

-ESAR-

« Le Système ESAR a été élaboré par Denise Garon en 1980, puis une nouvelle édition à vu le jour en 2002 en collaboration avec Rolande Fillion, Manon Doucet, psychopédagogues et Robert Chiasson, bibliothécaire.

Ce système permet l'analyse psychologique, la classification et l'organisation des jeux et des jouets. Cette méthode permet de gérer une collection de jeux et de jouets, en catégorisant des objets par un code de référence garant d'une logique de classement et de cohérence. Il s'appuie sur les travaux de Jean PIAGET (1896 à 1980) sur les grandes étapes du développement par paliers que l'enfant franchit progressivement, selon un ordre précis et une évolution séquentielle, cumulative, hiérarchique et objectivement observable.»

(extrait du site internet système ESAR)

La facette A de la classification E.S.A.R. est un moyen (un outil) pour les ludothèques de classer leurs jeux et jouets de façon plus cohérente, en s'appuyant sur une réflexion.

Elle comprend plusieurs catégories qui définissent des types de jeux.

1. Jeux D'**E**xercice,
2. Jeux **S**ymboliques,
3. Jeux d'**A**ssemblage,
4. Jeux de **R**ègles simples.
5. Jeux de **R**ègles complexes.

Dans chacune de ces catégories, il y a des sous-catégories permettant de distinguer des classements de jeux/jouets en attribuant un code pour les identifier.

A – ACTIVITES LUDIQUES

A1 - JEU D'EXERCICE

A1.01 Jeu sensoriel sonore
A1.02 Jeu sensoriel visuel
A1.03 Jeu sensoriel tactile
A1.04 Jeu sensoriel olfactif

A1.05 Jeu sensoriel gustatif
A1.06 Jeu moteur
A1.07 Jeu de manipulation

A2 - JEU SYMBOLIQUE

A2.01 Jeu de faire-semblant
A2.02 Jeu de rôles

A2.03 Jeu de représentation

A3 - JEU D'ASSEMBLAGE

A3.01 Jeu de construction
A3.02 Jeu d'agencement
A3.03 Jeu de montage mécanique
A3.04 Jeu de montage électromécanique

A3.05 Jeu de montage électronique
A3.06 Jeu d'assemblage scientifique
A3.07 Jeu d'assemblage artistique

A4 - JEU DE REGLES SIMPLES

A4.01 Jeu de loto
A4.02 Jeu de domino
A4.03 Jeu de séquence
A4.04 Jeu de circuit
A4.05 Jeu d'adresse
A4.06 Jeu sportif élémentaire

A4.07 Jeu de stratégie élémentaire
A4.08 Jeu de hasard
A4.09 Jeu de questions-réponses élémentaires
A4.10 Jeu de vocabulaire
A4.11 Jeu mathématique
A4.12 Jeu de théâtre
(A4.13 Jeu de mémoire)*

A5 - JEU DE REGLES COMPLEXES

A5.01 Jeu de réflexion
A5.02 Jeu sportif complexe
A5.03 Jeu de stratégie complexe
A5.04 Jeu de hasard
A5.05 Jeu de « questions-réponses » complexe
A5.06 Jeu de vocabulaire complexe

A5.07 Jeu d'analyse mathématique
A5.08 Jeu d'assemblage complexe
A5.09 Jeu de représentation complexe
A5.10 Jeu de scène

**ajout perso de « la cité des jeux » : n'existe pas dans l'original*

A1 -Jeu d'Exercice

*Jeu d'exercice sensoriel et moteur répété pour le plaisir des effets produits et des résultats immédiats.
D.Garon, coll. R.Filion, R.Chiasson. Le Système ESAR, édition 2002.*

Sous-catégories :

A1.01 jeu sensoriel sonore

Exercices et expériences de jeux avec les bruits, les sons, les rythmes, etc , répétés pour le plaisir de résultats immédiats.

A1.02 Jeu sensoriel visuel

Exercices et expériences de jeux avec les couleurs, les formes, les dimensions, etc, répétés pour le plaisir de résultats immédiats.

A1.03 Jeu sensoriel tactile

Exercices et expériences de jeux avec les textures, la température, les volumes, les poids, etc, répétés pour le plaisir de résultats immédiats.

