



# Jouer avec la santé ?

## Le rôle du JEU en prévention et promotion de la santé

### LE RECAP'



**Le ludique** est souvent présent dans les interventions en prévention et éducation à la santé, sous forme de jeux (plateaux, cartes...), de serious games ou dans les modalités d'animations.

Le jeu peut revêtir plusieurs formes qu'il s'agit d'identifier en fonction de l'intention des intervenants. **Il permet d'attirer, de motiver et ainsi d'accéder à des questions sérieuses. Mais facilite-t-il véritablement les apprentissages, l'appropriation de connaissances ?** Le jeu n'est-il qu'un outil efficace ou développe-t-il sa propre dynamique dans la construction des individus et des collectifs ?

Lors d'une matinée-débat organisée dans le cadre du dispositif EMERGENCE en mars 2019, **Cédric Gueyraud**, qui se situe à l'interface entre le monde professionnel et celui de la recherche en sciences de l'éducation, a permis de s'interroger sur **la place et l'usage du jeu dans les interventions en prévention et promotion de la santé.**

### LE MOT DE L'IREPS

L'intervention a permis d'élargir et de préciser ce

que l'on pouvait attendre du jeu en définissant le rôle et les usages. Pour autant, s'il apparaît qu'il faut s'appuyer sur les caractéristiques sociales des joueurs, il s'agirait de préciser à l'issue de cette conférence si ce levier peut contribuer à réduire les inégalités sociales de santé, en permettant par exemple à des personnes de milieux différents d'interagir ou en développant l'esprit critique, par le renforcement du sentiment d'efficacité personnelle et son pouvoir d'agir.

Le débat engagé à l'issue de cette intervention a mis en avant l'implication des publics visés dans la conception même du jeu, celle-ci apparaissant comme un levier d'accompagnement favorable par les professionnels présents. En outre, cette approche est susceptible de changer le regard des professionnels eux-mêmes sur leur public.

Enfin, avoir expérimenté les jeux avant de les proposer est apparu comme un facteur déterminant pour se sentir à même de se lancer dans l'aventure... Les antennes locales des IREPS, les associations spécialisées et les ludothèques restent des ressources centrales pour cela.

### L'INTERVIEW

**Cédric GUEYRAUD**, Docteur en sciences de l'éducation, auteur de plusieurs publications scientifiques sur le thème du jeu. Gérant du Centre National de Formation aux Métiers du Jeu et du Jouet de Lyon : [www.fm2j.com](http://www.fm2j.com)



On retiendra de l'interview :

#### La frontière entre jouer et ne pas jouer

5 caractéristiques pour définir ce qu'est jouer (Brougère, 2005) : le second degré, la décision, la règle, la frivolité et l'incertitude.

#### Les dimensions de l'intérêt du jeu :

- un intérêt culturel en ce qu'il est constitutif de culture et médiateur culturel,
- un intérêt social car il aide à être en relation,
- un intérêt éducatif par la stimulation cognitive et l'espace de liberté et de prise de risque que le jeu offre,
- un intérêt thérapeutique au niveau fonctionnel, cognitif et comportemental.

#### Les 2 grands types de jeux auxquels on peut avoir recours en prévention et promotion de la santé

**Le jeu libre** : de nombreux jeux sont laissés à disposition, comme le met en œuvre par exemple la recherche-action "la Ludimalle" : des supports de jeux sont mis à disposition dans la cour de récréation. Les effets sont parlants, avec une baisse significative des violences physiques. Mais aucune garantie n'est apportée sur la transmission d'un message spécifique.

**Le jeu dirigé** est au contraire didactique et vise à transmettre un message clair et à renforcer le niveau d'information des individus. Mais les écueils peuvent être nombreux comme par exemple des règles trop complexes ou un manque de réels moteurs ludiques. La connaissance du public à qui s'adresse le jeu est essentielle à sa création. En son absence, l'intervenant recommande de miser sur de la pédagogie active.

**Concevoir un jeu** : les compétences sont spécifiques et il existe des ressources de professionnels pour ceux qui se lanceraient dans cette aventure (voir la liste des ressources page suivante).

