CONCOURS SUR TITRES AVEC EPREUVES D'ACCES AU GRADE D'EDUCATEUR TERRITORIAL DE JEUNES ENFANTS 2015

Mardi 3 février 2015

Epreuve écrite d'admissibilité

Rédaction d'un rapport, à partir des éléments d'un dossier, assorti de propositions opérationnelles, portant sur une situation en relation avec les missions exercées par les membres du cadre d'emplois des Educateurs Territoriaux de Jeunes Enfants, et notamment sur la déontologie de la profession

Durée : 3 h 00 *Coefficient 1*

CONSIGNES AUX CANDIDATS

IMPORTANT :

- Vous ne devez faire apparaître aucun signe distinctif dans votre copie, ni votre nom ou un nom fictif, ni votre numéro de convocation, ni signature, ni paraphe.
- Aucune référence (nom de collectivité existante ou fictive, nom de personne, ...) autre que celles figurant le cas échéant sur le sujet ou dans le dossier ne doit apparaître dans votre copie.
- Seule l'utilisation de stylo à encre soit bleue, soit noire est autorisée (stylo bille non effaçable, plume ou feutre). L'utilisation d'une autre couleur, pour écrire, souligner ou surligner, sera considérée comme signe distinctif, de même que l'utilisation d'un surligneur.
- **Les feuilles de brouillon ne seront en aucun cas prises en compte.**
- **Le non respect des règles ci-dessus peut entraîner l'annulation de la copie par le jury.**

Nombre de pages du sujet : 36 (y compris les pages de garde)

Sujet :

Vous occupez un poste d'Educateur Territorial de Jeunes Enfants, en qualité de responsable adjoint(e) d'un multi-accueil de 60 places depuis un an. La directrice de la structure, Puéricultrice Territoriale, vous demande de préparer la réunion pédagogique, à laquelle est conviée l'ensemble de l'équipe professionnelle.

Cette réunion a pour objectif de faire évoluer l'accompagnement éducatif des temps de jeu des enfants accueillis au sein de la structure. Il vous est précisé que l'objet est de montrer que le jeu est présent à tout moment dans la vie de l'enfant, qu'il soit identifié comme « jeu libre » ou comme « activité ».

Dans un premier temps, la Directrice vous demande de réaliser, à son attention, exclusivement à l'aide des documents joints, une présentation synthétique du dossier, qui servira de base à la réflexion de l'équipe professionnelle.

10 points

Dans un deuxième temps, la Directrice vous demande d'établir un ensemble de propositions opérationnelles, éducatives, qui pourront être présentées à l'équipe lors de la réunion, afin de favoriser l'évolution de l'accompagnement des enfants.

10 points

Pour traiter cette seconde partie, vous mobiliserez également vos connaissances.

LISTE DES DOCUMENTS :

DOCUMENT n°1 : « Le jeu dans l'œuvre de D.W WINNICOTT » - Rémi BAILLY – Enfances et psy - N°15 (2001/3, pages 41 à 45 – Editeur ERES)
(5 pages)

DOCUMENT n°2 : « Jouer » - FRAJE asbl - Colette OSTERRIETH - Jouer I - Introduction générale - 2003
(4 pages)

DOCUMENT n°3 : « Le jeu libre, une activité indispensable mais encadrée » - Marie LÉON - Métiers de la petite enfance – Juillet-août 2011 – n°175-176
(2 pages)

DOCUMENT n°4 : « L'enfant à l'initiative du jeu » - Marie-Christine LAMY - Métiers de la petite enfance – octobre 2012 – n°190
(2 pages)

DOCUMENT n°5 : « Les parents et leur rapport au jeu » - Valérie LEQUIEN - Métiers de la petite enfance – décembre 2012 – n°192
(2 pages)

DOCUMENT n°6 : « Le jeu, facteur indispensable du développement » - Raymonde CAFFARI - Métiers de la petite enfance – septembre 2009 - n°153
(2 pages)

DOCUMENT n°7 : « Les jeux éducatifs, des jouets pas tout à fait comme les autres : d'où viennent-ils ? Comment les reconnaître ? (1/2) - Fabienne Agnès LEVINE - Métiers de la petite enfance – avril 2013 – n°196
(4 pages)

DOCUMENT n°8 : « Les jeux éducatifs, des jouets pas tout à fait comme les autres : quand et comment les proposer aux tout-petits ? (2/2) – Fabienne Agnès LEVINE - Métiers de la petite enfance - mai 2013 – n°197
(4 pages)

DOCUMENT n°9 : « Jouer avec 3 fois rien… » - FRAJE ASBL - Marie MASSON - Jouer II - 2005
(6 pages)

Certains documents peuvent comporter des renvois à des notes ou à des documents volontairement non fournis car non indispensables à la compréhension du sujet.

