



DIDIER OUELLET

Introduction

DU BERCEAU DE NOS CIVILISATIONS à notre ère, de la naissance à la vieillesse, nous jouons. Sans frontière de langue, de culture et d'âge, l'espace d'un instant, le jeu nous rapproche. On rit, réfléchit, partage et on apprend en jouant. Trêve reconnue pour s'évader des obligations d'adulte, activité naturelle pour s'exprimer comme enfant, le jeu offre des ressemblances psychologiques indéniables sur tous les continents. Ce langage universel pose la toile de fond présentée dans ce livre.

Aujourd'hui, à travers le vaste choix d'objets ludiques, comment choisir le bon jouet ou jeu? Comment repérer le jouet pour bébé qui ne jouera pas à la place de l'enfant et éviter celui dont il aura vite fait le tour? Comment sélectionner les jeux adaptés aux compétences du joueur enfant, adolescent ou adulte? Comment reconnaître les jeux et jouets qui invitent à jouer pleinement et ceux qui incitent à prolonger l'exploration et l'expérimentation? Comment par la suite, nommer avec rigueur et simplicité, et mettre en relation les types de jeux avec les habiletés ou compétences de la personne? Comment ranger, classer, classifier, animer et

aménager une collection de jeux et de jouets, dans un tout cohérent qui s'appuie à la fois sur la psychologie du développement et la bibliothéconomie? Tous les chapitres de cet ouvrage sont guidés, entre autres, par ces questions et invitent le lecteur à s'approprier le Système ESAR et ses diverses applications.

En d'autres termes, ce manuel traite de la portée psychologique et ludique des jeux et des jouets. Dédié à l'analyse du matériel de jeu et à sa classification, il étudie l'objet ludique, en relation avec le jeu qu'il rend possible et en fonction des aspects du développement. Les jouets et les jeux trop souvent associés uniquement à la petite enfance sont présentés ici dans une chronologie qui inclut avec logique, la petite enfance, les adolescents, les adultes et les aînés.

Les intervenants qui travaillent avec le support ludique et qui sont soucieux d'offrir du matériel adapté trouveront un outil fonctionnel d'observation et d'analyse qui respecte celui qui joue. Les lecteurs à la recherche d'une classification et d'un cadre pour l'aménagement des espaces ludiques découvriront dans ce guide, tantôt psychologique, tantôt documentaire, tous les aspects méthodologiques pour l'appliquer dans une structure.

Ce livre s'adresse aux professionnels du jeu, ludothécaires, animateurs de jeux, éducateurs de jeunes enfants, animateurs de loisirs périscolaires, concepteurs, bibliothécaires, ergothérapeutes, psychologues, thérapeutes, orthophonistes, logopèdes, etc., et à de nombreux parents. Il peut également être un ouvrage de référence pour les formateurs, les professeurs et les chercheurs. Ceux et celles qui utilisent déjà ce Système percevront les compléments aux éditions précédentes; les nouveaux lecteurs qui le découvrent verront un instrument de travail pratique et un levier pour comprendre et analyser le jeu et aménager des espaces dans cet esprit.

Utilisé, reconnu et validé internationalement, le Système ESAR a su se démarquer. Ce modèle scientifique, à la fois simple et complet, s'est imposé par la qualité de ses bases théoriques, par son caractère objectif, dépourvu de connotation culturelle et par ses applications concrètes. Les personnes qui l'ont adopté en Amérique du Nord, en Amérique du Sud, en passant par l'Europe, l'Afrique, l'Asie et le Moyen-Orient, utilisent ce langage qui s'appuie sur les compétences du joueur.

Pour démarrer une lecture du bon pied, il est souvent judicieux d'avoir une vue d'ensemble de ce que l'on s'apprête à lire. Parcourez ce manuel «à sauts et gambades» selon l'expression de Montaigne, pour en faire une lecture qui répond à vos besoins et à vos intérêts. Un repérage de certains concepts ou chapitres est souvent le point de départ de plusieurs lecteurs. Par ailleurs, une lecture continue, de l'introduction jusqu'au dernier chapitre, vous permettra de comprendre la structure classificatoire, ses contenus psychologiques et de saisir la méthodologie et ses applications.



