



Le jeu

Caractéristiques, ouvertures, intégration à la pratique artistique

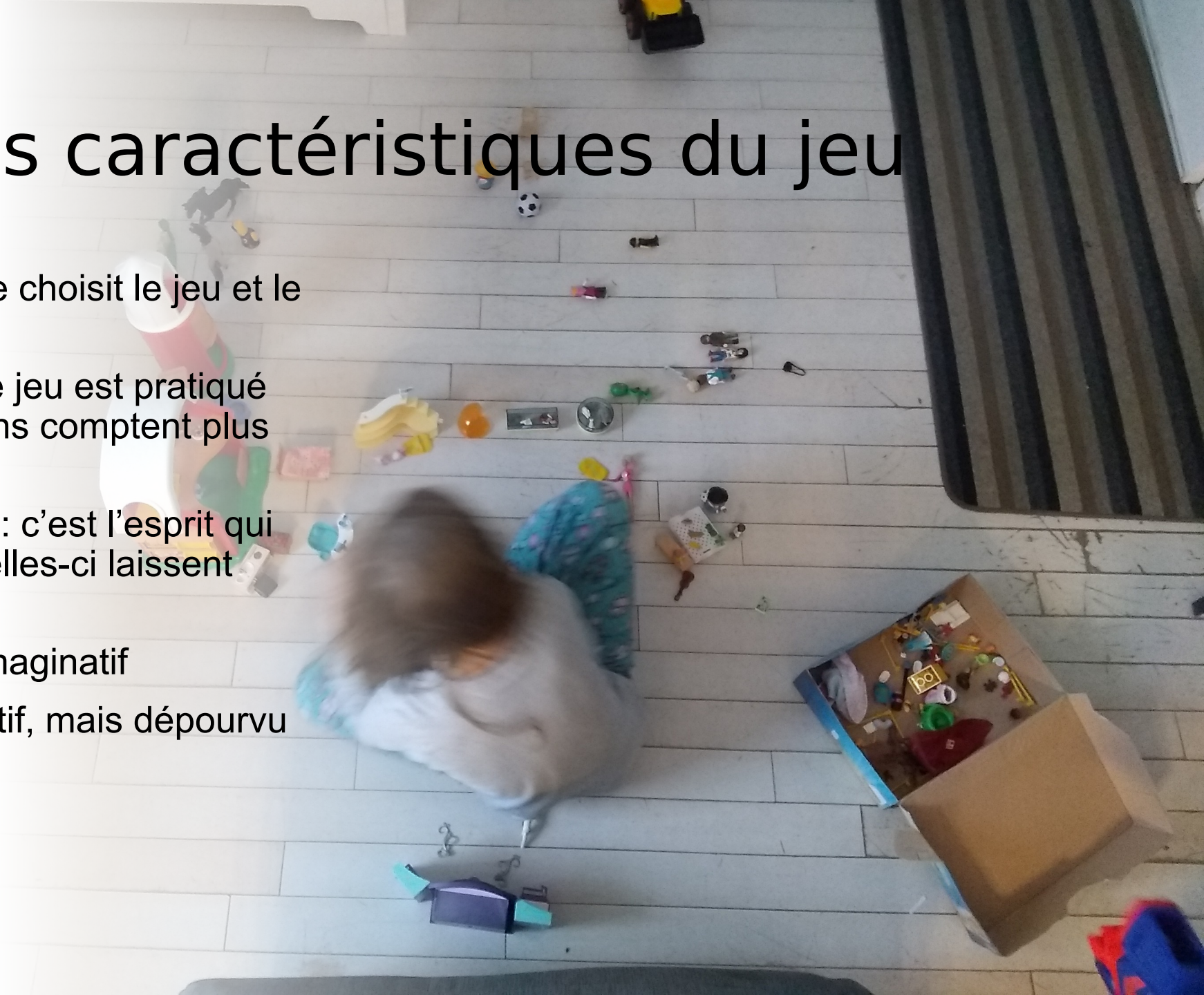
Katia Martineau, artiste-chercheuse



5 principales caractéristiques du jeu (libre)

