

Classificação e análise de materiais lúdicos – O sistema ESAR

Denise Garon

GARON, D. in Friedmann, A. [Et.al] - O DIREITO DE BRINCAR: A Brinquedoteca- Ed. Scritta- 4ª edição, São Paulo, 1998.

O objeto lúdico está na moda: é programado, analisado, avaliado!... Mas será que ainda serve para brincar? Escolher um brinquedo para a criança de hoje, torna-se uma tarefa cada vez mais exigente e, mesmo para alguns adultos, um verdadeiro desafio. É muito forte a tentação de confundir o jogo¹ com o jogador e de esquecer que o objeto não substitui nem a ação nem o prazer gratificante de brincar só por brincar.

O objeto lúdico, como qualquer outro de produção comercial, tornou-se uma fonte de consumo, de supervalorização, de exploração e de interrogação. Os inventores e os fabricantes dos objetos lúdicos sucedem-se a uma velocidade vertiginosa, cada um deles pretendendo possuir o brinquedo ideal e apregoando os méritos das suas últimas criações. No entanto é preciso não esquecer o essencial desses objetos e a razão porque foram fabricados. O brinquedo não deve ser um fim em si, deve ser antes de tudo um objeto que possa ajudar, facilitar e agir favoravelmente sobre certas etapas do desenvolvimento da criança. Nesta perspectiva é necessário poder recorrer a um utensílio de trabalho que sirva de base à observação e análise metódica dos brinquedos.

O Sistema ESAR é precisamente um instrumento de classificação e de análise do material de jogo e brinquedos. Foi elaborado com a finalidade de responder às necessidades dos diversos profissionais que atuam no campo da educação: os educadores profissionais encarregados de escolher o material de jogo para as coletividades de crianças, como brinquedotecários e educadores trabalhando com crianças nos serviços de creches, jardins de infância, grupos escolares, crianças em reeducação, etc.

O Sistema ESAR propõe-se a analisar os objetos de jogo para melhorar a escolha que deles se faz e para melhor compreender a criança que brinca. Portanto, esta classificação apresenta-se como um esquema de análise para avaliar a contribuição psicológica e pedagógica dos acessórios de jogo que as crianças têm habitualmente à mão, segundo as etapas do seu desenvolvimento. Este modelo permite identificar o potencial do objeto lúdico tendo em

¹ A autora dá à palavra "jogo" a conotação de "brincadeira".

conta a sua forma mais corrente de identificação - apoia-se num bom conhecimento do conjunto das principais características do desenvolvimento da criança. Após haver examinado 'em detalhe cerca de cinquenta autores, recenseados no quadro de uma investigação para doutoramento na Universidade Laval do Quebec (Garon, 1985), uma conclusão se impunha: os princípios de classificação devem ser aplicados de maneira objetiva, global e aplicável no plano prático.

Para compreender bem um objeto de jogo e para perceber a evolução do jogo em si mesmo, é necessário ligar as características materiais dos objetos àquelas, mais fundamentais, do saber jogar, sendo estes dois aspectos indissociáveis um do outro. Esta posição teórica justifica o grande espaço dedicado à descrição dos componentes do desenvolvimento no sistema ESAR. Ainda que sobretudo inspirado na abordagem piagetiana, outras influências teóricas explicam e justificam igualmente a sua estrutura atual.

ESAR inspira-se por sua vez, na psicologia e nas ciências documentais. Apoiando-se em realidades psicológicas rigorosamente estabelecidas, este sistema propõe categorias claras e exaustivas. O seu princípio de agrupamento permite resolver os dilemas, nos casos em que a designação de um objeto pode destiná-lo a mais do que uma categoria. O método de classificação em "**facetas**" (Ranganathan, 1973) apresenta-se como uma série de características psicológicas distribuídas em categorias gerais e em categorias mais específicas que cobrem o conjunto das etapas do desenvolvimento da criança e da sua atividade lúdica, desde a criança pequena até a idade adulta.

