

Le système ESAR : un concept nouveau de classification des jouets à l'intention des ludothécaires

Denise Garon-Dupont

Volume 25, numéro 4, décembre 1979

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1054293ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/1054293ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Association pour l'avancement des sciences et des techniques de la documentation (ASTED)

ISSN

0315-2340 (imprimé)

2291-8949 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Garon-Dupont, D. (1979). Le système ESAR : un concept nouveau de classification des jouets à l'intention des ludothécaires. *Documentation et bibliothèques*, 25(4), 189–199. <https://doi.org/10.7202/1054293ar>

Résumé de l'article

Les responsables d'un service de prêt de jouets et de matériel de jeu (joujouthèque ou ludothèque) doivent pouvoir classer un grand nombre d'objets inusités. Les modes de classification retenus pour ordonner une telle collection sont habituellement définis à partir d'une démarche intuitive dépourvue d'encadrement théorique; leur utilisation devient souvent subjective et peu englobante. L'auteur propose une approche nouvelle qui tient compte d'une manière logique et fonctionnelle de trois dimensions éducatives fondamentales impliquées dans le jeu; elle les transpose en système simple, cohérent et efficace en s'appuyant sur le schème théorique de classification à facettes tel qu'utilisé dans le domaine de l'organisation documentaire.

Le système ESAR: un concept nouveau de classification des jouets à l'intention des ludothécaires

Denise Garon-Dupont

Étudiante au doctorat

Faculté des Sciences de l'éducation

Université Laval

Québec

Les responsables d'un service de prêt de jouets et de matériel de jeu (joujouthèque ou ludothèque) doivent pouvoir classer un grand nombre d'objets inusités. Les modes de classification retenus pour ordonner une telle collection sont habituellement définis à partir d'une démarche intuitive dépourvue d'encadrement théorique; leur utilisation devient souvent subjective et peu englobante. L'auteur propose une approche nouvelle qui tient compte d'une manière logique et fonctionnelle de trois dimensions éducatives fondamentales impliquées dans le jeu; elle les transpose en système simple, cohérent et efficace en s'appuyant sur le schème théorique de classification à facettes tel qu'utilisé dans le domaine de l'organisation documentaire.

The persons responsible for a toy and toy material lending service (toy lending library) must be able to classify a large number of unusual objects. The methods of classification used to arrange such a collection are usually defined through an intuitive process deprived of a theoretic framework; their use often becomes subjective. The writer proposes a new approach which takes into account in a logical and functional way the three basic educational dimensions implicated in play; she transforms them into a simple system, coherent and effective, by using the theoretic scheme of faceted classification which is used in the field of documentary organization.

Los responsables de un servicio de préstamo de juguetes (o «jugueteca») tienen que clasificar muchos objetos inusitados. Los modos de clasificación escogidos para organizar una colección de este tipo son habitualmente definidos según un método intuitivo sin fundamento teórico; su uso llega a ser muchas veces subjetivo y limitado. El autor propone un método nuevo que toma en cuenta, de una manera lógica y funcional, las tres dimensiones educativas inherentes al juego; las transpone en un sistema sencillo, coherente y eficaz, basándose en el esquema teórico de la clasificación por facetas utilizada para organizar la documentación.

La ludothèque réunit une collection plus ou moins vaste de jeux et de matériel de jeu destinés à être prêtés à des enfants ou à des groupes d'enfants; c'est une ressource encore peu connue dans notre milieu. Elle s'inscrit pourtant dans un ensemble de structures éducatives comme la garderie, la halte-garderie, la maternelle, les programmes de loisirs, en apportant un

soutien matériel et pédagogique à des collectivités d'enfants dont les principales activités sont centrées sur le jeu. Les responsables d'un tel service doivent organiser l'ensemble des éléments de la collection et regrouper, d'une manière logique et efficace, chacun des objets concernés tout en respectant leurs particularités. Par ailleurs, pour être conforme

aux objectifs d'un tel service, il est nécessaire d'identifier chaque élément de façon significative pour le retracer rapidement et le prêter à des usagers en vue d'une utilisation optimale.

La problématique

Dans le domaine de l'organisation documentaire, toute classification sérieuse répond à des lois générales et est soutenue par un principe unificateur; la désignation de catégories et de sous-catégories hiérarchisées et reliées entre elles par une certaine logique facilite non seulement le repérage mais contribue aussi à maintenir une certaine cohésion à l'intérieur d'un sujet ou d'un thème bien délimités¹. Les systèmes de classification retenus pour le classement de livres, de revues, de documents en bibliothèque appliquent généralement ces principes, mais s'adaptent mal à des objets inusités et plus particulièrement aux jouets et au matériel de jeu car la logique du système repose avant tout sur la division du savoir en grandes catégories et l'efficacité du service, sur le repérage et l'utilisation des documents selon les mêmes divisions. Par ailleurs, les bibliothèques pour enfants², services spécialisés susceptibles de se rapprocher davantage du principal usager rejoint par la ludothèque, semblent avoir fait peu de distinctions dans l'application des principes de classification ou ne le mentionnent pas³. Les systèmes retenus pour classer les livres ou les albums pour enfants reçoivent, en définitive, le même traitement que ceux des adultes. Ils sont classés par sujets et désignés par une cote ou sont regroupés selon l'âge des utilisateurs.

