entrer en relation. C'est le cœur même de l'activité éducative pour moi.** » Il ajoute « **Ne pas exclure certains enfants qui auraient plus de difficultés.** » Je pourrais déduire, en reprenant l'analyse de Steve, qu'il doit adapter la règle du jeu d'institution pour intégrer des enfants qui sont plus en difficulté et qu'il le transforme, de ce fait, en un jeu ludique. Je pourrais donc analyser, au travers de leurs dires, que cet outil permet de favoriser le partage, de renforcer l'intégration et le lien social entre les individus au sein d'une institution, voire, me semble-t-il, également de manière plus générale.

Cette citation, reprise du cadre théorique, vient étayer ce qui a été précédemment écrit : « Qui dit jeu dit rapport à l'autre, relations sociales. Le jeu de société, élément à part entière du jeu en général, en est certainement le plus représentatif au niveau de nos sociétés car par essence, il crée et utilise le social. Comme le disait si bien Pierre Bourdieu, l'image du jeu est sans doute la moins mauvaise pour évoquer les choses sociales. »<sup>64</sup>

### Outil lié à l'apprentissage

L'échange qui semble s'opérer lors de la mise en pratique du jeu permettrait aux jeunes d'acquérir de nouvelles compétences scolaires, professionnelles, personnelles et sociales.

---

<sup>63</sup> BRUNER, Jérôme, *op. cit.*, p. 21

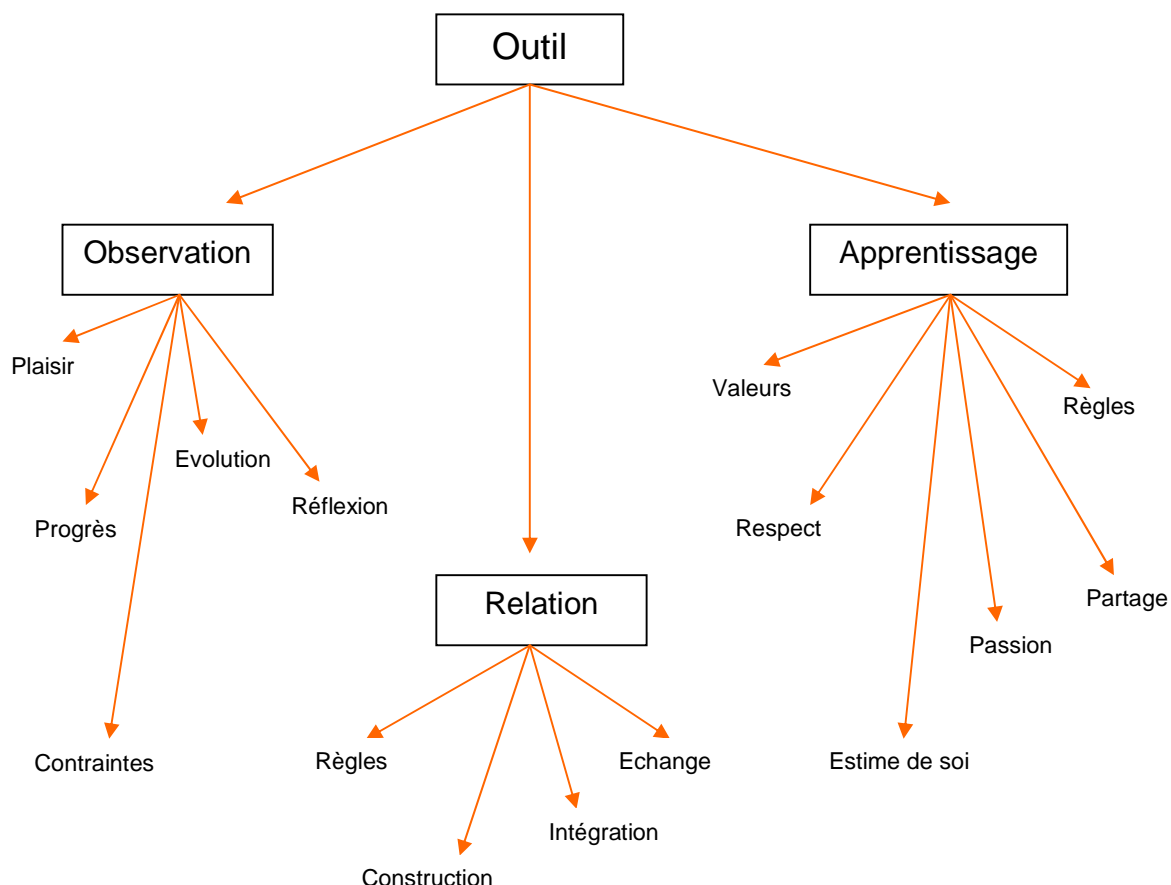
<sup>64</sup> <http://www.petitpeuple.fr/webzine/index.php?2007/02/17/65-vision-dun-educateur-specialise-le-jeu-au-travail>, Vision d'un éducateur spécialisé, le jeu au travail – le journal du petit peuple, consulté le 4 octobre 2008

