

LE JEU INSTRUMENT DE TRANSFORMATION SOCIALE

Quelques notes pour réfléchir

Maria Lopez Matallana 1



Le texte qui se présente ci-dessous est inclus dans le défi 2.2 : « Favoriser une éducation qui aide les personnes à grandir en tout leur être et à s'impliquer dans la transformation de la réalité. » des propositions de la Compagnie de Notre-Dame, à l'occasion du 400ème anniversaire de sa présence dans le monde. Bien que, comme vous pouvez le vérifier, cela touche aussi les aspects du défi 2.1.2

Il s'agit d'une synthèse du travail que j'ai réalisé durant plus de 15 ans de recherche au sujet du jeu des enfants : l'importance pour le développement des enfants, l'énorme potentiel éducatif qu'il contient, pour l'école et surtout pour les lieux d'une éducation non formelle. A ce travail, ont collaboré, quelquefois sans le savoir, de nombreuses personnes : enfants, parents, grands-parents, enseignants, éducateurs, et, bien sûr, des Institutions, comme les ludothèques qui font partie du projet de la Compagnie de Notre-Dame, à Madrid. Merci à tous !

Le texte commence par la définition du jeu à laquelle nous nous référons. Suivent quelques notes au sujet de la relation inséparable entre jeu et développement, l'exposé de l'adulte qui éduque par le jeu, et la description des espaces dans lesquels il est possible de réaliser cette intervention qui suppose éduquer pour la transformation sociale.

1. NOTRE DEFINITION DU JEU

« Quand nous parlons du jeu, nous nous référons à une activité très spéciale qui comporte une série de caractéristiques distinctives capables de la changer, d'après le point de vue de celui qui joue, en une façon unique de comprendre la réalité :

■ Libre et volontaire. On ne peut forcer personne à jouer, puisque l'obligation implique du dégoût et le jeu est incompatible avec toute forme

1 Docteur en Pédagogie, Professeur titulaire du département d'Education sociale, Centre Supérieur d'Etudes Universitaires La Salle. Madrid (Espagne)

2 Défi 2.1 « Chercher de nouvelles manières de tendre la main à partir des petits de ce monde »

de contrainte. On ne peut pas jouer sans le désir ou le plaisir que procure sa pratique : celui qui joue par ordre fait autre chose sans le vouloir.

■ *Amusante, plaisante et/ou satisfaisante pour le joueur en règle générale. Le jeu implique rire, plaisir, sensation agréable. Dans le jeu assumé consciemment, il ne peut y avoir ni ennui, ni insatisfaction.*

■ *Gratuite et sans profit dans son essence. On joue parce qu'on joue, pour le pur et unique plaisir de jouer. Dans le jeu, on n'a aucune prétention, il n'y a pas d'intentions sous-entendues. Dans ce sens, on doit faire la différence entre les règles du jeu (finalité intrinsèque) et la recherche d'objectifs externes au jeu lui-même. Ce qui est vraiment significatif c'est le déroulement, non le but final. Pour le vrai joueur, gagner ou perdre est sans importance, n'est pas de l'ordre de l'importance.*

■ *Qui demande participation et implique un certain degré de communication entre les joueurs. Dans le jeu ressort avant tout sa dimension sociale, participative, communicative. Tout jeu invite à la rencontre et à la complicité. Les jeux les plus intéressants sont ceux que nous partageons avec des personnes ayant avec nous des affinités.*

Celui qui joue avec nous est déjà un ami. D'un autre côté, le jeu chez le petit garçon ou la petite fille atteint toute son intensité quand, avant, ils ont partagé cette expérience avec une personne adulte et qu'ils savent que à tout moment, cet adulte est proche d'eux physiquement ou affectivement.