Para poder visar simultaneamente e de forma lógica várias facetas complementares, é necessário organizá-las utilizando um princípio de ordem que permitirá decidir, com clareza, sobre a classificação de um objeto; um princípio de unidade permite também estabelecer o sentido preciso dado a cada um dos conceitos teóricos ou palavras-chaves apresentados no plano de classificação do sistema ESAR. As **palavras-chaves** ou **descritores** foram definidas de modo preciso e adotadas para os fins do método. Não fica excluído, no entanto, que em outro contexto, as palavras-chaves possam tomar outros significados. Um fichário de definições torna-se, pois, parte integrante do sistema ESAR.

Este modelo de classificação apresentava-se na sua versão inicial em quatro facetas do saber-brincar, traduzindo as principais formas de atividades lúdicas (Garon, 1985). Posteriormente, na sua versão mais recente, duas outras facetas foram adicionadas para completar este modelo que permite a análise psicológica das aptidões de linguagem estimuladas pela brincadeira (Filion, 1985) e a dimensão afetiva dos

objetos lúdicos (Doucet, 1986). ESAR apresenta agora seis facetas do saber-brincar que traduzem as grandes dimensões comportamentais vistas sob o ângulo cognitivo, funcional, social, verbal e afetivo.

A primeira faceta descreve a evolução das formas lúdicas fundamentais e a palavra **ESAR** é composta precisamente a partir da primeira letra da palavra que identifica cada uma das categorias desta faceta: **E** para **jogo de exercício**; **S** para **jogo simbólico**; **A** para **jogo de acoplagem** e **R** para **jogo de regras simples ou complexas**. Cada faceta fundamenta-se numa seqüência lógica, precisa e hierárquica que se apóia em diversas fontes teóricas que presidiram à escolha dos conceitos retidos. As teorias que se subentendem no sistema ESAR pertencem, por vezes, a idéias conceituais diferentes. A escolha deste plano de classificação na elaboração das facetas foi guiada pelo conteúdo de cada uma destas teorias suscetíveis de se operacionalizar e pela necessidade de manipular os diversos conceitos psicológicos de maneira cumulativa e hierárquica.

OS OBJETOS DE JOGO NO SISTEMA ESAR

Esta primeira faceta (**Faceta A** no banco de palavras-chaves do sistema ESAR) chamada atividades lúdicas, apoia-se teoricamente no estudo das diferentes categorias de jogos, tais como foram formuladas por Jean Piaget (1945) e descreve a evolução das formas fundamentais do jogo. Permite distinguir os tipos de expressões lúdicas e identificar famílias de jogos: os jogos de exercício, os jogos simbólicos, os jogos de acoplagem e os jogos de regras simples e complexas.

Jogos de exercício

Desde os primeiros meses, as crianças repetem todo o tipo de movimento e de gestos. Elas têm prazer com a repetição, com o resultado imediato dos efeitos produzidos. Estes jogos fazem a sua aparição com os primeiros exercícios sensoriais e motores simples ou combinações de ação com ou sem finalidade aparente, como puxar um fio, abanar um objeto sonoro, bater num objeto mole, fazer rodar um pião, dar pancadas, etc. Os jogos de exercício prolongam-se por vezes até a idade adulta, mas implicam em poucas aquisições novas e assim geralmente tendem a diminuir de intensidade e de importância com a idade.

Jogos simbólicos

A representação de um objeto por outro e a simulação caracterizam estes jogos. A criança começa por fazer imitações, a brincar de faz-de-conta, representa o pai e a mãe, simula acontecimentos imaginários, brinca com as diversas situações do mundo social dos adultos. Os jogos e brinquedos deste grupo são os pequenos personagens articulados, como a boneca, os acessórios das bonecas, as marionetes, os vestidos, etc.

Jogos de acoplagem

Os jogos de construção e de ordenação fundados sobre uma forma lúdica compreendida na acoplagem, não constituem uma etapa como as outras nesta seqüência. Eles marcam uma posição intermediária, uma espécie de fronteira entre as formas principais. Se o mesmo pedaço de madeira, ao longo da etapa precedente, serviu para representar um barco, um carro, pode agora servir para construí-los, juntando-o a outros elementos, combinando-o para fazer um todo. As formas de atividades lúdicas que correspondem a uma tal definição são, pois, chamadas, em termos da presente análise, de jogos de acoplagem.

