# LE JEU HEURISTIQUE – MOTEUR DU DÉVELOPPEMENT DE LA CRÉATIVITÉ ET DE LA COMMUNICATION CHEZ L'ENFANT

**Anastasia SAVA**
anastasia.sava2017@gmail.com
Université Pédagogique d'État « Ion Creangă » de Chişinău (Moldavie)

***Abstract:*** *In the field of general didactics and language didactics in particular, games constitute an attractive and fairly well accepted tool in the age of eclecticism. In general, games - educational or non-educational - provide three main advantages: motor advantages, emotional advantages, and cognitive advantages. In this context, the heuristic game emphasizes the cognitive and creative development of the children who are placed in a situation of discovering for themselves the reality that surrounds them, to reinforce the work of classification, ordination, and research of relationships. Also, game is a valuable instrument in communication, socialization, and cultural transmission. Finally, game is a strong motivation to learn and to deepen knowledge.*

***Keywords:*** *game, heuristic game, advantage, creativity, communication, didactics.*

Les études scientifiques menées au cours des 30 dernières années montrent que la période la plus importante du développement humain se situe entre la naissance et la huitième année de vie. (Julien, 1988 : 123) Pendant cette période, les capacités cognitives, le bien-être émotionnel, les compétences sociales et la bonne santé physique et mentale créent des fondations solides pour réussir le passage à l'âge adulte. Bien que l'apprentissage se déroule tout au long de la vie, durant la petite enfance, il se fait à un rythme qui ne sera jamais plus égalé. Les années d'éducation préscolaire (ou pré-primaire) se situent au milieu de la petite enfance et mettent en place les fondements qui favoriseront, entre autres, la réussite scolaire. D'ici, les enseignants mettent en place toutes sortes d'activités motivantes qui rendent les enfants désireux d'apprendre dès l'enfance.

Il est vivement conseillé, comme nous le savons tous, de commencer l'apprentissage d'une langue étrangère très tôt car l'enfant est plus capable d'acquérir une langue seconde.

Les éducateurs sont en train de repenser la manière d'enseigner aux jeunes enfants afin de mettre à profit leur énorme potentiel d'apprentissage. Le jeu est l'un des moyens les

**BDD-A31929 © 2020 Editura Universităţii din Suceava**
**Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 20:00:54 UTC)**

plus efficaces pour permettre aux enfants d'acquérir les connaissances et les compétences essentielles. C'est pourquoi les possibilités de jeux et les environnements favorisant le jeu, la découverte et l'apprentissage pratique sont au cœur des programmes d'éducation préscolaire. L'un des aspects importants du jeu réside dans le fait qu'il donne aux enfants la capacité d'agir sur leur expérience et de la maîtriser. Cette faculté d'action fait référence à la capacité des enfants, lorsqu'ils jouent, à prendre des initiatives, à décider par eux-mêmes et à faire leurs propres choix. Au fond, le jeu doit donner aux enfants un certain pouvoir d'action, d'une part en leur permettant de s'approprier leurs expériences et d'y jouer un rôle actif, et d'autre part en faisant confiance à leur capacité à se montrer autonomes et acteurs de leur parcours ludique d'apprentissage. Si on résume les caractéristiques du jeu (Augé, Borot, 1989 : 541), alors :

- Le jeu a du sens
- Le jeu est joyeux
- Le jeu implique une participation active
- Le jeu est un processus itératif
- Le jeu implique une interaction sociale.

Plus généralement, le jeu satisfait le besoin humain de laisser s'exprimer son imagination, sa curiosité et sa créativité, qui constituent des ressources essentielles dans un monde fondé sur le savoir. Ces qualités nous permettent de faire face, d'éprouver du plaisir et d'utiliser nos capacités d'imagination et d'innovation. En effet, les aptitudes fondamentales acquises par les enfants grâce au jeu durant leurs années préscolaires sont des composantes indispensables des « compétences du XXIe siècle ».

