

De la classification et des jeux : l'expérience de l'UQO au campus de Saint-Jérôme

Of Classification and Games: The Experience of the Saint-Jérôme Campus of the UQO

Acerca de la clasificación y de los juegos: la experiencia de la UQO en el campus de San Jerónimo

Monique Filiatrault and Michèle Hudon

Volume 60, Number 4, October–December 2014

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/1026486ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/1026486ar>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

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

ISSN

0315-2340 (print)

2291-8949 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Filiatrault, M. & Hudon, M. (2014). De la classification et des jeux : l'expérience de l'UQO au campus de Saint-Jérôme. *Documentation et bibliothèques*, 60(4), 174–188. <https://doi.org/10.7202/1026486ar>

Article abstract

This article describes the classification scheme developed to facilitate access to the collection of games, toys and learning material held by the learning resources centre of the Saint-Jérôme campus of the Université du Québec en Outaouais (UQO). The process used to develop this system is described. Drawing heavily on the ESAR System and adapted to meet the needs of a learning resource centre in a university setting, this classification scheme has its advantages and limits. The organisation of the structure used for the collection of games is analysed, demonstrating that it meets the quality and efficiency criteria generally expected of a classification scheme.

De la classification et des jeux : l'expérience de l'UQO au campus de Saint-Jérôme

MONIQUE FILIATRAULT

Bibliothécaire
UQO, campus de Saint-Jérôme
monique.filiatrault@uqo.ca

MICHÈLE HUDON

Professeure agrégée
EBSI, Université de Montréal
michele.hudon@umontreal.ca

RÉSUMÉ | ABSTRACT | RESUMEN

Cet article présente le schéma de classification élaboré à la didacthèque de l'Université du Québec en Outaouais (UQO), campus de Saint-Jérôme, pour faciliter l'accès à sa collection de jeux, jouets et matériel didactique. La démarche ayant mené à l'élaboration du schéma est décrite. Le schéma de classification est fortement inspiré du système ESAR, adapté pour les besoins d'une didacthèque en milieu universitaire, et dont nous examinons les avantages et inconvénients. La structure d'organisation de la collection de jeux à la didacthèque de l'UQO est analysée pour démontrer qu'elle répond aux critères de qualité et d'efficacité généralement attendus d'un schéma de classification.

Of Classification and Games:

The Experience of the Saint-Jérôme Campus of the UQO

This article describes the classification scheme developed to facilitate access to the collection of games, toys and learning material held by the learning resources centre of the Saint-Jérôme campus of the Université du Québec en Outaouais (UQO). The process used to develop this system is described. Drawing heavily on the ESAR System and adapted to meet the needs of a learning resource centre in a university setting, this classification scheme has its advantages and limits. The organisation of the structure used for the collection of games is analysed, demonstrating that it meets the quality and efficiency criteria generally expected of a classification scheme.

Acerca de la clasificación y de los juegos:

la experiencia de la UQO en el campus de San Jerónimo

Este artículo presenta el esquema de clasificación elaborado en la didacteca de la Universidad de Québec en Outaouais (UQO), campus de San Jerónimo, para facilitar el acceso a su colección de juegos, juguetes y material didáctico. Se ofrece, además, una descripción del proceso que llevó a la elaboración de este esquema de clasificación, inspirado principalmente en el sistema ESAR, y que se adaptó a las necesidades de una didacteca universitaria, permitiéndonos analizar sus ventajas e inconvenientes. Asimismo, se estudia la estructura organizacional de la colección de juegos de la didacteca de la UQO para demostrar que responde a los criterios de calidad y eficacia que se esperan generalmente de un esquema de clasificación.

Introduction

Il existe de nombreux schémas de classification documentaire, des schémas très élaborés et connus internationalement, comme la Classification décimale de Dewey (CDD) ou la Classification de la Library of Congress (LCC), et d'autres dits « schémas de classification maison », souvent moins approfondis mais plus spécialisés. Tout schéma de classification, peu importe son ampleur, vise à répondre à des besoins spécifiques d'organisation, de rangement et de repérage. Le schéma de classification applicable à une collection de jeux doit répondre à ces mêmes besoins.

Après avoir défini quelques concepts liés à la classification et au jeu, cet article évoque quelques schémas de classification spécialisés utilisés pour organiser les jeux dans un contexte didactique et dans les institutions documentaires francophones. Il décrit ensuite le schéma de classification de jeux, jouets et matériel de manipulation développé à la didacthèque de l'Université du Québec en Outaouais, campus de Saint-Jérôme (UQO Saint-Jérôme). Il expose les étapes d'élaboration du schéma de classification, depuis l'analyse des besoins jusqu'à la mise en application de la structure. Une analyse du schéma de classification de l'UQO démontre qu'il est adéquat pour répondre aux besoins de la clientèle et qu'il respecte les critères de qualité et d'efficacité propres aux schémas de classification.

Contexte

Le *Grand dictionnaire terminologique* (Office québécois de la langue française 2012) définit la didacthèque comme un « centre de documentation en didactique et domaines connexes ». Le terme est surtout utilisé dans les universités québécoises offrant des programmes de formation en enseignement. Les collections y varient en quantité et en variété de documents, ce qui influence le choix du schéma de classification qui sert à les organiser et à y donner accès. Les cégeps utilisent plutôt le terme matériathèque pour décrire les collections de jeux et de matériel destinés à l'enseignement des techniques d'éducation à l'enfance. Les bibliothèques municipales et les centres spécialisés faisant du prêt de jeux préfèrent les termes joujouthèque ou ludothèque, ce dernier étant le plus couramment utilisé en Europe.

Figure 1

Exemple d'une notice de jeu

Titre: Magnetic pizza fractions.

Sujets: Fractions ; Jeux mathématiques ; Jeux dans l'enseignement des mathématiques ; JEU ; MATÉRIEL ; MANIPULATION ; MATHÉMATIQUE ; PRIMAIRE ; FRACTION ; PIZZA ; COMPARAISON ; EQUIVALENCE ; ADDITION ; SOUSTRACTION

Description: Comprend 6 pizzas (24 pièces - 1 entier, 1/2, 1/3, 1/4, 1/6, 1/8) et 1 feuillet d'instructions.

Résumé de l'éditeur: Propose une alléchante initiation aux fractions sous forme numérique et favorise les exercices de comparaisons, d'équivalences, d'additions et de soustractions de fractions. Les pizzas représentent respectivement les notions d'entier, de demie, de tiers, de quart, de sixièmes et de huitièmes.

Pour les enfants de 6 ans et plus.

Éditeur: Vernon Hills, Ill. : Learning Resources Inc.

Date de publication: 201-?

Format: 1 jeu.

Langue: Anglais

Liens

- > Voir la photo
- > Prêt entre bibliothèques

Université du Québec en Outaouais		Jeux éducatifs		(M B4 06 518 BOI)	Disponible
Localisation	Cote	Description	Statut	Réservation :	
<input checked="" type="checkbox"/> UQO St-Jérôme-Didacthèque ; Jeux éducatifs	M B4 06 518 BOI		Prêt de jeu ; Disponible	S'identifier pour connaître les options	

Dans le présent article, la didacthèque est définie comme un centre de documentation spécialisé fournissant du matériel didactique (guides d'enseignement, littérature pour la jeunesse, jeux et jouets éducatifs) pour appuyer les futurs enseignants du niveau primaire, dans leur apprentissage pratique de l'enseignement.

L'UQO Saint-Jérôme et sa collection de jeux

En 2006, l'UQO implantait un campus à Saint-Jérôme¹. La bibliothèque du campus Saint-Jérôme intègre une didacthèque. La collection didactique est constituée d'environ 1 500 jeux, jouets et matériel de manipulation : matériel adapté aux enfants ayant des difficultés d'apprentissage ou des déficiences physiques ou mentales, jeux associés à l'enseignement des mathématiques, des sciences et du français, jeux liés à la psychomotricité, instruments de musique, matériel de bricolage, etc. Pour alléger le texte, le terme jeu sera désormais utilisé pour représenter l'ensemble du matériel dont il sera question ici.

Pour déterminer ce qui est considéré comme un jeu, certains critères ont été définis. Ainsi un cahier d'activités présentant des rébus et devinettes n'est pas considéré comme un jeu puisqu'il ne peut être manipulé comme un jouet. L'objet doit être en trois dimensions. De même, son aspect ludique doit être une caractéristique principale : un album accompagné d'une marion-

nette n'est pas considéré comme un jeu puisque la marionnette sert ici de support et d'accompagnement.

À la didacthèque de l'UQO Saint-Jérôme, les jeux sont en accès libre. Ils sont catalogués, repérables à partir du catalogue de la bibliothèque (Figure 1) et il est possible de les emprunter.