Fred, qui utilise le jeu pour développer des compétences cognitives étroitement liées à l'estime de soi, a pour but d'augmenter les compétences scolaires des élèves, il indique : « **je travaille d'abord sur leur estime de soi, pour leur permettre de retrouver une fierté d'eux-mêmes, de retrouver des compétences qu'ils ne croyaient pas avoir.** » Alex, qui travaille avec des préadolescents estime, quant à lui, que l'activité éducative : « **est basée sur l'échange, sur des règles, sur des valeurs, donc sur le respect.** »

Un autre moyen d'apprentissage important consiste à transmettre une partie de ses propres valeurs. Ted le confirme : « **Je pense que c'est déjà une passion que l'on doit faire partager. Un phénomène chimique important dans un acte éducatif, est que l'on transmet ce que l'on connaît.** » Steve souligne également que c'est « **une satisfaction parce que ça doit rejoindre mes valeurs, ce que j'ai envie de transmettre.** »

En analysant ces deux citations, il semble ressortir que l'une des manières de transmettre ses richesses, ses valeurs, ses connaissances ou encore ses acquis est de le faire avec ses propres centres d'intérêts.

## Thème C : Comprendre quels usages les éducateurs sociaux font du jeu.



En observant ce schéma, on remarque que certains mots-clés auraient pu intégrer plusieurs sous-groupes. Cependant, j'ai désiré garder la structure fixée lors de la codification afin de respecter la ligne de conduite.

On pourrait déduire de toutes les informations reçues que les éducateurs font du jeu un outil utilisé dans leur travail quotidien. L'observation, l'analyse, le relationnel, l'intégration, l'apprentissage, les règles ou encore la transmission de valeurs ne sont que quelques-unes des méthodes mentionnées par les éducateurs interviewés.

Du moment où l'éducateur a dans sa boîte à outils le jeu comme intérêt ou comme compétence, il peut en faire une activité réfléchie, construite, anticipée, donc consciente, ce qui semble être, par exemple, le cas pour Ted et Fred. Alex et Steve, quant à eux, semblent utiliser le jeu de manière plus spontanée, dans un but relationnel entre l'éducateur et le jeune. Le jeu en groupe n'est pas anticipé, il se fait également de manière soudaine et crée un effet boule de neige en cherchant à intégrer les autres résidents.

#### 4.5. Analyse du **Thème D** : Analyser de quelle manière le jeu s'intègre dans un concept institutionnel

En reprenant les hypothèses émises lors de la conclusion du Thème C et en parcourant les informations collectées et retranscrites sous le Thème D, il ressort deux groupes principaux qui peuvent expliquer la manière dont le jeu s'intègre dans un concept institutionnel. La **manière spontanée** et la **manière consciente**.

Lorsque l'on parle de « manière spontanée » il est question de la mise en place d'une activité au sein d'une institution qui se fait sans réflexion ni planification préalables. Elle peut être proposée tant par l'éducateur que par le résident.