A1.04 Jeu sensoriel olfactif

Exercices et expériences de jeux avec les odeurs, répétés pour le plaisir de résultats immédiats.

A1.05 Jeu sensoriel gustatif

Exercices et expériences de jeux avec les saveurs, répétés pour le plaisir de résultats immédiats.

A1.06 Jeu moteur

Exercices et expériences de jeux avec des mouvements locomoteurs comme courir, sauter, marcher, grimper, ramper, se rouler, pousser, tirer, etc, et des mouvements dynamiques comme se pencher, s'étirer, se courber, faire tourner, lancer, attraper, etc, répétés pour le plaisir de résultats immédiats.

A1.07 Jeu de manipulation

Exercices et expériences de jeux avec des mouvements de préhension comme saisir, serrer, taper, lacer, façonner, vider, remplir, tracer, etc, répétés pour le plaisir de résultats immédiats.



A2 -Jeu **Symbolique**

Jeu permettant de faire-semblant, d'imiter les objets et les autres, de jouer des rôles, de créer des scénarios, de représenter la réalité au moyen d'images ou de symboles. D.Garon, coll. R.Filion, R.Chiasson. Le Système ESAR, édition 2002.

Sous-catégories :

A2.01 Jeu de faire-semblant

Imitations, marqués par plus ou moins de vraisemblance, de personnages, d'animaux, d'actions, d'évènements et d'objets réels.

[Pretending play]

A2.02 Jeu de rôles

Combinaisons symboliques présentées sous forme de tableaux d'ensemble, de séances, de séquences, de scènes spécifiques, qui ne sont cependant pas soumis à un scénario préalablement établi.

[Jeu de fiction]

A2.03 Jeu de représentation

Représentation visuelle, au moyen de lignes, de figures, de dessins, de formes, de couleurs, etc, d'objets, d'images, d'évènements, de personnages, etc, reproduits de façon symbolique en volume ou en surface.

[Dessins] [Graphismes]



A3 -Jeu d'Assemblage

Jeu qui consiste à réunir, à combiner, à agencer, à monter plusieurs éléments pour former un tout, en vue d'atteindre un but précis. D.Garon, coll. R.Filion, R.Chiasson. Le Système ESAR, édition 2002.

Sous-catégories :

A3.01 Jeu de construction

Assemblage tridimensionnel d'éléments isolés, par des techniques de superposition, de vissage, de boulonnage, de chevillage, de collage, etc.

A3.02 Jeu d'agencement

Assemblage linéaire d'éléments isolés sous forme d'enfilage, de piquage, de tressage, etc, et assemblage bidimensionnel sous forme de mosaïque, de casse-tête, d'encastrement, etc.

A3.03 Jeu de montage mécanique

Assemblage d'éléments isolés où l'énergie et le mouvement sont transmis par une force motrice élémentaire : courroies, engrenages, chaînes, billes treuils, manivelles, etc.

A3.04 Jeu de montage électromécanique

Assemblage d'éléments isolés où l'énergie et le mouvement sont transmis par une forme électromécanique produite par des piles électriques, des piles solaires, etc.

A3.05 Jeu de montage électronique

Assemblage d'éléments isolés où l'énergie est transmise par transistors, et réalisé à l'aide de schémas de connections, de câblages, d'émetteurs et de récepteurs spécialisés, de contrôles à distance, etc.

A3.06 Jeu de montage scientifique

Assemblage d'éléments d'expériences électriques, chimiques, optiques, physiques, etc, permettant de reproduire des phénomènes simples ou complexes.

A3.07 Jeu d'assemblage artistique

Éléments et matériaux bruts tels que carton, papier, plâtre, bois, matières plastiques, etc, et outils d'assemblage tels que ciseaux, ruban adhésif, colle, brocheuse, etc, servant à faire des constructions, des agencements, des assemblages et des montages de toutes sortes.



A4 -Jeu de Règles simples

Jeu qui comporte des règles concrètes relatives à des actions, des objets, des stratégies simples, assorties de défenses et d'obligations endossées par tous les participants selon un code précis ou par accord spontané.