Les forces du Système ESAR

ESAR prend en compte tous les jouets, les jeux et les accessoires ludiques

Ce modèle rassemble tous les objets ludiques, les jouets, les jeux, les jeux scolaires, les jeux pédagogiques ou didactiques, les accessoires de jeu, les supports ludiques, les livres jouets, les livres servant au jeu en version papier ou électronique, les jeux virtuels, les jeux vidéo ou numériques. De plus, les jouets de fabrication artisanale ou les accessoires ludiques fabriqués à partir d'objets d'utilité courante peuvent aussi s'analyser selon cette classification.

Toutefois, sont exclus, les livres en général et les CD de musique puisqu'ils sont répertoriés dans les systèmes de classification documentaire, traités en bibliothèque. En ce sens, ESAR est un complément aux classifications utilisées dans le domaine de la bibliothéconomie.

ESAR permet l'analyse psychologique et la classification

Ce Système est conçu pour dégager la valeur du jeu, du jouet et du matériel ludique qui l'accompagne. Il permet dans un premier temps d'observer, ensuite d'analyser, et enfin de classer, de classifier et d'indexer ou cataloguer tous les types de jeux d'une collection d'objets ludiques pour tous les âges. Il décrit ainsi le portrait psychologique de l'objet à l'aide de mots-clés organisés dans une structure classificatoire.

Cette classification permet de témoigner de ce que le jeu peut induire, en termes de compétences ou d'habiletés et d'en dégager sa portée ludique et psychologique. Certes, les enfants ne viendront pas demander un jeu qui développe la mémoire, la latéralité ou les relations spatiales. Par contre, les intervenants dont les professionnels du jeu sont désireux de connaître ces nuances quand vient le moment de choisir, de proposer, de conseiller ou d'expliquer un jeu, et ce, en s'appuyant sur un lexique adapté ou spécialisé. En ce sens, ESAR est un manuel de psychologie appliquée au jeu pour accompagner les professionnels dans leur réflexion sur l'objet ludique.

ESAR facilite le rangement du matériel ludique

L'acronyme E.S.A.R. est composé de la première lettre de chacune des quatre catégories principales de la facette A du Système qui précisent les étapes essentielles du développement et les types de jeux correspondants : E pour Jeu d'Exercice; S pour Jeu Symbolique; A pour Jeu d'Assemblage et R pour Jeu de Règles.

Exercice

Symbolique

Assemblage

Règles

ESAR grâce à sa facette A, permet dans un premier temps, le classement concret du matériel ludique et la localisation rapide des objets sur les rayonnages d'une ludothèque*, médiathèque, matériathèque, maison des jeux, etc. Les usagers peuvent au premier coup d'œil comprendre l'organisation des lieux et son classement au premier niveau. Le matériel ludique est regroupé physiquement sur les rayonnages selon les types de jeux précis.

ESAR soutient l'organisation, l'animation et l'aménagement d'une collection de jouets et de jeux

Les structures qui adoptent ce Système transposent cette approche dans l'animation et l'aménagement des espaces en prenant leurs appuis sur les catégories ESAR et sur les compétences des joueurs. Tantôt dans le respect du jeu libre, tantôt à l'intérieur d'expériences d'apprentissages structurées, l'organisation, l'animation et l'aménagement contribuent à maintenir une cohésion éducative.

Dans ces structures, on trouve des espaces réservés aux catégories : Jeu d'Exercice, Jeu Symbolique, Jeu d'Assemblage et Jeu de Règles. Également, les malles de jeux thématiques et les animations ludiques lors de fêtes de quartiers, de villages, d'écoles, à l'occasion de la journée mondiale du jeu, etc., peuvent être pensées en tenant compte des catégories ESAR et de sa philosophie.

Les bases psychologiques, documentaires et organisationnelles du Système ESAR

Un croisement inédit de la psychologie et de la bibliothéconomie

Ce modèle tient son originalité du rapprochement d'une part, de la psychologie, en s'appuyant notamment sur la structure de la pensée et du développement de la personne et d'autre part, du domaine des sciences documentaires et de la rigueur technique empruntée aux méthodes classiques d'indexation et de classification.

Les essais de classification ou de classement de matériel ludique élaborés sans cadre de référence précis donnent lieu à des regroupements utilitaires dont plusieurs s'avèrent trop souvent arbitraires. Pour réduire cette part de subjectivité, le Système ESAR analyse les objets de jeu en ayant comme supports diverses approches théoriques dans le domaine de la psychologie, et propose également une organisation méthodique d'articulation de ses contenus et un protocole.

