

# Sommaire

Hommage	2
Sommaire	3
Que faut-il entendre par jeux d'intérieur ?	4
Profil de chaque fiche	5
Un usage éclairé des fiches	8
Les six pictogrammes de la fiche	11
Deux pictogrammes à part	16
Le jeu et ses rôles	18
Questions-réponses sur les jeux	21
Faites votre choix !	26
Petite bibliographie commentée	32



# Que faut-il entendre par jeux d'intérieur ?

Il s'agit avant tout, on l'a deviné, de jeux qui peuvent être pratiqués en salle, à l'intérieur des bâtiments, en dehors du milieu naturel (ce qui serait exclu pour de nombreux jeux sportifs, notamment pour les jeux de pleine nature).

Cependant, ces jeux dits « d'intérieur » sont foisonnants et l'on ne peut les retenir dans ce fichier qu'en nombre restreint. Comment les avons-nous choisis ? Quels principes suivre ?

- **Ne pas retenir les jeux à trop forte orientation « cognitive »** : nous n'avons pas sélectionné d'activités qui faisaient essentiellement appel aux connaissances et à la mémoire. Il fallait éviter les jeux de « pure connaissance » (de type scolaire ou radiophonique) au profit de jeux favorisant l'échange, la mise en scène et les comportements de réaction à l'égard des autres.

Cette mise en scène porte l'accent sur l'émotion de l'interaction et du tac au tac. Le joueur apprend à tenir son rôle dans un système de communication, dans une chaîne d'interactions.

- **Choisir des jeux qui accordent une place au corps, à la conduite motrice.** Dans tous les jeux retenus, les conduites motrices sont sollicitées de façon plus ou moins prononcée. On y fait appel aux sensations kinesthésiques, aux postures, à des déplacements multiples, à des gestes rythmés.

- **Accorder une place à l'imaginaire, aux conduites d'expression corporelle.** Il fallait éviter de proposer exclusivement des jeux compétitifs à réussite fonctionnelle de type verbal ou physique. Aussi a-t-on laissé une place aux jeux qui valorisent l'expression corporelle de type symbolique comme dans le mime individuel ou collectif (en dehors de toute idée de compétition).

- **Choisir des jeux offrant une palette très diversifiée de structures relationnelles.** Il semble important de

varier les réseaux de relation à l'intérieur desquels les joueurs interagissent. L'enfant apprend ainsi différentes formes d'échange et de multiples façons de communiquer, à l'intérieur des réseaux de duels d'équipes, de chacun pour

soi, de un contre tous, d'une équipe contre les autres... La multiplicité des expériences favorise ainsi une sociabilité ouverte qui fait prendre conscience des nombreuses ressources de la communication.

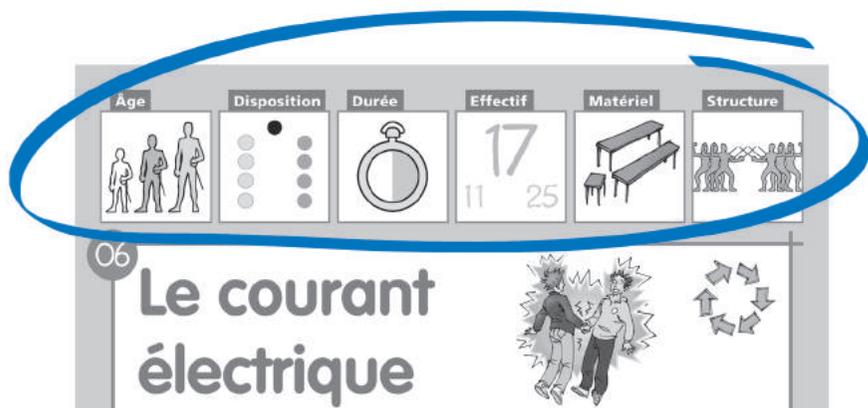
Ces jeux sont bien entendu prévus pour être pratiqués « à l'intérieur », en salle, mais beaucoup d'entre eux sont aussi adaptés « à l'extérieur », sur la pelouse d'un jardin, dans une cour d'école ou dans la clairière d'un sous-bois.



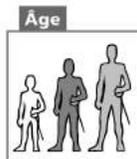
# Profil de chaque fiche

## 1. Le bandeau

(illustré ici par l'exemple du « courant électrique »)

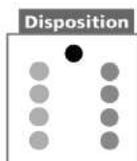


Les six pictogrammes du bandeau ont pour objectif d'offrir en quelques secondes les **informations concrètes essentielles** à l'animateur qui recherche un jeu adapté à son groupe et à son contexte d'intervention.



Tranche d'âge la plus propice

Ici, le grisé foncé indique que ce sont les Moyens (de 9 à 12 ans) qui sont les plus concernés ; puis le grisé clair complète en indiquant que le jeu convient également aux Grands (plus de 12 ans).



Disposition spatiale la mieux adaptée à ce jeu. Il reste entendu que d'autres dispositions sont possibles.

#### Durée



Durée de jeu qui donne habituellement satisfaction (sachant que ce n'est pas un absolu). Ici, une demi-heure.

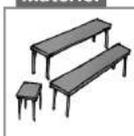
#### Effectif



Nombre de joueurs permettant un bon déroulement du jeu.

Ici deux équipes de huit joueurs avec un meneur-déclencheur de courant, conviennent parfaitement.

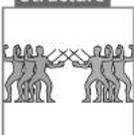
#### Matériel



Quel matériel ce jeu nécessite-t-il ?

Pour ce jeu, on a indiqué deux bancs et un tabouret qui facilitent la mise en place des joueurs. Cependant, il peut être pratiqué sans aucun matériel, les joueurs étant assis au sol, dans une salle ou dans un pré.

#### Structure



Dans cette vignette est indiquée la structure des relations que la règle du jeu institue entre les joueurs. Ici, il s'agit d'une structure de duel entre deux équipes symétriques.



Ce pictogramme ajouté indique, quand il est présent, que le jeu correspondant se déroule en répétant indéfiniment la même séquence de base, mais une même unité de base interprétée par des joueurs différents à chaque fois.

# Le courant électrique



## Principe du jeu

Deux équipes opposées, de même effectif, sont disposées côte à côte sur deux lignes parallèles. Le joueur émetteur envoie un signal convenu aux joueurs têtes de files qui transmettent alors le signal par une pression de la main au joueur suivant, leur tournant le dos ; celui-ci, à son tour, poursuit la transmission au suivant et ainsi de suite. La première équipe, qui réussit à acheminer en toute régularité le « courant électrique » au dernier de sa file, gagne le point.

## Disposition dans l'espace

Les joueurs des deux équipes sont disposés sur deux colonnes parallèles ; ils sont assis sur le sol ou sur des bancs, et se tiennent main dans la main en faisant une chaîne au sein de chaque équipe.

Le joueur émetteur est assis devant les deux files. Tous les participants lui tournent le dos sauf les deux joueurs en tête de colonne.

Les deux joueurs de fin de colonne sont rapprochés face à face, l'un ayant posé un poing sur le sol (ou sur une chaise si on utilise des bancs), l'autre mettant sa paume à 20 cm au-dessus de ce poing. Lorsque le courant arrive, selon le cas, le dernier joueur enlève

son poing ou abaisse sa paume sur le poing du concurrent.

## Effectif

Les deux équipes sont d'effectif égal. Il faut y ajouter le joueur émetteur, qui déclenche le départ du « courant électrique », ce qui impose un nombre impair de joueurs.