■ *Limitée dans le temps et dans l'espace. Des espaces différents favorisent des jeux divers. Chaque jeu a une durée déterminée sur le moment (souvent c'est une sensation subjective qui correspond au degré d'intérêt que suscite le jeu fixé et dépend aussi de l'évolution des joueurs : nous grandissons en jouant et nous compliquons les jeux parce que nous avons grandi.)*

■ *Globale, qui prend entièrement. Quand on joue sérieusement, la personne est impliquée dans sa totalité : corps, esprit, et cœur s'articulent dans chaque partie.*

*Ces conditions extraordinaires se rencontrent simultanément chaque fois que l'on joue. D'après cette perspective, **on peut définir le JEU comme UNE ATTITUDE**, c'est-à-dire une manière qualitativement distincte d'aborder une*

activité. Ceci nous conduit à différencier le jeu en son sens subjectif d'expérience personnelle (la manière, les valeurs et les attitudes intégrées dans l'action de jouer) de ce que nous appelons objectivement « un jeu » (ronde, cache-cache, poursuite, etc...). Ces « jeux standardisés » serviront pour jouer ou non en vertu de l'ensemble des attitudes avec lesquelles chaque personne les aborde à un moment déterminé » (de l'introduction au livre : « Organisation et animation de ludothèque » éd. C.C.S. Madrid)

Cette expérience du jeu est celle qui permet à l'enfant en croissance de développer et d'entraîner ses capacités personnelles (motrices, cognitives, sociales, affectives) en approfondissant, progressivement de nouvelles manières de comprendre le monde et soi-même, comme une partie de celui-ci. Cela fait du jeu un élément indispensable pour le complet et parfait développement de l'enfant.³

2. QUELQUES NOTES INDISPENSABLES SUR LE JEU ET LE DEVELOPPEMENT.

Selon l'UNESCO (1968), jouer est nécessaire pour la croissance correcte de l'enfant, car le jeu est spécialement en lien avec les processus de développement du système sensoriel et du squelette qui se produisent dans les 7 premières années de la vie. C'est-à-dire avec le processus de développement cognitif et physique. Les différents spécialistes du jeu le soulignent dans les différents domaines du développement : moteur, cognitif, affectif, social, et de la personnalité. Ces études nous invitent à apprécier le jeu comme quelque chose de plus qu'une distraction de l'enfant ou qu'un moyen didactique, étant donné sa signification et sa valeur pour le développement personnel et collectif des enfants, sa valeur éducative.

Je n'approfondirai pas ce sujet, mais je souhaitais donner quelques notes, indispensables pour comprendre ce que nous envisageons et les propositions qui en découlent⁴. Jeu et développement s'entrecroisent continuellement de manière intégrale : le monde des affects, l'apprentissage social et le développement cognitif (par hypothèse aussi, le développement physique et moteur, bien qu'ils ne soient pas une condition indispensable) se manifestent dans le jeu et en même temps croissent par son action.

³ Nous entendons par infantile : la petite enfance et l'enfance

⁴ Adjunto algunas referencias bibliograficas para aquellos que deseen profundizar en las características del tandem « juego-desarrollo » : ELKONIN (1980) *Psicología del juego*. Pabodel Rio. Madrid // ORTEGA.R(1992) *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Alfar, Sevilla. // Gutton. (1976) *El juego de los niños*. Ed.Nova Terra. Barcelona // WINNCOTT (1986) *Realidad y Juego*. Ed. Gedisa. Barcelona

2 - 1 CONDITIONS REQUISES POUR LE JEU

Pour pouvoir jouer, il faut que l'enfant ait établi une bonne relation avec les adultes qui l'entourent, qu'il **se sente en sécurité affectivement**, qu'il ait l'occasion d'explorer son corps, celui de l'adulte et le monde qui l'entoure ; qu'il apprenne à jouir de ses sensations, de ses actions, de ses expériences (que celles-ci soient plaisantes, affectueuses), qu'il se sente bien, aimé et accepté. Ceci est possible dans la mesure où les adultes avec lesquels il est en relation jouissent avec lui, rient, jouent, soulignent ses réussites et lui apprennent où sont les limites. C'est seulement sur cette base créée par les adultes avec lesquels il vit et il est en relation qu'il pourra grandir et s'épanouir de manière intégrale et harmonieuse..