Ce Système est constitué d'un ensemble de concepts, appelés descripteurs, réunis en six facettes, le tout présenté dans un tableau synthèse, à la fin de cet ouvrage. Le terme facette, emprunté aux théories des techniques documentaires de S. Ranganathan, donne la possibilité de présenter conjointement plusieurs aspects d'une même réalité. Chacun des aspects du développement constitue une facette particulière permettant d'observer le jeu sous plusieurs angles.

* Ludothèque vient du latin *ludus* qui veut dire jeu et *theke* lieu de dépôt, en grec.

L'analyste pourra considérer simultanément et de façon cohérente plusieurs perspectives du savoir-jouer. Le tout est agencé de manière à ce que les nombreux croisements auxquels ils peuvent donner lieu puissent s'effectuer grâce au cadre documentaire ou schéma de classification.

Ces facettes départagent les types de jeux, procédés ou mécanismes ludiques fondamentaux et permettent de mettre en évidence et en relation les habiletés intellectuelles, motrices ou fonctionnelles, sociales, langagières et affectives. Elles sont constituées d'une suite de concepts psychopédagogiques connus, définis, justifiés et distribués de façon inédite. Tous ces mots-clés ont en arrière-scène théorique de nombreuses recherches portant sur le développement de la personne. Ces concepts à l'intérieur des facettes, se déclinent en descripteurs principaux et secondaires et couvrent l'ensemble des étapes ludiques ou paliers du développement.

Une analyse du jeu sous plusieurs angles du développement

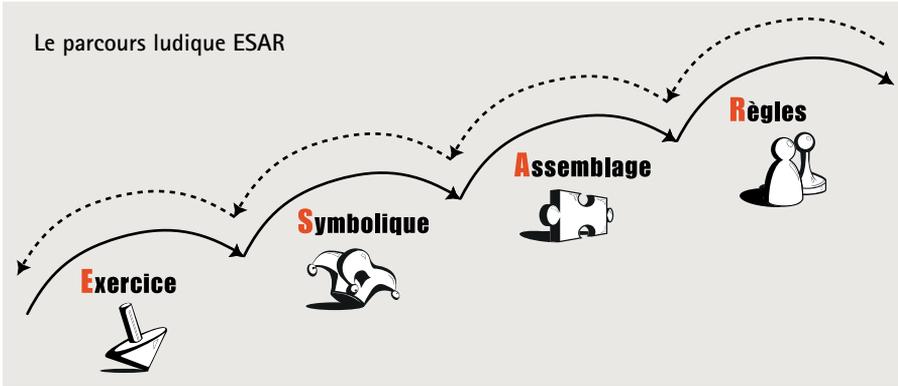
Ce Système est inspiré de différentes disciplines, dont notamment celles de la psychologie cognitive et épistémologique de Jean Piaget. L'approche de Piaget a été retenue pour servir de socle théorique principal et définir le jeu sous l'angle des réalités psychologiques.

ESAR a aussi intégré les contenus des travaux de grands chercheurs et de nombreux auteurs cités en références bibliographiques. Ces chercheurs servent d'appuis à l'ensemble de la taxonomie, pour soutenir la définition des descripteurs et leur explication à l'intérieur des facettes. Tous les travaux de recherches décrits dans cet ouvrage prennent en compte le joueur, ses comportements ludiques et ses intérêts. ESAR offre un vocabulaire adapté aux besoins d'une analyse psychopédagogique et apte à traduire une approche interdisciplinaire.

Ce Système suit un ordre successif d'apparition des compétences. Pour bien comprendre un objet de jeu, il faut pouvoir le situer au bon moment dans le parcours ludique. Cette philosophie particulière intrinsèque à ce modèle d'analyse justifie la grande part accordée à la description des composantes du développement de l'enfance à l'âge adulte, et constitue sa force, en la distinguant des approches moins rigoureuses.

La typologie ESAR présente le développement sous forme de modèle en escalier qui repose sur des stades successifs ou paliers de développement psychologique que le joueur franchit progressivement de façon linéaire et cumulative. À tout moment, celui qui joue peut réutiliser les compétences antérieures déjà acquises en même temps qu'il progresse vers de nouvelles habiletés. Dans un tel contexte, les retours en arrière dans ce parcours ludique sont certes toujours possibles pour tous les joueurs et à tous les âges. Par contre, les pas en avant ne sont envisageables que lorsque la maturité psychologique nécessaire est acquise.