Jogos de regras simples e complexas

Estes jogos iniciam-se muito progressivamente entre os quatro e os sete anos, e de modo confuso. É sobretudo durante o período dos sete anos que eles se desenvolvem sob a forma de jogos de regras simples e complexas, diretamente ligadas à ação e geralmente sustentadas por objetos e acessórios bem definidos. Os jogos de regras, contrariamente aos outros procedimentos lúdicos que têm tendência para se atenuar, subsistem, podendo desenvolver-se nos adolescentes e nos adultos, tomando uma forma mais elaborada. Eles se interessam mais por jogos de regras complexas, mais independentes da ação e baseados em raciocínios e combinações puramente lógicas, hipóteses, estratégias e deduções, tal como xadrez, bridge, jogos de estratégia complexos, jogos esportivos complexos, etc.

A inteligência e os *objetos de jogo*

O desenvolvimento cognitivo do ser humano passa por etapas em que a ordem de progresso não varia: cada etapa integra a precedente e lança as bases da seguinte. Cada indivíduo chega a estes patamares segundo o seu próprio ritmo, e as características cronológicas que lhe são atribuídas são aproximativas. O itinerário pessoal seguido e a ordem de chegada às diferentes etapas do desenvolvimento implicam no retorno a patamares anteriores; por isso, introduzem nuances, em graus diversos, do nível de complexidade possível das formas lúdicas em causa. Assim, enquanto o adolescente pode fazer ainda jogos de acoplagem, o bebê não pode ter acesso, aos seis meses, a um jogo de regras complexas. Esta etapa, assim como a segunda faceta do sistema ESAR, é constituída por cinco categorias de condutas ou comportamentos cognitivos: os comportamentos sensório-motores, condutas ou comportamentos simbólicos, intuitivos, concretos e formais (**Faceta B** no banco das palavras-chaves do sistema ESAR).

As habilidades funcionais e os objetos de jogo

Existe um certo número de habilidades funcionais que são necessárias para pôr em ação as diversas formas lúdicas já enumeradas; estas habilidades são também indispensáveis à expressão das condutas ou comportamentos cognitivos. O sistema ESAR descreve quatro níveis principais de habilidades distribuídas em cinquenta e uma palavras-chaves secundárias: a exploração, a imitação, o desempenho, e a capacidade de criação (**Faceta C** no banco das palavras-chaves do sistema ESAR). Esta faceta baseia o seu suporte teórico em trabalhos de Staats (1975) sobre a aquisição de diferentes habilidades instrumentais que a criança deve aprender a exercitar e dominar.

Comportamentos sociais e objetos de jogo

Todos os elementos descritos até agora estão relacionados com a atividade lúdica individual; mas o jogo implica igualmente múltiplas formas de participação social: a faceta das atividades sociais (**Faceta D** no banco das palavras-chaves do sistema ESAR). Cinco categorias precisas, foram adaptadas da escala de medida da atividade social de Parten (1932) e agrupadas em comportamentos sociais específicos. As duas formas individuais principais apresentam-se como comportamentos solitários ou paralelos, enquanto as formas coletivas mais correntes se exprimem por comportamentos associativos e cooperativos.

AS DUAS ÚLTIMAS FACETAS

A faceta das habilidades de linguagem (**Faceta E** no banco das palavras-chaves do sistema ESAR) foi elaborada principalmente a partir de repertórios verbais de Staats (1975). As diferentes etapas do desenvolvimento que traduzem uma realidade afetiva que um indivíduo deve atravessar ao longo da sua vida na formação da sua personalidade, baseiam-se nos quadros teóricos de Freud (1949), Erikson (1966) e Winnicott (1970). Mesmo reconhecendo que todos os objetos possuem um potencial ao nível da linguagem e da afetividade, nós podemos considerar todo o material de jogo segundo dois grupos: um primeiro, compreendendo os jogos em que as capacidades e os comportamentos são facilmente identificáveis e o outro reagrupamento formado pelos jogos sem linguagem ou não afetivos. Mesmo se a maior parte dos jogos conhecidos ou vendidos no mercado podem ser analisados a partir destas duas facetas existem certos jogos que não podem ser classificados em nenhuma delas.