Toutefois, nous devons souligner ici une expérience particulièrement intéres-

sante réalisée, au cours des dernières années, par le Centre d'information sur l'enfance et l'adolescence inadaptées (C.I.E.A.I.). Il s'agit de la Matériathèque qui réunit une collection de matériel didactique et thérapeutique utilisée par les spécialistes de la section éducation et rééducation du département de psychiatrie de l'Hôpital Sainte-Justine de Montréal. Afin d'organiser tout ce matériel, le Centre d'information a élaboré un modèle québécois inspiré d'un réseau existant aux États-Unis: le «Special Education Instructional Materials Center». La collection comporte à la fois des manuels, des cahiers d'exercice, de la documentation technique et du matériel d'apprentissage; l'indexation se fait à l'aide de catégories reliées au type de document concerné et avec le support de descripteurs très détaillés. Ce système, destiné à des fonctions pédagogiques spécifiques, ne répond pas vraiment aux besoins de la ludothèque et de ses usagers qui recherchent un système plus adapté au contexte de l'activité ludique proprement dite.

Les jeux, les jouets et le matériel de jeu peuvent difficilement s'insérer à l'intérieur des classifications habituelles car ce sont des documents non conventionnels qui ne répondent pas aux mêmes critères logiques que ceux appliqués aux livres ou aux documents écrits; ces classifications sont peu adaptées et s'avèrent, dans les faits, être peu adaptables, car les éléments qu'elles réuniraient sont de nature différente. Pour atteindre l'ensemble des usagers d'une ludothèque, soit les enfants, les parents ou tout autre éducateur, il est pourtant important de systématiser l'organisation de la collection.

Les essais de classification des jeux et des jouets

Les essais empiriques

Il est possible, à partir d'une démarche intuitive, de classer les jouets en leur attribuant des étiquettes sommaires; quelques exemples de catégories de cet ordre illustrent bien les conflits possibles entre groupes similaires:

1. A. Neelameghan, «Theory of classification», in *Encyclopedia of Library and Information Science*, vol. 5, New-York, Dekker, 1970, p. 147-174.
2. Florence Butler, «Children's libraries and librarianship», in *Encyclopedia of Library and Information Science...* p. 559-566.
3. T. Landau, «Children's libraries and librarianship», in *Encyclopedia of Librarianship*, London, Bowes, 1966, p. 99-101.

les jeux d'intérieur (ballons, poupées, camions, loto, tricycles, billes, etc.), *les jeux d'extérieur* (ballons, poupées, camions, cordes à danser, structures à glisser, à grimper, cerceaux, billes, etc.), *les jeux de filles* (poupées avec accessoires, cordes à danser, etc.), *les jeux de garçons* (poupée G.I. Joe, camions, autos miniatures, jeux de construction, etc.), *les jeux neutres* (tricycles, cordes à danser, cerceaux, structures à grimper, à glisser, etc.), *les jeux individuels* (poupées, loto, domino, casse-tête, structures à grimper, cerceaux, etc.), *les jeux collectifs* (poupées, ballons, loto, domino, casse-tête, structures à grimper, etc.), *les jeux éducatifs* (loto, domino, ballons, casse-tête et tous les jouets auxquels l'enfant s'intéresse), *les jeux affectifs* (poupées, animaux en peluche et tous les jouets que l'enfant aime), *les jeux sociaux* (poupées, animaux en peluche, cordes à danser, domino, structures à grimper, à glisser, etc.).

De la même façon, les jouets sont souvent classés selon des critères très larges. En voici quelques exemples: les jouets qui développent *l'intelligence, l'affectivité, la créativité, la réflexion, la communication, l'imagination, l'éveil de la personne*, etc. Toutes ces catégories mènent à des contradictions car elles recouvrent une seule fonction de l'objet et donnent lieu à des choix arbitraires, ambigus, difficilement objectifs et parfois même nettement discriminatoires ou elles sont, au contraire, trop vastes et trop englobantes; il est alors périlleux de vouloir situer un objet dans une seule catégorie puisqu'il pourrait se retrouver en même temps dans plusieurs autres. Il faudrait pouvoir trouver à toutes ces dimensions un principe unificateur logique et cohérent.

Les essais théoriques

Quelques auteurs ont établi dans le passé des catégories de jeux à partir des fonctions générales du développement (fonctions sensorielle, motrice, intellectuelle, affective, etc.) en variant de façon plus ou moins personnelle les thèmes et les sous-thèmes de leurs classifications. Ainsi,

Frédéric Quérat⁴, dès 1902, distingue pour sa part trois catégories: *les jeux d'hérédité* (lutte, chasse, poursuite, etc.), *les jeux d'imitation directe, de survivance et les jeux d'imagination* (transformation de personnages, création de jouets imaginaires, etc.). Plusieurs autres théoriciens ont également, au début du siècle, accordé beaucoup d'importance à la recherche dans ce domaine de la psychologie. Karl Groos⁵, en s'appuyant sur l'explication du pré-exercice de fonctions spécifiques dans l'enfance, a regroupé des jeux de luttes, de tournois, de souvenirs, de symboles tandis que Charlotte Bühler⁶ a défini cinq formes d'activités: *les jeux fonctionnels ou sensori-moteurs, les jeux de fiction ou d'illusion, les jeux réceptifs* (regarder des images, écouter des contes), *les jeux de construction, les jeux collectifs*. Pour sa part, Édouard Claparède⁷, en classant les jeux selon un contenu et selon les tendances qu'ils développent, s'est heurté à l'obligation de placer un même jeu dans plusieurs casiers à la fois. Il a établi les catégories suivantes: *jeux de fonctions générales avec les jeux sensoriels* (trompettes, sifflots, etc.), *les jeux moteurs* (balle, course, etc.), *les jeux intellectuels* (jeux d'imagination et de curiosité), *les jeux affectifs* et *les jeux de volonté* (se tenir longtemps debout sans tomber, etc.), *jeux de fonctions spéciales* (jeux de lutte, de chasse, les jeux sociaux, les jeux d'imitation, etc.).