## Structure

Il s'agit d'un duel d'équipes symétrique. C'est aussi un jeu à séquences identiques répétées. Le jeu consiste en effet en une succession de « coups » de jeu, correspondant tous à un même schéma global de transmission collective d'une communication par pression fine de la main. À l'occasion d'une nouvelle séquence, les joueurs peuvent changer de place, les signes de déclenche-

## 2. Le principe du jeu

L'objectif de ce principe du jeu est de faire comprendre, en un bref encadré de début de fiche, l'esprit du jeu considéré et les données primordiales qui le caractérisent. En bref, dans quelles conditions et de quelles façons ce jeu se déroule-t-il. Ici, il est souhaitable d'aller à l'essentiel et de ne pas s'encombrer de détails (qui viendront par la suite).

Après avoir pris connaissance très rapidement du bandeau et du principe, l'animateur a pu se faire une bonne idée

du jeu, de ses caractéristiques principales et des comportements qu'il déclenche. Il est alors en mesure de choisir le jeu présenté ou de passer à un autre. S'il le retient, le reste de la fiche va lui apporter les informations complémentaires nécessaires à une bonne organisation préalable, à un déroulement motivant et à un bon achèvement de l'activité.

## 3. L'intérieur des fiches

Les différentes rubriques apportent des informations complémentaires sur certains aspects du jeu et sur les grandes phases de son déroulement.

On retrouve systématiquement les trois moments essentiels suivants :

- Le jeu commence
- Le jeu se déroule
- Le jeu s'achève

Souvent est ajoutée la rubrique « **Autres manières de jouer** » qui présente des variantes de l'activité et qui suggère à l'animateur diverses façons de mettre l'activité en œuvre.

La rubrique « **Remarques pédagogiques** » attire l'attention de l'éducateur sur certaines particularités du jeu, susceptibles d'entraîner des conséquences manifestes sur les conduites des joueurs (agressivité, taquinerie, formes originales de coopération, stratégies diverses...).

# Un usage éclairé des fiches

Les jeux sont des situations d'action et de communication d'une exceptionnelle richesse. Comment mieux connaître et mettre au service de l'enfant ces infinies ressources ? Pour éprouver les jeux, il faut les jouer. Mais il faut aussi les penser. Que peuvent-ils offrir ? À qui ? Où et comment ?

## Mieux connaître les ressources des jeux

Ne nous précipitons pas à l'aveugle : le paysage des jeux n'aligne pas un panorama monotone et indifférencié. Sans doute pourra-t-on déceler des apports originaux, enfouis dans chacune des activités ludiques. Les formes d'action sont-elles analogues de jeu à jeu ? Les modalités d'interaction, de solidarité et de rivalité suscitées par les différentes pratiques, entraînent-elles les mêmes effets sur les comportements des joueurs ?

Nous savons bien que non. Aussi devient-il capital que l'animateur puisse identifier et se remettre en mémoire les ressources marquantes particulières de tout jeu sportif. Il doit être capable de prendre des décisions à bon escient, en fonction de chaque jeu, de ses acteurs et de son contexte. Il doit pouvoir choisir l'activité la plus propice à l'atteinte des objectifs qu'il s'est fixés et la

mieux adaptée aux conditions singulières de la situation (âge des participants, terrain et matériel disponibles, durée possible...).

Ce fichier tente de répondre à ce type d'attentes : présenter chaque jeu de façon succincte, sur une seule fiche offrant les éléments essentiels d'information permettant le passage immédiat à la pratique. Les vignettes et les courtes rubriques qui scandent le développement du texte sont là pour proposer toutes les données de mise en application rapide : comment le jeu commence-t-il ? Comment s'arrête-t-il ? Observe-t-on des rituels ludiques ?

## Faire appel à l'initiative de l'animateur

Cependant, l'animateur n'est pas qu'un exécutant qui applique des recettes conçues par d'autres. Il doit, lui aussi, observer et réfléchir à ce qu'il entreprend. Aussi nous a-t-il paru capital de lui suggérer d'autres manières de jouer, de souligner les différentes facettes du jeu, bref de lui proposer des informations qui sollicitent de façon plus profonde sa réflexion pédagogique. C'est la raison pour laquelle des rubriques moins habituelles dans une fiche, ont été introduites (structure du jeu, actions dominantes, autres



manières de jouer...); dans les cas qui s’y prêtent, nous avons ajouté « Usages et coutumes » qui restitue en quelques mots le jeu dans son histoire et témoigne de son ancrage social.

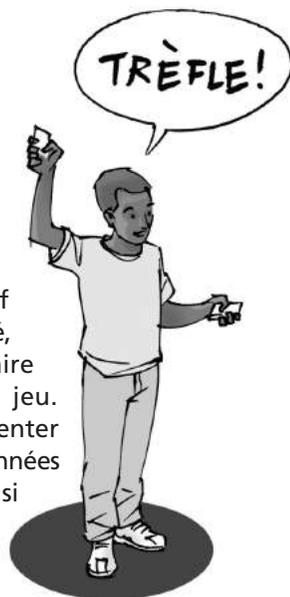
La rédaction de ces fiches répond schématiquement à deux objectifs complémentaires :

- **proposer un outil pédagogique** d’utilisation immédiate pour l’animateur. Les exigences du terrain n’attendent pas : il faut pouvoir disposer en un clin d’œil des informations décisives se rapportant à une grande gerbe de jeux (conditions d’âge, d’effectif, de durée, de terrain, de matériel),
- **suggérer une réflexion**, liée à la pratique, sur tout ce qui se passe d’intéressant au cours du déroulement ludique : importance des faits de coopération et d’opposition, caractéristiques de certains rôles, rituels et contrats entre joueurs, présence de changements de rôles, possibilités variées d’intervention pédagogique.

### Une information originale : les pictogrammes

Chaque jeu est introduit par six vignettes chargées de fournir à l’éducateur les informations de base qui orienteront ses décisions et son animation. Chacun de ces « pictos » symbolise l’un des déterminants essentiels du choix du pratiquant : disposition la

plus favorable, durée la plus propice, effectif requis, âge adapté, matériel nécessaire et structure du jeu. Comment représenter fidèlement ces données si complexes et si changeantes de jeu à jeu dans une simple figurine ?



Foin des détails et des nuances : les logos symboliseront abruptement de grandes catégories (de disposition, d’âge, de durée...) qu’il convient de considérer comme des « résumés », comme des indicateurs témoignant des tendances principales. En classant par exemple un jeu dans le « picto » « 9-12 ans », on voudra signifier que cette classe d’âge paraît la mieux adaptée à ce jeu dans les conditions habituelles de nos pratiques ; ce qui ne signifie pas, bien entendu, que ce jeu est inadapté aux autres classes d’âge. Le logo souligne donc une dominante, et non pas une catégorie exclusive.

### Travail d’équipe

Ces fiches ont été élaborées par les membres du groupe « Jeux et pratiques ludiques » des Ceméa qui se sont attelés à cette tâche, reconnaissons-le, quelque peu ingrate. Il fallait

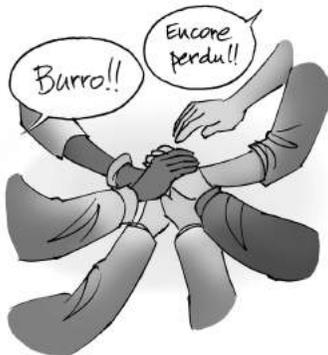
en effet abandonner l'originalité de son propre vécu pour transmettre un message impersonnel, susceptible d'être accueilli par toute la communauté des animateurs et transposé avec réussite dans l'immense variété des situations de terrain. En définitive, ce travail d'équipe est concluant pour les rédacteurs de ces fiches : nous avons constaté que les confrontations, les tâtonnements, les reprises multiples et les améliorations de fin de parcours représentaient une excellente occasion d'approfondir et de mieux connaître l'univers des jeux.

