

Zeitschrift:	Mobile : la revue d'éducation physique et de sport
Herausgeber:	Office fédéral du sport ; Association suisse d'éducation physique à l'école
Band:	3 (2001)
Heft:	2
Artikel:	Le jeu pris au sérieux!
Autor:	Cuvit, François
DOI:	https://doi.org/10.5169/seals-995253

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 09.02.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



Hans Kläy, pédagogue spécialiste du jeu, esquisse quelques règles pratiques

Photos: Daniel Käsermann

Le jeu pris au sérieux!

«Les théories philosophiques devraient être prises au sérieux.» C'est là l'une des revendications de Hans Kläy, qui a bien voulu nous faire part de ses expériences en sa qualité de pédagogue spécialiste du jeu ainsi que des conclusions qu'il tire de ses années d'activité, établissant ainsi un lien pratique avec les réflexions de la philosophe Annemarie Pieper.

François Cuvit

S'il est tout à fait possible de construire des modèles pédagogiques en se fondant sur des thèses philosophiques, il est souvent inévitable de perdre une grande partie de la substance initiale au fil du processus de concrétisation méthodologique.» Pour Hans Kläy, l'intérêt du jeu réside dans les processus de développement qu'il déclenche et non dans ses contenus en tant que tels. Son but est d'augmenter la capacité d'action des enfants et de favoriser les processus créatifs pouvant faciliter la solution de problèmes. Dès lors,

l'enseignement devrait être axé sur l'action également et non seulement sur l'objectif d'apprentissage.

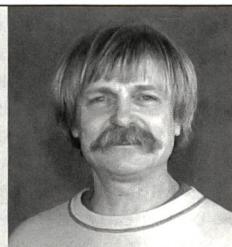
Les jeux ont un sens et un but intrinsèques

Annemarie Pieper défend la thèse d'une humanité intégrale. Elle estime que le jeu est un phénomène fondamental de l'existence humaine, le produit de l'imagination et de la créativité, et qu'il représente, en tant que tel, le noyau d'un mode de vie total. Dans ce contexte, Kläy se demande si les efforts d'éducation au jeu tels qu'ils sont généralement conçus aujourd'hui ne sont pas axés trop unila-

téralement sur le monde des jeux fabriqués par les adultes, si les enfants ne sont pas encouragés trop tôt à adopter une attitude de jeu fonctionnalisée, au dépens de leur imagination et de leur créativité. Ce qui importe à ses yeux, c'est l'enthousiasme suscité par le jeu et non les objectifs pédagogiques en tant que tels: «Les expériences que j'ai faites avec mes enfants, par exemple, m'ont montré qu'ils avaient tendance à m'exclure de leur jeu dès le moment où je commençais à avoir des idées «bizarres». Je me suis ainsi rendu compte que je devais me libérer du but ou de l'objectif que je pouvais avoir en tête et m'immerger complètement dans leur univers ludique si je voulais avoir une chance de pouvoir moi aussi lancer une idée de jeu qui soit accueillie et concrétisée dans l'enthousiasme général.» Le verdict des pédagogues à ce sujet est clair: les jeux ont un sens et un but intrinsèques. Ils ne peuvent donc pas être mis au service d'une intention «étrangère au jeu» sans perdre leur caractère et leur essence. Un des objectifs premiers est de conserver sa vie

Hans Kläy

... est professeur d'éducation physique et enseigne la didactique à l'Institut du sport et des sciences du sport de l'Université de Berne. Parmi ses sujets d'étude privilégiés, citons les possibilités du jeu créatif et sa signification dans le développement de la compréhension du jeu. Adresse: Aebnitz 11, 3257 Grossaffoltern. E-mail: hklaey@dplanet.ch



durant cette faculté typique des joueurs qui est de transformer les situations de la vie en réalité ludiques.