Enfances et psy n°15
2001/3, p 41-45
éditeur ERES

Document n°1

Rémi Bailly

Le jeu dans l'œuvre de D.W. Winnicott

Rémi Bailly est pédopsychiatre. Il travaille en tant que médecin-assistant à la clinique Georges Heuyer (Fondation santé des étudiants de France) à Paris.

Le jeu est une notion centrale dans l'œuvre de Winnicott. Celui-ci considère que ce qui fait que l'enfant est capable de jouer revient à questionner « ce qui fait que la vie vaut la peine d'être vécue » (Winnicott, 1971). Tout au long de son œuvre, Winnicott se positionne très clairement comme héritier des thèses freudiennes et intègre à sa pensée les avancées théoriques de M. Klein. Mais il se démarque de cette dernière notamment par rapport à la question du jeu qui n'est pas, selon lui, uniquement le reflet des représentations internes de l'enfant mais témoigne aussi de l'impact de l'environnement sur son développement. Les élaborations théoriques de D.W. Winnicott sont largement influencées par celles de M. Klein. Aussi nous semble-t-il essentiel d'évoquer la conception du jeu pour M. Klein, afin de saisir dans quel contexte s'inscrit la pensée de Winnicott.

Pour Melanie Klein, le jeu est un moyen thérapeutique

M. Klein a revendiqué la mise en place de la technique de l'analyse par le jeu et, par là même, la technique d'analyse des enfants (Klein, 1993) qui consiste à interpréter le jeu d'un enfant comme on interpréterait un rêve. Elle utilise le jeu comme médiation thérapeutique : une façon de parler et d'associer librement. Elle le considère comme un moyen d'accès aux représentations internes, symboliques, de l'enfant.

Avec M. Klein, la psychanalyse interroge le jeu de l'enfant, qui ne peut plus être considéré comme une activité futile ou uniquement récréative. Le jeu apparaît tout à la fois comme une mise en scène des tensions psychiques de l'enfant et comme un moyen thérapeutique, dans le cadre du transfert. Malgré l'importance qu'elle confère au jeu de

l'enfant, elle ne tente pas de le définir en tant que tel. Devons-nous en conclure que jouer est en tout et pour tout une expression des contenus psychiques de l'enfant ?

Si M. Klein se limite à cet aspect du jeu, c'est parce qu'elle considère que sa technique de l'analyse par le jeu est un équivalent de la psychanalyse d'adulte. En ce sens, elle se réfère très explicitement à S. Freud : il s'agit dans le cadre de la cure de permettre un transfert qui témoigne de la réalité psychique interne du patient. Afin que ce transfert soit possible, il convient de mettre en place un cadre thérapeutique, c'est-à-dire de faire en sorte que les éléments de la réalité du patient n'interviennent pas directement sur la cure. Cette réalité n'est prise en compte qu'à travers la subjectivité du patient. Ceci explique, au moins en partie, pourquoi M. Klein ne s'intéresse qu'à cette part du jeu qui représente les contenus psychiques conscients et inconscients des enfants.

Pour Winnicott, le jeu est spontané et universel

Winnicott ne se contente pas de cette conception du jeu pour deux raisons : en tant que pédiatre, il reçoit des parents et des enfants, dont des nourrissons accompagnés de leur mère, et en tant que psychanalyste, il prend en cure des patients dont certains sont psychotiques. Cette double expérience l'a conduit à tenir compte de l'environnement du nourrisson dans la genèse de son développement psychique. Il considère, parce qu'il a pu l'observer, que le jeu de l'enfant est spontané et universel. Il inverse la proposition des psychanalystes qui l'ont précédé : si le jeu est pour eux un moyen thérapeutique, lui soutient que le jeu est un tout qui a des vertus thérapeutiques en soi. Le jeu n'est plus uniquement un contenu mais aussi un contenant. La psychothérapie et la psychanalyse ne feraient qu'utiliser les potentiels du jeu. Pour comprendre ce point il nous faut aborder les concepts d'objets transitionnels et d'espace potentiel que Winnicott a élaborés.