La présence parmi nous de représentants de pays différents (Espagne, Italie, Suisse, Argentine, France) a permis de sortir des sentiers battus, de confronter des cultures ludiques dissemblables, de présenter des jeux peu connus et originaux. Le jeu n'offre-t-il

pas l'occasion d'entrer en contact avec les gestes et les rituels corporels d'une culture ?

Les propositions avancées dans ces fiches ont été pesées avec soin mais on remarquera que les prescriptions didactiques y sont discrètes. Il convient en effet de se méfier de la décomposition didactique des jeux ; on risquerait vite de dénaturer l'activité ludique en en faisant un instrument au service des intentions du didacticien et non plus une pratique au service des projets et du plaisir de l'enfant.

Dans chaque pratique réelle de terrain, ce sera toujours à l'animateur et au groupe-jouant de prendre les décisions les plus opportunes, telles qu'elles surgiront de l'indéclinable originalité de la situation de jeu. En définitive, le but ultime de ces fiches est d'apprendre à se passer d'elles.



# Les six pictogrammes de la fiche

Les six « pictos » dessinés dans l'entête de chaque fiche présentent un caractère conventionnel évident. Il a fallu choisir les caractéristiques des joueurs et des jeux les plus déterminantes (âge des joueurs, durée du jeu, effectif des participants, structure des relations...) puis, au sein de ces caractéristiques, identifier les modalités les plus distinctives (âges Petit, Moyen, Grand..., duel entre individus, duel entre équipes...). Les modalités doivent être en nombre suffisant pour permettre les différenciations indispensables, mais pas trop nombreuses afin d'éviter de submerger l'animateur sous une avalanche de détails encombrants.

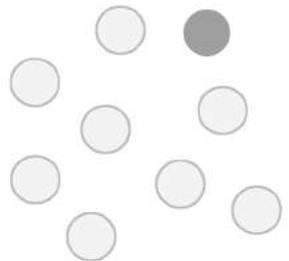
Nous avons finalement retenu six grandes variables (les six pictos) qui acceptent respectivement un nombre de modalités lié au secteur considéré : trois modalités pour l'âge, quatre pour la durée, huit pour les structures de communication...

Il reste entendu que le choix de chaque vignette correspond à une préférence, évidemment relative, et non à un absolu ; par exemple pour le jeu Les ambassadeurs (01), c'est le logo qui correspond à la tranche d'âge des « Grands » qui a été retenu, dans la mesure où cette activité convient bien aux enfants de plus de 12 ans. Cependant, les « Moyens » eux aussi s'adonnent à ce jeu et le pratiquent avec grand plaisir. Il en va de même pour la durée du jeu qui peut être

variable, et de l'effectif des jeunes, ce qui dans ce dernier cas, nous a d'ailleurs incité à présenter une « fourchette » de variation.

Ces vignettes fourniront à l'animateur les informations de base qui lui permettront d'avoir au départ une bonne idée de chacun des jeux ; elles le mettront, espérons-nous, en situation favorable pour organiser les activités les mieux adaptées aux aspirations et aux capacités des enfants dont il a la responsabilité.

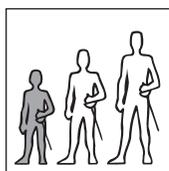
Voici la liste détaillée et commentée des six pictos et de leurs modalités respectives, qui ont été finalement retenus.



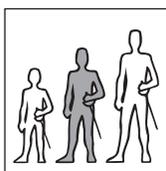
## L'âge

Trois modalités ont été arrêtées : les « Petits » (moins de 9 ans), les « Moyens » (de 9 à 12 ans) et les « Grands » (au-delà de 12 ans).

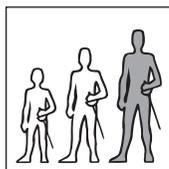
La figurine dont la couleur est appuyée indique celle qui, parmi les trois tranches d'âge, apparaît la mieux adaptée au jeu considéré. Dans le cas où l'âge préférentiel serait étalé sur plusieurs tranches, on a indiqué à l'aide d'une couleur moins soutenue la classe d'âge voisine intéressée.



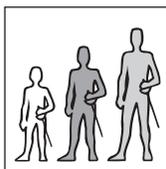
Ce jeu est de préférence indiqué pour les enfants **de moins de 9 ans** (les « Petits »).



C'est aux enfants **de 9 à 12 ans** que ce jeu convient le mieux (les « Moyens »).



Les enfants **de plus de 12 ans** sont les plus indiqués pour pratiquer ce jeu (les « Grands »).

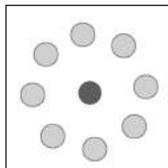


Les « Moyens » sont les mieux adaptés à ce jeu ; cependant, les « Grands » s'y adonnent aussi avec plaisir.

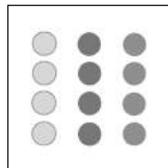
## La disposition dans l'espace

Pour chaque joueur a été indiquée la disposition spatiale qui semble la plus appropriée (sachant que ce n'est pas la seule possible).

Exemples :



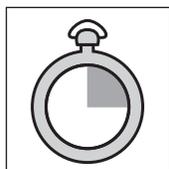
« **L'aveugle et les promeneurs** » (n° 03)  
la disposition des joueurs en cercle, l'aveugle étant au centre, est une disposition très favorable.



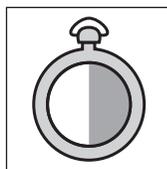
« **La course au tableau** » (n° 07)  
Une disposition en trois files parallèles apparaît comme la plus propice.

## La durée

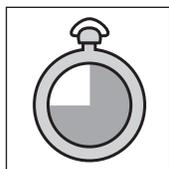
Sur le cadran stylisé d'une montre, le secteur de couleur indique le cas favorable retenu parmi les quatre possibles : 1/4 d'heure, 1/2 heure, 3/4 d'heure et 1 heure ou davantage (ces cas favorables représentent la durée minimum permettant au jeu de devenir intéressant).



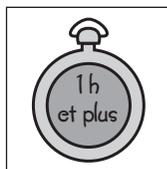
Durée considérée  
comme la plus  
propice :  
1/4 d'heure.



Durée optimum :  
1/2 heure.



Durée favorable :  
3/4 d'heure.



La durée optimum  
de ce jeu est d'au  
moins une heure,  
et souvent davan-  
tage (comme dans  
le cas des grands  
jeux).

## L'effectif des joueurs

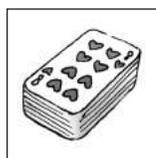
On observe pratiquement autant de modalités différentes que de jeux. Un nombre « en gras » est encadré par deux autres nombres de plus petite taille. Le nombre « en gras » représente l'effectif considéré comme le plus favorable. Les deux autres nombres indiquent respectivement le seuil inférieur et le seuil supérieur qu'il est conseillé de ne pas dépasser.



Sur cette étiquette, il est annoncé que **l'effectif le plus propice** au bon déroulement de ce jeu se situe aux alentours de 18. Il semble délicat de pratiquer ce jeu s'il y a moins de 12 joueurs ou s'il y en a plus de 24.