Les équipes qui adoptent le Système ESAR optent ainsi pour une vision ludique porteuse d'un fil conducteur appelé : le parcours ludique.



Les six facettes du Système sont identifiées par les lettres A à F, où chacune des composantes psychopédagogiques de la classification est détaillée afin de bien situer tous les concepts retenus et de les relier à l'ensemble des approches théoriques auxquelles ils appartiennent :

- A** Types de jeux
- B** Habiletés cognitives
- C** Habiletés fonctionnelles et motrices
- D** Types d'activités sociales
- E** Habiletés langagières
- F** Conduites affectives

La première facette identifie les types de jeux tels qu'ils se succèdent au cours du développement de la personne et tels qu'ils sont mis en évidence par les recherches de Jean Piaget et de son équipe. La deuxième facette situe le jeu par rapport aux habiletés cognitives qu'il suppose. Elle décrit les étapes et les caractéristiques du développement cognitif à partir des stades identifiés par Piaget : stade sensori-moteur, stade représentatif, stade intuitif, stade opératoire concret et stade opératoire formel. D'autres aspects fondamentaux vont se greffer à cette dynamique piagétienne dans la troisième facette du Système. Ainsi, la description des répertoires d'habiletés fonctionnelles et motrices mises en action dans toute activité de jeu est inspirée et adaptée de l'approche descriptive de A.W. Staats. La quatrième facette décrit divers niveaux de comportements sociaux présents dans le jeu, du plus individuel au plus socialisé. Les concepts retenus dans la composition de cette facette sont extraits et adaptés de travaux de W. Parten reconnus dans ce domaine. La cinquième facette décline les habiletés langagières et s'appuie également sur la recherche de A. W. Staats. La sixième facette décrit les conduites affectives en se basant sur l'échelle de E. Erikson.

La présente publication reste fidèle notamment à l'approche piagétienne qu'elle défend depuis le départ, puisque les catégories ludiques et cognitives utilisées demeurent en conformité avec les travaux de recherches plus récents (Bodrova, É.; Bodrova J.L.; Bouchard, C.; Fréchette, N.; Flavell, J.). En effet, sans toutefois remettre en cause l'ordre d'apparition des compétences cognitives décrites par Piaget, des chercheurs dont Bodrova et Flavell tendent à démon-

trer une plus grande précocité d'acquisition. Les emboîtements hiérarchiques des stades demeurent inchangés et l'ordre de succession des différents stades est toujours le même chez tous les enfants. Chaque nouveau stade correspond à un palier d'équilibre qui intègre les acquis des stades antérieurs. L'héritage de Piaget nous aura permis de souligner le fait que les enfants ne sont pas de simples vases dans lesquels on verse de l'information. Cette théorie fondamentale permet d'insister sur le fait que les aptitudes au raisonnement s'appuient sur les habiletés antérieures, peu importe l'âge.

Le présent ouvrage confirme donc ses appuis psychologiques, en respecte les orientations et maintient également pour l'ensemble des facettes, les assises théoriques et scientifiques qui font la force du Système ESAR.

Une terminologie reconnue, unifiée dans un ensemble cohérent

Il est fondamental de donner une même signification aux multiples contenus psychologiques qui composent la structure de la méthodologie d'analyse. Donner une même définition à chaque mot-clé est indispensable à toute équipe d'analystes de jeux, quel que soit le matériel ludique à soumettre à l'analyse. Pour cette raison, les descripteurs utilisés dans la classification sont clairement définis, ils offrent des exemples concrets et sont suivis d'explications sur leur portée psychologique. Le tout est intégré à la structure classificatoire elle-même afin de faciliter l'uniformité du langage utilisé par ceux et celles qui auront à procéder à l'analyse du matériel de jeux ou de jouets.

Dans cet esprit, les terminologies ESAR et de Piaget retiennent, pour toutes les catégories, le mot « jeu » plus inclusif, qui englobe à la fois les jouets, le matériel ludique et les accessoires ludiques. Le mot « jeu » devient ainsi le premier mot servant à désigner tous les supports ludiques qui peuvent être contenus dans l'un ou l'autre des types de jeux, pourvu qu'ils soient du matériel ludique servant au jeu ou à l'activité ludique.