L'objet transitionnel est la première possession « non-moi » du nourrisson. Cela est complexe à saisir, car Winnicott considère que le nouveau-né ne perçoit pas sa mère comme distincte de lui. Au contraire celle-ci serait, du point de vue du nourrisson, comme un prolongement de lui-même. Une mère « suffisamment bonne », qui prodiguerait de bons soins à son nourrisson, lui permettrait de vivre dans l'illusion de « toute-puissance ». Cette « illusion », où réalités interne et externe ne sont pas encore clairement distinctes pour le nourrisson, autorise des expériences « intermédiaires », en particulier celle de posséder un objet transitionnel qui n'est ni la mère réelle, ni sa représentation interne, mais un peu des deux. À ce stade, le nourrisson ne peut accepter de la réalité que les objets qu'il crée (qui correspondent à ses besoins). Il est entièrement dépendant de sa mère ; si cette dernière ne lui apporte pas ce dont il a besoin, il perd

Jouer sert à se détendre, à passer le temps, à être ensemble.

Jennifer, 14 ans.

le sentiment d'exister. L'objet transitionnel lui permet d'accepter l'absence de la mère et lui donne la possibilité d'avoir le sentiment d'exister malgré ses absences. De cette façon, le nourrisson peut accumuler des expériences de vie sans sa mère et sans se trouver en danger. L'objet transitionnel autorise ce jeu, qu'il peut soumettre à sa « toute-puissance », de la présence ou de l'absence de sa mère*. Sans être la mère réelle, ni sa représentation interne (qui présuppose la capacité d'élaborer l'absence), l'objet transitionnel est tantôt l'un tantôt l'autre, à la guise du nourrisson. En ce sens, Winnicott a pu dire que le nourrisson joue dès qu'il est capable de posséder un objet non-moi**.

L'objet transitionnel peut être un morceau de chiffon, un nounours, un bout de laine, de ficelle, ou encore la mère elle-même. Cela signifie qu'il utilise sa mère comme un prolongement de lui-même, mais aussi comme distincte de lui. Cette malléabilité de la mère lui permet d'évoluer en toute confiance et d'aller au devant d'expériences nouvelles. Winnicott a abordé cette question, notamment en relation à son expérience de pédiatre. Il place sur son bureau un objet brillant, qui attire l'œil, de façon à ce qu'il soit accessible à l'enfant. Lorsqu'il reçoit l'enfant avec sa mère ou ses parents, il peut observer la façon dont l'enfant utilise ou n'utilise pas l'objet. L'auteur remarque que l'intérêt du jeu est qu'il soit une expérience à l'initiative de l'enfant (Winnicott, 1969).

Jouer est un phénomène transitionnel

L'objet transitionnel a pour destin d'être progressivement désinvesti. Mais les phénomènes transitionnels persistent. Par « phénomènes transitionnels », il faut entendre la continuité des expériences d'omnipotence caractéristiques du jeu des enfants. Lorsque l'enfant joue, il entre dans une aire intermédiaire, où la réalité intervient non plus comme une contrainte mais se voit remodelée en fonction de ses besoins internes, tout comme le nourrisson avait besoin, en raison de son immaturité, de cette illusion de « toute-puissance ». L'enfant peut distinguer la réalité de ses désirs propres, mais le jeu est un moyen d'exister en tant que « soi », malgré les contraintes de la réalité auxquelles il doit s'adapter. Le corollaire serait que l'enfant ait à s'adapter à son environnement au détriment de son propre développement personnel (faux self). Il faut ici distinguer clairement, comme le fait Winnicott, le jeu *(game)*, qui peut être organisé socialement, et l'activité beaucoup plus essentielle de jouer *(playing)*. Jouer est un acte créateur, une invention d'un individu, qui permet une infinité de variations, alors que les jeux de société ou éducatifs sont beaucoup plus limités.

Jouer est donc un phénomène transitionnel. Il ne s'agit plus uniquement, comme nous l'avons vu avec M. Klein, de mettre en acte la réalité psychique interne de l'enfant, mais beaucoup plus généra-

* Ceci est proche, mais à différencier du « jeu de la bobine », où S. Freud évoque la capacité de l'enfant à symboliser l'absence de la mère à travers le langage : « Fort/Da ».