La nécessité de regrouper et de catégoriser les jeux s'est imposée dès 2008. La collection comptait alors une centaine de jeux et le développement allait se poursuivre à un rythme soutenu. Les usagers devaient pouvoir retrouver les jeux de façon logique, par exemple selon la discipline (mathématiques, français, etc.) ou selon le type de jeu. Une structure classificatoire pour catégoriser ce type particulier de documents devenait nécessaire et l'organisation physique des jeux sur les rayons était essentielle pour améliorer l'accessibilité du matériel. Comme la collection générale de la bibliothèque est classée à l'aide du schéma de classification de la Library of Congress (LCC), lequel est peu propice à la classification des jeux (Garon 2002, 170), un projet fut mis sur pied pour élaborer une structure classificatoire spécialisée.

Définitions

Les concepts définis ici sont associés à deux domaines de connaissance distincts, celui du jeu, plus précisément dans sa relation avec l'apprentissage chez l'enfant et celui de la classification, dans un contexte documentaire. Dans cet article, le terme document est pris au sens large et représente tout type de matériel qu'on veut classer et ranger.

1. Pour plus d'information sur l'Université du Québec en Outaouais et sur le campus de Saint-Jérôme, consulter les pages Web <<http://uqo.ca/>> et <<http://uqo.ca/saint-jerome>> (consultés le 28 août 2014).

Concepts liés au jeu

Il est difficile de définir précisément le concept de jeu. *Le Grand Robert de la langue française* explique que la définition générale de la notion de jeu est controversée, les auteurs ne s'entendant pas sur une définition commune. Celle de Chamberland et Provost (2008, 32) implique quatre composantes : de l'interaction, des règles, un but prédéterminé et des artifices. La plupart des auteurs s'entendent pour dire que, depuis la préhistoire, le jeu fait partie des activités humaines tant chez l'adulte que chez l'enfant (Chamberland & Provost 1996, 5; Sautot 2006, 31; Druart & Wauters 2011, 18).

Vu leur importance chez l'humain, les jeux ont été classifiés à partir de différentes perspectives : culturelle, sociale, folklorique, anthropologique ou psychologique. Les jeux peuvent également être catégorisés selon leur type, le nombre de joueurs, l'âge des joueurs, leur environnement, leur fonction, etc.

Le jeu chez l'enfant

Lorsqu'on parle du jeu, on ne peut faire abstraction de son rôle dans le développement de l'enfant. L'importance du jeu dans le développement de l'enfant fait consensus, dans ses dimensions psychologiques aussi bien qu'éducationnelles (Chamberland & Provost 1996, 5; Michelet 1999, 11; Epstein, 2001, 19; Druart & Wauters 2011, 18). Il existe divers modèles de catégorisation du jeu qui sont basés sur la psychologie et le stade de développement de l'enfant. Druart et Wauters (2001, 80-81) ont proposé par exemple deux schémas de classification, dont l'un contient 18 classes et l'autre 11. D'autres modèles classificatoires sont fondés sur les théories de psychanalystes ou de psychologues, tel Jean Piaget. Ce dernier a d'ailleurs conçu une structure classificatoire basée sur trois stades du développement psychologique de l'enfant.

Le jeu et l'apprentissage

Dès l'Antiquité, le jeu fut utilisé comme moyen pédagogique (Chamberland & Provost 1996, 5; Druart & Wauters 2011, 18). La littérature fait mention de nombreux débats opposant la notion de jeu libre à celle de jeu éducatif, plus contrôlé. Gruson, Forest et Loquet (2012, 19) font une distinction entre jeu éducatif et jeu pédagogique. Le jeu éducatif est axé sur l'apprentissage de façon implicite, le joueur ne sachant pas nécessairement qu'un apprentissage est visé. Le jeu pédagogique a clairement pour but l'apprentissage, le plaisir se situant alors dans la performance. Sautot (2006, 127) distingue trois situations de jeu à l'école : le jeu pédagogique intégré dans un programme d'apprentissage, le jeu contraint impliquant un apprentissage de règles qui définissent son utilisation et le jeu libre ayant comme objectif le développement social et psychologique.

Dans l'environnement de la didacthèque de l'UQO Saint-Jérôme et pour ses usagers, le jeu peut avoir un objectif ludique, éducatif ou pédagogique. L'objectif ludique correspond à la définition de Sautot (2006, 29) alors que l'objectif éducatif ou pédagogique correspond à celle que proposent Gruson, Forest et Loquet (2012, 19). Un même jeu peut répondre à plus d'un objectif, selon l'utilisation qui en est faite; un ballon peut être utilisé pour le simple plaisir de jouer ou pour des exercices de psychomotricité, une marionnette peut être utilisée pour travailler avec un enfant ayant des difficultés à communiquer.

Concepts liés à la classification

La classification documentaire est une opération de nature cognitive qui permet d'organiser une collection afin de pouvoir y rechercher et retrouver l'information (Chan 2007, 309). Le schéma de classification documentaire est « *une structure généralement hiérarchique de catégories descriptives visant à faciliter l'organisation, le repérage et l'utilisation d'une collection documentaire* » (Mas 2009, 15). Il existe différents modèles de schémas de classification, dont le modèle à facettes dont il sera question dans la section de cet article qui porte sur le système ESAR. Un schéma de classification spécialisé répond aux besoins d'organisation des ressources dans une collection regroupant des documents de même nature, s'adressant à une clientèle particulière ou portant sur un domaine limité de la connaissance. Le schéma de classification efficace se doit d'être complet, flexible et hospitalier (Hudon, Arsenault, Da Sylva & Forest 2009, 72). Le schéma de classification est fréquemment utilisé comme base pour le rangement en rayons de documents physiques.

Organisation et classification des jeux

Un survol de la littérature permet de repérer quelques schémas de classification destinés aux ludothèques. D'autres s'appliquent davantage aux jeux utilisés à l'école ou dans des centres pour la petite enfance, là où la dimension éducative est importante. Plusieurs structures classificatoires, dont celles que signalent Druart et Wauters (2001, 78-81), sont fondées sur un modèle théorique lié à la psychologie de l'enfant et transposé en organisation concrète d'une collection en vue de son utilisation dans une ludothèque ou une école. Le présent article n'a pas pour objectif de présenter de façon exhaustive l'ensemble des modèles d'organisation des jeux existants, et il se concentre principalement sur la francophonie.

La plupart des modèles d'organisation recensés sont relativement sommaires². Ils n'ont pas pour but

2. Voir par exemple la classification de Green et Bebbington (1984, 147-149) ou encore celle de De Graeve (2006,29)

d'établir une structure applicable en bibliothèque et d'y associer un système de rangement. Ils sont plutôt présentés comme outils d'évaluation d'une collection afin de s'assurer que celle-ci intègre des jeux associés à chaque étape du développement de l'enfant.

Système de classification ESAR

La littérature présente peu d'exemples de schémas de classification développés spécifiquement pour les collections de jeux en bibliothèque. Même les associations nationales ou internationales de bibliothèques spécialisées pour les jeux sont muettes à ce sujet. Un seul schéma de classification structuré, bien documenté et spécifique aux collections de jeux est mentionné à plusieurs reprises dans la littérature francophone; c'est le système de classification des jeux ESAR (Garon 2001, 8), développé au Québec en 1982 par Denise Garon et complété par Rolande Filion et Manon Doucet. Le système s'inspire à la fois de la théorie de Piaget et d'un schéma de classification à facettes tel que conçu par Rangathan (Doucet, Filion & Garon 1989, 174). Garon explique que « *le mot ESAR est composé de la première lettre de chacune des catégories ludiques : E pour "jeu d'Exercice"; S pour "jeu Symbolique"; A pour "jeu d'Assemblage", catégorie plus vaste que la catégorie "construction" proposée par Piaget, et R pour "jeu de Règles"* » (2001, 22).

Le système ESAR se présente comme « *une structure classificatoire organisée hiérarchiquement en facettes et composée de descripteurs psychologiques permettant l'indexation, la classification et le classement d'une collection de jeux et jouets* » (Garon, Filion & Chiasson 2002, 15). Il se définit comme « *un outil d'analyse psychologique du matériel ludique et, par son organisation et sa structure, un outil d'indexation et de classification d'une collection de jeux et jouets* » (Garon, Filion & Chiasson 2002, 21). Six facettes (types de jeux, habiletés cognitives, habiletés fonctionnelles, types d'activités sociales, habiletés langagières et conduites affectives) permettent d'analyser et de représenter chaque jeu à l'aide de catégories et de descripteurs associés. Le système ESAR est utilisé au Québec et en Europe, comme par exemple dans les joujouthèques de Sainte-Foy et de Saint-Michel à Montréal, et à la ludothèque de Cholet en France³.