Deuxième point : le jeu est **une activité sociale**. Le jeu est le cadre dans lequel se manifestent les premières conduites sociales : commencées avec l'adulte et développées ensuite avec les camarades. Il s'agit de l'unique cadre dans lequel il est possible de développer les aptitudes sociales de base⁵. Dans ce sens, il y a deux hypothèses fondamentales pour que l'enfant puisse jouer avec d'autres : la première est que l'adulte de référence l'introduise dans la dynamique du jeu « jouant » (créant les éléments qui sont ou seront communs à d'autres enfants) ; et la seconde est que l'enfant ait une capacité cognitive suffisante pour coordonner son action avec celle de ses camarades.

Finalement, l'enfant a besoin d'un « **matériel** » de jeu : connaître des jeux, connaître la vie directement ou à travers d'autres moyens (audiovisuel, contes, récits, dessins...), avoir des objets pour jouer (spécifiques ou non), Aucun enfant ne peut jouer à quelque chose qu'il ne connaît pas. Ainsi, s'il n'est jamais allé acheter, il ne pourra savoir jouer au marchand, alors que ceci est un jeu très intéressant, par exemple, pour le développement de capacités comme le calcul mental ou le commerce. Pour cela, il est important de favoriser des expériences intéressantes qui «élargissent» l'univers de l'enfant.

2 - 2 APPORTS DU JEU POUR LE DEVELOPPEMENT COGNITIF

Nous observons *le développement cognitif* dans le jeu à travers divers comportements : l'interaction avec les égaux (du jeu, en parallèle avec les jeux d'équipe) ; le nombre d'actions que l'enfant est capable de coordonner successivement (ex. seulement donner à manger à la poupée ; faire la cuisine et

5 Il existe l'hypothèse que seul l'enfant qui joue avec d'autres (librement, **avec un** sentiment de gratuité...etc...) qui, par conséquent apprend à sentir, à écouter, à négocier, à défendre ses propres idées sans offenser, à être affirmatif, à approuver, sera capable de développer des attitudes comme la générosité ou l'altruisme. Existe-t-il une occasion égale d'essayer ou de s'entraîner « à la pratique » de ces capacités indispensables pour la vie en commun ?

donner à manger ; acheter – préparer le repas et donner à manger...etc...) ou simultanément (ex : jouer avec une ou plusieurs règles) ; la complexité des réponses aux conflits sociaux ou affectifs qui se produisent durant le jeu (ex. je m'en vais en pleurant ; je l'insulte ; je le frappe ; je demande de l'aide ; je négocie ; j'élabore une réponse alternative (« *si tous les papas peuvent faire la vaisselle, je demande à être le grand-père* » ⁶. Ces conduites nous montrent la forme d'esprit atteinte, les capacités développées, les stratégies apprises et « employées dans le jeu ».

Nous pouvons, par conséquent, stimuler le développement et l'entraînement des capacités cognitives à travers des propositions ludiques, par l'enrichissement du jeu libre en groupe, et de la réflexion partagée au sujet de ce qui s'est passé dans le temps du jeu. En favorisant aussi des expériences intéressantes qui élargissent la connaissance de l'enfant.

D'autre part, les capacités sociales et cognitives se développent en s'entrecroisant dans le cadre du jeu, dans celui où il est nécessaire non seulement d'élargir la compréhension du monde, à travers le développement de formes de pensée chaque fois plus complexes, mais aussi de tenir compte de l'*autre* dans le processus de compréhension. Cela signifie reconnaître qu'il y a des points de vue, des expériences...etc...différents ; ce qui achève de modifier notre propre vision du monde.

2 - 3 APPORTS DU JEU POUR LE DEVELOPPEMENT AFFECTIF.