** Cf. dans *Jeu et réalité*, le schéma de la p. 22.

6136

lement d'une expérience vitale. Par « vital », il faut entendre « ce qui est essentiel à l'enfant », à savoir le sentiment d'exister réellement, ou encore le sentiment que la vie vaut la peine d'être vécue. Le jeu, en ce qu'il permet d'assujettir les contraintes de la réalité aux pulsions de l'enfant, favorise la réalisation de ce que Winnicott a nommé l'« intégration de la personnalité ». Après la phase de « dépendance absolue » du nourrisson, dépendance à sa mère, celui-ci peut progressivement accepter les frustrations de la séparation d'avec sa mère, et par là même avoir le sentiment d'exister comme individu distinct. Dès lors qu'il peut se sentir exister et seulement à ce stade, les pulsions assouvies viendront renforcer ce sentiment d'être soi. Dans le cas contraire, l'environnement viendrait empiéter sur le développement de l'individu, qui aurait à se protéger. Le sentiment d'être soi correspond au vrai self, tandis que la nécessité de se protéger correspond au faux self. Tout individu possède un faux self, en ce qu'il se conforme aux règles sociales. Mais certains n'ont plus accès à leur vrai self et leur capacité à jouer en est réduite. De façon extrêmement schématique, les jeux *(games)* correspondent au faux self tandis que jouer *(playing)* implique le vrai self.

Si on est riche dans un jeu, on oublie sa pauvreté.

Stéphanie, 12 ans.

Nous avons insisté sur le fait que l'enfant joue avec l'objet transitionnel parce qu'il peut le soumettre à sa toute-puissance et avoir ainsi l'illusion de créer la réalité en fonction de ses besoins ou désirs. Ce faisant, nous avons admis que la part maternelle est précisément de s'adapter aux besoins du nourrisson. L'expression que Winnicott utilise est celle d'une mère « suffisamment bonne ». Cela signifie que la mère ne comble pas toujours son enfant et lui permet, en fonction de ses capacités d'éprouver la séparation. Cette tâche, qui correspond au sevrage, nécessite une adaptation de la mère aux besoins de son nourrisson au moment où celui-ci les ressent. Il existe donc un jeu entre la mère et le nourrisson. Ce jeu se déroule, du point de vue du nourrisson, ni au-dedans ni au-dehors de lui, mais dans une aire intermédiaire qui se situe entre lui et sa mère. Winnicott nomme cette aire : « espace potentiel ». Le jeu entre la mère et son nourrisson correspond à un chevauchement des espaces potentiels de chacun. De la même façon, le jeu des enfants peut admettre divers individus, pour créer un jeu unique. Le jeu, en tant qu'acte créateur, n'est pas restreint à la subjectivité de l'individu (ce qui serait une marque de folie), mais se joue à la limite entre ce qui est subjectif et ce qui est objectivement perçu. Le prolongement de l'espace potentiel se fait chez l'adulte, à travers des expériences culturelles, qu'il s'agisse d'art, de philosophie ou de religion.

De l'espace transitionnel à l'espace potentiel

Nous avons développé dans une première partie que M. Klein n'avait considéré que le contenu du jeu, afin de respecter le cadre de la psychanalyse, dont le paradigme était la psychanalyse d'adulte. Il était ainsi nécessaire d'isoler les événements relatifs à la réalité du

patient, de manière à mettre en place un transfert. Winnicott suivrait un cheminement inverse. Pour lui, l'environnement ne pourrait être dissocié de la genèse de l'individu. Il devient donc essentiel d'en tenir compte dans le cadre de la cure. Il convient, pour que la cure soit possible, de créer un sentiment de confiance qui permette la mise en place de cet espace potentiel. Lorsque celui-ci est instauré, l'analyste ne doit pas y injecter ses propres productions par des interprétations intempestives, mais doit laisser son patient faire ses expériences et parvenir par ses propres moyens à ce qui aurait été une interprétation du psychanalyste.

La théorie du jeu de Winnicott l'a amené à reconsidérer la technique de l'analyse, tandis que M. Klein transpose le jeu à la théorie analytique. Il nous semble que l'essentiel de l'apport de Winnicott tient à ce qu'il soutient que l'environnement ne peut être dissocié de la genèse d'un individu. Le jeu contient en germe cette genèse.

