

enfantOYS

experts du jouet depuis 30 ans
... Pour vous, c'est quoi le Jeu

Quels mots pour le Jeu ?

Enfantoys essaye de cerner le Jeu et plus particulièrement celui des enfants, en disant que tout n'est pas jeu : dormir n'est pas jouer, lire n'est pas jouer, faire du sport n'est pas jouer, regarder la télé non plus, dessiner pas souvent. Mais alors...

C'est à vous. Si vous deviez choisir des mots pour parler du jeu, lesquels choisiriez-vous ?



Sentir . imaginer . gagner . parier . apprendre . liberté . toucher . deviner . challenge . partage . fantaisie . symbolique . fun . joie . pas sérieux . exprimer . ensemble . grandir . rire . règle . divertissement . faire-semblant . hasard . stratégie . bouger . attention . sensoriel . activité . comprendre . détente . rencontre . fête . vivre

Chacun de ces mots exprime une facette du JEU et, convenez-en, tous seraient bien à leur place dans une définition.

Les mots que vous avez choisis et l'ordre dans lequel vous les avez rangés, reflètent votre idée du

jeu. Ils disent à quoi sert le Jeu pour vous et quelle est la définition dont vous vous sentez la plus proche, question de tempérament, de culture familiale, de profession ou de théorie du jeu

! Alors que pensez-vous du jeu ?



1 - Vous avez choisi : attention - comprendre - imaginer - joie - toucher - grandir

Vous faites partie de ceux qui voient dans le jeu un support de développement de l'enfant et qui mettent en premier tout ce que le jeu permet de comprendre. Brian Sutton - Smith*, ce très grand penseur du jeu, dirait de vous que vous voyez le jeu à travers le prisme du progrès tout en considérant que les animaux et les enfants, mais pas les adultes, se développent à travers le jeu. **C'est pas faux! Enfants dit volontiers que tout jeu est éducatif.**

2 - Vous avez choisi : parier - deviner - hasard - divertissement

Vous faites partie de ceux qui voient dans le jeu une expression du destin et qui aiment par dessus tout les jeux de hasard. B.Sutton-Smith dirait que vous croyez à la chance, au destin et à votre destin, que vous adorez le frisson du lanceur de dés. Votre définition du jeu est la plus ancienne, antique même. Elle correspond à celle qui était en cours au moment où la démarcation entre jeu et travail n'était pas très tranchée, avant le 19e siècle et les débuts de l'ère industrielle, contrairement à aujourd'hui où le travail est très valorisé au détriment d'occupations dites frivoles ou improductives. **Bien vu !**



3 - Vous préférez : ensemble - règle - gagner - challenge

Vous êtes de ceux qui voient dans le jeu un temps de challenge, de compétition, de lutte organisée par une règle, les amateurs des jeux sportifs en somme : B.Sutton-Smith dirait que vous voyez le jeu comme une forme d'exercice collectif du pouvoir et de la domination. **Pas faux non plus !**

4 - Vous allez vers partage - échange - ensemble - divertissement - joie

Vous aimez, dans le jeu, l'expression d'un plaisir collectif et de renforcement d'une identité collective. Le jeu à plusieurs vous passionne, vous êtes peut-être amateurs de fêtes, de carnivals

ou de jeux de rôles. B.Sutton-Smith dirait que, à travers certains jeux traditionnels, vous cultivez une forme d'humanisme. **Encore bien vu !**

5 - Vous gardez plutôt imaginer - liberté - fantaisie - symbolique ...

Vous voyez dans le jeu l'expression de la liberté, de l'imagination, de la créativité et de l'innovation: B.Sutton-Smith dirait que vous avez l'approche la plus moderne du jeu qui a moins de 200 ans. **Vraiment pas faux du tout !**

6 - Vous préférez fête - fantaisie - pas sérieux - divertissement - rire - joie - fun

Vous voyez dans le jeu un délasserment, une détente, un bon moment, un agréable passe-temps : B.Sutton-Smith dirait que vous êtes dans une "une attitude ludique", c'est à dire un regard particulier posé sur le monde, un état d'esprit. **Exact !**

7 - Vous restez sur se défouler, rêver - ailleurs

Vous voyez dans le jeu une activité fantasmagique qui permet la réduction des tensions nées de l'impossibilité de réaliser ses désirs. **Sans doute !**

A cette série de mots on pourrait ajouter, comme le fait encore Sutton-Smith, diversité, variabilité, flexibilité pour exprimer le nombre et la variété des situations de jeu ainsi que leur évolution dans le temps. 7 interprétations différentes et la liste n'est sans doute pas close. A vous de trouver la suite !



** Brian Sutton-Smith, penseur néo-zélandais, 1924-2015, auteur de très nombreux ouvrages sur le jeu. Parmi eux les très renommés "The ambiguity of Play" -1997 et "Toys as culture" - 1986.*

Les mots du Jeu pour Enfants ?



Pour Enfants qui s'intéresse plus précisément aux jouets, supports des jeux, les mots les plus significatifs sont : **activité - libre - gratuite - fictive.**

On les retrouve dans la définition donnée par un autre maître, Johan Huizinga* en 1938 dans son fameux ouvrage "Homo Ludens, essai sur la fonction sociale du jeu".

Il écrit : Le jeu est une "Action libre sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable d'absorber totalement le joueur. Une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité, qui s'accomplit dans un temps et dans un espace expressément circonscrits... »



Action, Activité ces sont les mots qui arrivent en premier car Enfants met au coeur du jeu la relation physique et sensorielle avec les objets.

Liberté, de faire, d'essayer, de tenter. Liberté d'être un autre. Ce mot résonne avec la notion de flexibilité des auteurs anglophones quand ils parlent du jeu (flexibility).

Gratuité qui signifie que l'on a la possibilité de prendre des risques sans crainte de l'échec ou de la sanction, ce qui favorise l'expérience, les tentatives, l'imagination et encourage la créativité.

Gratuité va avec la notion d'inutilité ou de superflu que l'on trouve outre-Atlantique (redundancy) au sujet du jeu.

Pour Enfants le 4e mot est **Fictif, faire comme si, faire semblant**. Enfants précise, en outre, que l'activité doit être perçue comme fictive par tous, les enfants qui jouent mais aussi les adultes qui les accompagnent et qui oublient souvent l'aspect fictif du jeu.



John Huizinga, historien néerlandais, 1872 -1945 qui a inspiré des générations de théoriciens du jeu avec son ouvrage **Homo Ludens, Essai sur la fonction sociale du Jeu, 1938.**