Le plus grand apport du jeu au développement affectif consiste dans les situations émotionnelles conflictuelles créées pendant le jeu :

- situations de caractère quotidien, dans lesquelles, le jeune enfant essaye de mieux comprendre le monde qui l'entoure du point de vue affectif et émotionnel : *qu'est-ce que la tristesse ? pourquoi ma maman se fait-elle tant de souci pour ma nourriture ? pourquoi tout le monde me commande ? pourquoi dois-je partager mes affaires ?*

6 Souvent, observant le jeu des enfants nous avons détecté des aspects de base, causes d'échec scolaire ou de difficultés d'apprentissage, pouvant définir les capacités de base qu'il est nécessaire d'enseigner pour faciliter la résolution du problème.

- situations de caractère spécifique : celles dans lesquelles l'enfant essaye d'utiliser d'authentiques conflits affectifs et émotionnels : *abandon, mort d'un être cher, séparation des parents...etc...*

Du point de vue affectif, jouer avec d'autres est directement lié au développement du concept d'amitié : entre autre possibilités, d'un point de vue positif, le compagnon de jeu est un ami et à travers le jeu s'élaborent des stratégies d'acceptation, de compréhension, de communication intime et d'adaptation à l'autre. Il y a aussi le point de vue de ceux qui sont systématiquement rejetés dans le jeu. Comment eux élaborent-ils le concept d'amitié ?

2 - 4 APPORT DU JEU AU DEVELOPPEMENT SOCIAL.

Les apports du jeu au développement social se manifestent essentiellement dans le jeu symbolique et dans les jeux comportant des règles.

Dans le premier d'abord, pour son caractère culturel et inter-culturel, parce que l'enfant exprime à travers ce jeu sa manière de comprendre le monde qui l'entoure (la famille, l'école, la rue, les contes...) et il doit élaborer la manière selon laquelle il se situe devant lui :

■ le jeu symbolique constitue un authentique exercice social, un laboratoire d'essais pour des comportements, des attitudes et des rôles.

■ le jeu a un caractère culturel dans un double sens : parce que les jeux traditionnels appartiennent au patrimoine culturel d'une communauté et parce que les traits propres se manifestent à travers les jeux : *rituels, comme une noce ; particuliers comme les corridas, la récolte (de grain, raisin, olives.) ou les processions de la Semaine Sainte*

■ et il y a un caractère inter-culturel, parce que quand nous jouons à des jeux semblables de formes distinctes (*une ronde, un jeu de cache-cache, une noce*) il est nécessaire d'élargir, entre autres possibilités, nos connaissances du monde ou notre capacité de tolérance.

Les jeux avec des règles supposent une initiation aux règles sociales, une relativisation du sens de compétitivité (ce qui importe c'est de jouer)⁷, de même

7 Le caractère compétitif du sport n'existe pas dans le jeu comme tel ; les apports de deux activités au développement des enfants sont différents, et pour cela il est intéressant de favoriser les deux. : LOPEZ MATALLANA, M.y VILLEGAS, J.(1995 / 5ème ed. aumentada 2004) [Organizacion y animacion de ludotecas](#) CCS, Madrid

que l'essai ou l'incorporation de valeurs comme la coopération, la solidarité, le sens d'égalité ou le travail en équipe.

3. OBJECTIF DE L'ADULTE QUI EDUQUE PAR LE JEU

Mais, quel est l'objectif de l'adulte-éducateur dans le jeu, pour qu'en l'exécutant selon ses caractéristiques (libre, gratuit,...etc...) nous puissions obtenir les meilleurs résultats ?

Tout d'abord et, résumant ce que nous avons développé, l'adulte doit :

- établir avec l'enfant une relation qui permettra à celui-ci de se sentir affectivement en sécurité.
- Enseigner à l'enfant les bases de chaque type de jeu (sensoriel, symbolique, jeu avec règles) pendant qu'il joue avec lui.
- Servir de « médiateur » dans les premières rencontres ludiques entre égaux.
- Permettre (créer ou faciliter) des moments pour le jeu libre.