Par la suite, Jean Château⁸ et Henri Wallon⁹ ont travaillé à peu près les mêmes thèmes avec des nuances ayant des liens de parenté. Ces diverses positions théoriques sont difficiles d'application parce qu'elles n'envisagent pas de façon suffisamment englobante et universelle les activités ludiques de l'enfance. Ces auteurs ne

4. Frédéric Quérat, *Les jeux des enfants*, Paris, Félix Alcan, 1905, p. 75-115.

5. Karl Groos, *Les jeux des animaux*, cité par Jean Piaget dans *La formation du symbole chez l'enfant*, Paris, Delachaux et Niestlé, 1945, p. 110-116.

6. Charlotte Bühler, *Kindheit u. Jugend*, cité par Jean Piaget dans *La formation...* p. 116.

7. Édouard Claparède, *Psychologie de l'enfant et pédagogie expérimentale*, 11^e édition, Neuchâtel, Delachaux et Niestlé, 1964, p. 115-158.

8. Jean Château, *L'enfant et le jeu*, Paris, Édition du Scarabée, 1967, p. 134-178.

9. Henri Wallon, *L'évolution psychologique de l'enfant*, Paris, Colin, 1965, p. 52-75.

retiennent généralement que les grandes classes de jeux correspondant à leur cadre théorique personnel et négligent par conséquent de nombreux cas intermédiaires. Le principe unificateur retenu dans ces approches n'est généralement pas assez fort pour recouvrir toutes les possibilités.

Un premier élément de réponse

Une exception vient toutefois briser le cercle des catégories «traditionnelles» déjà mentionnées plus haut. Jean Piaget¹⁰ permet en effet de dépasser les modes de classification trop détaillés, peu objectifs et difficilement utilisables en s'appuyant sur l'observation de la structure mentale de l'enfant telle qu'elle s'édifie, allant de la forme d'action la plus simple à la forme la plus complexe, c'est-à-dire du jeu d'exercice sensori-moteur jusqu'au jeu social hautement réglé. Il définit trois grandes structures: l'exercice, le symbole, la règle qui correspondent à trois formes successives d'intelligence (intelligence sensori-motrice, représentative et réfléchie) apparaissant progressivement au cours des premières années de vie pour s'imbriquer dans un tout, à l'âge adulte. Piaget insère également une quatrième structure, la construction, moyen terme entre les trois autres formes. Notre propos n'est pas d'exposer ici la théorie de Piaget dans sa totalité, il s'agirait là d'un travail beaucoup trop élaboré dépassant les limites de cette présentation mais plutôt de retenir l'essentiel de sa compréhension du jeu et de transposer ses principales catégories en un système de classification efficace et cohérent. Nous nous en tiendrons donc à la présentation des grandes catégories de jeux et à leur utilisation possible dans un service de prêt de jouets. Piaget distingue donc:

Les jeux d'exercice sensori-moteur

Dès les premiers mois de vie, les enfants répètent toutes sortes de gestes et d'actions pour le seul plaisir de les répéter

et de les réussir. Ces formes d'actions (tirer sur un cordonnet, sauter sur un pied, taper sur la table, secouer un objet, etc.) peuvent même se prolonger jusqu'à l'âge adulte en diminuant toutefois d'intensité. De plus, ces actions répétées se différencient progressivement pour en arriver à ne plus porter que sur les seules actions directes mais à s'étendre aussi à des contenus verbaux (jeux de rimettes, formulettes sans signification, railleries verbales, mots et sonorités répétés inlassablement, etc.). Les jeux d'exercice étant les moins stables, ils apparaissent avec chaque nouvelle acquisition de l'enfant et disparaissent après saturation. Comme les acquisitions vraiment nouvelles sont de moins en moins nombreuses, le jeu d'exercice diminue d'importance avec l'âge.

Les jeux symboliques

Le jeu symbolique apparaît au cours de la deuxième année de vie de l'enfant. Il implique la représentation d'un objet absent ou différent de l'objet réel (un cube de bois devient un camion; un camion miniature représente un camion réel, etc.). L'enfant commence «à faire semblant» en attribuant toutes sortes de significations plus ou moins évidentes aux objets, en simulant des scènes ou des événements de manière plus ou moins conforme à la réalité. Ces formes de jeux évoluent en se rapprochant, avec les années, de la réalité représentée; de plus, le jeu symbolique individuel se transforme aussi, à l'occasion, en jeu symbolique collectif et met en présence plusieurs participants (jeux de dinette, de voyage, etc.). La plupart des jeux symboliques mettent en oeuvre des mouvements et des actes complexes qui ont pu antérieurement avoir été l'objet de jeux d'exercice sensori-moteur dans des séquences motrices isolées (visser, tirer, pousser, frapper, etc.); mais ces mouvements sont, dans le contexte du jeu symbolique, subordonnés à la représentation, à la simulation qui devient l'intérêt prédominant.