## Le matériel

Afin d'offrir l'information la plus complète possible, nous avons pris le parti de dessiner tout le matériel spécifique nécessité par le jeu : un jeu de cartes, crayons, bostons, foulards... Une vignette spéciale affiche « RIEN ! » quand le jeu se déroule sans matériel (ce qui est le cas pour le quart des jeux).



Ce jeu requiert un jeu de cartes.



Ce jeu a besoin d'un foulard.



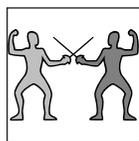
Ce jeu ne nécessite aucun matériel.



Matériel très varié, indiqué dans la fiche.

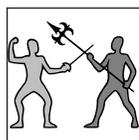
## La structure relationnelle

Ce picto représente de façon conventionnelle les réseaux de communication imposés par les règles. Cette trame fondamentale de liaisons entre pratiquants va pré-orienter en permanence les conduites motrices relationnelles de tous les joueurs. Nous avons retenu huit réseaux d'interaction bien typés (auxquels peut éventuellement s'ajouter le caractère paradoxal).



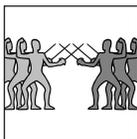
### Duel symétrique entre individus

Sont opposés 2 joueurs « équivalents », disposant des mêmes pouvoirs.



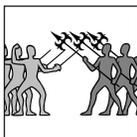
### Duel dissymétrique entre individus

Sont opposés 2 joueurs dont les rôles et pouvoirs respectifs sont différents.



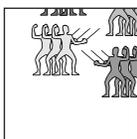
### **Duel symétrique entre équipes**

Sont en opposition 2 équipes dont les statuts, les pouvoirs et les matériels sont identiques.



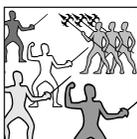
### **Duel dissymétrique entre équipes**

Sont opposées 2 équipes dont les rôles et les pouvoirs sont dissemblables.



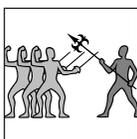
### **Structure de coalitions**

Dans ce réseau de coalitions toutes antagonistes, sont opposées 3 équipes ou davantage.



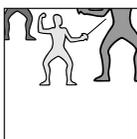
### **Une équipe contre les autres**

Plusieurs joueurs (au moins deux) formant une équipe, sont opposés à tous les autres en ordre dispersé.



### **Un contre tous**

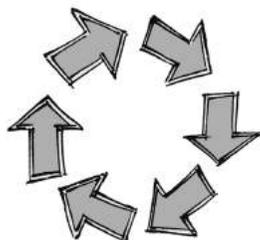
Un joueur est opposé à tous les autres.



### **Chacun pour soi**

Il n'existe aucune coalition instituée ni aucune équipe.

# Deux pictogrammes à part



## 1. La séquence identique répétée

Sous le bandeau de certains jeux, dans le coin droit du

haut de la fiche, est dessiné un pictogramme constitué de petites flèches qui se suivent en formant un cercle qui tourne indéfiniment. Que signifie ce pictogramme ?

Cette figure indique que c'est une même séquence ludique qui est répétée tout au long du jeu. De nombreuses activités ludiques consistent en effet en la succession d'unités identiques reproduites à l'infini. Comment la répétition d'une même situation n'engendre-t-elle pas la monotonie ?

La situation reste inchangée mais les acteurs changent constamment. C'est la même unité de jeu qui se reproduit ; cependant ses interprètes se renouvellent en permanence.

Ainsi dans « Pierre-Paul » (n°18), ce sont les mêmes gestes et les mêmes

formules verbales qui sont indéfiniment répétées, mais avec des participants renouvelés. Les acteurs reproduisent le même jeu de rôles mais les interprètes des rôles changent, ce qui provoque une dynamique de renouvellement masquant l'invariance de la situation.

Une telle structure identique répétitive se retrouve dans un grand nombre de jeux d'intérieur, dans plus du tiers du fichier (9 cas sur 24). C'est le cas par exemple pour « Le chef d'orchestre » ; après chaque découverte de celui qui tient le rôle de « chef d'orchestre », on recommence une autre séquence tout à fait identique à la précédente, mais avec des joueurs différents dans les rôles en vue.

Le fait que la même unité soit constamment répétée permet à chaque joueur de s'appropriier petit à petit les éléments de la situation. Cette familiarisation progressive est importante car elle donne aux joueurs le moyen de réagir avec à-propos. Le pratiquant interpellé est brutalement mis sur la sellette : appelé par

« Pierre » (n°18) ou par le « Prince de Galles » (n°22), devenu « mélomane » (n°05) ou « aveugle » (n°03), il doit trouver la bonne réaction à brûle-pourpoint, sans se démonter ni bafouiller. Il devient le point de mire de tous les autres joueurs qui guettent son éventuelle défaillance. C'est une situation très sollicitante ; devenu vulnérable, le joueur-cible doit répondre avec adresse, du tac au tac. Aussi, la connaissance acquise par la répétition, lui donne-t-elle les moyens de faire face à la situation. Et finalement, cette éprouvante exposition sur le devant de la scène qui entraîne son cortège de déstabilisation et d'émotions, est bel et bien le sel du jeu.



## 2. L'expression corporelle



Ce pictogramme apparaît dans la case « structure » de certains jeux pour indiquer que la dominante de ceux-ci se rapporte au mime et à l'expression corporelle d'évocation (« Mime à deux » (n°14), « Mimes en relais » (n°15)). Cette dimension « théâtrale » qui invite à interpréter corporellement un rôle ou une situation en une petite mise en scène, est souvent présente dans d'autres jeux, mais de façon plus discrète en étant englobée dans une orientation plus large (« Les ambassadeurs » (n°01), « La diligence » (n°08), « Le magicien » (n°12)).

L'importance de cette dimension expressive qui représente un ressort d'action et de communication corporelle enrichissant, a justifié qu'elle soit signalée à l'animateur par un logo spécial.

# Le jeu et ses rôles

Il est intéressant pour l'animateur de bien comprendre tout ce qui se passe au cours du jeu. De multiples aventures peuvent s'y dérouler comme dans un conte ; les joueurs peuvent se transformer en princesse, en chef d'orchestre, en magicien... Que peut-il arriver à tous ces héros que les joueurs vont incarner ? Quelles sont les actions que peut entreprendre le joueur qui est devenu l'un de ces personnages ? C'est là l'une des questions à se poser lorsqu'on choisit un jeu : quels personnages sont en présence et quelles sont les aventures et les transformations qui peuvent les affecter ?



## 1. Les rôles ludiques

Un jeu d'intérieur se présente souvent comme une petite mise en scène, comme une sorte de « théâtre joué » dans lequel chaque pratiquant doit agir et adopter un comportement en

accord avec les règles. Ainsi qu'au théâtre, chaque joueur joue un rôle : il est le Roi d'Angleterre (n°22), Goofy la chenille (n°10), un naufragé (n°16), un magicien (n°12) ou encore un livreur de journaux (n°11).

Tout jeu propose un certain nombre de rôles qu'il est important d'identifier. Ainsi, dans « *Le chef d'orchestre* », on peut reconnaître trois rôles ludiques : « Chef d'orchestre », « Mélomane » et « Musicien ». Les deux premiers rôles sont chacun interprétés par un seul joueur et le dernier par tous les autres. Cette distribution des rôles varie selon les jeux.

