

Gilles Brougère Entrée n°19 « Jeu et éducation » dans P. Rayou, A. van Zanten (dir.), *Les 100 mots de l'éducation*, Que sais-je ?, Paris, PUF, 2011, 3<sup>e</sup> édition mise à jour, 2018, pp 29-30

De façon récurrente depuis le XIX<sup>e</sup> siècle et le mouvement romantique qui rend possible cette association, le jeu a été pensé comme ayant une valeur éducative<sup>1</sup>. Du jeu éducatif au jeu sérieux, il apparaît comme un support d'apprentissage, sans lever l'ambiguïté fondamentale entre deux visions, celle qui considère le jeu comme intrinsèquement éducatif et celle qui invite à transformer les jeux pour les rendre sérieux et éducatifs. Le jeu est alors un hybride entre loisir et éducation.

Aucune preuve ne peut être donnée, à ce degré de généralité, de la valeur éducative du jeu qui relève plutôt de la pétition de principe et qui entrecroise sans les séparer différentes idées : le jeu permet de motiver l'apprenant (ce qui relèverait de la traditionnelle ruse), il s'accompagne, comme toute autre activité, d'apprentissages dits informels, le jeu est la métaphore et une des techniques d'une pédagogie active qui s'appuie sur l'initiative et l'activité de l'élève.

On peut, au-delà, chercher dans les caractéristiques du jeu des points d'appui pour concevoir sa valeur éducative : activité de second degré, distance réflexive sur le réel, importance de la décision dont il favoriserait la maîtrise, présence de l'incertitude qu'il permettrait d'appivoiser<sup>2</sup>. Mais le jeu est avant tout une activité frivole, minimisant les conséquences des actes, et en cela il risque toujours de disparaître sous le poids du sérieux. Hors de la reconnaissance d'apprentissages fortuits dans des situations de loisir, toute pédagogisation du jeu prend le risque de détruire le ludique au profit du sérieux éducatif.

---

<sup>1</sup> Gilles Brougère, *Jeu et éducation*, Paris, L'Harmattan, 1995

<sup>2</sup> Gilles Brougère, *Jouer/Apprendre*, Paris, Economica, 2005