Les dernières années, on parle de plus en plus du « jeu heuristique », une notion assez nouvelle pour la pédagogie. Dans leur livre, *People Under Three*, Elinor Goldschmied et Sonia Jackson ont inventé le terme de *jeu heuristique* pour expliquer comment fournir une opportunité plus structurée pour ce type d'activité. Le jeu heuristique « consiste à offrir à un groupe d'enfants, pour une durée définie dans un environnement contrôlé, un grand nombre d'objets et de réceptacles différents avec lesquels ils jouent librement sans intervention d'un adulte ». (Goldschmied, Jackson, 2004 : 21). Il est particulièrement utile pour les enfants de deuxième année qui semblent souvent peu disposés à se livrer à une activité pendant plus de quelques minutes. Selon l'Oxford Dictionary, « heuristique » signifie aider à découvrir ou à découvrir ; procéder par essais et erreurs. Il provient de la même racine qu'Eureka – « Je l'ai trouvé! Clare Crowther du Bridgwater College décrit le jeu heuristique comme « une activité que nous utilisons avec les enfants d'un an, de deux ans et les jeunes de trois ans, leur donnant la possibilité d'expérimenter spontanément avec un large éventail d'objets non commerciaux. Pendant que la session de jeu heuristique est en cours, les adultes doivent rester assis et silencieux. Cela aide les enfants à faire leurs propres choix et découvertes. »

1. Quant à savoir pourquoi il est si populaire, *le jeu heuristique*, il y a probablement une combinaison de deux choses, décrites sur le site *Aux sons des grillons*[1].

S'engager dans un jeu heuristique est assez peu coûteux. Fondamentalement, vous utilisez des articles ménagers de manière créative. Compte tenu des performances économiques des cinq dernières années, une approche de retour aux sources n'est pas

[1] https://ausondesgrillons.com/le-jeu-heuristique-vous-connaissez/



BDD-A31929 © 2020 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 20:00:54 UTC)

surprenante. Les parents ont également plus de contrôle sur les « jouets », car ils peuvent avoir du bois naturel ou des plastiques de qualité alimentaire plutôt que des jouets potentiellement sommaires fabriqués dans des pays avec des directives de santé et de sécurité moins strictes pour les vêtements/jouets pour enfants ou la peinture/les produits d'étanchéité qui allez sur lesdits objets.

C'est probablement le plus important : les parents aiment regarder leurs enfants *découvrir*, ce qui est intrinsèquement ce que les paniers de jeux/trésors heuristiques encouragent.

Le « jeu heuristique » est une activité dans laquelle un petit groupe d'enfants (8 à 10 maximum), âgés de 2-5 ans, se retrouvent, **manipulent et combinent librement une grande variété d'objets** (non catalogué comme didactique), en explorant les différentes possibilités et en apprenant ainsi les premiers mots en français. Ils jouent absorbés à remplir et à vider, à empiler, à ouvrir et à fermer, à couvrir et à découvrir, à comparer, à introduire des objets dans d'autres… Et à la fin de l'exploration, le matériel est recueilli et classé, ce qui est également très important. Grâce à ces actions, les enfants exercent et enrichissent leurs capacités physiques, mentales, émotionnelles et sociales ; un environnement de groupe approprié est créé et l'adulte a l'occasion de mieux connaître chaque enfant afin d'avoir un impact positif sur son développement (Vanthier, 2009 : 64).

**Les objets du jeu doivent être faciles à manipuler, faits de matériaux variés en termes de forme, taille, texture, couleur, poids** et de préférence en matériaux naturels plutôt qu'en plastique, car la plupart des jouets de l'industrie sont fabriqués à partir de cette matière et les sensations tactiles sont appauvries. Il est également très important qu'ils puissent être combinés entre eux, c'est-à-dire empilés et/ou contenus. Pour pouvoir réaliser ce jeu, il est recommandé de collecter une grande variété d'objets (au moins quinze types différents), une variété qui doit être renouvelée, et en quantité suffisante pour qu'aucun enfant ne soit laissé de côté (entre 25 et 50 objets par classe et même quelques autres en réserve).