- Autonomie : celui qui joue choisit le jeu et le mène à sa guise
- Motivation intrinsèque : le jeu est pratiqué pour lui-même, les moyens comptent plus que les fins
- Autodéfinition des règles : c'est l'esprit qui dicte les règles du jeu, celles-ci laissent place à la créativité
- Caractère créatif, voire imaginatif
- Un état d'esprit alerte, actif, mais dépourvu de stress

Source : Gray (2016)





Jeu et art

«Qu'est-ce que l'art ?» est sans conteste une question sérieuse et sans fin, mais ce souci de définition pourrait bien cacher autre chose : nous essayons d'imaginer ce que signifie l'autonomie – l'autonomie comme pulsion venue de l'intérieur qui nous pousse à travailler de manière expressive, par nous-même.

(Sennett, 2010)

Ce que le jeu permet

- Ancre l'expérience dans l'art actuel : processus et esthétique
- Déjoue les conventions, les idées préconçues (exposition, composition, bon goût, etc.)
- Dirige l'attention sur le processus, les matériaux, le lieu, le contexte
- Favorise l'exploration, la découverte en réduisant le stress
- Démocratise la pratique artistique





Favorise l'acceptation de l'autre,
de ses idées, de sa manière
d'être dans un processus
collaboratif



Donne accès à toute notre intelligence par l'engagement des sens, du corps, etc. :
"En jouant, des enfants de quatre ans trouvent facilement la réponse à des problèmes de logique qu'ils n'étaient pas censés pouvoir résoudre avant l'âge de dix ou onze ans." (Gray, 2016)
Photos: Franziska Wadeh

... et de manière plus large

- Penser
- Apprendre
- Régénérer
- S'adapter, guérir
- Satisfaire des besoins fondamentaux
- S'énergiser, s'émerveiller
- Esthétiser la vie
- ...

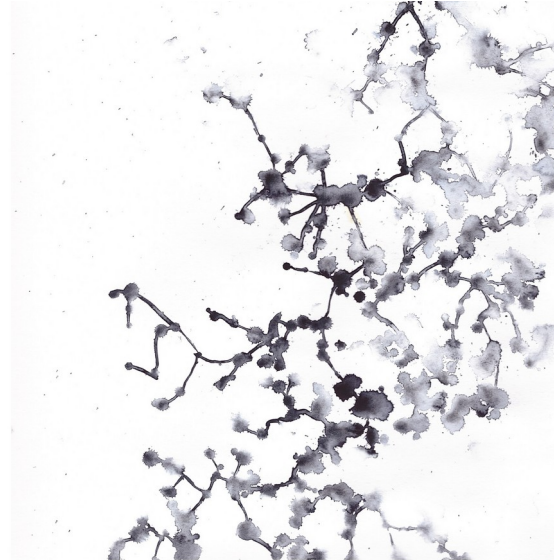


Photo : Béatrice Gailloux

Références

Gray, P. (2016). *Libre pour apprendre*. Actes Sud.

Sennett, R. (2010) *Ce que sait la main : La culture de l'artisanat*. Albin Michel.

Narvaez, D. et Bradshaw, G.A. (2023) *The evolved nest : nature's way of raising children and creating connected communities*. North Atlantic books.

Holt, J. (2022) *How children learn*. Da Capo.

(Publié originalement en 1967, éd. revue et commentée en 1983)

Kaprow, A. (1972) *Éducation de l'un-artiste II*

Filliou, R. (1998). *Enseigner et apprendre arts vivants*. Paris, Bruxelles : Lebeer Hossman.

https://monoskop.org/images/5/59/Filliou_Robert_Enseigner_et_apprendre_arts_vivants_1998.pdf

Max-Neef, M. A., Elizalde, A., & Hopenhayn, M. (1991). *Human scale development: Conception, application and further reflections*. The Apex Press

Nicholson, S. (1971). How not to cheat children : The theory of loose parts. *Landscape architecture* (62), pp. 30-34

Rosa, H. (2018). *Résonance : une sociologie de la relation au monde*. La Découverte.