Les jeux de construction

Les jeux d'assemblage constructif ne forment pas, selon Piaget, un étage comme

10. Jean Piaget, *La formation...* p. 110-178.

les autres, mais marquent plutôt une position intermédiaire, une sorte de frontière entre les formes principales. Ainsi, dès qu'un ensemble de mouvements, de manipulations ou d'actions est suffisamment coordonné, l'enfant se donne rapidement un but dans le jeu, une tâche précise; le jeu devient alors une sorte d'assemblage d'éléments qui prennent de nombreuses formes variées. Le jeu de construction, dans la perspective piagétienne, pourrait être élargi sans fausser son sens réel. Un morceau de bois, au cours de l'étape précédente, servait à représenter un bateau, une auto, etc. Dans le jeu d'assemblage constructif, il sert également à le construire, à l'assembler avec un but plus précis. Toute forme de combinaison qui permet d'assembler plusieurs éléments en un tout peut se retrouver dans la présente catégorie.

Les jeux de règles

Ces jeux débutent progressivement entre quatre et sept ans mais ils se développent surtout durant la période de sept à douze ans et peuvent se retrouver durant toutes les périodes de vie de l'adulte (jeux de cartes, jeux de réflexion, jeux d'échecs, etc.). Ces formes de jeux apparaissent les derniers parce qu'ils sont caractéristiques de l'activité de l'être socialisé. Certaines combinaisons complexes de jeux symboliques font appel à la règle: ainsi l'enfant ne fait plus seulement «sembler» mais il le fait en suivant des prescriptions et un ordre plus ou moins variables qui régissent le rôle de chacun des participants. Il convient alors de rechercher l'élément englobant et de déterminer, selon l'âge des enfants impliqués dans le jeu, si la règle est subordonnée à l'ensemble du jeu symbolique comme soutien du jeu ou si, au contraire, c'est la règle qui est l'élément dominant. Ainsi, la règle de «chacun son tour» pour manger, dans le jeu de dînette, ou pour jouer un rôle précis, est avant tout au service du jeu symbolique.

Un principe unificateur pertinent

Le principe fondamental d'une telle classification repose sur la recherche d'une certaine prédominance dans l'acti-

tivité de jeu. Ce principe unificateur a plus de poids que ceux des théories précédentes; il est logique, car il respecte la réalité des contenus ludiques, de même que la particularité des objets à classer qui en sont le soutien. De plus, il évite d'avoir à faire appel à des classifications étrangères au domaine du jeu; il contribue également à redonner une certaine objectivité aux choix souvent arbitraires de l'adulte. En recherchant une prédominance dans l'action de jouer et en s'appuyant sur des structures mentales caractéristiques, il est possible d'éviter le piège des classements contradictoires, car l'accent est mis davantage sur la complémentarité de certaines structures de soutien plutôt que sur leur exclusion. Ainsi, il n'y a pas de jeux symboliques purs comme il n'y a pas de jeux de règles purs; ces formes de jeux doivent se manifester dans une action, dans un mouvement. L'exercice sera donc très souvent l'élément ancillaire, au service des autres formes de jeux sans y être prédominant, sauf dans le cas des jeux d'exercice comme tels.

Ces quatre catégories apportent un appui de première force dans l'élaboration d'une classification de jouets et de matériel de jeu qui se propose d'éviter des jugements arbitraires sujets aux opinions et aux convictions personnelles de chacun; elles pourraient donc être par le fait même un gage d'objectivité et d'efficacité.

Le système ESAR (Exercice, Symbole, Assemblage, Règle): une solution de réconciliation

Le contenu

La classification des jeux de Piaget, telle que présentée précédemment, apporte dans le débat un premier élément de cohésion en mettant en relief un principe unificateur très fort, soit la prédominance d'une structure mentale spécifique présente dans toute action ludique. Quatre paliers principaux s'étagent dans le temps et correspondent à autant d'étapes visibles dans le jeu au cours de l'enfance; les jouets et le matériel de jeu servant de soutien à

l'action ainsi définie peuvent être identifiés aux mêmes regroupements que nous résumons plus simplement, pour les fins de cet exposé.

Les catégories de jeux

les jeux d'exercice sensori-moteur

Ce sont des jeux répétés pour le seul plaisir de s'exercer et d'en être la cause.

les jeux de fictions symboliques

Jeux dans lesquels l'enfant apporte de nouvelles significations aux objets en s'inspirant de ressemblances plus ou moins fidèles avec les choses représentées.

les jeux d'assemblage constructif

Jeux d'assemblage de plusieurs éléments en un tout visant à reproduire une réalité et à atteindre un but précis.

les jeux qui respectent la règle

Jeux qui impliquent une compétition ou une coopération et le respect de règles transmises par un code précis ou par accords momentanés.