En ce qui concerne la « manière consciente », l'éducateur anticipe, construit et planifie l'activité qu'il va proposer au groupe de résidents, sans pour autant que cette activité soit reconnue de manière formelle dans un concept pédagogique.

Il apparaît que le jeu a sa place dans le foyer d'Alex, puisqu'un budget est réservé à cette activité et qu'un lieu spécifique pour jouer existe. « **C'est un endroit où des jeux sont à disposition dans chaque groupe, c'est un outil que chaque éducateur peut utiliser.** » Suite à la relance : *En fait, on est plus dans quelque chose de spontané où tout-à-coup, un jeune ou un éducateur va faire une proposition, va amener un jeu et demander si quelqu'un joue avec lui ?* Il répond : « **Oui.** » et précise encore que dans son foyer « **Il n'y a pas, à ce jour, quelqu'un qui se soit dit : tiens, je vais animer une activité jeu, ce à quoi l'institution adhérerait immédiatement en se disant que dans le jeu, il existe une forme de pédagogie, de stratégie.** » Il confirme donc qu'au sein de son institution, on utilise le jeu de manière spontanée, car aucun éducateur, jusqu'à présent, n'a pris à son compte l'organisation d'une activité liée au jeu.

Steve, quant à lui, semble également avoir, dans son foyer, un certain nombre de jeux à disposition laissés au bon vouloir de l'éducateur « **Le matériel est à disposition. Alors aux éducateurs et aux groupes de les utiliser, d'investir cet outil qu'est le jeu.** » Il confirme donc que le jeu entre dans la pédagogie du foyer et que c'est à l'éducateur d'en faire un usage constructif. Par ailleurs, à la relance : *Pour vous, ce qui manque c'est quelqu'un qui prenne en charge l'activité comme quelque chose de « conscient » ?* Il répond clairement « **Oui, de préparer, d'anticiper, d'organiser et je pense qu'on devrait parfois avoir l'audace et la créativité de dire, tiens j'organise une soirée de jeux pour la maison.** »

On pourrait en déduire que tant Alex que Steve jouent de manière spontanée actuellement mais que, si un éducateur au sein du foyer avait un intérêt personnel à amener le jeu de manière consciente, la pédagogie de leurs institutions respectives concevrait d'y intégrer cette activité de manière réfléchie.

Dans la classe-atelier de Fred, le but premier est la formation scolaire mais, selon ses affirmations, le jeu y tient une place conséquente. « **Mon collègue est acquis au jeu. Il a la même attitude vis-à-vis du jeu que vis-à-vis des autres activités.** »



**Du moment que l'activité est porteuse de sens et rend les jeunes plus matures, il n'existe pas de mauvais support. »** De plus, il ajoute « **C'est une priorité de formation. On essaie quand même de garder une logique qui sera celle qu'ils vont retrouver lorsqu'ils seront en apprentissage. »**

On peut donc penser que, dans cette classe-atelier, le jeu est conceptualisé afin de se greffer en complément de l'apprentissage scolaire « **La logique dominante est quand même la logique scolaire. Le jeu en fait partie. »**

A la question : *De quelle manière utilisez-vous le jeu ?* Ted répond « **Souvent tout de même de manière consciente. »** J'ai repris, de ses dires, cette citation qui le confirme : « **J'avais notamment mis en place une sorte de jeu de piste, chasse au trésor qui était axée sur cinq après-midi. C'était ouvert sur l'extérieur, la société et la culture, on les envoyait dans les musées. Ils devaient déjà chercher où était le musée et l'endroit où ils devaient aller en recevant une carte, un bout de plan avec une croix et ils devaient aller là. »** Bien que cette activité se soit déroulée à l'extérieur, cet exemple s'intègre clairement dans une démarche consciente au sein du foyer de Ted. Il a, pour ce faire, un budget prévu pour le jeu.

