

LEFEBVRE, André, *Le Jeu de la Vie*, comprend 4 albums pour les enfants, 4 livrets pédagogiques particuliers. Publié aux Éditions Guérin, rue Saint-Denis, Montréal.

Michel Allard

Volume 24, Number 1, juin 1970

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/302965ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/302965ar>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Institut d'histoire de l'Amérique française

ISSN

0035-2357 (print)

1492-1383 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Allard, M. (1970). Review of [LEFEBVRE, André, *Le Jeu de la Vie*, comprend 4 albums pour les enfants, 4 livrets pédagogiques particuliers. Publié aux Éditions Guérin, rue Saint-Denis, Montréal.] *Revue d'histoire de l'Amérique française*, 24(1), 99–101. <https://doi.org/10.7202/302965ar>

LEFEBVRE, André, *Le Jeu de la Vie*, comprend 4 albums pour les enfants :

Les *Maisons* — élémentaire II groupe de huit ans.

Les *Véhicules* — élémentaire IV groupe de neuf ans.

Les *Animaux* — élémentaire V groupe de dix ans.

De La Localité à Montréal — élémentaire VI groupe de onze ans.

Prix des albums : \$2.95 chacun.

— 4 livrets pédagogiques particuliers :

Les *Maisons* — livret pédagogique.

Les *Véhicules* — livret pédagogique.

Les *Animaux* — livret pédagogique.

De La Localité à Montréal — livret pédagogique et un guide pédagogique général : *Initiation aux Sciences Humaines à l'élémentaire par la Méthode du Jeu de la Vie*.

Prix des albums \$3.95 chacun. Publié aux Editions Guérin, rue Saint-Denis, Montréal.

Il y a quelques années, le professeur André Lefebvre analysait dans une étude intitulée *Histoire et Mythologie* (Beauchemin, 1964) le contenu et les objectifs du programme d'histoire au niveau élémentaire. L'A. remettait en cause l'enseignement de l'histoire à ce stade du développement de l'enfant.

Le professeur André Lefebvre nous présente maintenant la contrepartie de cette étude préliminaire. Il a tenté de composer une série d'ouvrages destinés non pas à l'enseignement de l'histoire mais à celle des sciences humaines. La méthode du *Jeu de la Vie*, tel est le titre général de cette collection qui se veut une méthode globale d'initiation aux sciences humaines et à la connaissance du milieu.

Cette collection comporte trois éléments, 4 albums destinés aux élèves, *Les Maisons*, *Les Animaux*, *Les Véhicules*, *De La Localité à Montréal*;

4 livrets pédagogiques destinés aux maîtres correspondant à chacun des albums de l'élève et un guide pédagogique général.

Au contraire des manuels traditionnels, les albums destinés aux élèves se composent essentiellement de photos destinées à provoquer l'attention et l'intérêt de l'élève et de questions sur ces photos ayant pour but de stimuler l'activité de l'élève. Si on excepte une courte présentation, ils ne comportent ni de longues descriptions ni d'interminables énumérations de faits et encore moins de définitions à mémoriser. L'A. veut simplement que ses albums soient pour l'enfant une occasion d'observer la société où il vit, de constater ce qui change et ce qui ne change pas. C'est une approche globale de la réalité. Evidemment, on peut arguer que l'élève, avec un tel ouvrage, n'apprend rien des faits traditionnels de notre histoire ou des notions classiques de la géographie, de la sociologie ou de l'économique. C'est vrai. Mais l'auteur ne veut pas présumer des capacités de l'enfant. Ce qui est d'abord essentiel, c'est de lui ouvrir les yeux, de lui faire observer autour de lui ce qui se passe, de lui faire découvrir par lui-même le monde. Par la suite l'enfant pourra se demander pourquoi les choses sont comme elles sont et c'est uniquement beaucoup plus tard qu'il pourra étudier le monde et les hommes sous des angles bien spécifiques et propres à une science humaine particulière.

L'A., en définitive, tente d'appuyer sa méthode sur l'enfant, sur ce qu'il est, non pas sur ce que nous voulons qu'il soit. *De là se dégage à travers ses ouvrages un grand respect de l'enfant.* L'auteur tente de mettre en pratique ce grand principe de l'école active qui veut que l'on permette à l'enfant de se développer en lui fournissant des instruments qui lui conviennent.