Le « *Roi d'Angleterre* » (n°22) renferme, lui, autant de rôles que de joueurs (une dizaine) : le « Roi », la « Reine », le « Prince de Galles » et tous les sujets identifiés chacun par un numéro (qui est une place dans la hiérarchie). Quant à « *L'aveugle et les promeneurs* » (n°03), il possède trois rôles différents : celui d'« Aveugle » interprété par un joueur, celui de « Promeneur » endossé par deux participants et celui de « Spectateurs » interprétés par tous les autres joueurs assis (ceux-ci sont numérotés mais ce cas est différent du « *Roi d'Angleterre* » car ici le numéro ne donne aucune priorité).

Cependant, au fur et à mesure que le jeu se déroule, le pratiquant peut changer de rôle ; la règle lui permet d'adopter tel ou tel rôle et en revanche lui interdit de s'emparer de

tel autre. Le plaisir du jeu est souvent de passer d'un rôle à l'autre, de revenir à un rôle ancien, de s'essayer à un rôle nouveau : le « Prince de Galles » pourra devenir « Reine » puis « Roi d'Angleterre » ; « L'Aveugle » se transformera en « Spectateur » ; le « Musicien » sera promu « Chef d'orchestre ». Ces changements de rôles s'inscrivent dans une structure qui indique les passages possibles d'un rôle ludique à l'autre : c'est le « réseau des changements de rôles » qui identifie tous les rôles de la situation et les possibilités de transition de l'un à l'autre.

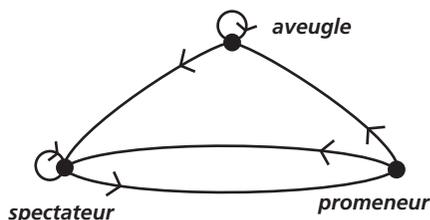


## 2. Les réseaux de changements de rôles

Illustrons ces remarques en nous appuyant sur des exemples empruntés à quelques jeux de ce fichier.

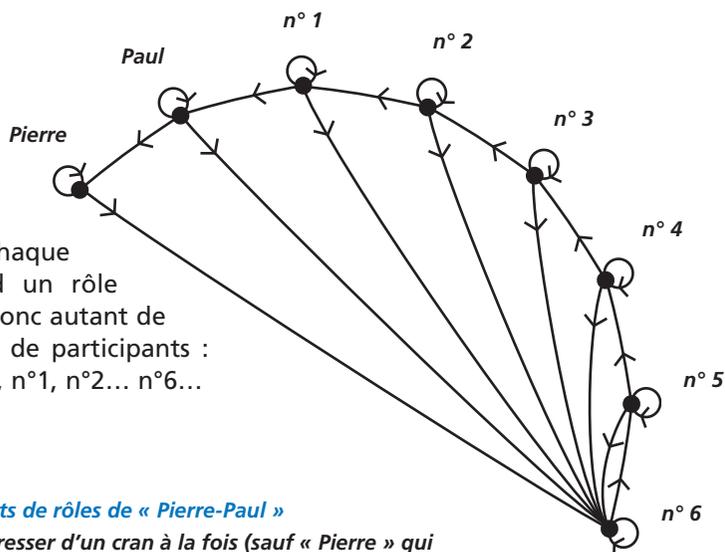
### a) L'Aveugle et les Promeneurs

Ce jeu possède trois rôles différents « aveugle », « promeneur » et « spectateur » situés sur un circuit dans le graphe qui les représente. Ainsi, chaque participant peut assumer successivement ces trois rôles en fonction des péripéties du jeu.



#### Réseau de changements de rôles de « L'Aveugle et les Promeneurs ».

Chaque flèche indique la possibilité d'un passage d'un rôle à l'autre ; une boucle autour d'un sommet du graphe signale que le joueur peut rester dans le même rôle plusieurs coups de suite. Dans ce jeu, un joueur peut successivement endosser tous les rôles (ce qui n'est pas le cas de tous les jeux).



### b) « Pierre-Paul »

Dans ce jeu, à chaque joueur correspond un rôle particulier : il y a donc autant de rôles ludiques que de participants : « Pierre », « Paul », n°1, n°2... n°6...

#### Réseau de changements de rôles de « Pierre-Paul »

Tout joueur peut progresser d'un cran à la fois (sauf « Pierre » qui cherche à garder sa place) mais tout joueur peut aussi immédiatement devenir le dernier de la file. Dans ce cas, tout participant peut être conduit à assumer, au gré de la partie, tous les rôles.

### c) Goofy la chenille

Ici, le résultat final est acquis avant même que le jeu ne commence. Le réseau est « absorbant », c'est-à-dire que la « chenille » va absorber tous les joueurs qui sont « somnambules » : tous les joueurs vont donc changer de rôle sauf Goofy qui persiste dans son personnage jusqu'à la fin.



#### Réseau des changements de rôles de « Goofy la chenille »

La flèche indique que tous les joueurs deviennent « chenille » sans retour possible, alors que Goofy garde son rôle pendant toute la durée de la partie.

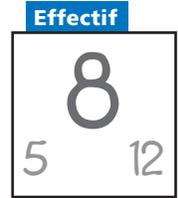
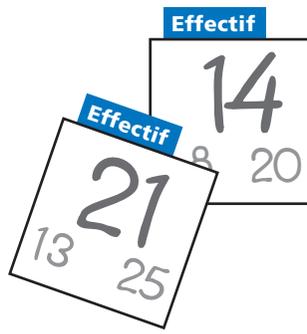
Il semble intéressant d'identifier les rôles et leurs transformations au cours des activités ludiques. Chaque jeu possède sa propre alchimie de rôles et d'aventures : une bonne connaissance de ces mécanismes qui sont à la source des actions ludiques permet à l'animateur d'avoir une vue plus approfondie des ressources des jeux et des conséquences que ceux-ci peuvent entraîner auprès des joueurs.

# Faites votre choix !

Afin de faciliter le choix des jeux en fonction des critères présentés dans le bandeau, les tableaux suivants répartissent les 24 jeux du fichier successivement dans les grandes rubriques des pictogrammes.

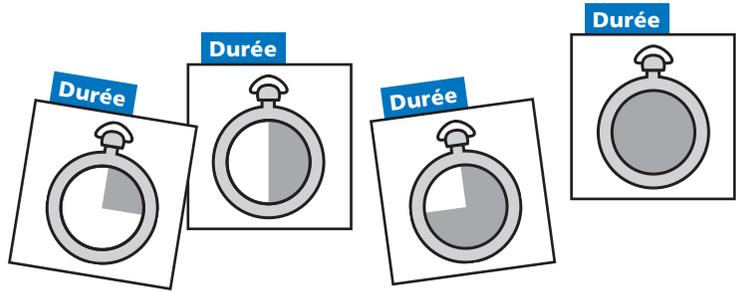
## EN FONCTION DE L'ÂGE

	En premier	En deuxième
<b>Petits</b> 	La diligence (08) Le petit âne (17) Relais équilibre (21)	
<b>Moyens</b> 	L'aveugle et les promeneurs (03) Bloqué-débloqué (04) Le chef d'orchestre (05) Le courant électrique (06) Goofy la chenille (10) L'annonceur (02) Mare-Canard-Foulard (13) Mimes en relais (15) Le naufragé et les requins (16) Pierre-Paul (18) La princesse prisonnière (19) Le Roi d'Angleterre (22)	Les ambassadeurs (01) La diligence (08) Le fax (09) Le magicien (12) Mime à deux (14) Les quatre lettres (20) Relais équilibre (21) Le sorcier (23)
<b>Grands</b> 	Les ambassadeurs (01) La course au tableau (07) Le fax (09) Le livreur de journaux (11) Le magicien (12) Mime à deux (14) Les quatre lettres (20) Le sorcier (23) Tap-Tap (24)	L'aveugle et les promeneurs (03) Bloqué-débloqué (04) Le courant électrique (06) Goofy la chenille (10) L'annonceur (02) Le naufragé et les requins (16) Pierre-Paul (18) La princesse prisonnière (19) Le Roi d'Angleterre (22)