Cette citation tirée du livre *Jeu et éducation* de Gilles Brougère me paraît très intéressante « La différence entre le jeu et le travail est la différence entre un but inconscient, mais que l'éducateur ou le psychologue sont à même de mettre en évidence, et le but conscient »<sup>65</sup>

Au travers des divers interviews avec les informateurs, on peut se rendre compte que le jeu est intégré et accepté dans la vie du foyer sans pour autant y prendre place de manière formelle. Finalement, c'est à l'éducateur que revient la responsabilité de l'intégrer de manière consciente ou spontanée, en fonction de ses envies, ses intérêts, sa capacité et la relation qu'il entretient avec le jeu. Il pourrait même saisir l'opportunité d'en faire un projet qui s'inscrirait dans le concept pédagogique de l'institution, ce qui en ferait une activité formelle.

Il est très intéressant de constater que le jeu, amené de manière spontanée ou de manière consciente, ne semble pas s'inscrire officiellement dans un concept pédagogique institutionnel.

---

<sup>65</sup> BROUGERE, Gilles, *Jeu et éducation*, L'Harmattan, 1995, p. 182

## 4.6. Conclusion des analyses

Après avoir analysé ces quatre thèmes, soit :

- A. Découvrir comment le jeu est perçu par les éducateurs sociaux
- B. Investiguer si, du point de vue des éducateurs sociaux, le jeu peut s'inscrire dans une démarche éducative
- C. Comprendre quels usages les éducateurs sociaux font du jeu
- D. Analyser de quelle manière les éducateurs sociaux s'intègrent le jeu dans un concept institutionnel

je peux déduire que les tendances positives du jeu apportent beaucoup au sein d'une institution. Elles donnent l'occasion d'entrer en relation, de calmer des situations de crises et d'apaiser l'excitation d'un groupe. Le jeu permet de ressentir une panoplie de sensations qui font oublier les tracas du quotidien.

Il s'inscrit dans une démarche éducative de différentes manières, il permet de faire évoluer les résidents et les éducateurs au travers de la règle du jeu. Ses rapports privilégiés avec l'apprentissage, l'aide à l'intégration et son aspect revalorisant en font une activité intégrée dans les diverses institutions.

Par la même occasion, le jeu facilite l'observation et l'analyse des participants dans le but de créer des relations, d'intégrer les bénéficiaires et de leur enseigner, entre autres, les règles et les valeurs de la société. Il paraît donc bien, ici, être mis en place pour observer certains comportements et ainsi poser des actes éducatifs. Il leur permet également de combler leurs lacunes scolaires et d'améliorer leur tolérance à la frustration. Observer et analyser le jeu aide l'éducateur à se remettre en cause, à reconsidérer la construction, la réflexion et l'anticipation de son travail. Il peut en faire une autocritique objective afin d'améliorer le fonctionnement et la mise en place de son activité.

Il est intéressant de constater que les éducateurs sociaux ont tendance à se servir des jeux de type ludique lorsqu'ils désirent adapter la règle ou créer un jeu, ce qui simplifie l'intégration de tout un groupe. Ils utiliseront par contre plus facilement le jeu d'institution dans des projets individuels. Mais qu'ils soient d'institution ou de type ludique, ces jeux sont principalement employés à des fins éducatives.

Bien que le jeu soit intégré dans les concepts pédagogiques des institutions visitées, c'est à l'éducateur qu'incombe la responsabilité de l'intégrer de manière consciente ou inconsciente. Il peut être utilisé de manière préméditée lorsque l'éducateur en fait un centre d'intérêt personnel et décide d'anticiper, de réfléchir et de construire une animation liée au thème du jeu.

Malgré tout, force est de constater que le jeu n'a pas de statut formel dans les concepts pédagogiques des quelques institutions visitées. L'éducateur pourrait, pour autant qu'il

le souhaite, proposer un projet englobant une activité éducative liée au jeu qui s'intégrerait formellement au sein de son institution.

La conclusion de ces analyses apporte d'ores et déjà une réponse relativement claire à la question : **Dans quelles mesures et en quoi les éducateurs sociaux considèrent-ils le jeu comme une activité éducative ?**

## 5. Conclusion

La lecture des divers ouvrages cités dans la bibliographie et la sitographie m'a permis de découvrir l'histoire du jeu et il est étonnant de constater que, finalement, il y a relativement longtemps que les pédagogues tentent de prouver que le jeu a sa place en tant qu'outil pédagogique et éducatif.