Les ouvrages du professeur Lefebvre ont aussi de particulier que le professeur peut commencer n'importe où et que chaque élève peut progresser à son propre rythme. C'est ainsi placer dans les faits le principe de l'individualisation de l'enseignement que les théoriciens se plaisent continuellement à rappeler et qu'on tente par tous les moyens possibles d'introduire dans notre système scolaire.

Cependant malgré cette possibilité, il n'en demeure pas moins vrai que le professeur peut se limiter à tourner l'une après l'autre les pages des albums du *Jeu de la Vie*. Il peut se contenter de faire répondre ses élèves tous ensemble et au même moment à chacune des questions posées.

On pourrait reprocher à l'auteur de baser son approche uniquement sur la représentation d'une chose. Cette façon de procéder est discutable mais la photo ou l'image, au contraire d'un texte imprimé, permet d'aborder globalement et directement la réalité. Le texte imprimé, par son caractère et par sa forme même, conduit déjà par lui-même à une vision partielle et partielle de la réalité. Or une approche partielle d'une réalité suit dans l'ordre des choses une approche globale. On appréhende une réalité d'abord dans son tout avant de la décomposer. On saura gré au professeur Lefebvre de respecter, dans la composition de ses ouvrages destinés aux élèves, les représentations visuelles, qui ne sont pas que de simples compléments au texte imprimé mais bien le centre même de l'ouvrage. Les questions de l'auteur

ne jouent qu'un rôle secondaire, le professeur pourra les utiliser ou en poser d'autres ou encore en faire poser des nouvelles par ses étudiants. Là n'est pas l'important. A l'extrême, le professeur pourrait ne pas utiliser les albums du *Jeu de la Vie* et demander à ses élèves qu'ils composent chacun le leur.

La méthode du *Jeu de la Vie* se situe à mi-chemin entre des enseignements non directif et directif. On veut fournir aux professeurs des instruments qui doivent servir de point de départ à une étude personnelle de la part de l'étudiant. On ne peut prévoir à l'avance dans quelles directions, ils s'orientent. Le maître peut les lancer sur une voie, leur indiquer une piste et par la suite les laisser fonctionner par eux-mêmes.

Cependant, les questions posées sur les documents par l'A. orientent déjà le maître et ses étudiants dans telle ou telle voie. La tentation est grande pour le maître de vouloir répondre aux questions posées par l'auteur et par la suite de vouloir exiger des étudiants la même réponse. Ce serait alors la négation de la méthode du *Jeu de la Vie*, car le maître doit être capable non pas de diriger mais d'orienter l'activité de ses élèves, de percevoir les intérêts de chacun d'entre eux, de détecter leur capacité de compréhension et de leur suggérer, si nécessaire, des activités ou des exercices aptes à les faire progresser. Le maître, enfin, doit connaître non pas une foule de choses, mais une série de moyens ou de sources de documentation capables de répondre aux besoins de chacun de ses élèves. Evidemment, le professeur Lefebvre pourrait répondre que les élèves trouveront dans leur milieu tous les outils dont ils pourraient avoir besoin mais le maître doit toujours demeurer attentif et être capable de répondre, sinon en totalité du moins en partie, aux besoins de ses élèves.

On peut se permettre aussi de souligner à l'auteur, que la méthode du *Jeu de la Vie* n'est pas en soi de tout repos. Le professeur ne pourra prévoir de mois en mois, de semaine en semaine ou de jour en jour, son programme, c'est vrai. Mais n'est-ce pas là le propre de la vie ? Enseigne-t-on pour couvrir un programme ou pour permettre aux élèves de se développer à tous les points de vue ?

La méthode du *Jeu de la Vie* conduit, il va sans dire, à une remise en question des notions de programme, de manuel et d'évaluation, etc. Mais elle n'en demeure pas moins une contribution très intéressante au progrès de l'enseignement des sciences humaines.

Signalons enfin que depuis septembre dernier le professeur Lefebvre dirige une revue intitulée *Le Courrier pédagogique*, publiée chez Guérin. Cette revue se veut un complément à l'usage des éducateurs, des albums du *Jeu de la Vie*, et à tous ceux qui s'intéressent à la connaissance du milieu et à l'enseignement des sciences humaines à l'élémentaire.

MICHEL ALLARD

Département d'histoire
Université du Québec
Constituante de Montréal