La plupart du matériel se trouve dans notre propre maison, comme l'affirme Caroline Jambon, la créatrice du blog *Apprendre à éduquer*, sur notre lieu de travail ou dans la nature ; ce sont des choses simples que l'on peut acheter dans les quincailleries ou les merceries, ou que l'on peut facilement fabriquer : bouchons de métal, chambre à air de rouleaux de papier toilette, assiettes, noix, chaînes de différentes tailles, anneaux de rideau, rouleaux, pompons de laine, balles de ping-pong, bouchons de liège, coquillages, pierres, boîtes de carton, cravates de satin ou de velours, pinces à linge… Du matériel qui se rassemble rapidement, surtout si les parents, le personnel de l'école et les amis aident. Des conteneurs vides (au moins 20), qui sont placés sur le sol pendant l'activité, et des sacs à fermeture éclair pour chaque type de matériel sont également nécessaires pour faciliter la collecte et le stockage.

**Le jeu se déroule à un moment calme de la journée** quand tous les enfants seront arrivés et qu'il n'y aura pas d'interruption. Les séances ont lieu deux ou trois fois par semaine et la durée dépend de l'intérêt des enfants, mais en moyenne, ils sont capables de s'adonner à cette activité pendant une demi-heure à une heure.

**L'adulte doit être physiquement présent pour assurer la sécurité des enfants,** mais votre intervention n'est pas nécessaire. Au début, il leur indique le début de l'activité et ne choisit que 3 ou 4 types d'objets (qui varieront à chaque séance) et les place de manière attrayante et appropriée. Mais tout au long de la session **votre attitude est simplement observatrice** sauf si leur intervention est nécessaire à un moment donné pour réorganiser l'espace ou le matériel ou pour maintenir un climat favorable. Disponible, mais sans interférer dans l'activité, sans verbaliser les actions de l'enfant, sans faire de



BDD-A31929 © 2020 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 20:00:54 UTC)

suggestions. Il y a déjà de nombreuses occasions de le faire tout au long de la journée. Il les encourage fondamentalement par son regard.

Au moment de la collecte, leur rôle est un peu plus participatif. Lorsque vous constatez que l'intérêt diminue, vous invitez les enfants à mettre chaque objet dans son sac correspondant jusqu'à ce que tout soit classé et collecté, en profitant de cela pour indiquer le nom du matériau, la quantité et l'endroit où il se trouve par rapport aux autres objets (en dessous, il y a deux bouchons, etc.).

**Un environnement de groupe adapté**. Des habitudes de travail adéquates sont acquises, une atmosphère de respect, de silence et de calme est atteinte, ce qui est optimal pour la concentration et l'absence d'agressivité. Ils apprennent à vivre avec les autres et progressent parfois dans leur réflexion en imitant ce que font leurs pairs.

**Opportunité pour les adultes**. En ne devant pas être à l'affût de propositions continues, l'enseignant peut observer les enfants en action et apprendre à mieux les connaître. De cette façon, les activités que vous leur proposerez plus tard seront plus efficaces pour leur apprentissage, car en étant conscient du moment d'évolution de chacun, de ses intérêts et de ses difficultés, vous pourrez choisir les plus appropriées.

**Croissance personnelle**. Comme l'enfant est le constructeur de son propre apprentissage et que le matériel utilisé n'a pas de but précis, l'échec n'existe pas.

**Chaque situation est un scénario différent**. Selon ses intérêts ou ses préoccupations, l'élève observe d'abord et choisit certains objets ou d'autres, les manipule, les met en relation les uns avec les autres et observe le comportement des différents matériaux entre eux et avec l'espace.