Ma première réflexion était de me concentrer uniquement sur les jeux d'institution (jeux de société) mais au fil de cette recherche, notamment lors de la lecture du livre « Qu'est-ce qu'un jeu ? » de Stéphane Chauvier et lors des entretiens semi-directifs, j'ai réalisé que l'on emploie ces jeux uniquement selon leurs règles d'utilisation originales. Les jeux ludiques, par contre, sont voués à être adaptés par l'éducateur, ceci afin de les intégrer dans le cadre du foyer et adapté au type de population avec qui les éducateurs sociaux travaillent. La création d'un jeu ludique ou l'adaptation du jeu d'institution en jeu ludique en fait un facteur d'intégration sociale.

La règle a également une place prépondérante dans le jeu. Si le participant ne suit pas la règle dans le jeu, il est immédiatement repris par les co-joueurs ou par l'éducateur social qui peut, de par cette observation, en faire un acte éducatif. La sanction est immédiate, soit le joueur s'adapte, soit il est évincé du jeu. Dans la vie courante, par contre, lorsqu'une personne transgresse une règle, la sanction est non seulement immédiate mais peut être lourde de conséquences. Le jeu peut donc être utilisé en tant que miroir de la vie quotidienne et parallèlement aux règles sociales.

En réfléchissant à ce travail, je remarque que la règle prend beaucoup de place dans le cadre théorique. A l'origine, cela provenait d'une volonté personnelle d'éclaircir et de comprendre comment la règle d'un jeu est construite. Par manque d'expérience sans doute, je n'ai pas intégré de questions liées à la règle du jeu dans ma grille pour les entretiens semi-directifs mais certains informateurs m'ont tout de même apporté des réponses pertinentes à ce sujet.

Le côté technique de Stéphane Chauvier dans le jeu est très intéressant. En effet, il parvient à déterminer précisément ce qu'est un jeu, par opposition aux propriétés du jeu qui sont, elles, plus aléatoires. Citons, par exemple, la frontière entre le jeu et le sport ou encore entre le jeu et le travail.

J'ai apprécié, dans le cadre de ce mémoire, la partie des interviews qui m'a poussé à entrer en relation et à échanger avec des éducateurs de différentes institutions. Il était plaisant également de découvrir quelle pédagogie ils utilisent et de comprendre leur fonctionnement, les institutions étant généralement fermées à tout visiteur externe.

Lors des interviews, mon attention a spécialement été retenue par deux points. Le premier est la relation que Ted entretient avec le jeu. Il a pris le risque d'ouvrir cette activité sur l'extérieur en utilisant des dimensions macro-sociales et je trouve cette perception et l'organisation liée à cette activité fascinante. Le jeu ludique ainsi conçu n'est pas figé et permet de nombreuses adaptations au contraire du jeu d'institution.

Le deuxième concerne l'utilisation du jeu au sein de la classe-atelier proposée par Fred. Sa manière d'utiliser le jeu a principalement la capacité d'aiguiller le travail scolaire tout en faisant ou en laissant croire aux jeunes qu'ils jouent alors qu'ils développent leurs facultés cognitives et réflexives.

Le côté non-officiel du jeu n'en fait pas une activité régulière, mais isolée. Une question pourrait toutefois se poser. L'activité liée aux jeux organisée de manière constante ne deviendrait-elle pas lassante ou démotivante au fil du temps ? Peut-être mais finalement, n'en est-il pas de même pour toutes les activités formellement instaurées dans le cadre d'une institution ?

Il est ressorti des interviews qu'aucun éducateur n'a émis, à ce jour, la volonté, de poser un projet dans le but de faire du jeu une activité formelle inscrite dans le concept pédagogique de l'institution. Elle lui permettrait, pourtant, d'être reconnue en tant que valeur pédagogique et éducative.