Les répertoires d'habiletés

Toutefois, cette première catégorisation ne peut à elle seule cerner la totalité du comportement ludique de l'enfance. En effet, les principaux répertoires d'habiletés requises pour exercer ces structures mentales constituent également une dimension essentielle et concomitante et le jouet a fréquemment un rôle de stimulus déclencheur dans ces différentes formes d'acquisition. Plusieurs théoriciens de l'apprentissage ont depuis longtemps tenté de cerner de diverses manières cette autre dimension sans toujours la relier clairement à des structures mentales bien identifiées. Parmi un vaste ensemble de penseurs, A. William Staats¹¹ a particulièrement mis en relief l'aspect cumulatif et hiérarchique des acquisitions successives réalisées au cours de l'enfance en dégagant des répertoires d'habiletés instrumentales spé-

cifiques que l'enfant doit apprendre à exercer et à maîtriser. De la pensée de Staats dans ce domaine, nous avons dégagé trois formes principales d'habiletés allant du niveau le plus simple aux combinaisons les plus complexes.

la manipulation-exploration

C'est le premier palier d'expérience pour l'enfant; à chaque étape de son développement, elle permet d'exercer une action, d'explorer, d'éprouver la réalité. Le sens du mot s'applique ici non seulement aux actions «manuelles» mais également aux déplacements de tout le corps, comme les sauts, les courses, les gambades, etc.

l'imitation

Cette forme d'habileté rend possible la reproduction d'une action en conformité avec un modèle; elle se retrouve aussi à toutes les étapes, depuis l'exercice sensori-moteur jusqu'au jeu de règles.

la création¹²

Elle se situe généralement au dernier point de la séquence car toutes les habiletés acquises, à tous les paliers de la structure mentale, devraient déboucher normalement sur la création, sur l'invention de nouvelles combinaisons dans chacune des formes de jeux déjà énumérées plus haut. Il nous semble que la manipulation, l'imitation et la création résument de façon suffisamment englobante les principales zones d'habiletés que l'enfant doit acquérir au cours de son développement et constituent un ensemble d'acquisitions largement concernées par le jeu.

Les comportements sociaux

Tous les éléments décrits jusqu'à maintenant portent sur l'activité individuelle de l'enfant; mais le jeu suppose également des formes multiples de participation sociale. Pour rendre compte de cet aspect de l'activité ludique, nous avons adapté le modèle de Mildred Parten¹³ en délimitant des échelons précis dans une suite de

12. *Ibid.*, p. 473-476.

13. Mildred B. Parten, «Social participation among pre-school children», *Journal of Abnormal and Social Psychology*, vol. 33 (1932), 243-269.

11. A. William Staats, *Social Behaviorism*, New-York, Dorsey Press, 1975, p. 161-200.

comportements hiérarchisés. L'échelle de mesure de l'activité sociale de Parten, très connue dans le domaine de l'éducation des jeunes enfants, met en rapport des activités de jeu et des comportements sociaux précis. Nous avons retenu quatre échelons principaux du modèle, en respectant une séquence qui va du comportement le plus individualisé au comportement le plus hautement socialisé; de plus, nous présentons un comportement absent de l'échelle de Parten, soit le comportement compétitif, qui décrit bien toute une forme de comportements ludiques enfantins.

le comportement solitaire

L'enfant joue seul avec des jouets qui n'ont souvent rien à voir avec les jouets des enfants de l'entourage; son intérêt est centré sur sa propre activité, il la poursuit sans se préoccuper de l'activité des autres.

le comportement parallèle

L'enfant joue indépendamment, mais l'activité qu'il choisit le place en compagnie d'autres enfants; il joue à des jeux similaires, avec du matériel semblable ou différent, mais sans véritables interactions. Il joue à côté des autres plutôt qu'avec les autres.

le comportement compétitif

L'enfant joue en interaction avec un ou plusieurs autres compagnons; l'action ludique est similaire mais centrée sur la recherche simultanée d'un même objet ou d'un même résultat. Il peut exister une rivalité ludique irréconciliable ou au contraire, à un niveau supérieur, le respect d'une règle commune.

le comportement coopératif

L'enfant joue dans un groupe organisé, avec un but productif déterminé. La réussite d'une telle activité nécessite une division de l'action, la distribution des rôles précis aux membres du groupe; l'organisation de l'action suppose la complémentarité des efforts.

La combinaison de toutes ces dimensions de l'activité ludique permettrait à la fois de raffiner la compréhension de l'activité de jeu et d'identifier les paliers distinc-

tifs présents dans une même situation; il en va de même pour le jouet et le matériel de jeu qui accompagnent l'action. Tous les éléments impliqués dans une même situation peuvent donc être réunis dans trois ensembles distincts. *Les catégories de jeux* regroupent les jeux et les jouets qui les soutiennent, en fonction de la structure mentale prédominante. *Les répertoires d'habiletés spécifiques* identifient le type d'habileté prédominante exercée dans une situation de jeu et sur un matériel de jeu précis. *Les comportements sociaux* situent la forme prédominante de participation sociale d'un ou plusieurs enfants engagés dans une situation de jeu, quel que soit le matériel concerné.

Le tableau 1 met en rapport chacun des grands ensembles impliqués de même que leur contenu respectif et résume les trois grands pôles du «savoir jouer».

