Source : https://www.systeme-esar.org/systeme-esar/accueil/

ESAR

4 mots, 4 étapes

Grâce aux assises de ce système qui reposent sur des **théories du développement de l'enfant et des théories documentaires**, vous pouvez utiliser la classification ESAR pour observer, décrire, décomposer et comprendre les compétences du joueur et les objets de jeu, afin de répondre le mieux possible aux besoins et intérêts de celui qui joue.

Les descripteurs psychopédagogiques d'ESAR présentés sous forme de tableau en six facettes offrent une compréhension en profondeur des jeux et des jouets et permettent de jeter un regard analytique complet sur le jeu ou le matériel ludique, en regard au développement global.

L'acronyme E.S.A.R. est composé des premières lettres des quatre types de jeux et sert à identifier le Système et à mémoriser l'évolution des formes de jeux dans l'ordre où elles sont acquises. Référence en bas de page.

Jeu d'**E**xercice

Jeu d'exercice sensoriel et moteur répété pour le plaisir des effets produits et des résultats immédiats.

Sous-catégories :
jeu sensoriel sonore
jeu sensoriel visuel
jeu sensoriel tactile
jeu sensoriel olfactif
jeu moteur
jeu de manipulation
jeu d'action-réaction virtuel






Jeu **S**ymbolique

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.

Sous-catégories :

Jeu de rôle
jeu de mise en scène
jeu de production graphique à deux dimensions
jeu de production à trois dimensions
jeu de simulation virtuel





Jeu d'**A**ssemblage

Jeu qui consiste à réunir, à combiner, à agencer, à monter plusieurs éléments pour former un tout, en vue d'atteindre un but précis.

Sous-catégories :
jeu de construction à trois dimensions
jeu d'agencement à deux dimensions
jeu de montage scientifique
jeu de montage virtuel.





Jeu de **Règles**

Jeu comportant un code précis à respecter et des règles acceptées par le ou les joueurs.

Sous-catégories :
jeu d'association
jeu de séquence
jeu de circuit et de parcours
jeu d'adresse
jeu sportif et moteur
jeu de stratégie
jeu de hasard
jeu questionnaire
jeu mathématique
jeu de langage et d'expression
jeu d'énigme
jeu de règles virtuel





4 lettres, 4 mots, 4 étapes et plus encore !

Ce premier classement en quatre types de jeux (facette A) s'accompagne d'un tableau en 6 facettes. **Pour chaque catégorie et sous-catégories nous retrouvons un indice de classification, une définition, un texte explicatif de la portée psychologique, suivie d'exemples concrets de jeux et de jouets.**

Les grandes familles de jeux en quatre types de jeux (facette A) s'accompagne d'une analyse psychologique qui décrit les habiletés intellectuelles ou cognitives (facette B), fonctionnelles et motrices (facette C), sociales (facette D), langagières (facette E) et affectives (facette F).

Ces six facettes permettent de jeter un regard analytique complet sur le jeu ou le matériel ludique, en regard du développement global de l'enfant.

Facette A : Types de jeux : E.S.A.R.
Facette B : Habiletés cognitives
Facette C : Habiletés fonctionnelles et motrices

Facette D : Types d’activités sociales
Facette E : Habiletés langagières
Facette F : Conduites affectives

Source : https://www.systeme-esar.org/systeme-esar/accueil/