MODELO DE ANÁLISE

O modelo de análise descreve as diferentes etapas a seguir para redigir a ficha completa de um jogo ou de um acessório de jogo. É uma forma de sumário que relembra cada uma das etapas a seguir para proceder de forma metódica. Cada uma destas etapas é apresentada no guia de utilização pela ordem em que a análise se desenvolve. Um exemplo de ficha de análise documental da *Centrale des Bibliothèques de Québec* ilustra cada uma das etapas de preenchimento de uma ficha de jogo.

O primeiro campo de experimentação do modelo ESAR foi a *Centrale des Bibliothèques de Québec*. Este organismo dirige um grande número de base de dados documentais informatizados. Em 1981, a Centrale criou uma nova base de dados: "*Jeux et Jouets*" (jogos e brinquedos). Adotou-se então o sistema ESAR como modelo de classificação que serve para analisar, desde então, cerca de 2500 jogos. Este quadro metódico permite a análise dos objetos de jogo, fazendo ressaltar as capacidades que diferenciam cada um dos jogos. Além disso, permite aos serviços de empréstimo (brinquedotecas) e aos centros de documentação, fazer a classificação da sua coleção de material lúdico e pode servir de apoio à gestão informatizada das brinquedotecas.

Nesta mesma perspectiva, o sistema ESAR pode ser útil aos pais e educadores para revelar diferentes tipos de jogos ou destacar as capacidades por elas exploradas. Pode igualmente aplicar-se à análise de objetos de utilidade corrente (sucata) que, desviados da sua função primeira, se tornam objetos de brinquedo: potes, vasilhames, embalagens vazias, etc.

No decurso dos últimos anos, o sistema ESAR pôde se renovar. Enriqueceu-se com duas facetas complementares que estão agora integradas ao conjunto do método inicial.

Serviu também de apoio a projetos muito variados: análise de jogos tradicionais e informáticos; projeto de classificação de brinquedos em brinquedotecas para crianças deficientes na Bélgica, projeto Radial de intervenção n domínio da educação rural e itinerante em Portugal, etc. O sistema ESAR interessa a escolas de formação em biblioteconomia na Dinamarca e grupos de estudantes nos estágios de formação na França, na Espanha, em Portugal, com muitas aplicações originais em regiões diversas. Uma análise cuidada do material lúdico, não modifica em nada o desenvolvimento natural da criança, mas dá apoio ao observador na compreensão do mundo lúdico. Através do jogo, a criança vive intensamente. Qualquer seja a escolha do adulto, criança é a primeira interessada e fica sempre livre de brincar com o que ela quer e como quer! (segue abaixo)

QUADRO A²
BANCO DE PALAVRAS-CHAVES OU DESCRITORES DO SISTEMA
ESAR

FACETA A

ATIVIDADES LÚDICAS

1. JOGO DE EXERCÍCIO
 01. Jogo sensorial sonoro
 02. Jogo sensorial visual
 03. Jogo sensorial tátil
 04. Jogo sensorial olfativo
 05. Jogo sensorial gustativo
 06. Jogo motor
 07. Jogo de manipulação

2. JOGO SIMBÓLICO
 01. Jogo de faz-de-conta
 02. Jogo de papéis
 03. Jogo de representação

3. JOGO DE ACOPLAGEM
 01. Jogo de construção
 02. Jogo de ordenação
 03. Jogo de montagem mecânica
 04. Jogo de montagem eletro-mecânica
 05. Jogo de montagem eletrônica

² A versão atualizada do Quadro A encontra-se no livro: GARON, Denise- "Le Système ESAR: Guide d'analyse, de classification et d'organisation d'une collection de jeux et des jouets" – Édition du Cercle de la Librairie – Les Édition ASTED- 2002.