Sous-catégories :

A4.01 Jeu de loto

Jeu de hasard composé de pièces, de formes, de lettres, de chiffres ou d'éléments isolés destinés à être associés, selon des règles simples, à un ou plusieurs tableaux d'ensemble accompagnant le jeu.

A4.02 Jeu de domino

Jeu de hasard composé de pièces divisées par une ligne médiane ; chaque domino doit s'associer au précédent, selon des règles simples, de façon à ce que la moitié du deuxième domino répète la moitié du premier.

A4.03 Jeu de séquence

Jeu comportant des éléments qui doivent se suivre selon un ordre précis à partir de consignes et de règles simples.

A4.04 Jeu de circuit

Jeu de parcours impliquant des trajets, des itinéraires à suivre pour aller d'un point à un autre.

A4.05 Jeu d'adresse

Jeu de performance impliquant un bon niveau d'efficacité dans l'exécution de tâches motrices spécifiques préalablement soumises à des règles concrètes et simples d'exécution.

A4.06 Jeu sportif élémentaire

Jeu associatif, compétitif ou coopératif, qui reprend sous une forme socialisée des activités motrices globales en les soumettant à des règles simples et concrètes et à un code précis.

A4.07 Jeu de stratégie élémentaire

Jeu combinant un ensemble d'actions et de moyens tactiques, déployés selon un code de règles simples et concrètes, en vue de parvenir à un résultat et de supplanter un ou plusieurs adversaires.

A4.08 Jeu de hasard

Jeu fondé sur une règle aléatoire déterminant chez les joueurs des conditions d'égalité, d'inégalité ou de supériorité totalement arbitraires à un moment ou à un autre de l'activité ludique.

A4.09 Jeu de « questions-réponse » élémentaire

Procédé ludique qui comporte, pour le joueur, l'obligation de répondre, de façon prédéterminée, à des questions simples posées par une partie adverse.

A4.10 Jeu de vocabulaire

Procédé ludique fondé sur le respect de consignes simples et plus ou moins nombreuses visant à orienter, à contrôler des apprentissages de lettres, de mots, de phrases, etc., ou à utiliser les connaissances déjà acquises dans ce domaine.

A4.11 Jeu mathématique

Procédé ludique fondé sur le respect de consignes simples et plus ou moins nombreuses visant à orienter, à contrôler des apprentissages mathématiques précis ou à utiliser les connaissances déjà acquises dans ce domaine.

A4.12 Jeu de théâtre

Jeu de rôles, tableaux d'ensemble, scènes spécifiques soumis à des règles simples d'exécution ou à un scénario sommaire préalablement établi.

A4.13 jeu de mémoire



A5 -Jeu de **Règles complexes**

Jeu qui comporte des règles abstraites relatives à des combinaisons logiques pures, à des raisonnements, à des stratégies complexes, assorties de défenses et d'obligations multiples endossées par tous les participants selon un code précis ou par accord spontané.

A5.01 Jeu de réflexion

Jeu de performance impliquant un haut niveau d'efficacité dans l'accomplissement de tâches cognitives préalablement soumises à des règles complexes et à un code précis.

A5.02 Jeu sportif complexe

Jeu associatif, compétitif ou coopératif, qui reprend sous une forme socialisée des activités motrices globales en les soumettant à des règles complexes et à un code précis.

A5.03 Jeu de stratégie complexe

Jeu combinant un ensemble d'actions et de moyens tactiques, déployés selon un code de règles abstraites et complexes, en vue de parvenir à un résultat et de supplanter un ou plusieurs adversaires.

A5.04 Jeu de hasard

Jeu fondé sur une règle aléatoire déterminant chez les joueurs des conditions d'égalité, d'inégalité ou de supériorité totalement arbitraires, à un moment ou à un autre de l'activité ludique.

A5.05 Jeu de « questions-réponses » complexe

Procédé ludique qui comporte, pour le joueur, l'obligation de répondre, de façon prédéterminée, à des questions complexes posées par une partie adverse.

A5.06 Jeu de vocabulaire complexe

Procédé ludique fondé sur l'utilisation des compétences verbales orales ou écrites, de transposition de lettres, de mots, de phrases, présentées sous forme d'anagrammes, des messages codés, des mots croisés complexes, etc.