Pour que l'activité liée au jeu soit, selon moi, intégrée de manière formelle, il faudrait se servir de son côté ludique. C'est lui qui permet d'innover et de laisser libre court à sa créativité qui est sans limite. C'est sans doute ce qui nous permettra d'intéresser le résident. A contrario, les jeux d'institution sont régis par des règles imposées et immuables et pourraient, dès lors qu'ils sont utilisés de façon régulière, lasser.

Le travail de retranscription et d'analyse des réponses reçues par les différents informateurs étant achevé, il me permet de répondre aux quatre objectifs de la recherche.

**Les éducateurs sociaux perçoivent le jeu** en tant qu'élément formateur, social, d'échange, de lien avec les autres, de réflexion. Il donne l'occasion de partager des moments de convivialité, de plaisir mais également de tension et de stress. Les informateurs considèrent le jeu comme constructif à tous les niveaux. A travers lui, on crée des relations, on échange, il conforte l'estime de soi. Parfois, il peut être médiateur. Le fait de devoir trouver un terrain d'entente avec son partenaire renforce le côté social puisqu'il faut, entre autres, le respecter, faire preuve d'empathie et être altruiste. Il est également, de par sa règle non interprétable, que ce soit dans un jeu d'institution ou ludique, un outil intéressant pour l'éducateur social. Il peut ainsi poser, dans l'action du jeu, un acte éducatif, en s'appuyant sur sa règle constitutive.

**Les éducateurs sociaux considèrent que le jeu peut s'inscrire dans une démarche éducative** car il est porteur d'apprentissage ; il permet d'améliorer les connaissances d'un ou de plusieurs individus (règles, normes, valeurs). Il est vecteur d'intégration, donnant ainsi l'occasion de socialiser les relations internes et externes à l'institution. Il permet de revaloriser l'usager qui gagne en confiance et qui développe l'estime de soi.

**Les éducateurs sociaux font du jeu** un outil utilisé dans leur travail quotidien. L'observation, l'analyse, le relationnel, l'intégration, l'apprentissage, les règles ou encore

la transmission de valeurs ne sont que quelques-unes des méthodes mentionnées par les éducateurs interviewés.

**Dans un concept institutionnel, les éducateurs sociaux intègrent le jeu** de manière consciente ou spontanée, en fonction des envies et des intérêts personnels des éducateurs. Le jeu est intégré et accepté dans la vie du foyer des institutions visitées, sans pour autant y prendre place de manière formelle.

Connaissant maintenant, grâce aux énoncés ci-dessus, de quelle manière et en quoi les éducateurs sociaux considèrent le jeu, je peux donc répondre à la question de recherche par l'affirmative en mentionnant que **les éducateurs sociaux considèrent le jeu comme une activité éducative.**

Avant de clore ce mémoire, je souhaite reprendre les objectifs professionnels et personnels fixés à l'origine de cette recherche.

### **Pertinences pour la pratique**

- **Améliorer le jeu dans sa conceptualisation**

Les éléments que j'ai pu récolter lors des divers entretiens me confortent dans ma représentation du développement du jeu en institution. Il me semble donc pertinent d'aller plus en profondeur dans le concept déjà mis en place.

- **Intégrer le jeu de façon régulière au sein de mon institution**

En tant qu'activité éducative, j'ai réalisé, dans le cadre de ce travail, que pour intégrer le jeu de façon régulière, il faut tout d'abord qu'il prenne une place formelle. Pour ce faire, il est nécessaire de déposer un projet contenant des ingrédients éducatifs et pédagogiques.

- **Echange inter-institutionnel basé sur le jeu**

Cet objectif devra faire l'objet d'un projet personnel. Afin de l'atteindre, il me faudra du temps, des ressources et j'aurai besoin d'acquérir davantage d'expérience au sein même de mon institution avant d'attaquer cet ambitieux mais exaltant projet.

### **Pertinences personnelles**

- **Approfondir mes connaissances sur le jeu**

Cet objectif peut être considéré comme atteint car j'ai eu l'occasion de parfaire mes connaissances du jeu tant au travers des différents ouvrages que j'ai lus qu'au travers de la qualité des échanges que j'ai eus avec mes informateurs.