Schémas de classification dans les didacthèques québécoises

Huit universités québécoises possèdent une didacthèque. Pour déterminer le schéma de classification qui y est utilisé, nous avons fait une recherche dans leurs catalogues respectifs pour repérer divers types de jeux. Nous avons ainsi pu observer que deux didacthèques

classifient à l'aide de la LCC alors que les autres utilisent un système de classification « maison ». Puisque les collections didactiques varient d'un endroit à l'autre, aucune analyse comparative n'a pu être faite entre les divers modèles d'organisation des collections. On remarque cependant que la tendance générale des schémas de classification « maison » est d'associer la cote de rangement à une discipline, soit par un préfixe comme MAT pour un jeu en mathématiques ou JEU-F pour un jeu associé à l'apprentissage du français.

Présentation du schéma de classification de l'UQO Saint-Jérôme

Historique du projet

Avant de présenter le schéma de classification de l'UQO Saint-Jérôme, il convient de préciser les buts et contraintes liés à la mise en place de la structure classificatoire, tels qu'ils se présentaient en 2008. La structure classificatoire devait représenter adéquatement le contenu d'une collection constituée de divers types de jeux, pour faciliter son utilisation par les usagers. Elle devait aussi favoriser une organisation physique adaptée au contexte et aux besoins d'une didacthèque. Le schéma de classification devait s'accompagner d'une documentation claire qui en faciliterait l'utilisation. Le développement de la structure classificatoire devait se faire rapidement; six semaines seulement y furent allouées à l'été 2008 et la contrainte de temps n'a pas permis de chercher et d'évaluer diverses options.

Objectifs de la classification

Le schéma de classification devait répondre aux objectifs suivants :

- être assez flexible pour s'adapter à divers types d'utilisation des jeux : ludique, éducatif et pédagogique;
- permettre la classification de l'ensemble de la collection actuelle et prévoir son développement et l'intégration d'autres types de jeux;
- présenter une structure logique adaptée à une collection de jeux didactiques;
- être accessible pour les usagers;
- pouvoir être développé et mis en opération dans un court laps de temps.

Choix du système ESAR

Considérant le contexte d'implantation et le développement prévu de la didacthèque, il était pertinent de prévoir l'élaboration d'un schéma de classification structuré, capable de s'adapter aux besoins actuels et futurs de l'UQO Saint-Jérôme. La conception d'une structure classificatoire totalement originale n'était pas envisageable vu les délais à respecter.

3. On trouvera plus d'information sur le système ESAR à l'adresse <<http://www.systeme-esar.org/>> (consulté le 28 août 2014).

Quelques options furent étudiées. La LCC, utilisée pour organiser la collection de la bibliothèque, fut rejetée car sa complexité la rend moins propice à l'organisation de jeux et d'objets. Les schémas de classification « maison » utilisés par d'autres didacthèques ne semblaient pas pouvoir être adaptés à la variété des documents constituant la collection de l'UQO, qui comprend à la fois du matériel ludique et du matériel plus spécialisé. Le système ESAR fut dès lors considéré comme une option intéressante et une structure inspirée du système ESAR comme la meilleure solution à court terme, puisque ce système est conçu spécifiquement pour l'organisation des jeux et jouets (Garon 2002, 170).

Une analyse de faisabilité fut réalisée à partir de la collection existante. L'ensemble du matériel disponible fut pris en considération afin d'évaluer si le système ESAR pouvait s'adapter à l'environnement et pour déterminer quels ajustements étaient nécessaires à sa mise en application. Afin d'avoir une idée juste de l'ampleur de la collection lorsqu'elle parviendrait à maturité, la collection de la didacthèque de l'UQO, campus de Gatineau, fut utilisée comme point de référence. L'analyse a démontré que le système ESAR pouvait servir de base à une nouvelle structure classificatoire, après modifications. La documentation complète disponible sur le système ESAR fut considérée comme un atout très important.

Avantages et inconvénients du système ESAR

Le système ESAR repose sur un ensemble de facettes constituées d'une suite de descripteurs groupés en catégories. Cette structure est bien adaptée à l'indexation, puisqu'elle permet de représenter un jeu sous ses diverses perspectives. Cependant, elle ne répond pas complètement aux besoins de l'UQO Saint-Jérôme.

Le système ESAR est peu développé en ce qui concerne l'indice de classification et la cote de rangement. Il ne propose en effet qu'une seule facette (A=Types de jeux), détaillée en quatre grandes catégories et en 33 sous-catégories, pour construire les cotes de rangement; ces dernières sont donc assez générales. Puisqu'un système de rangement simple, précis et efficace était un besoin important à l'UQO Saint-Jérôme, une solution intermédiaire fut privilégiée. Pour la facette A (types de jeux), seules les quatre grandes catégories de jeux (exercices, symboliques, assemblage et règles) ont été utilisées, et les sous-catégories furent

remplacées par les éléments des autres facettes afin d'obtenir une cote de rangement plus explicite. Les autres facettes se transposaient assez bien en contexte éducationnel, notamment la facette E (habiletés langagières) qui s'applique directement à la didactique du français. Pour les mathématiques, certaines catégories de la facette B (habiletés cognitives) s'appliquaient facilement. Les jeux plus ludiques de la didacthèque s'intégraient aisément dans les diverses facettes. Toutefois, le système ESAR ne proposait pas de facettes ou de catégories applicables au matériel de science et de technologie.

C'est donc en sélectionnant les facettes et les catégories les plus pertinentes et en ajoutant des sous-catégories pour le compléter que le système ESAR fut modifié et adapté aux besoins de l'UQO Saint-Jérôme.

Le schéma de classification et la notation

Principes de base et caractéristiques

Le schéma de classification de l'UQO Saint-Jérôme est de type utilitaire plutôt que philosophique, puisque conçu pour l'organisation d'une collection documentaire particulière. Il doit permettre de classer un jeu à un seul endroit, en priorisant soit sa dimension pédagogique propre, soit le développement psychologique et moteur de l'enfant. La structure classificatoire est hiérarchique et elle se développe sur quatre niveaux. La notation est mixte, composée de lettres et de chiffres, comme l'est celle du système ESAR.

La structure classificatoire est, en quelque sorte, une structure hybride. Elle utilise les facettes du système ESAR, basé sur le développement de la psychologie cognitive, mais sa structure s'apparente davantage à un schéma élaboré en utilisant un modèle disciplinaire. En effet, dans le schéma mis en place, le jeu est associé à un seul indice représentant l'aspect pédagogique ou psychologique prédominant plutôt qu'identifié à différentes facettes.

Structure du schéma

Bien que la plupart des éléments du schéma de classification de l'UQO Saint-Jérôme proviennent du système ESAR, leur organisation diffère. Il s'agit d'un schéma à quatre niveaux (voir Annexe 1). Le premier niveau (Figure 2) est composé de huit grandes classes

Figure 2
Premier niveau du schéma de classification

E	S	A	R	F	M	P	T
EXERCICES	SYMBOLISME	ASSEMBLAGES	RÈGLES	FRANÇAIS	MATHÉMATIQUES	PSYCHOLOGIE ET ÉMOTIONS	TECHNOLOGIE

identifiées par une notation alphabétique (E, S, A, R, F, M, P, T). Les quatre premières classes réutilisent les indices du système ESAR : il s'agit du E pour l'exercice, du S pour le symbolisme, du A pour les assemblages et du R pour les jeux de règles. Ces quatre classes sont utilisées pour catégoriser les jeux associés au développement de l'enfant ou les jeux ayant un objectif strictement ludique. Les quatre dernières classes sont liées à la didactique de l'enseignement. La classe M regroupe les jeux en mathématiques, la classe F les jeux favorisant l'apprentissage du français, la classe P les jeux touchant la psychologie (émotions, sentiments, etc.) et la classe T le matériel de science et technologie. La notation utilisée est mnémotechnique, facilitant ainsi l'identification du matériel.

Le deuxième niveau (Figure 3), correspondant à une sous-classe générale, est identifié par une notation alphabétique à une lettre, par exemple B, qui désigne les habiletés cognitives.