Ainsi les personnes qui ont adopté cette classification utilisent un langage commun, fondé sur des réalités concrètes et sur les compétences et les habiletés du joueur. Ce langage offre une possibilité d'échanger des renseignements cohérents, pratiques et scientifiques par le biais d'une méthodologie documentaire et d'un résumé psychologique. Parce qu'elle se réfère à des données rigoureuses et reconnues, cette méthode intéresse les professionnels du jeu à la recherche d'un outil de travail sérieux. Ils l'apprécient également pour son application concrète au cœur même de la vie par exemple, d'une ludothèque, matériathèque, médiathèque, crèche, classe maternelle, maison des jeux, centre de la petite enfance ou centre de loisirs pour jeunes ou aînés, etc.

L'expérience accumulée, auprès de plusieurs centaines d'étudiants, de stagiaires et auprès de groupes de ludothécaires dans leur milieu, démontre bien l'intérêt manifesté par les équipes qui prennent plaisir à l'analyse et à la réflexion psychologique autour de l'objet-jouet. D'autres trouveront dans cet ouvrage, un argumentaire fiable, appuyé de recherches, pour défendre l'importance et la valeur du jeu.

Une méthode scientifique et objective

Cette méthode d'analyse s'appuie avant tout sur la réalité même de l'objet de jeu tel qu'il est conçu et en fonction des objectifs les plus prévisibles ou tels que proposés par les concepteurs et les fabricants. En prenant appui sur la psychologie du développement, présentée dans ce manuel, tout en se laissant guider par de multiples expériences concrètes d'observations, l'analyste est amené à se distancier de sa propre perception, pour analyser objectivement le jeu. Pendant que le cycliste en promenade évalue l'inclinaison de la pente, le géographe constate les accidents de terrain. Chacun voit la même chose, mais d'une façon différente. Pour contrer ces différences de points de vue subjectifs, ESAR centre le regard de l'analyste sur l'objet ludique en suivant un protocole.

Ce protocole permet d'examiner le jeu, hors contexte, et sans devoir tenir compte des nombreuses autres possibilités d'utilisations fortuites et souvent imprévisibles puisque tout objet peut être détourné de sa fonction initiale dans certains contextes particuliers. Ainsi, une cuillère de bois et son chaudron dont l'utilité principale est d'être fabriqués pour cuisiner, pourraient, par exemple, devenir pour un enfant, ses instruments de musique. L'analyse hors contexte ne prend donc en considération que la réalité de l'objet, les buts pour lesquels il a été fabriqué. Une telle méthode permet d'analyser de façon objective les productions commerciales ou autres, qu'elles soient considérées ou non comme valables au premier regard, afin de mettre en lumière des nuances ou des détails qui autrement passeraient inaperçus.

La méthode comporte aussi une partie d'analyse régie par des règles précises empruntées aux sciences documentaires afin de consigner les données les plus significatives et d'assurer à la banque de descripteurs retenus, sa cohérence psychologique.

Le Système ESAR, revu et augmenté

Sur la base des diverses applications, cet instrument de travail a été revu pour répondre aux besoins des utilisateurs. Tous les contenus ont été reconsidérés; certains ont été retirés, d'autres ont été modifiés ou se sont ajoutés, mais toujours en restant fidèles à la démarche de base et aux publications précédentes.

C'est sur le partage des réflexions, lors des nombreuses séances de formation dispensées ces dernières années, sur divers continents, que repose l'enrichissement de cette publication. De plus, nous avons tenu compte de plusieurs questions, commentaires et suggestions des utilisateurs, par le biais du site Internet www.systeme-esar.org créé en 2009 et consulté chaque mois par des milliers d'internautes.

Cette nouvelle publication intègre maintenant l'ensemble des facettes du Système qui faisait auparavant l'objet de deux livres. En effet, suite à l'étude de Denise Garon, deux recherches universitaires, celle de Rolande Filion portant sur les habiletés langagières, suivie de la recherche de Manon Doucet, sur les condui-

tes affectives, ajoutaient deux facettes à la typologie ESAR, selon les mêmes protocoles de recherche, d'analyse et les mêmes principes d'organisation que pour les quatre premières facettes. Ces recherches ont été publiées en 1993, dans le livre: *Le langage et l'affectivité à travers l'analyse des objets de jeu* (Filion, R.; Doucet, M.). Ce présent ouvrage regroupe maintenant les travaux publiés en 1993 et en 2002, ces deux éditions étant épuisées.