Hooks, B. (2019). *Apprendre à transgresser : L'éducation comme pratique de la liberté*. M Éditeur.

Besoin d'arguments en faveur de pratiques intégrant le jeu ?

- Le jeu est un besoin humain fondamental (Max-Neef, 1990)
- Le jeu fait partie de la niche écologique de l'humanité (Narvaez et Bradshaw, 2023). Il favorise le bien-être, les comportements pro-sociaux, le développement de compétences essentielles (sociales, physiques, intellectuelles) (Gray, 2016)
- Le jeu est un droit reconnu dans l'article 31 de la Convention des Nations Unies sur les droits de l'enfant de 1989.
- La Société canadienne de pédiatrie (2024) a publié un document de principe en faveur du jeu libre et risqué :
<https://cps.ca/fr/documents/position/le-jeu-risque-exterieur#ref1>
- L'association canadienne de santé publique (2019)
Le jeu libre des enfants:
<https://www.cpha.ca/fr/le-jeu-libre-des-enfants>

Favoriser le jeu concrètement

Trouver mes jeux et m'y adonner régulièrement a eu une influence majeure sur mon approche du jeu avec les autres.

Dans un groupe, j'accorde beaucoup d'importance à l'ambiance, au contexte, à la qualité de ma présence et aux relations établies avec les participant.e.s. Je cherche à créer un contexte dans lequel les gens se sentiront bien, accueillis, à l'aise d'expérimenter de nouvelles choses.

Lors de suivi individuel, je conçois mon rôle comme un rôle d'accompagnement, principalement. Je cherche à soutenir la personne dans ce qu'elle veut accomplir, dans ce qu'elle souhaite explorer ou améliorer. Si je suis moins à l'aise dans un style ou une technique : j'apprends avec la participante, nous cherchons ensemble des solutions. Je sollicite aussi les connaissances, compétences et idées des autres personnes du groupe. Ce type d'accompagnement donne du pouvoir à la personne sur sa propre pratique artistique et sur ses apprentissages, il la rend responsable. Il est possible de l'offrir aux enfants et aux adultes.

Favoriser le jeu concrètement

Avec les groupes, je m'assure de

- Solliciter les sens et le corps dans mes propositions. Dans le cas des objets à dessiner, par exemple, certains impliquent la main, d'autres le corps entier. Les textures, couleurs, formes sont variées. Certaines propositions se déroulent à l'extérieur, ce qui sollicite les sens d'une manière différente et permet de bouger plus librement.
- Établir un cadre, un contexte : espace de jeu (lieu et disposition), matériel, temps. Je limite le nombre de consignes verbales.
- Prévoir suffisamment de temps, laisser de la latitude par rapport au temps lorsque possible. Ex. lorsque j'observe que le jeu s'épuise de lui même pour certaines personnes, je leur explique la prochaine étape. Les autres peuvent poursuivre.
- Demeurer disponible et présente en limitant les interventions non sollicitées en cours de jeu (approbation, commentaire, questions).
- Accorder davantage de temps à une activité plus libre qu'à une activité très dirigée. Ex. Je propose parfois une brève expérimentation ou démonstration très cadrée (ex. application d'un protocole à la manière de John Cage) suivie d'une proposition plus large (ex. inviter les élèves à définir et appliquer leur propre protocole).

Poursuivre la discussion ?

Si le jeu, l'art et l'apprentissage vous intéressent, vous pouvez m'envoyer un courriel à cette adresse.

Il est possible qu'un groupe d'échange ou un site avec des ressources sur le sujet voie le jour prochainement, je vous le ferai savoir.

katiamartineau@tutanota.com

Lien vers mon mémoire :

[Vivre, créer, apprendre et penser avec l'Autre : une pratique enracinée dans le jeu et le soin](#)