A5.07 Jeu d'analyse mathématique

Procédé ludique fondé sur l'analyse et la résolution de problèmes complexes arithmétiques, algébriques, géométriques, topologiques, etc.

A5.08 Jeu d'assemblage complexe

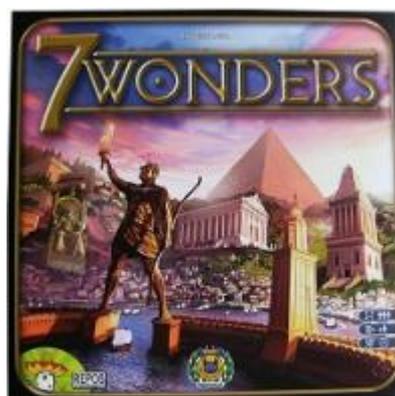
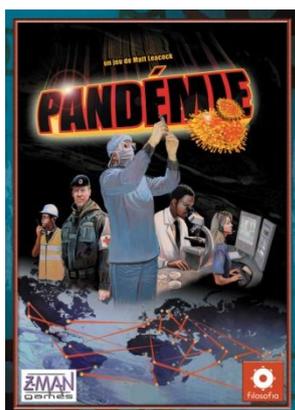
Jeu d'assemblage ordonné et systématique soumis à des règles complexes d'exécution ; ces jeux présentent une prédominance certaine de la règle sur l'assemblage, ce dernier n'étant plus que l'élément de soutien mis au service de la règle : modèle grandeur nature ou réduits à l'échelle, maquettes reproduisant minutieusement un modèle, assemblages scientifiques complexes, etc.

A5.09 Jeu de représentation complexe

Jeu de représentation soumis à des règles complexes d'exécution ; ces jeux présentent une prédominance certaine de la règle sur la fonction représentative, cette dernière n'étant plus que l'élément de soutien mis au service de la règle : plans méthodiques, diagrammes complexes, dessins électroniques programmés, etc.

A5.10 Jeu de scène

Jeu de scènes, tableaux d'ensemble, pièces théâtrales, rôles précis soumis à des règles complexes d'exécution ; ces représentations ne sont possibles qu'en raison d'une prédominance de règles préétablies, régissant les rôles, les décors, les costumes, les accessoires, les événements, les lieux, etc.



FACETTE B : HABLETES COGNITIVES

B1 - CONDUITE SENSORI-MOTRICE

B1.01 Répétition
B1.02 Reconnaissance sensori-motrice

B1.03 Généralisation sensori-motrice
B1.04 Raisonnement pratique

B2 - CONDUITE SYMBOLIQUE

B2.01 Évocation symbolique
B2.02 Liaisons images-mots

B2.03 Expression verbale
B2.04 Pensée représentative

B3 - CONDUITE INTUITIVE

B3.01 Triage
B3.02 Appariement
B3.03 Différenciation de couleurs
B3.04 Différenciation de dimensions
B3.05 Différenciation de formes

B3.06 Différenciation de textures
B3.07 Différenciation temporelle
B3.08 Différenciation spatiale
B3.09 Association d'idées
B3.10 Raisonnement intuitif

B4 - CONDUITE OPERATOIRE CONCRETE

B4.01 Classification
B4.02 Sériation
B4.03 Correspondance de regroupements

B4.04 Relations images-mots
B4.05 Dénombrement
B4.06 Opérations numériques...

FACETTE C : HABLETES FONCTIONNELLES

C1 EXPLORATION
C2 REPRODUCTION
C3 COMPETENCE
C4 PERFORMANCE

FACETTE D : TYPES D'ACTIVITES SOCIALES

D1 ACTIVITE INDIVIDUELLE
D2 ACTIVITE ASSOCIATIVE
D3 ACTIVITE COMPETITIVE
D4 ACTIVITE COOPERATIVE

FACETTE E : HABLETES LANGAGIERES

E1 LANGAGE RECEPTIF ORAL
E2 LANGAGE PRODUCTIF ORAL
E3 LANGAGE RECEPTIF ECRIT
E4 LANGAGE PRODUCTIF ECRIT

FACETTE F : CONDUITES AFFECTIVES

F1 CONFIANCE
F2 AUTONOMIE
F3 INITIATIVE
F4 TRAVAIL
F5 IDENTITE