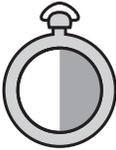


## EN FONCTION DES EFFECTIFS

<p><b>Jusqu'à 10</b></p>	<p>Le naufragé et les requins (16)            Le petit âne (17)            Le Roi d'Angleterre (22)            Le sorcier (23)            Tap-Tap (24)</p>
<p><b>De 11 à 16</b></p>	<p>L'aveugle et les promeneurs (03)            Bloqué-débloqué (04)            Le chef d'orchestre (05)            Le fax (09)            Goofy la chenille (10)            Le livreur de journaux (11)            Mime à deux (14)            Mimes en relais (15)            La princesse prisonnière (19)</p>
<p><b>Plus de 17</b></p>	<p>Les ambassadeurs (01)            L'annonceur (02)            Le courant électrique (06)            La course au tableau (07)            La diligence (08)            Le magicien (12)            Mare-Canard-Foulard (13)            Pierre-Paul (18)            Les quatre lettres (20)            Relais équilibre (21)</p>

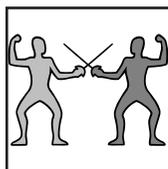


## EN FONCTION DE LA DURÉE

	<p>L'annonceur (02)            Le chef d'orchestre (05)            La diligence (08)            Mare-Canard-Foulard (13)</p>
	<p>Les ambassadeurs (01)            L'aveugle et les promeneurs (03)            Bloqué-débloqué (04)            Le courant électrique (06)            La course au tableau (07)            Le fax (09)            Goofy la chenille (10)            Le livreur de journaux (11)            Le magicien (12)            Mime à deux (14)            Mimes en relais (15)            Le naufragé et les requins (16)            Le petit âne (17)            Pierre-Paul (18)            La princesse prisonnière (19)            Les quatre lettres (20)            Relais équilibre (21)            Le Roi d'Angleterre (22)            Le sorcier (23)            Tap-Tap (24)</p>

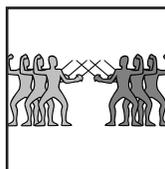
## EN FONCTION DE LA STRUCTURE

### Duel symétrique entre individus



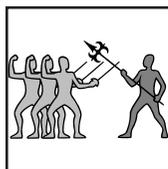
Mare-Canard-Foulard (13)

### Duel symétrique entre équipes



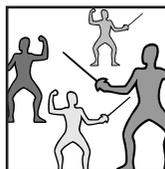
Le courant électrique (06)

### Un contre tous

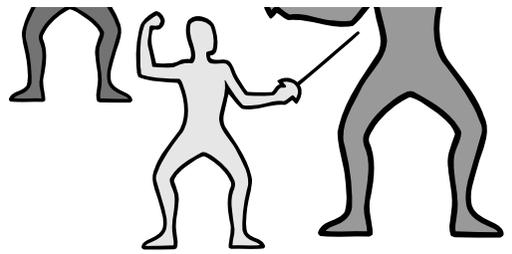


L'aveugle et les promeneurs (03)  
Le chef d'orchestre (05)  
Goofy la chenille (10)  
Le naufragé et les requins (16)  
La princesse prisonnière (19)  
Le sorcier (23)

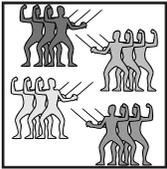
### Chacun pour soi



L'annonceur (02)  
Bloqué-débloqué (04)  
La diligence (08)  
Le livreur de journaux (11)  
Le petit âne (17)  
Pierre-Paul (18)  
Les quatre lettres (20)  
Le Roi d'Angleterre (22)  
Tap-Tap (24)

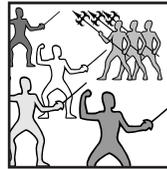


## Structure de coalitions



Les ambassadeurs (01)  
La course au tableau (07)  
Le fax (09)  
Relais équilibre (21)

## Une équipe contre les autres



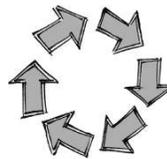
Le magicien (12)

## Expression corporelle

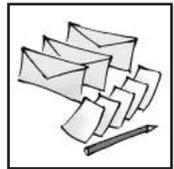
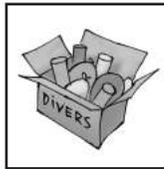
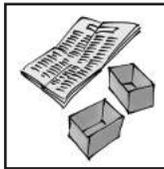
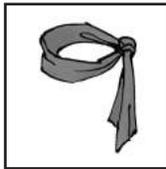


Mime à deux (14)  
Mimes en relais (15)

## La séquence répétée



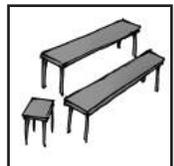
Les ambassadeurs (01)  
L'aveugle et les promeneurs (03)  
Le chef d'orchestre (05)  
Le courant électrique (06)  
Le fax (09)  
Mare-Canard-Foulard (13)  
Mime à deux (14)  
Pierre-Paul (18)  
Le Roi d'Angleterre (22)



## EN FONCTION DU MATÉRIEL



- Le chef d'orchestre (05)
- La diligence (08)
- Le fax (09)
- Mimes en relais (15)
- Pierre-Paul (18)
- Le Roi d'Angleterre (22)
- Le sorcier (23)
- Tap-Tap (24)



# Questions-réponses sur les jeux

## 1. Les informations données par les fiches sont-elles des absolus ?

Il est évident qu'il n'en est rien. L'âge, la durée ou les effectifs conseillés représentent des repères établis sérieusement, des « moyennes » confirmées en de multiples occasions. Cependant, chaque situation et chaque contexte ont leur originalité, et c'est à l'animateur à s'y adapter dans les détails, sachant que les informations fournies par les fiches offrent de solides garanties.

La lecture de ces fiches ne doit pas être figée. C'est la raison pour laquelle une large place a été souvent accordée aux « autres manières de jouer ». Ces variantes suggèrent que la structure fondamentale du jeu autorise de nombreuses adaptations locales dont certaines sont laissées à l'initiative de chaque groupe jouant.

## 2. L'animateur est-il un arbitre ?

L'animateur, qui choisit et organise le jeu doit souvent se transformer en arbitre. Il oriente la composition des équipes éventuelles, la distribution des rôles, la répartition dans l'espace. Parfois, il doit trancher dans un litige, indiquer qui a tort et qui a raison. Cependant, dès que cela s'avère possible, il doit se retirer de ce statut d'arbitre pour laisser aux enfants la possibilité de régler eux-mêmes leurs petits conflits ludiques. Les enfants doivent apprendre à écouter le point de vue de l'autre, doivent apprendre

à échanger leurs arguments et à négocier. C'est un apprentissage du respect d'autrui, un apprentissage de la citoyenneté : il faut accepter de confronter sa propre conduite aux règles du contrat auquel on a souscrit en décidant de jouer à ce jeu.

Il est souhaitable que l'animateur se fonde dans le groupe le plus souvent possible et qu'il devienne un joueur comme un autre, tout en sachant qu'il devra intervenir avec à-propos si cela devenait nécessaire. L'objectif est d'aboutir à un véritable franc-jeu ; dans ce cas, les joueurs se conforment aux règles non pas parce qu'ils craignent d'être sanctionnés par l'arbitre mais parce qu'ils considèrent que la loyauté et le respect des règles donnent tout son sel et toute sa portée stimulante à l'action collective du jeu partagé.