Importance de la motivation endogène

Hans Kläy estime qu'il est plus important pour l'entraîneur ou le pédagogue de s'identifier aux joueurs que de créer des jeux au contenu complexe afin de préserver la nature dominante de son propre rôle. La définition des objectifs en matière de performance devrait, le cas échéant, avoir lieu dans le cadre d'un dialogue avec tous les participants au jeu, donc aussi avec les éléments faibles ou marginaux. Selon Kläy, l'entraîneur a notamment pour tâche de mettre ses expériences, ses analyses et ses visions à la disposition des joueurs pour leur apprendre à évaluer leurs forces et à se motiver de manière optimale compte tenu de leurs compétences individuelles. En mettant leurs réflexions en commun, ils parviendront ainsi à se fixer des objectifs d'apprentissage individuels et collectifs. Si l'on suit le raisonnement de Kläy, ce sont toutefois les performances des enfants jouant spontanément qui sont les plus remarquables: «Elles sont toujours totales, car les enfants vont alors au bout de leurs possibilités et se trouvent totalement immergés dans un monde d'images et de sensations, d'efforts physiques et mentaux, dans un monde d'imagination. Dans de pareilles situations, l'enfant donne tout ce qu'il a dans le ventre et cela spontanément, sans motivation extérieure.» Kläy affirme que la motivation endogène est un facteur dominant dans toutes les formes de jeu.

Efficacité de la pensée systémique et de la volonté de dialogue

Pour mieux faire comprendre l'idée de l'enseignement axé sur l'action, Kläy a mis au point un modèle qui peut être étudié dans tous ses détails sur notre site Internet (en langue allemande). D'après ce modèle, il existe, en gros, trois possibilités de concevoir l'enseignement:

- en commençant par le processus, actualiser la matière déjà enseignée (résultats) pour obtenir de nouveaux objectifs réalisables;
- partant de résultats, les faire évoluer à travers des processus afin de soutenir finalement la comparaison à l'arrivée (niveau requis);
- partant des résultats et des expériences (gagnées au fil des processus), an-

Six principes à mettre en jeu

Interrogé sur les jeux et les principes pédagogiques qu'il juge particulièrement appropriés, Kläy souligne que ce ne sont pas les contenus qui comptent – les enfants ont suffisamment d'imagination pour créer leurs propres jeux – mais l'influence des pédagogues. Ceux-ci devraient appliquer, dans l'ordre, les principes suivants:

- 1.** Jouer le rôle de metteur en scène: créer des conditions générales favorables au développement d'activités spontanées ou créer une forme de jeu en dialoguant avec les joueurs.
- 2.** Faire preuve de retenue: observer les joueurs, juger la façon dont ils agissent et reconnaître ce qu'il en ressort, ce qu'est le résultat du jeu.
- 3.** Aider les joueurs à résoudre leurs problèmes eux-mêmes: répondre aux questions, contribuer à résoudre les conflits,

clarifier les idées exprimées et favoriser leur concrétisation.

- 4.** Etre attentif au degré de complexité du jeu: adapter les situations de jeu en dialoguant avec les joueurs (simplifications, établissement de règles, perfectionnement ou transformation du jeu).
- 5.** Clarifier les structures du jeu: si les joueurs en ont l'âge, leur faire comprendre le rapport logique entre les principaux éléments du jeu afin de développer leur sens logique et systémique.
- 6.** Veiller à l'autorégulation du jeu: faire en sorte que les fonctions décrites aux points 3, 4 et 5 soient peu à peu prises en charge par les joueurs eux-mêmes et veiller à ce qu'ils soient finalement en mesure de les assumer de manière autonome, sans qu'un joueur ne prenne une position dominante.

ticiper des objectifs individuels adéquats afin de garantir une orientation claire du processus d'apprentissage. Reprenant les réflexions d'Annemarie Pieper, Kläy estime finalement qu'il importe, dans l'éducation au jeu des enfants et des adolescents, de reconsiderer les méthodes d'enseignement axées sur les jeux d'adultes et de prendre conscience des conséquences. Il faut, selon Kläy, concevoir des programmes d'éducation de meilleure qualité qui permettent d'amener les enfants à fournir cette performance totale à laquelle nous aspirons tous. «On accorde encore trop

peu d'importance au dialogue dans l'enseignement ainsi qu'à l'art de la réflexion commune et on n'a guère confiance dans leur efficacité», affirme Kläy, dont la position à ce propos est tout à fait claire. Il dénonce en effet les mélanges quels qu'ils soient et s'oppose à la dénaturation du jeu à des fins pédagogiques: «Le travail ludique ou l'exercice ludique n'existent pas. Il faut savoir si l'on veut travailler, si l'on veut s'exercer ou si l'on veut jouer. Ce n'est qu'au prix d'un tel choix que l'on peut encourager le développement des enfants et des adolescents de manière adéquate.» **m**