Les troisième et quatrième niveaux correspondent à des sous-classes plus spécifiques. Afin d'établir les deuxième, troisième et quatrième niveaux de la hiérarchie, on utilise les catégories et descripteurs du système ESAR qui sont associés aux facettes B (habiletés cognitives), C (habiletés fonctionnelles), E (habiletés langagières) et F (conduites affectives). La facette D (types d'activités sociales) n'a pas été utilisée. Puisqu'on considère les facettes du système ESAR et leurs catégories respectives comme des sous-classes, une seule d'entre elles doit être choisie pour composer l'indice, selon l'aspect prédominant du jeu à classer. Pour obtenir un maximum de précision, l'indice de classification comporte quatre niveaux, bien qu'il soit possible de n'en utiliser que trois pour construire un indice s'appliquant à des jeux plus généraux.

Toutes les catégories prévues dans les facettes B, C, E et F du système ESAR ne s'appliquent pas nécessairement aux huit grandes classes du schéma de classification de l'UQO Saint-Jérôme. Les catégories et descripteurs non pertinents en contexte didactique ont été ignorés.

Quelques règles d'utilisation aident le catalogueur à effectuer plus facilement la transposition des facettes et catégories du système ESAR dans une structure hiérarchique de classes et de sous-classes. Par exemple, puisque l'objectif pédagogique doit primer, lorsqu'un jeu de règles est également associé à l'apprentissage du langage, c'est la classe F (français) qui sera choisie plutôt que la classe R (jeu de règles); un casse-tête qui permet

d'associer un nombre d'objets au chiffre correspondant sera classifié dans la classe M (mathématiques) plutôt que dans la classe A (assemblage). Tous les jeux ayant un lien avec la psychologie de l'enfant (sentiments, émotions, interaction avec les autres, etc.) sont regroupés dans la classe P (psychologie).

Puisque plusieurs jeux peuvent être classifiés à l'aide des sous-classes B (habiletés cognitives) ou C (habiletés fonctionnelles), les règles d'utilisation guident le catalogueur dans le choix de l'aspect à privilégier. De plus, puisque les sous-classes B, C, E et F sont graduées selon les habiletés de l'enfant, les jeux nécessitant un minimum d'habiletés se retrouvent généralement dans la sous-classe o1 ou o2, alors que les jeux nécessitant plus d'habiletés mentales se trouvent dans les sous-classes subséquentes, selon la progression des compétences requises. L'âge des enfants auxquels s'adresse le jeu peut servir de référence.

Le matériel de science et de technologie est très spécifique et les catégories du système ESAR ne pouvaient pas s'adapter à cette partie de la collection. C'est plutôt le *Programme de formation de l'école québécoise*, section Science et technologie (Québec (Province). Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport 2011) qui a servi de base pour élaborer les sous-classes de la classe T (science et technologie).

Notation et cote de rangement

Dans le système de classification de l'UQO, la notation est structurée de façon à représenter des classes et sous-classes, comme c'est le cas dans ESAR. Le système ESAR est mnémotechnique uniquement pour sa facette A (types de jeux), les autres facettes reposant sur l'ordre alphabétique. Dans le schéma de l'UQO Saint-Jérôme, lorsqu'une nouvelle classe ou sous-classe est créée, la lettre choisie pour la représenter sera signifiante, lorsque c'est possible. Ainsi, le matériel de mathématiques est identifié par M, celui qui se rattache à la psychologie par P, etc.

Comme l'a recommandé Ferland (2008, 185), l'utilisation d'une cote unique pour faciliter le rangement et le repérage est privilégiée. Pour chaque jeu, on ajoute à l'indice une numérotation séquentielle, débutant à 100, afin d'établir sa cote de rangement. La procédure est identique pour chaque grande classe (E, S, A, R, F, M, P, T). Cette façon de faire a l'avantage de donner égale-

Figure 3
Deuxième niveau du schéma de classification

B	C	F	M	P	T	V
Habiletés cognitives	Habiletés fonctionnelles	Habiletés langagières	Univers Matériel	Conduites affectives	Terre et espace	Univers vivant

ment un portrait assez précis du nombre de jeux associés à chaque grande classe.

Dans certains cas, des tranches de numéros sont réservées pour permettre de regrouper des jeux qui, autrement, auraient été dispersés à l'intérieur de leur sous-classe. Par exemple, pour éviter que les jeux sur les fractions soient intercalés avec des jeux sur les additions ou les multiplications, une séquence de numéros leur a été réservée.

Le dernier élément de la cote de rangement est un identificateur permettant de connaître le type de rangement associé au jeu : BOI (pour les jeux en boîtes), OBJ (pour le matériel ne pouvant être mis dans un contenant, par exemple un cerceau), POC (pour les jeux rangés dans des pochettes de plastique) et SAC (pour les jeux rangés dans des sacs de plastique).

Voici quelques exemples de cotes de rangement.

M
B4 06
518
BOI

Cette première cote de rangement est assignée au jeu *Pizza des fractions*, dans lequel des pièces représentent des pointes de pizza illustrant diverses fractions (quart, demi, etc.). Le jeu appartient à la classe M (mathématiques). Il porte sur les opérations numériques (B4 06) et son numéro séquentiel dans la classe M est 518. L'ensemble du jeu est contenu dans une boîte (BOI).

S
C2 04
108
SAC

Cette cote de rangement est assignée à une marionnette représentant un singe. Il s'agit ici d'un jeu symbolique (S) associé à une reproduction favorisant la créativité expressive (C2 04). Son numéro séquentiel dans la classe S est le 108. La marionnette est rangée dans un sac à poignée (SAC).

F
E4 03
170
POC

Il s'agit ici du jeu *Le bon mot la bonne phrase*, qui permet d'associer un mot à la phrase qui le définit. Le jeu est associé à la classe F (français) et il a pour objectif de développer la mémoire grammaticale (E4 03). Il s'agit du 170^e jeu de la classe F et il se range dans une pochette de plastique (POC).

Évaluation du schéma de classification de l'UQO Saint-Jérôme

Le schéma de classification est utilisé depuis 2008. Les cinq années écoulées donnent un certain recul qui permet une analyse critique. La variété et le nombre de jeux à classer ont considérablement augmenté durant cette période, ce qui nous permet aussi de juger de l'évolution du schéma et de son hospitalité.

Notre analyse est davantage personnelle que scientifique. Elle se base sur la réalité et l'expérience acquise plutôt que sur des données recueillies par sondage, questionnaire, etc. L'évaluation prend toutefois en considération les commentaires des usagers de la didacthèque ainsi que ceux du personnel en ce qui touche à la facilité de rangement, d'orientation et de repérage. Le schéma de classification est évalué à l'aide de critères généraux applicables à toute structure classificatoire et de critères spécifiques liés aux besoins de la didacthèque de l'UQO Saint-Jérôme.

Le Tableau 1 résume les résultats de l'évaluation du schéma de classification de l'UQO Saint-Jérôme.

Critères d'évaluation généraux

Six critères d'évaluation généraux sont utilisés : l'exhaustivité de la structure, son hospitalité, sa logique, sa profondeur, sa flexibilité et la terminologie qui y est utilisée. Il s'agit de critères reconnus dans la littérature scientifique et professionnelle pour décrire et comparer des schémas de classifications.

Exhaustivité

L'exhaustivité du schéma de classification correspond à la façon dont la structure permet d'inclure et d'accommoder des jeux ayant des buts différents, qu'ils soient liés à la didactique de l'enseignement ou au développement moteur et psychologique de l'enfant. L'ensemble de la collection actuelle et future de la didacthèque doit y être bien représenté.

Le schéma de classification de l'UQO Saint-Jérôme n'inclut pas d'emblée l'ensemble des disciplines qui pourraient être représentées dans une didacthèque. Il s'agit d'un schéma utilitaire, qui reflète le contenu de l'actuelle collection, mais il doit permettre l'insertion de nouvelles classes si le développement de la collection le justifie.

Si on considère les jeux dans leur dimension psychologique, en lien avec le développement de l'enfant, le schéma de classification apparaît par contre exhaustif. Le système ESAR, sur lequel s'appuie le schéma de l'UQO, est un modèle qui couvre toutes les dimensions du jeu chez l'enfant sur le plan de son développement moteur et mental. La structure permet également d'intégrer des jeux correspondant à des besoins didactiques. Elle est en mesure de représenter tous les types de jeux qu'on retrouve dans la collection.

Tableau 1

Synthèse de l'évaluation du schéma de classification de l'UQO Saint-Jérôme

Critères	Adéquat	À améliorer	Notes
Exhaustivité	x		
Hospitalité	x		
Logique		x	Nécessite des règles de priorisation
Profondeur	x		
Flexibilité	x		
Terminologie	x		
Type de structure	x		Certains jeux nécessitent une bonne analyse pour choisir l'indice approprié
Contexte didactique	x		
Gradation des apprentissages	x		
Convivialité		x	Présente certaines difficultés de repérage
Cote de rangement	x		

Hospitalité

L'hospitalité se définit comme la possibilité d'ajouter des sujets ou des classes sans devoir remodeler la structure d'un schéma de classification ou la logique inhérente à celui-ci. Dans le contexte qui nous intéresse, on juge du degré d'hospitalité en examinant comment se fait l'ajout de nouvelles catégories de jeux à l'ensemble des catégories existantes.