Deuxièmement, l'objectif de l'éducateur, dans le jeu, peut se concrétiser dans les fonctions suivantes :

- Evaluer les besoins individuels et collectifs des enfants en question pour les aider dans leur développement, leur fournissant des éléments qui enrichissent leur activité ludique : adaptation des secours, des moyens, choix de propositions, etc...
 - En observant le jeu (l'activité individuelle et du groupe)
 - En répondant aux demandes des enfants
 - En questionnant et en écoutant, pendant le jeu et quand l'activité a pris fin
- Favoriser *la libre* participation dans les jeux et les activités
- Laisser agir, jouer, en étant attentif. Cette attitude apporte aux joueurs une sensation à la fois de liberté et de sécurité.

- intervenir dans le jeu de l'enfant seulement quand c'est absolument nécessaire (une situation de danger, par exemple) ou si nous recevons la demande pour le faire (« *joue avec moi à...* » « *peux-tu m'aider à... ?* », *appel du pied, ou regard suppliant.*
- Aider, d'avance, à dépasser les objectifs des enfants pour favoriser un vrai plaisir ludique ex. angoisse du nouveau venu ; relativisation du gagner/perdre.
- Réfléchir ultérieurement à ce qui est arrivé durant le jeu : conflits, consensus atteints ; utilisation du matériel, etc...
- Fournir des stratégies pour la résolution de conflits entre égaux
- Proposer des attitudes ludiques ou « ludiformes » qui permettent d'inclure plus tard des éléments nouveaux dans le jeu libre. Ex : *nous faisons une construction avec des caisses, nous chantons, nous organisons une pièce de théâtre collective.*
- Choisir des jeux et des jouets adaptés ; chercher du matériel nouveau ; changer de temps en temps celui que nous employons ; enseigner la possibilité de l'utilisation de matériaux recyclés pour le jeu ; animer un jeu collectif sans jouets ; adapter avec souplesse l'espace de jeu.
- Proposer des expériences qui élargissent l'univers de l'enfant, créant de nouveaux cadres pour le développement personnel, qui peuvent ensuite être intégrés au jeu et, par conséquent, à la compréhension infantile du monde. Ex : *visiter des ateliers de différents métiers permet de se faire une meilleure idée de ce que l'on peut apporter à la société, par le moyen du travail, aller à des spectacles permet d'élargir le concept de beauté (entre autres) et développe la sensibilité.*
- Etre tolérant à l'égard de la culture ou des coutumes exprimées à travers le jeu (l'éducateur comme modèle)
- Participer, avec les joueurs à la création d'une ambiance agréable, satisfaisante, et stimulante pour tous.

En définitive, **Observer** (pas seulement regarder ou surveiller). **Faciliter** : en créant un espace et une ambiance stimulante et agréable. **Animer** : en invitant, en initiant à de nombreux jeux, les partageant, donnant des règles pour acquérir l'autonomie dans le jeu . Et **Enrichir** à travers diverses propositions, en enseignant de nouveaux jeux, en *apprenant à peindre, à raconter des contes, à*

construire, se promener, assister au théâtre, visiter un marché, réaliser des activités pré-sportives. Chaque espace ludique offre des possibilités distinctes d'enrichissement, adaptées à lui-même et à ses objectifs.

4. ESPACES EDUCATIFS POUR LE JEU

Enfin, nous allons aborder les espaces dans lesquels il est possible de favoriser le jeu, recherchant les meilleurs résultats d'un point de vue éducatif. Je présente ensuite quelques espaces où l'on peut jouer : dans le cadre de l'école, des programmes sociaux et de la communauté.

4.1. LE JEU DANS L'EDUCATION FORMELLE

■ LA SALLE DE CLASSE: Le jeu libre doit avoir un espace dans la classe des petits (0 – 6 ans), l'enfant *ayant besoin* de jouer pour se situer dans le monde, développer ses capacités, et résoudre ses conflits. D'autre part, les propositions ludiques pour exercer ses capacités ou consolider ses connaissances sont un instrument didactique de grande valeur (qui motive) pour les classes primaires et secondaire.