Tableau 1:

Présentation des principaux éléments impliqués dans une situation de jeu

Catégories de jeux	Répertoires d'habiletés	Comportements sociaux
jeux d'exercice sensori-moteur	manipulation	solitaire
jeux de fictions symboliques		parallèle
jeux d'assemblage constructif	imitation	compétitif
jeux de respect de la règle	création	coopératif

L'organisation

Tous les concepts énumérés plus haut servent à définir divers aspects également significatifs de l'activité de jeu et des objets qui l'accompagnent; ces dimensions sont à la fois complémentaires, concomitantes, différenciées et presque indissociables dans la réalité. Comment, dans une démarche d'analyse logique et efficace, arriver à témoigner de tous ces aspects en

même temps, dans une classification cohérente, sans perdre de vue pour autant leur spécificité?

Parmi plusieurs approches généralement reconnues dans le domaine de l'organisation documentaire, le schème théorique de classification à facettes proposé par Shiyali Ranganathan^{14,15} nous semble répondre à l'essentiel de la démarche recherchée. Ce système permet d'analyser un sujet donné à partir de concepts fondamentaux qui constituent les parties ou facettes de ce sujet; ces facettes peuvent être assemblées selon un ordre ou une séquence prédéterminée. Tous les schèmes modernes de classification comportent jusqu'à un certain point cette forme de division, à des degrés divers; l'approche de Ranganathan insiste davantage sur l'organisation d'éléments reliés entre eux par une succession de caractéristiques communes.

Cette approche peut se concrétiser dans des séquences logiques et fonctionnelles contrôlées par un principe unificateur; un tel système, difficile d'application pour des collections très complexes, à cause de l'étendue de la séquence qu'il suppose, conviendrait par ailleurs à la classification de matériel de jeu et de jouets car il respecte les différentes facettes d'une même activité et la simultanéité des concepts.

Les principales caractéristiques de cet arrangement visent précisément à établir la différenciation, la coexistence, la cohésion, la pertinence et la signification de l'ensemble des éléments à organiser. Un tel schème de classification suppose également l'utilisation de symboles distinctifs (notations), permettant à la fois d'isoler les différentes facettes d'un même sujet ou de les réunir, selon le cas, en conservant leur identité propre¹⁶.

L'application des principes essentiels émis par Ranganathan apporte à la présente recherche un appui théorique valable et rarement utilisé dans le domaine de l'éducation. Cela permet de faire valoir le principe unificateur contenu dans chaque dimension éducative du jeu, soit la prédominance d'un élément par rapport à un autre sans aucune exclusion. Chacune des trois dimensions se voit assigner un symbole distinctif qui identifie à la fois son appartenance à la totalité et la spécificité de ses éléments. Ce même code s'applique également à définir les jouets, jeux ou matériel de jeu qui accompagnent, soutiennent et stimulent chaque forme de jeu. Le tableau 2 transpose les contenus de chacune des dimensions retenues en éléments identifiables selon l'approche de Ranganathan.

Tableau 2:

Transposition des contenus ludiques en éléments identifiables dans une classification à facettes

Facette ESAR	Facette mic	Facette numérique
Catégories de jeux	Habilités spécifiques	Comportements sociaux
E - Exercice	m - manipulation	1 - Solitaire
S - Symbole	i - imitation	2 - Parallèle
A - Assemblage	c - création	3 - Compétitif
R - Règle		4 - Coopératif

Par ailleurs, la représentation de chaque facette dans des figures à trois dimensions démontre clairement l'interrelation possible entre chaque ensemble de même que la signification réelle de certains croisements dans le domaine du jouet. Les points de convergence ombragés constituent des exemples de combinaisons possibles ou probables. La figure 1 projette en trois dimensions le principe fondamental du système de classification ESAR. La figure 2 illustre un point de jonction possible à la base de la structure alors que la

14. Shiyali Ranganathan, *Elements of Library Classification*, London, B.I. Palmer, 1959, p. 56-84.

15. Shiyali Ranganathan and R. Shahib, *Documentation: Genesis and Development*, Delhi, Vikas Publishing House, 1973, p. 80-87.

16. L.M. Harrod, *Librarians Glossary*, New-York, Seminar Press, 1971, p. 252-255.

figure 3 représente plusieurs croisements contrôlés par un écart plus élargi dans les comportements sociaux. La figure 4 est un dernier exemple qui démontre l'identifica-

tion de jouets et de leurs caractéristiques. L'objet concerné permettrait de créer ou d'inventer des jeux d'assemblage, en coopération avec d'autres compagnons.

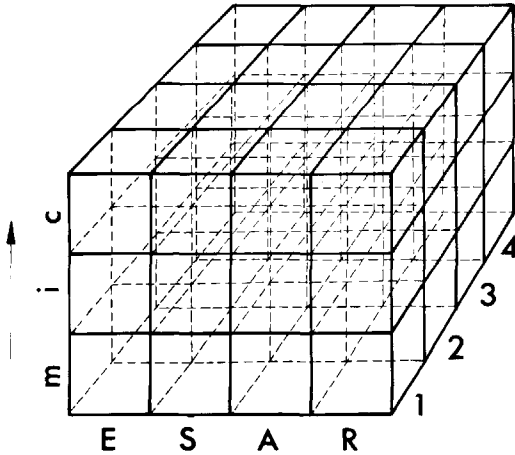


Figure 1. Représentation tri-dimensionnelle du système de classification ESAR.