Le schéma de classification de l'UQO Saint-Jérôme se révèle hospitalier puisqu'il a permis d'inclure au fil du temps, au sein de la structure existante, de nouveaux types de jeux et de nouvelles classes; ce fut le cas pour le matériel de science et de technologie. La nouvelle classe T a été construite sur le modèle des classes M (mathématiques) et F (français), sans aucun effet sur le reste de la structure. D'autres types de jeux, tels ceux qui sont liés à l'adaptation scolaire, ont été aisément intégrés à la structure initiale notamment parce que la classe E (exercices) et ses sous-classes étaient assez complètes pour permettre ces ajouts.

Logique

Dans une structure hiérarchique, la logique suppose qu'un seul critère de division sert à établir les sous-classes de même niveau hiérarchique et que ces sous-classes sont étanches.

Comme c'est le cas dans la plupart des schémas de classification, la structure classificatoire de l'UQO ne respecte pas totalement le principe de division logique pure. En effet, il est clair que certains jeux peuvent appartenir à deux classes différentes et être classés à deux endroits différents. Cette situation résulte du fait que le schéma combine deux critères différents dès le premier niveau de la hiérarchie afin de catégoriser les jeux. Certaines classes sont liées à l'aspect didactique d'un jeu et d'autres aux stades du développement de

l'enfant. Ainsi, un jeu de règles en mathématiques pourrait être classé en tenant compte de sa dimension didactique M (mathématiques) ou plutôt de sa nature R (jeu de règles). Puisqu'il existe deux critères applicables, des règles de priorité ont été établies. Ces règles viennent résoudre d'éventuelles ambiguïtés, en stipulant par exemple qu'il faut privilégier l'aspect didactique du jeu.

Profondeur

La profondeur se définit par le nombre de niveaux hiérarchiques présents dans une structure classificatoire. Selon Mas (2007, 62), dans un schéma de classification simple, il est recommandé de ne pas excéder trois ou quatre niveaux de profondeur afin de faciliter la navigation tout en assurant une certaine spécificité.

Considérant l'étendue de la collection et les besoins des usagers, les quatre niveaux hiérarchiques de la structure classificatoire de l'UQO semblent adéquats. On trouve peu de classes à chaque niveau, ce qui facilite l'utilisation du schéma. La facilité d'utilisation, rappelons-le, était un des objectifs à atteindre dans ce projet. Depuis la mise en application du schéma de classification en 2008, aucune modification sur ce plan n'a été nécessaire.

Flexibilité

La flexibilité d'une structure classificatoire est liée au nombre et à la nature des options qui y sont offertes et à la souplesse autorisée dans le processus de classification.

Le schéma de classification de l'UQO Saint-Jérôme présente deux classes de premier niveau non étanches et offre ainsi la possibilité de choisir si on veut traiter le jeu en tenant compte de sa dimension didactique ou plutôt de son rôle potentiel dans le développement de l'enfant. Ce choix entre deux classes reflétant des perspectives différentes contribue à la flexibilité du système. Toutefois, tout avantage au plan de la flexibilité implique une

logique moins rigoureuse. Une documentation adéquate est nécessaire pour l'établissement et le respect des priorités.

Terminologie

Les termes utilisés pour nommer les classes doivent être normalisés et connus des usagers. À la didacthèque de l'UQO Saint-Jérôme, les termes doivent être appropriés à la représentation d'une collection de jeux.

Dans l'ensemble, les termes utilisés dans le schéma de classification de l'UQO reflètent bien l'objectif d'organisation d'une collection de jeux. Les termes empruntés au système ESAR sont normalisés et précis puisqu'ils correspondent au vocabulaire utilisé par les pédagogues et les psychologues. Au premier niveau de la structure, la terminologie est familière, les intitulés tels que Mathématiques, Assemblage, etc., sont usuels. L'utilisation de la sous-classe B (habiletés cognitives) nécessite cependant la connaissance de certains concepts théoriques liés au développement de l'enfant, par exemple pour distinguer la conduite opératoire concrète de la conduite opératoire formelle.

La terminologie utilisée pour les classes développées par l'UQO Saint-Jérôme est également normalisée et précise. Pour l'ensemble des niveaux de la classe T (science et technologie), la terminologie est celle qui est utilisée dans le *Programme de formation de l'école québécoise*, section Science et technologie (Québec (Province). Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport 2011). On s'assure ainsi que les termes choisis sont précisément associés à l'enseignement de cette discipline et révèlent bien son contexte didactique.

Critères d'évaluation spécifiques à l'UQO

Les critères généraux énoncés plus haut s'appliquent à tout schéma de classification. Compte tenu du contexte d'utilisation par la didacthèque de l'UQO, des critères d'évaluation spécifiques ont été établis. Ceux-ci permettent de compléter l'analyse précédente. Cinq critères spécifiques ont été utilisés; il s'agit du type de structure, de l'adéquation de la structure à l'environnement didactique, de la gradation des apprentissages, de la convivialité et de l'adéquation du système de cote de rangement.

Type de structure

L'UQO Saint-Jérôme a développé un schéma de classification utilitaire à structure hiérarchique. Ce type de schéma vise à organiser une collection existante, à la représenter dans son intégralité et à évoluer avec elle. L'hospitalité de la structure permettra d'ajouter des classes non encore présentes lorsqu'elles deviendront nécessaires.

La structure hiérarchique se révèle plus simple qu'une structure à facettes à transposer en un système de cotes de rangement adapté aux besoins. La principale difficulté rencontrée dans l'élaboration du schéma de classification à l'UQO Saint-Jérôme fut la transformation de la structure à facettes du système ESAR en une structure monohiérarchique. Puisque celle-ci suppose que chaque jeu sera associé à une seule classe, l'association avec une cote de rangement est plus aisée à faire. Toutefois, cela implique de choisir, pour chaque jeu, la notation à privilégier selon l'aspect prédominant du jeu (pédagogique, ludique ou psychologique). Si une structure à facettes avait été utilisée, chacune des composantes du jeu aurait pu être représentée et aucun choix n'aurait été nécessaire.

Adéquation de la structure à l'environnement didactique

La structure classificatoire doit tenir compte des particularités de la collection et de l'environnement didactique. Dans cet environnement, les aspects du jeu qui sont associés à l'apprentissage et à la pédagogie doivent primer. Par exemple, un ensemble de figurines aux couleurs variées doit être considéré sous l'angle de son utilisation pédagogique; il faut le voir en tant que matériel de tri mathématique plutôt que privilégier l'aspect du jeu libre. L'identification des apprentissages (français, mathématiques, sciences, etc.) auxquels les jeux sont liés doit être évidente dans la structure classificatoire. Lorsqu'un jeu n'a pas d'utilisation didactique évidente, comme c'est le cas pour un ballon ou une poupée, la classification doit considérer plutôt son rôle dans le développement psychologique et psychomoteur de l'enfant. La structure classificatoire doit permettre de représenter ces deux aspects: le type d'apprentissage associé à un jeu et le rôle du jeu dans le développement de l'enfant.

La structure classificatoire de l'UQO Saint-Jérôme est assez souple pour que chaque jeu puisse être classifié en tenant compte de l'un ou l'autre de ces deux aspects. Les deux aspects sont d'ailleurs couverts également par la structure actuelle puisque quatre grandes classes sont définies pour chacun d'eux. Après avoir identifié le type de jeu et son utilisation prévue, le catalogueur peut représenter l'aspect prédominant selon les règles de priorité établies.

Gradation des apprentissages

Pour catégoriser les jeux ayant une dimension didactique, la structure classificatoire doit révéler la gradation des apprentissages. La hiérarchie doit faire en sorte que le jeu favorisant l'apprentissage des sons et des lettres précède celui qui favorise l'apprentissage des règles de grammaire, par exemple.

Le système ESAR dispose d'une hiérarchie qui montre la gradation des apprentissages, car ses catégories reflètent les phases du développement cognitif et psychologique de l'enfant. Ainsi, les catégories de la facette B (habiletés cognitives) représentent des phases moins complexes du développement que celles de la facette C (habiletés fonctionnelles). Les jeux mathématiques sur les additions (M B4 06) sont classés avant ceux qui nécessitent des apprentissages plus avancés, par exemple sur la géométrie (M B4 08). Dans le système de l'UQO, le développement de la classe T et de ses sous-classes respecte également la gradation des apprentissages dans l'enseignement des sciences.