■ LA COUR DE RECREATION : A mesure que les villages et les villes croissent et se modernisent, les enfants perdent les espaces communs de jeu, lieux dans lesquels se faisait la rencontre inter-génération ; ceci, entre autres conséquences, rend difficile la transmission des jeux à règles. Les enfants ne savent à quoi jouer sur la cour, excepté au football, mais le besoin de jouer en groupe, de se mesurer avec d'autres, ou de se faire valoir devant les petits, demeurent. En conséquence, nous assistons à la formation de bandes, à des agressions et des manques de respect graves qu'on pourrait éviter, avec des propositions de jeux spécifiques pour chaque âge et pour des âges mélangés. Les jeux organisés permettent de « concourir » dans un cadre normalisé, d'assimiler progressivement les règles et la nécessité de les respecter pour une meilleure convivialité, de favoriser le meilleur de chacun (bien que ce ne soit pas le meilleur) mais il fait partie de *mon* équipe, et, une chose très importante : se trouver bien. Le surveillant de récréation se transformera ainsi en agent d'échange, en éducateur.

4. 2. INTEGRATION ET DEVELOPPEMENT SOCIAL AUTOUR DU JEU

■ LE CLUB DU TEMPS LIBRE: Les espaces pour le temps libre doivent envisager toujours des temps pour le jeu libre, le considérant comme une activité de plus, de grande importance pour le développement de l'enfant, spécialement dans les domaines : social, de l'autonomie et de l'acquisition des valeurs. Nous ne pouvons organiser TOUT le temps de l'enfant ; les enfants ont besoin de temps « totalement libres » dans lesquels ils expérimentent leurs apprentissages, leur capacité de dominer, de s'affirmer, pour la résolution des conflits, pour parvenir à des consensus... Ces activités ludiques doivent être favorisées, observées et optimisées par les éducateurs (elles ne peuvent être reléguées exclusivement au temps de repos de ceux-ci).

■ LA LUDOTHEQUE : Sans doute, c'est un espace privilégié pour le jeu, car l'organisation des espaces et le matériel sont essentiels pour faciliter l'activité ludique de tous les participants. L'éducateur, spécialiste du jeu, a de nombreux moyens à sa portée pour favoriser le développement de l'enfant en tous ses domaines, pour aider à la résolution de conflits personnels (affectifs, sociaux, cognitifs) et entre égaux, pour encourager l'entraînement progressif de capacités cognitives à travers des propositions ludiques sélectionnées, pour favoriser l'incorporation de valeurs...etc... En tout cela, comptant sur la motivation des enfants participants. La ludothèque peut dépasser son propre concept d'espace pour le temps libre et d'aide sociale pour parents et enfants, pour se convertir grâce aux éducateurs responsables et au projet qui la soutient en un espace éducatif et de réelle prévention, où chaque enfant pourra grandir en acquérant des soutiens personnels pour la vie en société dans un cadre accueillant.

■ LA LUDOTHEQUE POUR LA PREMIERE ENFANCE. Conçue pour des petits de 4 ans, c'est un espace dans lequel les mamans (ou l'adulte de référence de la famille viennent avec les enfants. En ce lieu, les bénéfices du jeu de l'enfant se voient augmentés par la fonction de formation familiale (puériculture, éducateur, stimulation...etc...)

■ RESIDENCE SOUS TUTELLE (orphelinat) En plus de faciliter l'intégration dans le milieu et le développement social des enfants, dans ces centres, l'espace de jeu remplit une fonction thérapeutique,. Bien conduit, il

représente un cadre dans lequel l'enfant peut exprimer les conflits émotionnels qu'il traverse et retrouver sa place dans le monde.

4. 3 LE JEU AIDE POUR LA DYNAMISATION COMMUNAUTAIRE.