« Il ne faut jamais oublier que jouer est une thérapie en soi. Faire le nécessaire pour que les enfants soient capables de jouer, c'est une psychothérapie qui a une application immédiate et universelle ; elle comporte l'établissement d'une attitude sociale positive envers le jeu. Mais il faut admettre que le jeu est toujours à même de se muer en quelque chose d'effrayant. Et l'on peut tenir les jeux *(games)*, avec ce qu'ils comportent d'organisé, comme une tentative de tenir à distance l'aspect effrayant du jeu *(playing)* » (Winnicott, 1975).

Bibliographie

Klein, M. 1993. *La Psychanalyse des enfants*, Paris, PUF.

Winnicott, D.W. 1941. « L'observation des jeunes enfants dans une situation établie », *De la pédiatrie à la psychanalyse*, Payot, 1969.

Winnicott, D.W. 1958. « La capacité d'être seul », *De la pédiatrie à la psychanalyse*, Paris, Payot, 1969, p. 325-333.

Winnicott, D.W. 1975. *Jeu et réalité ; l'espace potentiel*, Gallimard.

Résumé

Alors que le jeu n'est pour Melanie Klein que le moyen de transposer la cure psychanalytique à l'enfant, il est pour Winnicott au cœur de la constitution de la personnalité.

Mots-clés

Jeu, objet transitionnel, espace potentiel.

Jouer

Toute réflexion sur le jeu de l'enfant s'articule autour de la compréhension et de la reconnaissance qu'on peut avoir du développement de l'enfant au sens le plus large : développement physique, moteur, intellectuel, instrumental, socio-affectif, psychologique, relationnel,...

N'oublions pas pourtant que l'enfant est fondamentalement un être global et que c'est dans sa globalité qu'il doit être approché. Propositions de jeux et jouets ont parfois des objectifs qui paraissent spécifiques mais il reste que c'est la manière globale dont l'enfant va en faire usage qui signe leur intérêt.

Si jouer est une fonction essentielle au même titre que d'autres (s'alimenter, se reposer,...) cette fonction n'est organisatrice du développement de l'enfant qu'en présence du plaisir : plaisir sensoriel, perceptif, moteur, créatif, exploratoire, anticipé, ...

Si jouer est pour l'enfant mobilisateur d'énergie et hautement structurant, c'est aussi parce qu'il s'inscrit dans la relation à l'autre, à la mère dans un premier temps, à tout partenaire du jeu au-delà.

Le jeu, indispensable au développement normal de l'enfant organise et structure sa personnalité et son psychisme; il lui permet d'aménager et de maîtriser la réalité (la séparation avec sa mère, l'élargissement de la bulle fusionnelle protectrice mère-bébé), de donner sens à ses expériences, à son environnement; il soutient son travail de différenciation (ce qui est «», ce qui est «-moi», objets et espaces transitionnels[1]); il permet que l'enfant se découvre et découvre le monde; il facilite l'apparition de la rêverie, il accorde vie à l'imaginaire, il assouplit les contraintes,...

Le jeu fait passer l'enfant, surtout le très jeune enfant, de l'imitation à l'identification par un processus d'intériorisation soutenu par la relation à la mère, à l'entourage et par la qualité de l'attention qui lui est portée par cet entourage. Dans le meilleur des cas, ces processus vont conduire l'enfant à éprouver du plaisir à fonctionner avec lui-même.

Le jeu est une aventure personnelle à la mesure de chaque enfant. L'un va faire «si» en

[1] transitionnel : qui relie le psychisme intérieur (ce qui se construit en moi) avec la réalité extérieure (tout ce qui est hors de moi)

sélectionnant certains aspects ou certaines attitudes de l'adulte ou du partenaire imité à ce moment-là; l'autre - ou le même dans une autre circonstance - privilégiera d'autres facettes du comportement qu'il cherchera à imiter. L'imitation et l'identification seront donc fort variables d'autant plus qu'elles seront intériorisées («digérées») en fonction de l'ambiance, de l'atmosphère qui régnait autour de l'enfant au moment du jeu de «comme si» et de la relation qui existait entre lui et ses partenaires.

Le mode naturel d'expression de l'enfant est le jeu; le jeu est également un moyen privilégié de communication avec l'enfant, un vecteur essentiel de socialisation.