**C'est ainsi que l'enfant perçoit ses qualités** (matière, dimension, volume, poids, couleur), acquiert des notions de quantité et de capacité, découvre les lois de la nature (gravité, équilibre) et tout cela à travers son expérience. Il reconnaît la diversité des objets et les compare, en déduisant les similitudes et les différences, ce qui lui permettra d'établir si chaque objet appartient ou non à un groupe particulier. Grâce à sa liberté et son autonomie d'action, il développe sa capacité créative, exerce sa mobilité et organise ses références spatiales.

**Structurer la pensée et le langage**. Il augmente la dextérité manuelle et la concentration, fait apprécier la valeur de la conservation du matériel et le respect des camarades. Il donne aux enfants la possibilité de collaborer avec l'adulte.

Chaque chose que l'enfant touche est un jouet (même si ce n'en est pas un à nos yeux). C'est le principe de base du **jeu heuristique**. Encore le jeu heuristique est d'après Zosh (2017) :

- basé sur l'idée que les jeunes enfants n'ont pas besoin de jouets ;
- autonome, auto déterminé (ni imposé ni guidé par l'adulte) et l'enfant définit son propre objectif ;
- Le plaisir du jeu heuristique découle de l'effort et de la découverte autonomes.
- L'adulte se contente d'offrir une présence aimante, un regard bienveillant, se contentant d'observer sans intervenir.
- « Qu'est-ce que c'est ? » devient « Qu'est-ce que je peux faire avec ? ».
- Le jeu heuristique n'est pas une activité sociale (au sens d'interactions entre plusieurs enfants), c'est une activité de découverte qui suit l'intérêt et le niveau de développement de chaque enfant.



BDD-A31929 © 2020 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 20:00:54 UTC)

Le **panier à trésors** (*treasure basket* en anglais) fournit à l'enfant qui se tient assis seul une large sélection d'objets du quotidien ou de la nature qui pourront être touchés, mis à la bouche, manipulés, soulevés…

Le **panier à trésors** est un panier ou une boîte remplie de différentes sortes d'objets naturels ou du quotidien (couverts de cuisine, pommes de pin, ustensiles de cuisine non dangereux métalliques ou en bois, petits coussins de textures différentes, balles lisses et rugueuses, bandes de tissus, brosses, petites boîtes en plastique, pelotes de laine, coquillages…). Les objets seront choisis de manière à ne pas présenter de dangers pour les enfants (ingestion, coupure, chute…). Le panier à trésors peut être proposé à des enfants qui se tiennent assis seuls.

> « Quand l'enfant est familiarisé avec un objet (ce que l'objet *est*), il peut commencer à en explorer les usages (quoi *faire* avec cet objet) : voir à travers les choses, donner et prendre, mettre dans l'ordre ou en paire, aligner, trier, emboiter, faire rouler, imiter, soulever, faire du bruit. Le travail avec les enfants a beaucoup de charme ; il nous permet de retrouver en nous l'enfant que nous étions avec tous nos jeux préférés. En plus, ce jeune public est tellement curieux, créatif, spontané… Les élèves à cette étape, ont une excellente oreille. Cela rend facile la répétition de différents sons d'une langue étrangère… mais il y a également des points qui peuvent rendre l'enseignement aux enfants assez difficile. En effet, il y a parmi eux certains qui se déconcentrent assez vite. Ils ne savent pas écrire et il y en a qui ne connaissent même pas les lettres d'alphabet… Et ce qui est le plus important, c'est qu'ils ont souvent du mal à comprendre pourquoi on leur demande d'apprendre une langue étrangère. » (Haydée, 2008 : 102)

> « Les activités, il y en a des centaines ! On du mal à en choisir ici quelques seulement… finalement le prof essaie chaque fois par ses jeux d'enfance et de les adapter à ses besoins pédagogiques. » (Julien, 1988 : 79)

Dans ce contexte, Alicja Krawczyk dans son interview sur le site *Le café du FLE* propose plusieurs jeux heuristiques très intéressants et motivants pour les enfants.