Convivialité

La convivialité d'un schéma de classification concerne la facilité avec laquelle les usagers peuvent le comprendre et l'utiliser, sur le plan structurel comme sur celui de sa transposition en cote de rangement. À l'UQO Saint-Jérôme, la collection de jeux est en accès libre et les usagers, en majorité des étudiants, doivent pouvoir s'y retrouver aisément.

La structure classificatoire de l'UQO n'est pas toujours conviviale. Les grandes classes sont faciles à identifier, particulièrement celles qui sont liées à la didactique. Les usagers s'y repèrent aisément et comprennent que tous les jeux associés à une discipline sont regroupés. Au niveau des sous-classes, cependant, on constate que certaines sont plus intuitives que d'autres. Pour les jeux sur l'apprentissage du français, la hiérarchie est évidente et est visible aussi dans le rangement en rayons. Les jeux sur l'alphabet et les sons, par exemple, précèdent ceux qui concernent le vocabulaire et la syntaxe. Dans la classe M (mathématiques), il semble par contre plus difficile de percevoir l'organisation hiérarchique des sous-classes.

Dans la cote de rangement, l'aspect mnémorique de la lettre associée à chaque grande classe facilite la compréhension de la notation. Cependant, la notation alphabétique séquentielle empruntée au système ESAR peut porter à confusion. Les jeux en psychologie, par exemple, sont identifiés par la lettre F au deuxième niveau du système ESAR, mais la même lettre est utilisée pour représenter la classe « didactique du français ».

Il semble difficile de créer un schéma intuitif à tous les niveaux de la hiérarchie et de représenter celui-ci dans une notation facile à décrypter par l'ensemble des usagers.

Adéquation de la cote de rangement

Le système de cotes de rangement doit être efficace et adapté à la taille de la collection, et ce, sans sacrifier le côté pratique et la facilité d'interprétation. Ranger du matériel didactique n'est pas simple, ne serait-ce qu'en raison de la diversité des formes et des formats.

Le système de cote de rangement convient aux besoins de l'UQO Saint-Jérôme. L'ensemble des éléments qui constituent la cote est adéquat pour la taille et la nature de la collection. La cote est peu complexe, mais assez détaillée pour bien identifier chaque jeu. Le numéro séquentiel qui fait partie de la cote permet d'obtenir un identifiant unique et de tenir à jour des statistiques sur le nombre de jeux disponibles dans chaque catégorie. Les identifiants choisis pour représenter les différents formats (BOI, OBJ, POC, SAC) permettent de repérer physiquement un jeu dans la collection, sachant sous quel format il se présente. Notons qu'aucun identificateur supplémentaire n'a dû être ajouté depuis 2008.

Conclusion

L'élaboration d'un schéma de classification n'est pas chose simple, surtout lorsqu'il s'agit d'organiser une collection aussi particulière qu'une collection de jeux. L'organisation des jeux peut prendre différentes formes, par exemple une catégorisation par types de jeux, une présentation hiérarchique fondée sur les stades du développement psychologique de l'enfant, etc. L'organisation documentaire dans une didacthèque suppose que le jeu soit vu non seulement dans sa dimension ludique, mais également dans une perspective éducative ou axée sur l'apprentissage. Quelques modèles d'organisation des jeux existent, mais ils ne sont pas destinés à une utilisation en bibliothèque. Le système ESAR, utilisé dans plusieurs organisations, semble répondre au moins partiellement aux besoins des bibliothèques.

À l'UQO Saint-Jérôme, le choix du système ESAR comme point de départ à l'élaboration d'un schéma de classification s'est avéré judicieux, car il s'agit d'une structure complète et spécialisée, accompagnée d'une documentation utile. Toutefois, le système ESAR n'étant pas spécifiquement conçu pour du matériel didactique, il a fallu l'adapter à ce type de collection. Une des principales difficultés rencontrées dans le développement de la structure classificatoire de l'UQO fut la transformation du schéma à facettes du système ESAR en une structure monohiérarchique. De plus, il était important que le schéma de classification développé à l'UQO puisse être transposé en un système de cotes de rangement approprié aux particularités de la collection et interprétable par les usagers.

L'évaluation du schéma de classification élaboré et utilisé depuis 2008 permet de conclure qu'il est adéquat pour la grande majorité des aspects analysés, puisque seulement deux des onze critères d'évaluation que nous avons utilisés ont permis d'identifier des éléments à améliorer (Tableau 1).

Le niveau de spécialisation du matériel de la didacthèque rend toutefois difficile l'application de certaines catégories empruntées au système ESAR, notamment en mathématiques. Si c'était à refaire, une approche similaire à celle qui a été utilisée pour le développe-

ment de la classe T (science et technologie), c'est-à-dire l'utilisation du programme de mathématiques du MELS (Québec (Province). Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport 2011) pour la création des sous-classes dans une structure logique plus proche des besoins des usagers, serait une option à envisager. Pour d'autres domaines, tel l'apprentissage du français, l'application du système ESAR colle beaucoup mieux au contexte didactique.

La possibilité d'une utilisation du schéma de classification élaboré à l'UQO Saint-Jérôme par d'autres didacthèques possédant des collections de jeux assez importantes pour justifier l'utilisation d'une structure classificatoire propre à ce type de matériel reste à explorer. ☉

Sources consultées

- Caillois, Roger. 1992. *Les jeux et les hommes*. Paris : Gallimard.
- Cégep de Sainte-Foy. 2013. *Système ESAR*.
<<http://www.systeme-esar.org/>> (consulté le 28 août 2014).
- Chamberland, Gilles & Guy Provost. 2008. *Jeu, simulation et jeu de rôle*. Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Chan, Lois Mai. 2007. *Cataloging and classification: An introduction*. 3^e éd. Lanham, MD : Scarecrow.
- De Graeve, Sabine. 2006. *Apprendre par les jeux*. Bruxelles : De Boeck.
- Doucet, Manon, Rolande Filion & Denise Garon. 1989. Classification et analyse de collections d'objets de jeu selon le système ESAR : rapport de recherche. *Documentation et bibliothèques* 35 (4) : 173-185.
- Doucet, Manon. 1987. *Élaboration et validation de la facette des conduites affectives, dans le modèle de classification des jeux et des jouets appelé le système ESAR*. Mémoire de maîtrise. Chicoutimi : Université du Québec à Chicoutimi. <<http://bibvir.uqac.ca/theses/1426616/1426616.pdf>> (consulté le 28 août 2014).
- Doucet, Manon & Rolande Filion. 1993. *Le langage et l'affectivité à travers l'analyse des objets de jeu : facettes complémentaires au système ESAR*. Québec : Documentor.
- Druart, Delphine & Augusta Wauters. 2011. *Laisse-moi jouer... j'apprends!* Bruxelles : De Boeck.
- Epstein, Jean. 2001. Rôle du jeu en collectivité. In *Pourquoi tu joues? Rôle du jeu dans le développement de l'enfant*, sous la responsabilité de Catherine Van Nieuwenhoven. Louvain : Presses universitaires de Louvain, 19-30.
- Ferland, Benoit. 2008. *Élaboration de politiques en milieux documentaires*. Montréal : ASTED.
- Garon, Denise. 2001. Analyse développementale de supports ludiques. In *Pourquoi tu joues? Rôle du jeu dans le développement de l'enfant*, sous la responsabilité de Catherine Van Nieuwenhoven. Louvain : Presses universitaires de Louvain, 7-17.
- Garon, Denise, Rolande Filion & Robert Chiasson. 2002. *Le système ESAR. Guide d'analyse, de classification et d'organisation d'une collection de jeux et jouets*. Montréal : ASTED.
- Green, Charlotte & Penny Bebbington. 1984. Classification of toys in a library for children with mental handicaps. *Journal of the British Institute of Mental Handicap* 12 (4) : 146-149.
- Gruson, Brigitte, Dominic Forest & Monique Loquet. 2012. *Jeux de savoir : études de l'action conjointe en didactique*. Rennes : Presses universitaires de Rennes.
- Hudon, Michèle & Widad Mustafa El Hadi. 2010. Organisation des connaissances et des ressources documentaires. De l'organisation hiérarchique centralisée à l'organisation sociale distribuée. *Cahiers du numérique* 6 (3). <http://lcn.revuesonline.com/gratuit/LCN6_3_04_Intro.pdf> (consulté le 28 août 2014).
- Hudon, Michèle, Clément Arsenault, Lyne Da Sylva & Dominic Forest. 2009. Le traitement du document. In *Introduction aux sciences de l'information*, sous la direction de Jean-Michel Salaün & Clément Arsenault. Montréal : Presses de l'Université de Montréal, 53-100.
- Mas, Sabine. 2007. *Schémas de classification et repérage des documents administratifs électroniques dans un contexte de gestion décentralisée des ressources informationnelles*. Thèse de doctorat. Montréal : Université de Montréal. <<https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/1433>> (consulté le 28 août 2014).
- Michelet, André. 1999. *Le jeu de l'enfant : progrès et problèmes*. Québec : OMEP.
- National Institute for Play (The). 2009. *The Science. Pattern of Play*. <<http://www.nifplay.org/science/pattern-play/>> (consulté le 28 août 2014).
- Office québécois de la langue française. 2012. *Grand dictionnaire terminologique*. <<http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/>> (consulté le 28 août 2014).
- Québec (Province). Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport. 2011. *Programme de formation de l'école québécoise. Enseignement primaire*. <<http://www.mels.gouv.qc.ca/sections/programmeformation/primaire/index.asp>> (consulté le 28 août 2014).
- Sautot, Jean-Pierre (dir.). 2006. *Jouer à l'école : socialisation, culture, apprentissages*. Grenoble : DRDP de l'Académie de Grenoble.
- Stone, Martin. 1983. Toy libraries. *Day Care and Early Education* 11 (2) : 19-21.
- Université de Montréal. 2012. *Les bibliothèques. Didactique et pédagogie*. <<http://guides.bib.umontreal.ca/disciplines/161-Didactique-et-Pedagogie>> (consulté le 28 août 2014).
- Université de Sherbrooke. Service des bibliothèques et archives. *Abrégé de la classification du Centre de ressources pédagogiques (CRP) de la Faculté d'éducation*. <<http://www.usherbrooke.ca/biblio/trouver/livres/classifications-des-collections/abrege-crp/>> (consulté le 28 août 2014).
- Université du Québec à Rimouski. 2012. *Didacthèque*. <<http://www.uqar.ca/education/didacthèque/>> (consulté le 28 août 2014).
- Université du Québec à Trois-Rivières. *Centre de ressources didactiques*. <http://www.uqtr.ca/biblio/services/crd_infogenerale.shtml> (consulté le 28 août 2014).
- Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue. 2011. *Didacthèque*. <<http://www.uqat.ca/services/service/fiche.asp?RefEntite=61&RefPav=RN>> (consulté le 28 août 2014).
- Université du Québec en Outaouais. 2011. *Didacthèque - Gatineau*. <<http://www4.uqo.ca/direction-services/didacthèque/index.asp>> (consulté le 28 août 2014).
- Université Laval. Faculté des sciences de l'éducation. 2013. *Didacthèque*. <<http://www.fse.ulaval.ca/ressources/didacthèque>> (consulté le 28 août 2014).
- Université du Québec à Montréal. *Service des bibliothèques. Jeux*. <<http://www.bibliothèques.uqam.ca/education/jeux>> (consulté le 28 août 2014).
- Whittaker, Gareth. 2012. A type index for children's games. *Folklore* 123 (3) : 269-292.