Manipuler, toucher, sentir, porter à la bouche, prendre, lâcher, lancer, déchirer, regarder, recommencer inlassablement ... toute cette activité spontanée exerce chez le jeune enfant les capacités physiques et les compétences psychiques.

Dans le jeu, nous sommes en présence de plans expérimentaux parfois très rigoureux qui vont permettre petit à petit à l'enfant de dégager des hypothèses; celles-ci –cent fois refaites et défaites - vont amener l'enfant à des représentations très proches de certitudes même si avec un peu d'angoisse il faudra encore parfois les ajuster, les vérifier («je retourne plusieurs fois voir si ma poupée, mon doudou,... ou mon papa sont où je les ai laissés puisqu'aussi bien je dois être rassuré sur la permanence de mon univers, permanence dont mes représentations sont le reflet»).

Toute activité sensorielle, motrice, mobilisatrice de toute la personne, joyeuse, investie et soutenue par l'entourage va permettre à l'enfant de trouver des solutions aux hypothèses qu'il élabore face aux situations nouvelles qu'il rencontre; ces solutions, il va les construire au départ des références stockées par son activité individuelle, par ses expérimentations continuellement recommencées; ces solutions - si les expérimentations ont été riches, stimulantes, structurantes - vont traduire la capacité de l'enfant à utiliser ce qu'il a engrangé avec le «» nécessaire pour faire face à l'aspect «» des situations envisagées.

Et nous voici devant ce que J. Piaget, en son temps, a appelé les mécanismes d'assimilation (des expériences multiples stockées et ordonnées) et d'accommodation (ou d'adaptation à la réalité nouvelle).

Seul le «playing[2]» construit, développe et fonde les capacités de raisonnement et de

[2] Jouant, engagé de manière active dans le jeu

réflexion de l'enfant. L'expérimentation lui ouvre les portes de l'organisation intellectuelle. Le plaisir exploratoire, manipulatoire, jubilatoire, relationnel est indispensable, incontournable. C'est le plaisir dans le jeu qui alimente la curiosité, le dépassement de soi, le souci de continuer à expérimenter et à découvrir, le désir d'agir.

Jouer permet le lien entre le «» en construction et la réalité, crée un pont entre l'intérieur et l'extérieur : c'est donc un phénomène transitionnel. Les expériences et les attitudes d'omnipotence, de toute puissance (l'enfant est le metteur en scène, le scénographe, l'acteur.) propres au jeu de l'enfant marquent son importance dans la construction psychique, dans l'organisation interne du moi.

Le jeu, l'activité ludique est un «» qui permet le va-et-vient, l'abandon de représentations antérieures, l'ajustement à une réalité perçue comme de plus en plus complexe. Le jeu, ainsi compris, est fondateur de la maîtrise relative de l'enfant sur son environnement; c'est ce qui lui permet de s'adapter à un monde physique et social dont le sens est souvent difficile à saisir pour lui.

Dans le jeu - qu'il s'agisse d'explorations motrices ou de constructions symboliques - l'enfant peut libérer conflits, angoisses, émotions ou frustrations; retrouver un équilibre plus ou moins sécurisant. Grâce au jeu l'enfant va installer des balises, des références cognitives (relatives aux connaissances) sur lesquelles s'appuiera son développement intellectuel : l'ajustement au réel de plus en plus précis des constatations que l'enfant fait en jouant lui permet de mettre ses premières connaissances (ses premières «» du monde) à l'épreuve, de les transformer s'il y a lieu et d'approcher ainsi plus finement la réalité.

Peut-on se développer, s'épanouir, grandir sans jouer ?

Probablement pas dans une harmonie intérieure suffisante. Quand le jeu fait défaut à l'humain (dépression, maladie mentale, traumatisme,...) la capacité de rêver, d'élaborer l'imaginaire, de «du jeu» aux contraintes et aux entraves n'existe pas. Sans jeu le jeune enfant ne peut articuler présence et absence, séparation et retrouvailles. C'est en jouant qu'il symbolisera, se représentera, imaginera et accédera à l'abstraction.

C'est en jouant (pas exclusivement mais le plus souvent) avec des matériaux ou des objets quelconques, peu élaborés et peu sophistiqués auxquels il attribuera les caractéristiques et les qualités de son choix qu'il sera entièrement «de jeu» et acteur de son développement.