> « Tout le monde connaît le jeu de **Memory** qui consiste à retrouver deux images identiques, parmi les cartes étalées face cachée au sol ; je m'amuse à faire différentes variantes de ce jeu ; par exemple, on ne peut pas tomber sur une image concrète. Ou encore il faut reproduire la même disposition d'images que je propose au départ et beaucoup d'autres. L'objectif est toujours le même : répéter le plus souvent possible des mots, mémoriser leur signification grâce aux images, utiliser les actes de parole comme par exemple : « C'est identique/ c'est différent », « C'est à toi ! » À la fin du jeu, on compte les points, on s'entraîne donc à faire des calculs en français et de dire : « J'ai… points. Comme il y a souvent des mots difficiles à prononcer, je propose à mes élèves de **« gonfler un ballon »** avec ce mot difficile. Ils le répètent une dizaine de fois. Au début de l'activité, tous les enfants se prennent par les mains et restent réunis au milieu de la salle : *notre ballon est dégonflé*; à force de répéter le mot de plus en plus fort, *notre ballon gonfle*, le cercle d'enfants devient de plus en plus grand jusqu'à ce que notre ballon explose. »

**« 1, 2, 3 soleil »** est excellent comme jeu de réinvestissement du vocabulaire connu. Les règles sont légèrement modifiées par rapport au jeu d'origine : Il y a un animateur qui se place face au tableau, les autres enfants restent en ligne à l'autre bout de la salle. L'animateur donne une consigne : *Touchez votre tête /nez/ pied ! 1, 2, 3 !* Il se retourne et vérifie que toutes les personnes ont bien réagi. Celles qui touchent la partie du corps



BDD-A31929 © 2020 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 20:00:54 UTC)

mentionnée peuvent avancer d'un grand pas. Les autres restent sur place et essaient de se rattraper lors de la deuxième consigne… L'élève qui est le premier à toucher le tableau, prend la place du prof et anime le jeu.

Un jeu heurisitique très répandu est la **cache-cache**, quand les enfants sont mis dans la situation de découvrir divers objets de la vie quotidienne. « On peut cacher différents objets dans la salle de cours (affichettes, objets de la vie quotidienne, petits bouts de papier avec des mots inscrits dessus) ; les enfants doivent les retrouver le plus vite possible, on peut les guider en disant : « chaud – froid – tiède ». Après avoir appris les prépositions de lieu, c'est aux enfants de se cacher dans la salle et celui qui doit trouver tout le monde, se retourne, compte jusqu'à 10 et indique la position de ses camarades. « Je vois Antoine derrière l'armoire », « Je vois Catherine sous la chaise » ; l'important c'est que nos élèves construisent des phrases complètes dès le départ au lieu de dire des mots isolés… »

Enfin, l'un des jeux préférés par la formatrice est les **chaises musicales**. Dans une nouvelle variante on peut proposer que toute la classe marche autour des chaises en écoutant la musique. Ensuite, une fois le son coupé, les enfants doivent trouver une place libre et la personne qui reste sans chaise doit répondre à une question facile, nommer une image, trouver une couleur etc. Si elle arrive à le faire de manière correcte, elle continue le jeu; dans le cas contraire, elle doit attendre, mais un tour seulement, assise sur une chaise.

**Jeu collectif** pour pratiquer le salut: les élèves avec l'enseignant sont debout en cercle. L'enseignant commence. Il sort du cercle et commence à marcher autour à l'extérieur. Il s'arrête devant un enfant et lui demande : « comment ça va ? ». Puis chacun repart en sens inverse. Lorsqu'ils se croisent, l'enfant doit répondre : « bien, merci » ou « oh, ça va mal ». Le but est de rejoindre sa place mais sans courir. Celui qui arrive le dernier reste debout et c'est à son tour de reprendre l'activité depuis le début. »

**Jeu deux par deux** : on peut proposer diverses situation aux enfants (deux copains, le maître et l'élève, une star de cinéma et un journalise…) et leur demander d'imaginer une petite scène de salutations avec les mots et les gestes. Si les enfants le souhaitent, ils peuvent proposer eux-mêmes une situation. Ceux qui le veulent présentent leur sketch devant les autres.