Annexe 1

Schéma de classification de l'UQO Saint-Jérôme

Cette annexe présente le détail du schéma de classification.

Le schéma de classification de l'UQO est constitué d'une structure à quatre niveaux. Le premier niveau correspond à une grande classe et est identifié par une notation alphabétique (une seule lettre) représentant soit un type de jeu, tel que représenté dans le système ESAR, soit une discipline reliée à l'enseignement. Le deuxième niveau correspond à une sous-classe générale et est identifié par une notation alphabétique (une seule lettre).

Les troisième et quatrième niveaux sont identifiés respectivement par une notation alphanumérique (une lettre et un chiffre) suivie d'une notation numérique à deux chiffres. Pour les sous-classes tirées du système

ESAR, ces niveaux correspondent aux grandes catégories qui définissent les facettes ainsi qu'aux descripteurs associés à chaque catégorie.

Les indices de classification des niveaux deux à quatre ne sont pas mnémoniques, puisqu'on y conserve la notation élaborée par le système ESAR. Seule la notation des grandes classes du matériel de science et technologie est mnémonique.

Bien qu'en théorie, toutes les sous-classes de troisième niveau pourraient être combinées aux sous-classes de quatrième niveau, certaines combinaisons ne s'appliquent pas ou ne sont pas appropriées. Lorsqu'une séquence numérique provenant du système ESAR n'est pas utilisée, les séquences subséquentes ne sont pas renumérotées, et ce, afin de conserver la même numérotation que dans la documentation du système ESAR. Par conséquent, on retrouve des numérotations non séquentielles. Ainsi, le M B3 02 est suivi de M B3 07, puisque les numérotations 03 à 06 ne s'appliquent pas aux mathématiques.

Tableau 2

Combinaison des quatre premiers niveaux du schéma de classification

E – EXERCICES	S – SYMBOLISME	A – ASSEMBLAGES	R – JEUX DE RÈGLES
B-Habiletés cognitives	B-Habiletés cognitives	B-Habiletés cognitives	B-Habiletés cognitives
B1 Conduite sensori-motrice 01 Répétition par essais et erreurs 02 Causalité sensori-motrice 03 Permanence de l'objet 04 Raisonnement pratique		B1 Conduite sensori-motrice 01 Répétition par essais et erreurs 02 Causalité sensori-motrice 03 Permanence de l'objet 04 Raisonnement pratique	B1 Conduite sensori-motrice 01 Répétition par essais et erreurs 02 Causalité sensori-motrice 03 Permanence de l'objet 04 Raisonnement pratique
B2 Conduite symbolique 01 Imitation différée 02 Images mentales 03 Pensée représentative	B2 Conduite symbolique 01 Imitation différée 02 Images mentales 03 Pensée représentative	B2 Conduite symbolique 01 Imitation différée 02 Images mentales 03 Pensée représentative	B2 Conduite symbolique 01 Imitation différée 02 Images mentales 03 Pensée représentative
B3 Conduite intuitive 01 Triage 02 Appariement 07 Différenciation temporelle 08 Différenciation spatiale 09 Association d'idée 10 Raisonnement intuitif		B3 Conduite intuitive 01 Triage 02 Appariement 07 Différenciation temporelle 08 Différenciation spatiale 09 Association d'idée 10 Raisonnement intuitif	B3 Conduite intuitive 01 Triage 02 Appariement 07 Différenciation temporelle 08 Différenciation spatiale 09 Association d'idée 10 Raisonnement intuitif
B4 Conduite opératoire concrète 01 Classification 02 Sériation 03 Relations de causalité 04 Réversibilité 05 Dénombrement 06 Opérations numériques 07 Conservation des quantités 08 Relations spatiales 09 Relations temporelles 10 Coordonnées simples 11 Raisonnement concret		B4 Conduite opératoire concrète 01 Classification 02 Sériation 03 Relations de causalité 04 Réversibilité 05 Dénombrement 06 Opérations numériques 07 Conservation des quantités 08 Relations spatiales 09 Relations temporelles 10 Coordonnées simples 11 Raisonnement concret	B4 Conduite opératoire concrète 01 Classification 02 Sériation 03 Relations de causalité 04 Réversibilité 05 Dénombrement 06 Opérations numériques 07 Conservation des quantités 08 Relations spatiales 09 Relations temporelles 10 Coordonnées simples 11 Raisonnement concret
B5 Conduite opératoire formelle 01 Raisonnement hypothético-déductif 02 Raisonnement inductif 03 Raisonnement analogique 04 Raisonnement combinatoire 05 Système de représentations complexes 06 Système de coordonnées complexes		B5 Conduite opératoire formelle 01 Raisonnement hypothético-déductif 02 Raisonnement inductif 03 Raisonnement analogique 04 Raisonnement combinatoire 05 Système de représentations complexes 06 Système de coordonnées complexes	B5 Conduite opératoire formelle 01 Raisonnement hypothético-déductif 02 Raisonnement inductif 03 Raisonnement analogique 04 Raisonnement combinatoire 05 Système de représentations complexes 06 Système de coordonnées complexes

Tableau 2 (suite)