Pourquoi l'enfant reproduit-il sans cesse les mêmes jeux ?

Mettre en scène maintes et maintes fois les mêmes situations, les mêmes personnages avec de très subtiles modifications - souvent imperceptibles - permet à l'enfant d'assimiler à son rythme la réalité, de reconnaître ses émotions et son «ressenti», de saisir tous les contrastes générés par ses découvertes et ses expériences.

L'enfant a-t-il besoin de l'adulte pour jouer ?

Oui.

Dans un premier temps la présence de la mère[3] sécurisante et soutenante va lui permettre de s'engager dans le jeu.

Soutenante ne veut pas dire hyper-stimulante et en attente de la production de l'enfant; il ne s'agit pas non plus d'être détachée et indifférente à l'activité de l'enfant. Si l'enfant se sent «étayé» et accompagné dans ses premières démarches ludiques par l'adulte, petit à petit il s'accrochera moins au regard de sa mère; ayant intériorisé son intérêt à elle pour ce qu'il tente lui il pourra s'appuyer sur cette sécurité intérieure pour vivre un moment de jeu seul avec plaisir et concentration.

Bien évidemment cette capacité à jouer seul ne s'installe que très progressivement et est sans cesse à réactualiser, à revivifier.

N'oublions jamais que jouer s'inscrit dans la relation, l'interaction et la communication.

De nombreuses questions concernant le jeu n'ont pas été abordées ici. Elles dépassent le cadre d'une introduction qui se voulait générale. Jouet, créativité, jeu en collectivité, ennui, psychomotricité, jeu éducatif, activités dirigées,. que de mots-clés à propos du jeu. Nous développerons quelques uns de ces thèmes dans l'avenir.

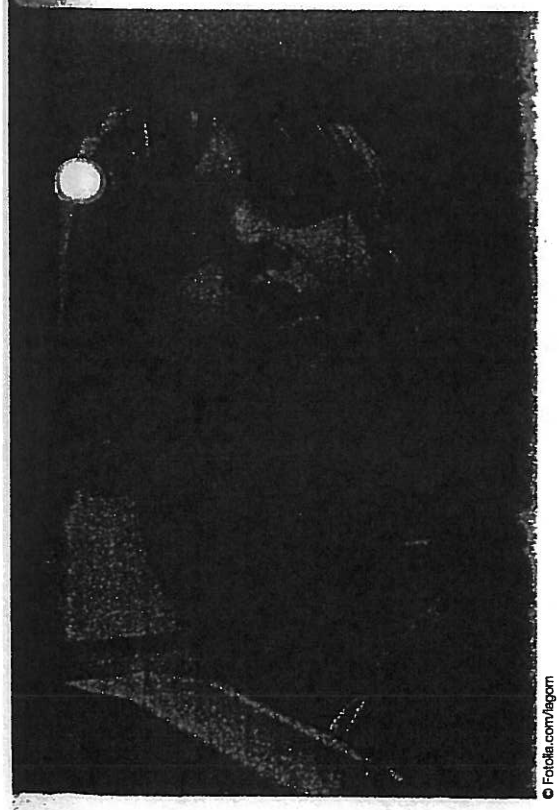
---

[3] de la personne d'attachement (mère, père ou autre)

Le jeu libre, une activité indispensable mais encadrée

Axe de construction du jeune enfant, le jeu en représente également un pour l'élaboration des pratiques professionnelles. Si le jeu libre fait partie intégrante du quotidien, il soulève une réflexion sur la notion de liberté, qui ne peut être qu'encadrée pour le bien-être de l'enfant.

Le jeu "libre" est très souvent présenté comme un espace où l'enfant peut découvrir, expérimenter, exprimer et agir seul, par et pour lui-même... Mais, finalement, l'enfant est loin d'être seul lors de ses acquisitions, lors de ses relations à lui-même et à l'autre. En effet, la liberté de l'enfant va pouvoir se déployer seulement parce que le professionnel l'accompagne, l'autorise et la prévoit en amont. Il est donc paradoxal de penser, de dire, que le jeu libre l'est totalement.



© Fotolia.com/lagom

Qu'est-ce que le jeu libre ?