**Composition d'un panier de fruits** : Chaque équipe compose un panier de fruits en dessinant environ 5 fruits. Les dessins sont cachés à la vue des autres équipes. Lorsque les enfants ont fini de dessiner leurs fruits, chaque équipe doit deviner la composition des autres paniers en faisant des propositions : *Une pomme ? Oui/non.* Le jeu peut être utilisé pour l'apprentissage du lexique des légumes, des jouets, etc.

**Loto des vêtements** (le jeu peut s'appliquer à d'autres objets aussi, en fonction du lexique travaillé en classe avec les enfants). Chaque joueur dispose d'une grille de jeu. Les enfants doivent remplir leurs grilles avec des dessins de vêtements. Lorsque les grilles sont remplies, une petite carte est sortie de la boîte. Le nom de l'objet représenté est énoncé et tous les joueurs ayant cet objet sur leur propre grille de jeu barrent la case concernée. Le joueur gagnant est celui qui a barré toutes ses cases le premier. Le succès de ce joueur va être vérifié collectivement : toutes les petites cartes sorties de la boîte vont être passées en revue collectivement. C'est l'occasion de revoir le vocabulaire de la leçon.

Tous ces jeux proposés par Alycia Krawtzick sont une bonne motivation de commencer à jouer avec les enfants, parce que le jeu heuristique est le moteur qui met en fonction tous les aspects : cognitif, intellectuel, social pour un développement harmonieux de l'enfant.



BDD-A31929 © 2020 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 20:00:54 UTC)

Donc, « Le jeu heuristique est une approche et non une prescription. Il n'y a pas de bonne façon de le faire et les gens dans différents contextes auront leurs propres idées et collecteront leurs propres matériaux. » (Goldschmied, Jackson, 2004 : 130)

En conclusion, nous affirmons que le jeu heuristique permet de briser la rigidité de la relation pédagogique traditionnelle. Le professeur n'étant plus l'origine, le centre et l'aboutissement des activités, l'initiative et la parole sont rendues aux petits apprenants.

**Bibliographie :**

AUGE, H., BOROT, M.-F., (1989), *Jeux pour parler jeux pour créer*, CLE International, Paris.
CONSEIL SCIENTIFIQUE AMERICAIN SUR L'ENFANT EN DEVELOPPEMENT, (2017), *The Science of Early Childhood Development: Closing the gap between what we know and what we do*, disponible à l'adresse suivante : http://developingchild.harvard.edu.
UNICEF, *Les premiers moments comptent pour chaque enfant*, disponible à l'adresse suivante : https://www.unicef.org/fr/premiers-moments-comptent.
GOLDSCHMIED, E., JACKSON, S., (2004), *People Under Three: Young Children in Day Care,* Routlege, London.
HAYDEE, S., (2008), *Le jeu en classe de langue*, CLE International, Paris.
JULIEN, P., (1988), *Les activités ludiques*, CLE International, Paris.
VANTHIER, H., (2009), *L'enseignement aux enfants en classe de langue*, CLE International, Paris.
ZOSH, J. N., (2017), *Learning through play: a review of the evidence*, Fondation LEGO.

**Sitographie :**

https://ausondesgrillons.com/le-jeu-heuristique-vous-connaissez
https://blogi.fr/les-paniers-aux-tresors/
https://apprendreaeduquer.fr/jeu-heuristique/



BDD-A31929 © 2020 Editura Universităţii din Suceava
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.42 (2026-11-15 20:00:54 UTC)