Combinaison des quatre premiers niveaux du schéma de classification

E – EXERCICES	S – SYMBOLISME	A – ASSEMBLAGES	R – JEUX DE RÈGLES
C-Habilités fonctionnelles	C-Habilités fonctionnelles	C-Habilités fonctionnelles	C-Habilités fonctionnelles
C1 Exploration 01 Perception auditive 02 Perception visuelle 03 Perception tactile 04 Perception olfactive 05 Perception gustative 06 Préhension 07 Déplacement 08 Mouvement dynamique dans l'espace			C1 Exploration 01 Perception auditive 02 Perception visuelle 03 Perception tactile 04 Perception olfactive 05 Perception gustative 06 Préhension 07 Déplacement 08 Mouvement dynamique dans l'espace
C2 Reproduction 01 Reproduction de modèles 02 Reproduction de rôles 03 Reproduction d'évènements 04 Créativité expressive	C2 Reproduction 01 Reproduction de modèles 02 Reproduction de rôles 03 Reproduction d'évènements 04 Créativité expressive	C2 Reproduction 01 Reproduction de modèles 02 Reproduction de rôles 03 Reproduction d'évènements 04 Créativité expressive	C2 Reproduction 01 Reproduction de modèles 02 Reproduction de rôles 03 Reproduction d'évènements 04 Créativité expressive
C3 Compétence 01 Discrimination auditive 02 Discrimination visuelle 03 Discrimination tactile 04 Discrimination olfactive 05 Discrimination gustative 06 Mémoire auditive 07 Mémoire visuelle 08 Mémoire tactile 09 Mémoire olfactive 10 Mémoire gustative 11 Coordination œil-main 12 Coordination œil-pied 13 Latéralité 14 Orientation sonore 15 Orientation spatiale 16 Orientation temporelle 17 Créativité productive		C3 Compétence 01 Discrimination auditive 02 Discrimination visuelle 03 Discrimination tactile 04 Discrimination olfactive 05 Discrimination gustative 06 Mémoire auditive 07 Mémoire visuelle 08 Mémoire tactile 09 Mémoire olfactive 10 Mémoire gustative 11 Coordination œil-main 12 Coordination œil-pied 13 Latéralité 14 Orientation sonore 15 Orientation spatiale 16 Orientation temporelle 17 Créativité productive	C3 Compétence 01 Discrimination auditive 02 Discrimination visuelle 03 Discrimination tactile 04 Discrimination olfactive 05 Discrimination gustative 06 Mémoire auditive 07 Mémoire visuelle 08 Mémoire tactile 09 Mémoire olfactive 10 Mémoire gustative 11 Coordination œil-main 12 Coordination œil-pied 13 Latéralité 14 Orientation sonore 15 Orientation spatiale 16 Orientation temporelle 17 Créativité productive
C4 Performance 01 Acuité visuelle 02 Acuité auditive 03 Dextérité 04 Souplesse 05 Agilité 06 Endurance 07 Force 08 Rapidité 09 Précision 10 Patience 11 Concentration 12 Mémoire logique 13 Équilibre 14 Créativité inventive		C4 Performance 01 Acuité visuelle 02 Acuité auditive 03 Dextérité 04 Souplesse 05 Agilité 06 Endurance 07 Force 08 Rapidité 09 Précision 10 Patience 11 Concentration 12 Mémoire logique 13 Équilibre 14 Créativité inventive	C4 Performance 01 Acuité visuelle 02 Acuité auditive 03 Dextérité 04 Souplesse 05 Agilité 06 Endurance 07 Force 08 Rapidité 09 Précision 10 Patience 11 Concentration 12 Mémoire logique 13 Équilibre 14 Créativité inventive

Tableau 3

Combinaison des quatre derniers niveaux du schéma de classification

F – FRANÇAIS	M – MATHÉMATIQUES	P – PSYCHOLOGIE ET ÉMOTIONS	T – SCIENCE ET TECHNOLOGIES
E-Habilités langagières	B-Habilités cognitives	F-Conduites affectives	M-Univers matériel
E1 Langage réceptif oral 01 Discrimination verbale 02 Pairage verbal 03 Décodage verbal	B2 Conduite symbolique 01 Imitation différée 02 Images mentales 03 Pensée représentative	F1 Confiance 01 Différenciation moi non/moi 02 Sourire comme réponse sociale 03 Attachement à un objet transitionnel 04 Réaction face à l'étranger	M1 Matière 01 Propriétés et caractéristiques de la matière sous différents états 02 Transformation de la matière
E2 Langage productif oral 01 Expression pré-verbale 02 Reproduction verbale de sons 03 Appellation verbale 04 Séquence verbale 05 Expression verbale 06 Mémoire phonétique 07 Mémoire sémantique 08 Mémoire lexicale 09 Conscience du langage oral 10 Réflexion sur la langue orale	B3 Conduite intuitive 01 Triage 02 Appariement 07 Différenciation temporelle 08 Différenciation spatiale 09 Association d'idées 10 Raisonnement intuitif	F2 Autonomie 01 Maîtrise du non 02 Maîtrise du corps 03 Reconnaissance de soi	M2 Énergies 01 Formes d'énergie et sources d'énergie 02 Transmission et transformation de l'énergie
E3 Langage réceptif écrit 01 Discrimination des lettres 02 Correspondance lettres-sons 03 Décodage syllabique 04 Décodage des mots 05 Décodage des phrases 06 Décodage des messages	B4 Conduite opératoire concrète 01 Classification 02 Sériation 03 Relations de causalité 04 Réversibilité 05 Dénombrement 06 Opérations numériques 07 Conservation des quantités 08 Relations spatiales 09 Relations temporelles 10 Coordonnées simples 11 Raisonnement concret	F3 Initiative 01 Identification sexuelle 02 Identification parentale 03 Identification sociale	M3 Forces et mouvements 01 Effets de l'attraction gravitationnelle sur un objet 02 Effets de l'attraction électrostatique et électromagnétique 03 Pression 04 Effets d'une force ou de plusieurs forces sur un objet et sa direction 05 Caractéristiques du mouvement
E4 Langage productif écrit 01 Mémoire orthographique 02 Mémoire graphique 03 Mémoire grammaticale 04 Mémoire syntaxique 05 Expression écrite 06 Réflexion sur la langue écrite	B5 Conduite opératoire formelle 01 Raisonnement hypothético-déductif 02 Raisonnement inductif 03 Raisonnement analogique 04 Raisonnement combinatoire 05 Système de représentations complexes 06 Système de coordonnées complexes	F4 (À définir au besoin)	M4 Systèmes et interactions 01 Machines simples 02 Autres machines 03 Fonctionnement d'objets fabriqués 04 Servomécanisme et robots 05 Technologie du transport 06 Technologie de l'électron
	C-Habilités fonctionnelles		
	C2 Reproduction 01 Reproduction de modèles 02 Reproduction de rôles 03 Reproduction d'événements 04 Créativité expressive	F5 Identité 01 Recherche d'une personnalité 02 Apprentissage de modes d'organisation sociale	M5 Techniques et instrumentation 01 Fabrication et utilisation d'instruments de mesure simples 02 Utilisation de machines simples 03 Utilisation d'outils 04 Conception et fabrication d'instruments, de machines et structures
	C3 Compétence 15 Orientation spatiale 16 Orientation temporelle 17 Créativité productive		M6 Langages 01 Terminologie, symboles, graphiques, tableaux
	C4 Performance 08 Rapidité 09 Précision 10 Patience 11 Concentration 12 Mémoire logique		



Tableau 3 (suite)

Combinaison des quatre derniers niveaux du schéma de classification

F – FRANÇAIS	M – MATHÉMATIQUES	P – PSYCHOLOGIE ET ÉMOTIONS	T – SCIENCE ET TECHNOLOGIES
			T-Terre et espace
			T1 Matière 01 Propriétés et caractéristiques de la matière terrestre 02 Organisation et transformation de la matière
			T2 Énergies 01 Sources d'énergie 02 Transmission et transformation de l'énergie
			T3 Forces et mouvements 01 Rotation de la terre 02 Marées
			T4 Système et interactions 01 Système Soleil-Terre-Lune, système solaire, étoiles et galaxies 02 Saisons 03 Systèmes météorologiques et climats
			T5 Techniques et instrumentation 01 Utilisation d'instruments d'observation simples 02 Utilisation d'instruments de mesure simples
			V-Univers vivant
			V1 Matière 01 Caractéristiques du vivant 02 Organisation et transformation du vivant
			V2 Énergie 01 Sources d'énergie des êtres vivants et transformation 02 Photosynthèse chez les végétaux 03 Technologies de l'agriculture et de l'alimentation
			V3 Forces et mouvements 01 Mouvements chez les animaux 02 Mouvements chez les végétaux
			V4 Systèmes et interaction 01 Interaction entre les organismes vivants et leur milieu 02 Interaction entre l'être humain et son milieu 03 Technologies de l'environnement
			V5 Techniques et instrumentation 01 Utilisation d'instruments d'observation simples 02 Utilisation d'instruments de mesure simples 03 Conception/fabrication d'environnements
			V6 Langage 01 Terminologie, conventions, graphiques, tableaux