

## *Table des matières*

AVANT-PROPOS.....	9
INTRODUCTION À LA PREMIÈRE ÉDITION.....	13

### **Première partie** **Quels jeux, pour quels joueurs, dans quelle société ?**

1. LE JEU, COMME TOUJOURS.....	19
Universalité et nécessité.....	19
Le jeu est une activité.....	27
Le jeu est une activité libre.....	28
Le jeu est gratuit.....	31
Le jeu : une action sentie comme fictive.....	33
Le jouet, un médiateur indispensable.....	35
2. LES INTÉRÊTS ET LES APPORTS DU JEU.....	41
Le jeu dans la lorgnette du ludologue.....	41
Le jeu, un versant de l'éducation.....	42
Enfant expérimentateur.....	43
Le jeu, médiateur de l'intelligence émotionnelle.....	44
Le jeu dans la théorie de l'esprit.....	45
Le jeu pour exprimer.....	47
Le jeu à l'hôpital.....	50
Règle du jeu, règle sociale.....	50
3. JEU ET CULTURES EN 2014, QUOI DE NEUF ?.....	53
Jeux et cultures.....	53
Marchandisation, gamification, mondialisation.....	54
Développement des jeux de société modernes.....	55
La culture numérique et ses jeux.....	56
Jeux vidéo : côté sombre.....	58
Le jeu vidéo : ses bons points.....	59
Le jeu vidéo, pratique adaptative dans une société du changement.....	60
Intérêt des figurines issues des droits dérivés.....	61
Le jeu pour être créatif.....	62
Art moderne : art ludique.....	64

4. LE JEU LIBRE : SES DIFFICULTÉS POUR TROUVER SA PLACE ..	67
Glissement du jeu vers d'autres activités .....	68
Le jeu avant 5 ans, sans règle du jeu .....	69
Qu'a-t-elle fait ? Qu'a-t-il appris ? .....	69
Le jeu pour savoir quoi ? .....	70
Jeu inquiétant .....	70
Proximité intergénérationnelle .....	71
Temps de jouer, temps de vivre .....	72
Le jeu ludo-pédagogique .....	74
Le jeu dénié .....	74
C'est aussi la faute des jeux vidéo .....	75
Jeux et genres : des jouets interdits .....	75
5. PARADOXES LUDIQUES ET ENTRE-DEUX .....	83
L'activité de jeu, entre réel et fictif .....	84
Le jouet : du symbole personnel au signe socialisé .....	84
Paradoxe de l'autonomie et de la sécurité des joueurs .....	85
Paradoxe des jouets mal aimés des adultes .....	90
Objet futile pour une activité futile .....	90
Petit objet qui dérange .....	91
Le jouet, parfait objet de consommation .....	92
Jouets cadeaux et outils de l'enfance .....	93
Jouets absents .....	94

## Deuxième partie

### Cadre ludique et organisation matérielle

6. LE CADRE LUDIQUE : SES FONCTIONS ET SES INTÉRÊTS .....	99
Des ressources, une méthode .....	100
Définition du cadre ludique .....	101
Les éléments du cadre ludique .....	102
Les cinq fonctions du cadre ludique .....	103
7. LES SIX PRINCIPES DU CADRE LUDIQUE .....	119
Créer un lieu déterminé et identifié servant de contenant à l'enfant et justifiant une certaine présence des adultes .....	120
Des espaces de jeu séparés, différenciés et aménagés selon les niveaux des joueurs et les types de jeux .....	121
Des objets choisis et mis à disposition selon des règles particulères à chaque espace .....	122

Des présences adultes, accompagnateurs ou professionnels, dont le rôle varie selon les espaces de jeu.....	123
Une règle d'usage des lieux avec des références aux temps de jeu.....	123
La relation d'appartenance.....	125
<b>8. ORGANISATION MATÉRIELLE D'UN LIEU POUR LE JEU.....</b>	<b>127</b>
Le lieu du jeu.....	128
La répartition des zones dans la salle de jeu.....	133
Gestion des jouets et zones de rangement.....	140
Aspect et esthétique des espaces de jeu.....	144

### **Troisième partie** **Des espaces de jeux différenciés**

<b>9. LES ESPACES DE JEU.....</b>	<b>149</b>
Les démarcations et cloisonnements.....	149
Les éléments mobiliers pour les enfants et pour les adultes...	150
Quels critères pour choisir des jeux et des jouets.....	150
Choix d'une typologie pour les jeux et jouets.....	153
<b>10. ESPACES DES JEUX D'EXERCICE.....</b>	<b>155</b>
Définition.....	156
Caractéristiques de l'espace.....	157
Les démarcations, les cloisonnements ou séparations.....	161
Les éléments mobiliers.....	162
Les jeux et les jouets pour les espaces de jeux d'exercice.....	164
<b>11. ESPACES DES JEUX SYMBOLIQUES.....</b>	<b>169</b>
Particularités des jeux de rôles.....	170
Particularités des jeux de mise en scène.....	179
<b>12. ESPACES DES JEUX DE RÈGLES.....</b>	<b>187</b>
Définition.....	187
Caractéristiques de l'espace.....	187
Les démarcations et cloisonnements pour l'espace des jeux de règles.....	189
Les éléments mobiliers.....	189
Gestion des jeux de règles.....	192
<b>13. ESPACES DES JEUX DE CONSTRUCTION OU D'ASSEMBLAGE.....</b>	<b>195</b>
Il n'y a pas d'âge pour les jeux de construction.....	195
Définition.....	196

Caractéristiques de l'espace de jeux de construction ou d'assemblage.....	197
Rôles des adultes.....	198
Les démarcations et les cloisonnements pour les jeux de construction .....	199
Les éléments mobiliers.....	199
Les jeux et les jouets pour les jeux de construction .....	200
14. LE JEU DANS UN PROJET ÉDUCATIF :	
OBSERVATIONS-ÉVALUATION DU CADRE LUDIQUE .....	201
Un projet éducatif centré sur le jeu .....	201
Le jeu libre et le cadre ludique en équipe .....	202
Observations et analyse .....	203
Gestion et évaluation du cadre ludique.....	203
Quelques questions simples à se poser avant l'utilisation des espaces de jeu.....	204
Questions à se poser en cours de jeu.....	205
Pour des évaluations approfondies.....	205
Les enfants grandissent mais pas les jouets .....	206
Pour des recherches-actions.....	206
CONCLUSION	
ENCORE UN TRAVAIL À POURSUIVRE .....	207
ANNEXES	
Annexe 1. Le classement des objets ludiques (COL) .....	209
Annexe 2. L'indicateur de niveau de compétences .....	210
Annexe 3. FM2J Centre national de formation aux métiers du jeu et du jouet.....	211
BIBLIOGRAPHIE .....	213