

## CLASSIFICATION ESAR

Le système ESAR, utilisé internationalement, a été élaboré par Denise Garon, (en collaboration avec Rolande Filion, Manon Doucet, psychopédagogues et Robert Chiasson, bibliothécaire), et permet l'analyse psychologique, la classification et l'organisation des jeux et des jouets. S'appuyant sur la psychologie et les techniques documentaires, la classification ESAR permet de décrire chaque objet ludique en fonction des compétences qu'il requiert : les habiletés cognitives, les habiletés fonctionnelles, les types d'activités sociales, les habiletés langagières et les conduites affectives. Le classement ludique se décompose ainsi : jeux d'exercice, jeux symboliques, jeux d'assemblage et jeux de règles.

<p><b>Jeu d'Exercice</b></p> <p>Jeu d'exercice sensoriel et moteur répété pour le plaisir des effets produits et des résultats immédiats.</p> <p>jeu sensoriel sonore jeu sensoriel visuel jeu sensoriel tactile jeu sensoriel olfactif jeu moteur jeu de manipulation jeu d'action-réaction virtuel</p>	<p><b>Jeu Symbolique</b></p> <p>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.</p> <p>Jeu de rôle jeu de mise en scène jeu de production graphique jeu de production à trois dimensions jeu de simulation virtuel</p>
<p><b>Jeu d'Assemblage</b></p> <p>Jeu qui consiste à réunir, à combiner, à agencer, à monter plusieurs éléments pour former un tout, en vue d'atteindre un but précis.</p> <p>Jeu de construction jeu d'agencement jeu de montage mécanique jeu de montage électromécanique jeu de montage électronique jeu de montage scientifique jeu de montage robotisé jeu virtuel.</p>	<p><b>Jeu de Règles</b></p> <p>Jeu comportant un code précis à respecter et des règles acceptées par les joueurs.</p> <p>jeu d'association jeu de séquence jeu de circuit jeu d'adresse jeu sportif jeu de stratégie jeu de hasard jeu questionnaire jeu mathématique jeu de langue jeu d'énigme jeu de règles virtuel</p>

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

**Le Système ESAR: guide d'analyse, de classification et d'organisation d'une collection de jeux et jouets/** Denise Garon, collaboration de Rolande Filion et Robert Chiasson . – Montréal : Éd. ASTED; Paris : Éd. du Cercle de la librairie, 2002.