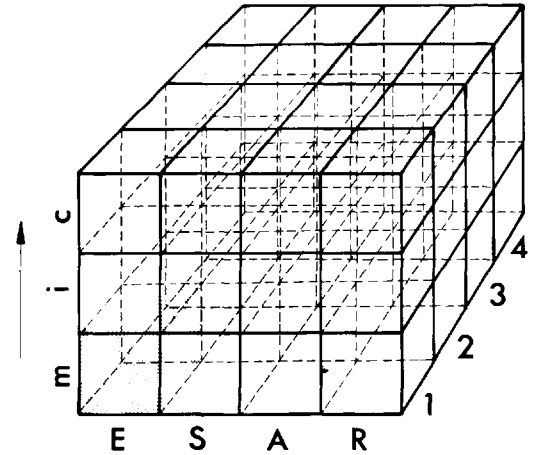


Figure 2. Identification théorique d'un jouet d'exercice sensori-moteur (hochet sonore de bébés) avec manipulation et comportement social de premier niveau.

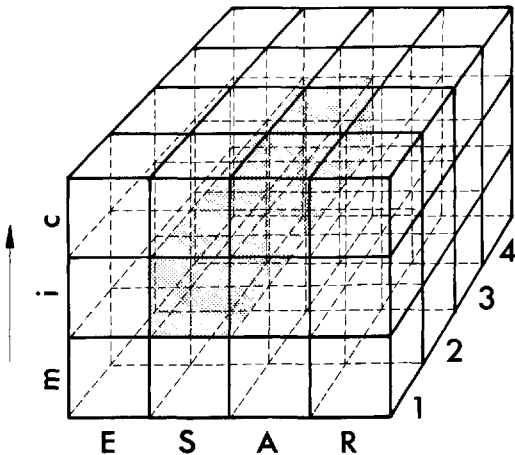


Figure 3. Identification de certains types de jouets soutenant l'activité symbolique sous forme d'imitation dans un contexte d'interactions sociales élargies aux quatre niveaux (accessoires de dinette, poupées, camions miniatures, déguisements, etc.)

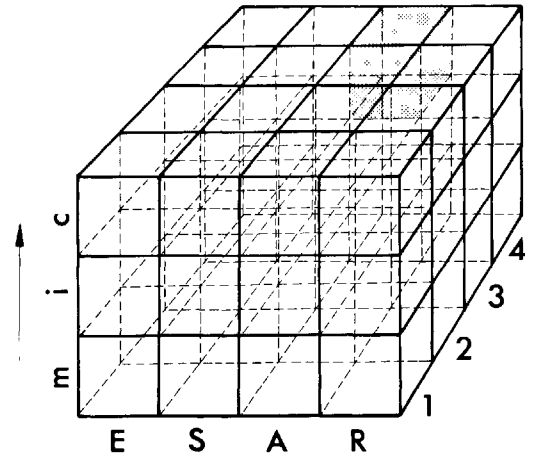


Figure 4. Identification d'un objet qui permettrait de créer des assemblages en coopération (éléments de construction géants comme le Tinkertoy géant...)

Les principes d'application

Le système de classification ESAR peut être utilisé pour identifier les rôles et les fonctions multiples d'un jouet ou d'un matériel de jeu, à partir de trois modes d'approche correspondant aux trois dimensions éducatives déjà énumérées. Les possibilités de repérage de l'information recherchée par l'éducateur ou par le ludothécaire sont triplées car cette démarche peut se faire à partir de trois fichiers distincts.

Les fiches individuelles décrivant chaque jouet ou matériel de jeu sont reproduites trois fois et distribuées dans chacun des trois fichiers. Pour assigner une fiche individuelle à l'un ou à l'autre des trois fichiers, il suffit de faire varier l'ordre des symboles de notation de chaque groupe, de manière à pouvoir retracer la même fiche sous les trois facettes du système. Ainsi, une fiche portant par exemple le code Eml serait d'abord dirigée vers le fichier ESAR (catégories de jeux) puis, avec les mêmes éléments du code, vers le fichier mic (habiletés spécifiques) et finalement vers le fichier numérique (participation sociale), suivant un ordre de regroupement efficace établi également à l'intérieur même de chaque fichier. Un tel système permettrait à un éducateur d'aborder une situation de jeu sous trois angles complémentaires, d'envisager une même activité sous plusieurs facettes à la fois et de multiplier les significations possibles d'un même jouet. Il convient toutefois de respecter un certain nombre de principes pour assurer la cohérence du système.

Pour assigner à un matériel de jeu une dominance dans chacune des trois dimensions du système de classification, le ludothécaire devra garder en mémoire les définitions des éléments de chaque facette, de manière à conserver l'unité et une certaine objectivité dans ses choix.

Dans le même but, il devra, sur chaque fiche individuelle de jouets, décrire avec beaucoup de précision l'objet, le jouet ou le matériel ludique qu'il doit classer; cette description détaillée est essentielle pour déterminer la prédominance

dans chacun des axes principaux; il ne s'agit pas de classer des jouets abstraits, mais de véritables objets qui ont des caractéristiques bien déterminées. Ainsi, un xylophone de dimension réduite pourvu uniquement de trois lamelles métalliques et d'une cordelette servant à tirer l'objet s'adresse manifestement à un tout jeune enfant et permet une gamme d'activités plutôt simples; il ne recevra pas la même cote que le xylophone de plus large dimension, possédant une gamme assez étendue pour permettre d'imiter des mélodies en respectant des règles élémentaires de rythme et de sonorité.