## 3. Est-il vrai que la motivation fondamentale des joueurs est de battre leurs adversaires et qu'en dehors de cet objectif de compétition, le jeu ne présenterait plus d'intérêt ?

Il est incontestable que les joueurs cherchent à gagner et à accomplir des performances reconnues aux yeux de tous. Mais ce désir est beaucoup plus large que la systématique envie de battre ses adversaires : il s'agit pour



l'enfant qui se lance dans un jeu d'affirmer sa personnalité, de faire la preuve de ses capacités, d'éprouver des émotions agréables et de s'épanouir dans la réussite. Et cette rencontre ne passe pas nécessairement par un acte de domination d'autrui. Sous l'angle éducatif, l'assimilation de la réussite à une domination est une dérive, et finalement une perversion.

Une bonne partie des jeux de ce fichier ne repose pas sur la consécration de la victoire du « meilleur » sur les autres.

En réalité, l'intérêt de ces jeux n'est pas dans l'apparition d'un joueur qui écrase ses adversaires, ou dans la création d'une hiérarchie entre les participants : il réside dans les péripéties ludiques elles-mêmes. Ce qui passionne les enfants, c'est la dynamique du groupe jouant, agrémentée de ses aventures relationnelles, assortie de ses réussites et de ses échecs provisoires, de ses renversements de situation, de ses rebondissements inopinés. Ici, l'échec ne dure pas ; il est dédramatisé, rapidement compensé par une nouvelle réussite. On est du côté du plaisir du jeu et de la rencontre, et non du côté de la quête à tout prix de la victoire sur les autres.



Il n'est pas dans notre intention de nier l'intérêt des compétitions tel qu'on le retrouve dans les duels d'individus ou les duels d'équipes, caractéristiques du sport. En revanche, il serait abusif et inadmissible de limiter les pratiques ludiques à ces sports strictement compétitifs et de réduire la motivation des enfants au désir de terrasser autrui. Le plaisir du jeu réside aussi et peut être davantage dans la rencontre sociale elle-même, dans la joie de vivre une confrontation où le sel des péripéties a autant d'importance sinon davantage qu'un éventuel score chargé de hiérarchiser les participants.

### Est-il souhaitable d'accepter les jeux au cours desquels des joueurs sont « éliminés » ?

L'élimination des joueurs qui ont échoué (c'est-à-dire leur mise « hors jeu ») est une sanction forte, qui « marque le coup » et qui, par contraste, donne du relief à la réussite. Si ce mécanisme de fonctionnement ludique, qui correspond à un principe d'exclusion, présente effectivement un réel intérêt, il ne doit cependant être sollicité que de façon exceptionnelle. Le fait d'écartier certains joueurs de la partie ne peut pas entrer dans les fina-

lités des activités ludiques. D'autant que l'on risque alors d'exclure du jeu les enfants les moins adroits et les moins audacieux, c'est-à-dire ceux qui ont sans doute le plus besoin de rester dans le jeu.

Aussi vaut-il mieux adopter d'autres procédures qui permettent de sanctionner l'échec tout en offrant au joueur concerné la possibilité de relancer sans trop tarder sa participation. La logique interne des jeux traditionnels a prévu plusieurs formules qui évitent cette abrupte exclusion des participants :

- l'attribution de points négatifs ou de gages au joueur sanctionné (qui continue à être de la partie),
- la mise « en prison » du joueur fautif, prison de laquelle il pourra être rapidement délivré,
- le changement de rôle qui fait endosser au joueur qui a été pris en défaut un nouveau rôle qui renverse ses alliances et ses comportements.

L'élimination des joueurs n'est donc pas un aboutissement nécessaire; de nombreuses formules permettent de l'éviter tout en sanctionnant de façon visible et spectaculaire les actes « marquants » du jeu, actes d'échec provisoire pour les uns et de réussite pour les autres.



On peut cependant accepter l'élimination de joueurs dans les cas, peu fréquents, où elle apparaît comme un élément déterminant de la logique interne. Mais évitons de le rendre systématique. Le plus souvent il y faudra préférer d'autres procédures qui, tout en sanctionnant un acte marquant du jeu, offre au joueur la possibilité dans un avenir proche de se relancer dans la plénitude de l'action du jeu.

### Est-il souhaitable d'organiser des jeux comportant des gages, des pénitences, des brimades ?

De nombreux jeux traditionnels sont assortis de « gages » et de « pénitences » qui sanctionnent les réponses maladroites de certains participants. Ces sanctions sont parfois des épreuves empreintes d'humour et de

fantaisie : interpréter un rôle comique devant l'assistance, déclamer un poème, chanter un refrain, mimer une action... Riches en facéties, ces épreuves sont d'autant plus acceptables qu'elles donnent souvent au pénitent l'occasion de se mettre en valeur. Nous restons ici dans l'aventure et le plaisir du jeu, dans l'aléa des réussites et des rencontres.

En revanche, d'autres types de sanctions, manifestement éprouvantes, sont parfois

associées à certains jeux et soulèvent alors de sérieuses objections.

Dans certains cas, la sanction peut se transformer en une véritable brimade ; les épreuves donnent alors lieu à moquerie et à vexation. Sous prétexte d'un « amusement qui ne prête pas à conséquence », le pénitent est mystifié et moqué au cours d'une mise en scène qui aboutit à le ridiculiser. Ces blessures psychologiques peuvent être graves. L'animateur de bonne foi ne doit pas se laisser entraîner par des arguments racoleurs « de chambrée » qui sont parfois exploités dans des rites d'affiliation et dans des bizutages. Favoriser ce type de brimade, c'est tourner le dos au jeu.

L'activité ludique doit être mise au service de l'enfant, de son épanouissement et de son plaisir à agir en compagnie des autres. Un jeu est une occasion de gaieté ; il ne doit pas devenir le lieu d'une humiliation. Toute brimade ne peut être qu'une profonde malfaçon éducative.

**Plutôt que de laisser le jeu se dérouler au gré des enfants, ne serait-il pas préférable d'en organiser le déroulement, de le didactiser afin de le rendre plus éducatif ?**

Laisser l'enfant jouer sans intervenir, sans orienter ses actions vers des dispositifs pédagogiques reconnus, peut apparaître comme une prime au désordre et à la confusion. N'est-ce

pas là une regrettable perte de temps ? Ne peut-on y voir une démission de l'animateur et un abandon de ses responsabilités ?

Il a toujours été tentant de mettre l'engagement suscité par le jeu au service d'objectifs visant à l'acquisition de savoirs et de connaissances. L'intention est noble mais la démarche est quelque peu une tromperie : on détourne le jeu qui devient une façon masquée de présenter un autre contenu réputé sérieux, extérieur au jeu lui-même. Lorsqu'elle est systématisée, cette perspective qui valorise les « jeux éducatifs » risque de dénaturer l'activité et est vite dénoncée par le participant qui se sent dupé.

Il paraît préférable de faire confiance à l'enfant et à ses propres activités ludiques. Le jeu est l'univers de prédilection de l'enfant, le monde dans lequel il aime à retrouver ses pairs et non plus son père. Il y apprend à entrer en relation avec ses compagnons sous des formes extrêmement variées et parfois insolites, il y tient des postes qui lui offrent l'occasion d'interpréter une large palette de rôles stimulants et enrichissants. Les situations ludiques, par leur structure même, donnent à l'enfant l'occasion de résoudre des conflits et de nouer de nouvelles camaraderies.