- 06. Jogo de acoplagem científica
- 07. Jogo de acoplagem artística

4. JOGO DE REGRAS SIMPLES

- 01. Jogo de loto
- 02. Jogo de dominó
- 03. Jogo de seqüência
- 04. Jogo de circuito
- 05. Jogo de destreza
- 06. Jogo esportivo elementar
- 07. Jogo de estratégia elementar
- 08. Jogo de sorte
- 09. Jogo elementar de pergunta-resposta
- 10. Jogo de vocabulário
- 11. Jogo de matemática
- 12. Jogo de teatro

5. JOGO DE REGRAS COMPLEXAS

- 01. Jogo de reflexão
- 02. Jogo esportivo complexo
- 03. Jogo de estratégia complexa
- 04. Jogo de sorte
- 05. Jogo complexo de pergunta-resposta
- 06. Jogo de vocabulário complexo
- 07. Jogo de análise matemática
- 08. Jogo de acoplagem complexa
- 09. Jogo de representação complexa
- 10. Jogo de cena

FACETA B

CONDUTAS COGNITIVAS

1. CONDOTA SENSÓRIO-MOTORA
 01. Repetição
 02. Reconhecimento sensório-motor
 03. Generalização sensório-motora
 04. Raciocínio prático

2. CONDOTA SIMBÓLICA
 01. Evocação simbólica
 02. Ligação imagem-palavra
 03. Expressão verbal
 04. Pensamento representativo

3. CONDOTA INTUITIVA
 01. Triagem
 02. Emparelhamento
 03. Diferenciação de cores
 04. Diferenciação de dimensões
 05. Diferenciação de formas
 06. Diferenciação de texturas
 07. Diferenciação temporal
 08. Diferenciação espacial
 09. Associação de idéias
 10. Raciocínio intuitivo

4. CONDOTA OPERATÓRIA CONCRETA
 01. Classificação
 02. Seriação
 03. Correspondência
 04. Relação imagem-palavra
 05. Numeração
 06. Operações numéricas

07. Conservação de quantidades físicas

08. Relações espaciais

09. Relações temporais

10. Coordenação simples

11. Raciocínio concreto

5. CONDUTA OPERATÓRIA FORMAL.

01. Raciocínio hipotético

02. Raciocínio dedutivo

03. Raciocínio indutivo

04. Raciocínio combinatório

05. Sistema de representações complexas

06. Sistema de coordenadas complexas

FACETA C

HABILIDADES FUNCIONAIS

1. EXPLORAÇÃO

01. Percepção visual

02. Percepção auditiva

03. Percepção tátil

04. Percepção gustativa

05. Percepção olfativa

06. Referenciação visual

07. Referenciação auditiva

08. Preensão

09. Deslocamento

10. Movimento dinâmico no espaço

2. IMITAÇÃO

01. Reprodução de ações

02. Reprodução de objetos
03. Reprodução de acontecimentos
04. Reprodução de papéis
05. Reprodução de modelos
06. Reprodução de palavras
07. Reprodução de sons
08. Aplicação de regras
09. Atenção visual
10. Atenção auditiva
11. Discriminação visual
12. Discriminação auditiva
13. Discriminação tátil
14. Discriminação gustativa
15. Discriminação olfativa
16. Memória visual
17. Memória auditiva
18. Memória tátil
19. Memória gustativa
20. Memória olfativa
21. Coordenação olho-mão
22. Coordenação olho-pé
23. Orientação espacial
24. Orientação temporal
25. Organização espacial
26. Organização temporal

3. PERFORMANCE

01. Acuidade visual
02. Acuidade auditiva
03. Destreza
04. Leveza
05. Agilidade
06. Resistência

- 07. Força
- 08. Rapidez
- 09. Precisão
- 10. Paciência
- 11. Concentração
- 12. Memória lógica

- 4. CRIAÇÃO
 - 01. Criatividade de expressão
 - 02. Criatividade produtiva
 - 03. Criatividade inventiva

FACETA D

ATIVIDADES SOCIAIS

- 1. ATIVIDADE INDIVIDUAL
 - 01. Atividade solitária
 - 02. Atividade paralela

- 2. PARTICIPAÇÃO COLETIVA
 - 01. Atividade associativa
 - 02. Atividade competitiva
 - 03. Atividade cooperativa

- 3. PARTICIPAÇÃO VARIÁVEL
 - 01. Atividade solitária ou paralela
 - 02. Atividade solitária ou associativa
 - 03. Atividade solitária ou competitiva
 - 04. Atividade solitária ou cooperativa