Certains jeux utilisés dans des conditions imprévisibles ou inhabituelles pourront donner lieu à des combinaisons insoupçonnées; dans sa recherche d'une certaine prédominance, le système ESAR n'écarte évidemment aucune des possibilités car ces combinaisons nouvelles démontrent la grande capacité de création et d'invention de l'enfance. Ces situations se retrouvent parfois lorsque le jouet est utilisé de façon inattendue par des enfants d'âges très variés ou lorsque le matériel est suffisamment ample pour donner lieu à de multiples combinaisons; l'eau et le sable seraient des exemples extrêmes de la grande versatilité d'un matériel de jeu. Pour contourner ce problème, il suffirait de lier ensemble la cote assignée à des objets exceptionnels dans ce sens.

Le même principe s'applique lorsqu'il s'agit de définir la cote numérique d'un matériel de jeu. Pour éviter toute confusion, il importe de bien distinguer la forme de participation sociale liée de près à l'utilisation d'un même matériel. En effet, il est possible de manipuler seul un jouet précis (une auto miniature) ou de jouer avec d'autres en coopération avec plusieurs exemplaires d'un même type de jouets (plusieurs autos miniatures) ou finalement de jouer de façon coopérative ou compétitive avec un seul et même type de matériel (jeu de cartes, jeu de parchesi, etc.). Lorsqu'un même matériel est particulièrement polyvalent dans ce sens, il suffit d'élargir l'écart entre les échelons pour les insérer dans une séquence continue: (1↔3) (2↔4). Cette notation signale une plus grande polyvalence du matériel.

Les multiples fonctions du système

La structure même du système de classification permet de réaliser l'inventaire d'une collection de jeux et de jouets en assignant entre parenthèses un numéro correspondant à l'ordre d'arrivée de l'objet dans la ludothèque. Ce chiffre indique immédiatement le nombre de jouets et de jeux inclus dans une collection. De plus, il est possible de dresser un bilan rapide des forces et des faiblesses de la collection en identifiant les facettes les mieux représentées et celles moins bien pourvues, de manière à corriger la situation s'il y a lieu.

Les mêmes sources d'information pourraient également appuyer une forme d'observation longitudinale par le biais des comportements de jeu des enfants laissés libres de choisir. Une petite fiche individuelle pourrait être confiée aux parents intéressés; ceux-ci inscriraient à chaque semaine ou à chaque prêt les choix de l'enfant avec le nom du jouet et la cote correspondante. Après quelques mois, la séquence d'observation ainsi obtenue servirait à identifier la diversité, la continuité, la permanence des goûts, des intérêts de l'enfant, de même que les différentes facettes possiblement laissées pour compte dans ses jeux, de manière à pouvoir lui apporter une aide appropriée si cela s'avérait nécessaire.

Le système de classification peut finalement être utile pour regrouper la collection de jeux et de jouets sur les étagères de la ludothèque; il deviendrait un point de repère pour localiser rapidement un objet répondant aux trois codes de classement sur fiches. Il faudra toutefois, pour rendre l'organisation efficace, s'en tenir au rangement d'après une seule grande dimension, la facette ESAR par exemple, car l'obligation d'avoir à loger un objet à un seul endroit, pour le retrouver rapidement, ne permet pas d'épuiser toutes les possibilités de classement théorique contenues dans les trois fichiers principaux; le respect d'un tel principe évitera des confusions inutiles lors du rangement.

Conclusion

Le système de classification ESAR permet, en définitive, à plusieurs groupes d'utilisateurs différents de tirer profit d'une collection de jeux et de jouets. L'enfant qui choisit spontanément un objet à la ludothèque, selon l'intérêt du moment, n'a évidemment pas besoin d'être informé de toutes les subtilités du système appliqué au jouet qui lui plaît, mais le parent qui l'accompagne pourra comprendre les diverses fonctions de ce jeu et saura en tirer profit.

Dans le même sens, l'éducateur à la recherche d'un matériel ludique destiné à soutenir l'activité d'un enfant ou d'une collectivité d'enfants (maternelles, garderies, halte-garderies, etc.), après avoir identifié différents besoins, aura la possibilité d'introduire dans le milieu éducatif dont il est responsable un matériel pertinent. Le ludothécaire, dans une telle perspective, se situe à un point de jonction de tous ces intérêts. Son action dans le domaine de l'éducation sera davantage justifiée et reconnue s'il peut disposer d'un instrument de travail cohérent, logique et conforme à la fonction première du jeu dans l'enfance.

La présentation détaillée des principes essentiels appuyant ce nouveau concept de classification dépasse les limites du présent exposé. Nous croyons toutefois avoir suffisamment exprimé les fondements théoriques et les possibilités d'une telle approche. Par ailleurs, l'opérationnalisation du concept se poursuivra au cours des prochains mois, de manière à le rendre efficace et utilisable dans le milieu.

Note: Cette recherche s'inscrit dans le cadre d'études de doctorat, sous la direction de Mme Aimée Leduc. L'auteur souhaite recevoir des commentaires et suggestions ayant trait au contenu du présent article et tient à souligner l'exceptionnelle collaboration de monsieur Yves Tessier, Directeur du Secteur de l'exploitation et du développement, à la bibliothèque de l'Université Laval.

Adresse personnelle:
Case postale 503
Limoilou, Québec,
G1L 4W3