Le jeu produit de la sociabilité ; il offre au pratiquant des expériences du lien social irremplaçables, en dehors des

sanctions habituellement associées à ce genre de comportement dans la vie ordinaire. Le jeu plonge l'enfant dans un monde enchanteur où il découvre les ressources de son corps, ses capacités d'agir et de communiquer. L'animateur ne doit pas désenchanter le monde ludique de l'enfant.



Cependant l'adulte éprouve beaucoup de difficultés à faire confiance au jeune; il a tendance à citer le projet de l'enfant tout en y substituant son propre projet d'adulte. Il s'ensuit de constantes tentatives de didactisation du jeu sportif, du sport bien entendu mais aussi du jeu traditionnel. Le jeu est alors décomposé, modifié en fonction de visées pédagogiques, traité sous forme de séquences et de progressions éducatives. Bref, le jeu est déjoué. La magie du jeu tend alors à se perdre dans le formatage de l'ingénierie didactisante.

Il ne s'agit pas de suggérer à l'animateur de disparaître quand l'enfant joue. Son rôle reste primordial sur le plan de la régulation socio-affective : susciter un climat convivial, encourager le respect des règles, éviter les brimades, veiller au contrôle de l'agressivité et de la violence, favoriser la solidarité et le respect d'autrui. Son intervention décisive se fera dans le

choix des jeux. Une bonne connaissance des jeux et de leur logique interne est indispensable pour bien anticiper leurs effets sur le plan de la sollicitation corporelle, de la communication et des habiletés motrices mises en œuvre (c'est la raison pour laquelle les fiches

de ce livret insistent sur cet aspect). Choisir tel jeu ou faire découvrir tel autre, engageant la responsabilité de l'animateur qui, en ce sens, adopte une démarche éducative sans duper les joueurs. Au-delà de la fantaisie et de la spontanéité qui s'y déploient sur le vif, le jeu possède une fonction structurante dont la portée éducative potentielle est manifeste.

Le jeu étant choisi, laissons-le se dérouler selon ses péripéties propres, sans que l'animateur, se croie obligé de l'interrompre à tout instant afin d'expliquer la meilleure technique d'interception ou de démarquage. Laissons les joueurs libres de leur conduite et de leur stratégie dans le cadre des règles et du contrat ludique adopté; laissons les enfants vivre à leur gré leurs difficultés et leurs réussites. Ne gâchons pas avec nos préoccupations didactiques le plaisir du jeu.

**Pierre Parlebas**

# Petite bibliographie commentée

*Boutin Michel*

## **Le livre des jeux de pions (I)**

*Paris : éditions Bornemann*

*164 pages, 1999*

Cet ouvrage est l'un des rares, sinon le seul en langue française, qui ait analysé de façon rigoureuse le fonctionnement d'un lot aussi important de jeux de pions. Michel Boutin examine avec minutie leur logique interne et leurs mécanismes de déroulement (pions, tabliers, prises, fins de partie...).

L'ouvrage comporte une description excellemment illustrée d'une soixantaine de jeux de pions originaux dont la plupart sont inédits en France.

*Ferretti Enrico*

## **Giochi sociomotori**

*Ticino (Suisse), Centro didattico cantonale,*

*208 pages, 1997*

Dans ce livre consacré aux jeux des jeunes enfants, Enrico Ferretti montre combien les activités motrices apportent une contribution décisive au développement de l'enfant. Il souligne l'intérêt d'une observation contrôlée des enfants aux cours de leurs jeux, et propose une méthodologie d'analyse des jeux sociomoteurs toujours soucieuse d'applications didactiques.

L'auteur accorde une grande partie de l'ouvrage à la description et à l'analyse d'une vingtaine de jeux enfantins en les restituant dans une démarche pédagogique qui s'appuie sur les analyses précédentes.

*Guillemard Gérard, Marchal Jean-Claude,*

*Parent Martine, Parlebas Pierre,*

*Schmitt André*

## **Aux quatre coins des jeux (I)**

*Paris : éditions du Scarabée*

*184 pages, 1985*

Tout en décrivant une bonne vingtaine de jeux traditionnels, ce livre met en scène de façon vivante les joueurs en action qui courent, communiquent et se confrontent sur le terrain. Chaque jeu est présenté de façon détaillée avec ses éventuelles variantes, puis est illustré par une ou plusieurs séquences prises sur le vif qui



permettent de bien comprendre les péripéties ludiques.

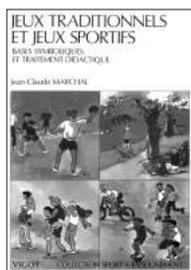
L'ouvrage amorce l'analyse des structures qui sous-tendent les actions des joueurs, et met constamment l'accent de façon concrète sur les aspects éducatifs des jeux traditionnels.

**Marchal Jean-Claude**  
**Jeux traditionnels et jeux sportifs -**  
**Bases symboliques et traitement**  
**didactique**

Paris : Éditions Vigot,  
432 pages, 1990

Ce livre offre une très belle présentation de plusieurs centaines de jeux traditionnels qui sont regroupés dans six catégories de base : le voyage, la chasse, la bataille...

Jean-Claude Marchal adopte un point de vue structural et montre comment les différents paramètres du jeu peuvent être modifiés et agencés entre



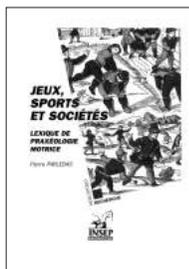
**Parlebas Pierre**  
**Jeux, sports et sociétés,**  
**lexique de praxéologie motrice**

Paris : INSEP publications,  
470 pages, 1999

Cet ouvrage définit et commente les notions de base de l'étude de jeux, des sports et de l'éducation physique. Comment fonctionnent les jeux sportifs? Peut-on faire apparaître les types de communications mises en scène par les joueurs, et les rôles socio-moteurs qu'ils font vivre au cours de l'action motrice ?

Pierre Parlebas décrit les structures des jeux et fait part des recherches les plus récentes dans le domaine des pratiques corporelles. Il souligne les rapports étroits qui lient les jeux sportifs à leur société d'appartenance. Le thème de l'apprentissage

est fréquemment abordé et le rôle éducatif des jeux traditionnels est fortement dégagé.



eux, de façon à entraîner de nouvelles variantes dont il s'attache à souligner les caractéristiques intéressantes.

Très soucieux des applications en situation de terrain, l'auteur accorde une place importante à la dimension didactique, notamment en multipliant les exemples d'illustration.

*Staccioli Gianfranco*  
**Il gioco e il giocare**

*Roma : Carroci editore,*  
*230 pages, 1998*

Auteur remarqué de nombreux ouvrages consacrés au jeu de toute nature, Gianfranco Staccioli propose ici une étude approfondie de différents univers ludiques qui replongent ceux-ci dans leurs contextes d'appartenance, historiques et sociaux.

Il commente les travaux de nombreux auteurs, anciens et modernes, parmi les plus saillants (Fénelon, Huizinga, Caillois...) qui ont souligné l'import-



tance des jeux au point de vue psychologique, social ou pédagogique. Chemin faisant, il se réfère à une foule de jeux dont il décrit les règles et dont il dégage les

traits principaux de logique interne. Ainsi, appuyés sur des exemples concrets et vivants, ses intéressantes analyses lui permettent de dégager la portée des jeux qui apparaissent comme le miroir du monde.