FACETA E

HABILIDADES DE LINGUAGEM

1. LINGUAGEM RECEPTIVA ORAL
 01. Discriminação verbal
 02. Emparelhamento verbal
 03. Decodificação verbal

2. LINGUAGEM PRODUTIVA ORAL
 01. Expressão pré-verbal
 02. Reprodução verbal de sons
 03. Nomeação verbal
 04. Seqüência verbal
 05. Expressão verbal
 06. Memória fonética
 07. Memória semântica
 08. Memória léxica
 09. Consciência da linguagem
 10. Reflexão sobre a língua

3. LINGUAGEM RECEPTIVA ESCRITA
 01. Discriminação de letras
 02. Correspondência letra-som
 03. Decodificação silábica
 04. Decodificação de palavras
 05. Decodificação de frases
 06. Decodificação de mensagens

4. LINGUAGEM PRODUTIVA ESCRITA
 01. Memória ortográfica
 02. Memória gráfica

- 03. Memória gramatical
- 04. Memória sintática
- 05. Expressão escrita

FACETA F

CONDUTAS AFETIVAS

- 1. CONFIANÇA
 - 01. Não diferenciação
 - 02. Sorriso como resposta social
 - 03. Apego a um objeto transicional
 - 04. Angústia face ao desconhecido

- 2. AUTONOMIA
 - 01. Consciência do não
 - 02. Consciência do corpo
 - 03. Reconhecimento de si próprio

- 3. INICIATIVA
 - 01. Diferenciação dos sexos
 - 02. Identificação paterna
 - 03. Aprendizagem dos papéis sociais

- 4. TRABALHO
 - 01. Curiosidade intelectual
 - 02. Reconhecimento social
 - 03. Identificação extra-familiar

- 5. IDENTIDADE
 - 01. Busca da personalidade

02. Aprendizagem das formas de organização social (segue abaixo)

QUADRO B³
CLASSIFICAÇÃO POR FAMÍLIAS DE BRINQUEDOS SEGUNDO A
FACETA A DO QUADRO A

1. JOGO DE EXERCÍCIO

- 01. Jogo sensorial sonoro: caixinhas de música, brinquedos sonoros, piões com som, etc.
- 02. Jogo sensorial visual: móveis, caleidoscópios, etc.
- 03. Jogo sensorial tátil: objetos para apalpar, tocar, pressionar, etc.
- 04. Jogo sensorial olfativo: lápis de cor com odores característicos, etc.
- 05. Jogo sensorial gustativo: acessórios para cozinhar, caixinhas de sabores, etc.
- 06. Jogo motor: objetos rolantes, peneiras, pernas de pau, etc.
- 07. Jogo de manipulação: brinquedos para empilhar, apanhar, tocar, enfiar, esvaziar, etc.

2. JOGO SIMBÓLICO

- 01. Jogo de faz-de-conta: pequenas personagens articuladas, veículos e edifícios miniatura, acessórios da vida adulta, bonecas, acessórios de bonecas, etc.
- 02. Jogo de papéis: marionetes, acessórios para disfarce, roupas, etc.
- 03. Jogo de representação: telas mágicas, personagens em feltro, material de desenho, impressão, pintura, etc.

3. JOGO DE ACOPLAGEM

³ A versão atualizada do Quadro B encontra-se no livro: GARON, Denise- "Le Système ESAR: Guide d'analyse, de classification et d'organisation d'une collection de jeux et des jouets" – Édition du Cercle de la Librairie – Les Édition ASTED- 2002.

01. Jogo de construção: peças para encaixar, acoplar, parafusar, sobrepor, justapor, blocos de jogo, etc.
02. Jogo de ordenação: puzzles, encaixes, abotoamentos, mosaicos, acoplagens lineares, etc.
03. Jogo de montagem mecânica: acoplagem de peças postas em movimento por meio de corda, molas, etc.
04. Jogo de montagem eletro-mecânica: acoplagem de peças postas em movimento por intermédio de pilhas, etc.
05. Jogo de montagem eletrônica: acoplagem de peças postas em movimento por intermédio de circuitos eletrônicos, etc.
06. Jogo de acoplagem científica: acoplagem de elementos de experiência de caráter científico - química, física, biologia, ciências naturais, etc.
07. Jogo de acoplagem artística: instrumentos de jogo como tesouras, materiais de modelagem, colagem, escultura, etc.