L'étude de recherches récentes, notamment en psychologie, est venue bonifier les facettes, dans le but de faire évoluer le Système tout en restant au plus près des assises théoriques et méthodologiques. Dans un esprit de cohérence, certaines définitions de la classification ont été uniformisées entre elles. Les exemples de jeux et de jouets ont été revus et actualisés mais certains jeux classiques ou très connus sont parfois demeurés dans l'énumération. Certains noms de descripteurs principaux et de sous-descripteurs ont été légèrement modifiés pour mieux cerner le sens donné au concept défini. Également, la facette sur les types de jeux s'est vue retrancher quelques descripteurs aux niveaux des jeux d'Assemblage. Quelques-uns ont été ajoutés aux facettes des habiletés langagières et des conduites affectives. Ces précisions sont mentionnées dans chacun des chapitres concernés. Le contenu du livre a été réorganisé de façon à en faciliter l'utilisation pratique. Cette introduction présente les éléments qui constituent l'infrastructure du modèle.

Chapitres 1 à 6

Les chapitres 1 à 6 portant sur les types de jeux et cinq axes de développement de la personne présentent les descripteurs, les exemples et la synthèse explicative des dimensions psychologiques des compétences du joueur. Ces chapitres intègrent des explications qui constituent autant de compléments utiles à la démarche d'analyse et de compréhension. Ces contenus ont été révisés en fonction des données en psychologie et en tenant compte de l'expérience accumulée au cours des dernières années.

Pour une facilité de repérage et de consultation du manuel, les six premiers chapitres correspondent aux six facettes du Système. Le premier chapitre introduit les contenus psychologiques de la première facette ou facette A - Types de jeux - qui sert au rangement, à la classification du matériel et constitue la base du modèle. Le second chapitre correspond à la deuxième facette ou facette B, et explique les conduites cognitives. Suivant cette même logique, les habiletés fonctionnelles et motrices sont présentées en facette C, au chapitre 3. Les types d'activités sociales en facette D, sont déclinés au quatrième chapitre, les habiletés langagières, facette E, au cinquième chapitre et enfin les conduites affectives de la facette F constituent le sixième chapitre.

Chapitre 7

Le septième chapitre explique la démarche à suivre pour effectuer une analyse psychologique. Il expose les lignes directrices permettant de classer et d'analyser un objet de jeu sous différents niveaux d'analyse.

Chapitre 8

Le huitième chapitre donne un exemple de notice de jeu et conduit le lecteur à voir plus spécifiquement, selon six critères, l'analyse de la qualité et des particularités du matériel ludique. Ce chapitre propose des pistes permettant d'observer et de jeter un regard lucide, sur la matérialité des objets ludiques.

Chapitre 9

Enfin, le neuvième chapitre rappelle les principales formes d'organisation, d'animation et d'aménagement d'une collection de matériel de jeu. L'aménagement des espaces est décrit en étroite relation avec les bases essentielles des catégories ESAR. Cette réflexion nous mènera vers un exemple d'une biblio-ludothèque où livres et jeux se côtoient dans un même espace.

Conclusion

Finalement, on trouve en conclusion, les différents pays à travers le monde où ESAR s'est implanté. Une bibliographie complète des ouvrages en appui est référencée.

Des couleurs pour chacun des chapitres permettent un repérage rapide. Des encadrés attirent l'attention du lecteur sur des contenus spécifiques.

Annexes

L'annexe 1 présente un exemple de notice de jeu. L'annexe 2 regroupe, en un tableau synthèse, les définitions des concepts principaux du Système ESAR. L'annexe 3 présente les descripteurs psychopédagogiques des six facettes du Système ESAR, édition 2015, avec leurs indices de classification. Toutes les composantes de la classification présentées dans les annexes 2 et 3 sont détaillées dans les six premiers chapitres. Ces tableaux sont situés aux dernières pages de cette publication, pour en faciliter la consultation et le repérage rapide.

Les personnes déjà familiarisées avec la version de 1993, celle en espagnol publiée en 1996 et celle en 2002 pourront très facilement intégrer les changements du présent ouvrage, à l'aide d'une table de conversion des indices de classification 1993-2002-2015 présentée à la fin des premier, cinquième et sixième chapitres. Les nouveaux utilisateurs n'ont pas à tenir compte de ces changements pour appliquer la classification dans son intégralité.

Enfin, cette introduction aura mis en évidence, l'originalité et les points forts de ce modèle, en révélant ses fondements, qui seront développés à l'intérieur de chaque chapitre.