Soutien



**Matinée-débat organisée le 28 mars 2019 à Clermont-Ferrand dans le cadre d'EMERGENCE, dispositif d'appui en prévention et promotion de la santé Auvergne-Rhône-Alpes**

**Plus d'infos sur EMERGENCE**



# Jouer avec la santé ?

## Le rôle du JEU en prévention et promotion de la santé

### BIBLIOGRAPHIE

#### BIBLIOGRAPHIE DE L'INTERVENANT

**Jeu et maladie d'alzheimer, pour une intervention psychosociale.** Gueyraud, C., Anaut, M., Hedont-Hartmann, S. et Krolak-Salmon, P. (2017). *Gérontologie et société*, 154 (39).

**Démence et thérapeutique non-médicamenteuse, efficacité du cadre ludique.** Gueyraud, C., Anaut, M., Sanchez, S., Denormandie, P., Bathsavanis, A. et Krolak-Salmon, P. (2017). *Soins gérontologie*, 125, 27-31.

**Jeu et maladie d'alzheimer, le cadre ludique dans la prise en charge de la démence.** Gueyraud, C., Denormandie, P., Anaut, M., Bathsavanis, A., Krolak-Salmon, P. (2016). *Revue Empan*.

#### BIBLIOGRAPHIE INDICATIVE SUR LE JEU (sur recommandation de C. Gueyraud)

**Jeu et éducation.** Paris, France : L'Harmattan, Brougère, G. (1995).

**Jeu, loisirs et éducation informelle.** Brougère, G. (2002). *Education et société*, 2(10), 5-20.

**Jouer / Apprendre.** Brougère, G. (2005). Paris, France : Economica, Anthropos.

**Les jeux et les hommes.** Caillois, R. (1958). La Flèche, France : Gallimard. (1967).

**L'enfant et le jeu** (2e éd.). Château, J. (1967). Paris, France : Les éditions du Scarabée.

**Le jeu, de Pascal à Schiller.** Duflo, C. (1997a). Paris, France : PUF.

**Jouer et philosopher.** Duflo, C. (1997b). Paris, France : PUF.

**Sous couleur de jouer : la métaphore ludique.** Henriot, J. (1989). Mayenne, France : Editions José Corti.

**Homo ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu.** Huizinga, J. (1951). (C. Seresia, trad.), Mesnil-sur-l'Estrée, France : Gallimard. (Ouvrage original publié en 1939 sous le titre *Homo ludens, proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Amsterdam, Pays-Bas : Pantheon Akademische Verrlagsanstalt).

**Des espaces pour jouer : Pourquoi les concevoir ? Comment les aménager ?** Perino, O. (2014). (2e éd.). Toulouse, France : Erès.

**Le jeu et l'entre-je(u).** Roussillon, R. (2008). Paris : Presses Universitaires de France.

**Jeu et réalité,** (trad. par C. Monod et J.B. Pontalis). Winnicott, D.W. (1975). Mesnil-sur-l'Estrée, Franc : Gallimard. Ouvrage original publié en 1971 sous le titre *Playing and Reality*. Editions Tavistock).

Une base des outils disponibles  
dans les délégations de l'IREPS ARA est  
consultable [ICI](#)

### Les ressources en Auvergne

#### Ludothèques

[Adeline, Ludothèque Ludivers \(itinérante\)](#)

[Richard, Ludo St Jaques \(Clermont\)](#)

[Escale Jeux \(Chabreloche\)](#)

[Ludothèque Le Temps de Jeux \(Cournon\)](#)

[Ludothèque d'Yzeure](#)

[Ludothèque de St Yorre](#)

#### Indépendant

[Monsieur Damien \(03/63\)](#)

[Le joueur Arvene \(63\)](#)

#### Boutiques

[Guillaume et Ophélie, Magasin Labyrinthe  
Clermont](#)

[John, Source aux Jeux, Vichy](#)

[Terre Happy \(Thiers\)](#)

[Des Pions et Merveilles \(Clermont\)](#)

#### Association

[Didier et Viviane, ARJ Riom](#)

[Ludikafé](#)

[La Maison des Jeux \(Clermont\)](#)

[Xavier, Association Selenium \(Montluçon\)](#)

[Anabel](#)

#### Bar à Jeux

[Didier, La Vache Carrée \(Riom\)](#)