Il y a aussi des apports du jeu au développement communautaire. En premier lieu, il s'agit d'un espace sans concurrence lorsque les activités ludiques assurent un climat positif. D'autre part, toute la communauté peut être intégrée dans le jeu puisque, en général, les adultes aiment retrouver des liens avec leur enfance. Le jeu n'a pas seulement un caractère culturel mais il est une part de la mémoire collective, de l'expérience commune, en ce sens qu'il constitue une des activités inter-générationnelles par excellence : tous, nous jouons

■ LA RUE, LE JARDIN PUBLIC, LES ESPACES COMMUNAUTAIRES.... Récupérer (ou ne pas perdre) la rue comme espace social, les voisins comme co-responsables de l'éducation de l'enfant, promouvoir la participation des adultes dans la vie culturelle et sociale du quartier ou du village, est un objectif essentiel de l'éducation sociale. Le sentiment d'appartenance à une communauté est la base indispensable pour le développement à l'égard de celle-ci d'attitudes positives, respectueuses, solidaires, favorisant l'intégration. Une des aides pour faciliter la réalisation de cet objectif est le jeu :

- fêtes de jeu dans le quartier : de rentrée ou de clôture des cours, liées à des événements populaires, fêtes à thèmes, surprises.
- projets inter-générationnels : fêtes et concours familiaux : nous enseignons les jeux de notre enfance à nos enfants ou petits-enfants, des « devoirs ludiques » à partager en famille, des recherches sur l'usage de jouets pour différentes générations.
- Dynamisation ludico-culturelle d'une région : semaine de vulgarisation du jeu (un type seulement ou plusieurs) ; 24 heures solidaires du jeu ; petit marché d'échange de jouets ; journée des « records » ludiques ; jeux de tableaux géants ; proposition de jeux pour les jours « internationaux » (jour international de la paix, de la femme, etc)

5. LE JEU, « INSTRUMENT DE TRANSFORMATION SOCIALE »

Le défi 2.2, parie pour *une éducation intégrale qui prépare pour le présent et pour apprendre à affronter l'avenir à travers de « petites choses » unissant explicitement éducation intégrale et transformation de la réalité.* Les idées, les contenus et les propositions envisagées dans ces pages ont comme sens profond l'énorme potentiel éducatif et transformateur du jeu, aussi bien de la réalité de l'enfant actuel, que de celle de l'adulte qu'il sera demain.

■ Au même instant où nous permettons à l'enfant de jouer, d'exprimer à travers l'activité ludique sa réalité, il change déjà : il se sent sûr et par conséquent :

- il peut dominer ses émotions et construire sa vision du monde dans une ambiance de liberté interne.
- il peut rencontrer d'autres enfants sans rivalité, et il peut tester ses comportements et ses attitudes, l'effet de rôles distincts.

Si de plus l'adulte intervient en offrant des jeux différents, de nouveaux défis, des stratégies pour des situations diverses, des cadres pour la participation et la réflexion tolérante au sujet de ce qui arrive chaque jour, le fait de jouer dans un espace éducatif implique la transformation de sa réalité actuelle, comme celle du groupe des joueurs.

■ D'autre part, le jeu est un instrument éducatif puissant, non seulement parce qu'un enfant qui joue sera un adulte sain, mais aussi parce qu'il met l'accent sur *la dimension sociale.*

- puisqu'à travers le fait de jouer, il est possible d'éveiller des valeurs qui permettent une transformation sociale du quotidien : des bases de la convivialité familiale et sociale, de la participation dans la communauté, de l'implication sociale...etc...
- puisque le jeu peut se convertir en un instrument de dynamisation sociale dans le cadre du rire, de la liberté personnelle, de la participation et de la gratuité, où se rencontrent les différents membres de la communauté : parents et enfants mais aussi les voisins de tous âges... Cette possibilité ne suppose-t-elle pas une transformation de la vie sociale quotidienne très suggestive ?

Madrid, juillet 2005