- **Amener une activité qui me corresponde au sein du foyer**

Le travail effectué pour rédiger ce mémoire me conforte dans l'idée qu'il est possible de faire du jeu une activité reconnue formellement dans le concept pédagogique de l'institution.

Suite aux différentes lectures, à l'analyse ainsi qu'à la rédaction du cadre théorique et de la partie empirique, il est clair pour moi que le jeu peut être un complément se greffant aux autres outils intégrés dans un concept pédagogique institutionnel. J'ai, par ailleurs, l'intention de proposer un projet qui va dans ce sens à ma direction.

Je vais conclure ce mémoire par la citation suivante qui s'intègre dans le concept éducatif que je souhaiterais développer.

*« 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 »<sup>66</sup>*

---

<sup>66</sup> [http://www.petitpeuple.fr/Accueil/index.php?option=com\\_content&task=view&id=73&Itemid=67](http://www.petitpeuple.fr/Accueil/index.php?option=com_content&task=view&id=73&Itemid=67), Vision d'un éducateur spécialisé, le jeu au travail – le journal du petit peuple, consulté le 4 octobre 2008

## 6. Bibliographie

**BLANCHET**, Alain et **GOTMANN** , Anne, *L'enquête et ses méthodes*, l'entretien, 2<sup>ème</sup> édition refondue, ARMAND COLIN, 2007

**BROUGERE**, Gilles, *Jeu et éducation*, L'Harmattan, 1995

**BROUGERE**, Gilles, *Jouer/Apprendre*, Ed. ECONOMICA, 2005

**CAILLOIS**, Roger, *Les jeux et les hommes*, Editions Gallimard, 1967

**CHAUVIER**, Stéphane, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, Librairie Philosophique J. VRIN, 2007

**CHEBAUX**, Françoise, *La question du sujet entre Alain Touraine et Françoise Dolto*, *Archéologie de l'acte éducatif*, L'Harmattan, 1999, p.143

**HENRIOT**, Jacques, *Sous couleur de jouer*, Librairie José Corti, 1989

**HUIZINGA**, Johan, *Homo ludens*, essai sur la fonction sociale du jeu, Editions Gallimard, 1951

**KAUFMANN**, Jean-Claude, *L'enquête et ses méthodes*, l'entretien compréhensif, 2<sup>ème</sup> édition refondue, ARMAND COLIN, Paris, 2007

**ROUZEL**, Joseph, *L'acte éducatif*, Clinique de l'éducation spécialisée, Editions érès, 2007

**ROUZEL**, Joseph, *Le travail d'éducateur spécialisé*, DUNOD, Paris, 1997

**VAN DER MAREN**, Jean-Marie, *Méthodes de recherche pour l'éducation*, De Boeck, 1996

**WINNICOTT**, D.W, *Jeu et réalité*, Editions Gallimard, 1975, pour la traduction française



## 7. Sitographie

Etymologie du mot jeu, <http://www.culture.gouv.fr/culture/dglf/francais-aime/Mini-sites/%e9tymologie.htm>, consulté le 26 août 2008

Définition du métier d'éducateur de l'Association Internationale des éducateurs de jeunes inadaptés, définition adoptée par le Conseil de l'Europe suivant les directives réglementaires relatives aux diplômes d'Enseignement Supérieur, [http://www.hefts.ch/formbase/educ\\_sociale.jsp](http://www.hefts.ch/formbase/educ_sociale.jsp), consulté le 1er octobre 2008

Vision d'un éducateur spécialisé, le jeu au travail – le journal du petit peuple, [http://www.petitpeuple.fr/Accueil/index.php?option=com\\_content&task=view&id=73&Itemid=67](http://www.petitpeuple.fr/Accueil/index.php?option=com_content&task=view&id=73&Itemid=67), consulté le 4 octobre 2008

L'acte éducatif, ROUZEL, Joseph, <http://www.psychasoc.com/Textes/L-acte-educatif> consulté le 25 septembre 2008