4. JOGO DE REGRAS SIMPLES

01. Jogo de loto: caixas de jogos com imagens para associar a um quadro de fundo, segundo regras precisas.
02. Jogo do dominó: série de cartões ou plaquetas com diferentes e várias imagens (duas por cartão ou placa) para associar duas a duas e seguidas umas às outras, segundo regras bem precisas.
03. Jogo de seqüência: série de imagens para pôr em ordem segundo regras precisas.
04. Jogo de circuito: Jogo de percursos e deslocamentos segundo regras e direções precisas.
05. Jogo de destreza: labirintos, jogos de pontaria, jogos de precisão, etc.
06. Jogo esportivo elementar: voleibol, criquet, jogo do lenço, etc.
07. Jogo de estratégia elementar: batalha naval, damas, jogo do ludo, etc.

08. Jogo de sorte: jogo dos dados, alguns jogos de cartas, etc.
09. Jogo elementar de pergunta-resposta: jogo questionário, "quizz", "eléctro", "trivial pursuit", etc.
10. Jogo de vocabulário: jogo de leitura, de letras, palavras cruzadas simples, etc.
11. Jogo de matemática: jogo de cálculo, jogo de números, jogo de conjuntos, etc.
12. Jogo de teatro: jogo de papéis, cenários, etc., submetidos a regras de execução.

5. JOGO DE REGRAS COMPLEXAS

01. Jogo de reflexão: xadrez, gamão, etc.
02. Jogo esportivo complexo: futebol, pólo, hóquei, etc.
03. Jogo de estratégia complexa: "master-mind" complexo, etc.
04. Jogo de sorte: roleta, jogo de casino, etc.
05. Jogo complexo de pergunta-resposta: "super-quizz", anagramas, etc.
06. Jogo de vocabulário complexo: palavras cruzadas cúbicas, mensagens codificadas, enigmas, etc.
07. Jogo de análise matemática: jogo de "Q.I.", cubo mágico (de Rubik), etc.
08. Jogo de acoplagem complexa: jogos de construção eletrônica submetidos a regras muito complexas, maquetes em escala, modelos científicos complexos, etc.
09. Jogo de representação complexa: desenhos eletrônicos programados, planos e diagramas complexos, etc.
10. Jogo de cena: jogo de teatro com cenários, roupas, acessórios e papéis submetidos a regras de execução complexas, etc.

EXEMPLO DE FICHA ANALÍTICA SEGUNDO O SISTEMA ESAR

Figura (segue abaixo)

BIBLIOGRAFIA

CENTRALE DES BIBLIOTHEQUES. *Jeux et jouets*. Montréal. La Centrale. 1982-1991

DOUCET, Manon. *Elaboration et validation de la facette des affectivités dans le modèle de classification des jeux et jouets appelé le système ESAR*. Chicoutimi, Université du Québec. A publier. Documentor. 1992

ERIKSON, E. *Enfance et société*. Neuchâtel, Delachaux et Niestlé

FILION, Rolande. *Elaboration et validation d'un instrument de classement des jeux et jouets en rapport avec les habilités langagières à l'intérieur du système ESAR*. Québec. Université Laval. A publier. Documentor. 1992

FREUD, S. *Trois essais sur la théorie de la sexualité*. Paris. Gallimard. 1949

GARON, Denise. *La classification des jeux et jouets: Le système ESAR*. La Pocatière. Documentor. 104 p. 1985

PARTEN, M. B. Social participation among preschool children. *Journal on abnormal and social psychology*, vol. 33, pp. 243-269. 1932

PIAGET, Jean. *La formation du symbole chez l'enfant*. Paris. Delachaux et Niestlé. 1985

RANGANATHAN, S. *Elements of library classification*. Londres, B.I. Palmer. 1973.

STAATS, W. A. *Social behaviorism*. Homewood. Dorsey Press. 1975.

WINNICOTT, D. W. *Jeux et réalités. L'espace potentiel*. Paris. Gallimard. 1975, p-7-131.