Le jeu est dit "libre" par opposition au jeu dirigé dans lequel le professionnel intervient. Généralement, dans les structures d'accueil Petite Enfance, le temps de jeu libre est un moment où l'adulte propose à l'enfant un espace qu'il a pensé et aménagé pour lui, où ce dernier peut aller et venir dans différentes zones de jeux.

En pratique, le jeu libre se traduit généralement par la mise en place de "coins" avec du matériel dont l'enfant peut faire usage. Cette activité est donc rythmée au gré de son envie et de sa capacité à investir l'espace.

Ces temps de jeu libre se déroulent pendant les différents temps d'accueil, permettant ainsi une certaine disponibilité de l'adulte qui gère les arrivées et les départs, et durant les temps de transition.

Les petites expériences variées, multiples et uniques menées par l'enfant pendant le temps de jeu libre vont l'aider à se structurer et à assimiler le réel. Ces expériences participent à la construction personnelle de l'enfant qui peut composer au gré de ses besoins et envies.

Encadrer sans diriger

Le jeu libre, rappelons-le, émerge d'une proposition de l'adulte. Victor Hugo a dit « *tout ce qui augmente la liberté augmente la responsabilité* ». Aussi le jeu libre doit-il représenter un espace de liberté mesurée, où le professionnel va donner à l'enfant la possibilité d'agir, de penser, de s'exprimer selon son choix en fonction de ses aptitudes.

Certes, le jeu est libre, mais il reste sous le contrôle de l'adulte qui met en place des moyens pour limiter les obstacles à l'expression de la liberté de l'enfant. Toutefois, il est important d'indiquer la voie à suivre sans trop diriger les choses, sinon le jeu dit "libre" ne l'est plus !

La liberté de l'enfant va donc pouvoir se déployer dans l'organisation de son jeu, lui permettant de construire et de faire des choix personnels ; être libre, c'est pouvoir choisir et répondre de ses actes.

L'enfant ne devient pas autonome brusquement. Le rôle du professionnel dans le jeu libre est donc d'élargir l'espace et le domaine de liberté de l'enfant, au fur et à mesure, en fonction du développement de ses capacités. Le jeu libre est donc un choix de l'adulte pour l'enfant, qui sera ainsi sécurisé dans un espace réservé et préservé.

Le jeu libre ne s'initie que parce que l'adulte y est investi, permettant ainsi à chacun d'occuper une place respectée.

Concrètement, le professionnel doit être disponible, être un point d'ancrage, une sorte de phare qui, à travers la diffusion d'une lumière fiable, permet au bateau de naviguer à vue, mais libre.

Un espace délimité, un matériel accessible

Le professionnel permet le jeu libre, car il est sécurisant et lui procure une certaine disponibilité, mais qu'est-ce que cela implique vraiment ? Le professionnel ne peut pas se contenter de laisser jouer, il doit observer, regarder, encourager, acquiescer, guider, exprimer, et parfois prendre une part active au jeu pour entretenir la continuité de la relation et rendre ainsi possible l'exploration de l'enfant.

Les interventions de l'adulte doivent encadrer le jeu de l'enfant pour souligner ce qui est possible et ce qui est interdit. Il convient de veiller à ce que toute action et toute pensée aient lieu dans de bonnes conditions avec les limites nécessaires. Limites et interdits, verbalisés de façon répétée et continue, vont faciliter les relations entre enfants, leur évolution individuelle et au sein du groupe.

Un cadre est essentiel pour contenir l'enfant et lui assurer une possibilité d'exploration selon son rythme, ses besoins, ses envies. Il n'est donc pas paradoxal de dire que l'on peut être libre dans un cadre. Puisqu'on évoque les paradoxes, les enfants qui, en apparence, ne font rien dans l'espace réservé au jeu libre ne sont pas inactifs : ils observent, s'imprègnent de l'ambiance, se reposent, ce qui fait aussi partie du jeu.

La répartition dans l'espace des adultes et des enfants est essentielle, car elle garantit le respect du rythme et des acquisitions pour les enfants et permet une attention globale de la part des adultes.

Le matériel choisi par l'adulte permet le jeu libre s'il est à la portée de l'enfant, c'est-à-dire physiquement à sa hauteur, s'il peut s'en servir seul et en faire ce qu'il veut, dans la mesure du raisonnable bien sûr ! Devoir passer systématiquement par l'adulte pour obtenir du matériel ne permet pas le laisser-faire nécessaire au jeu libre.

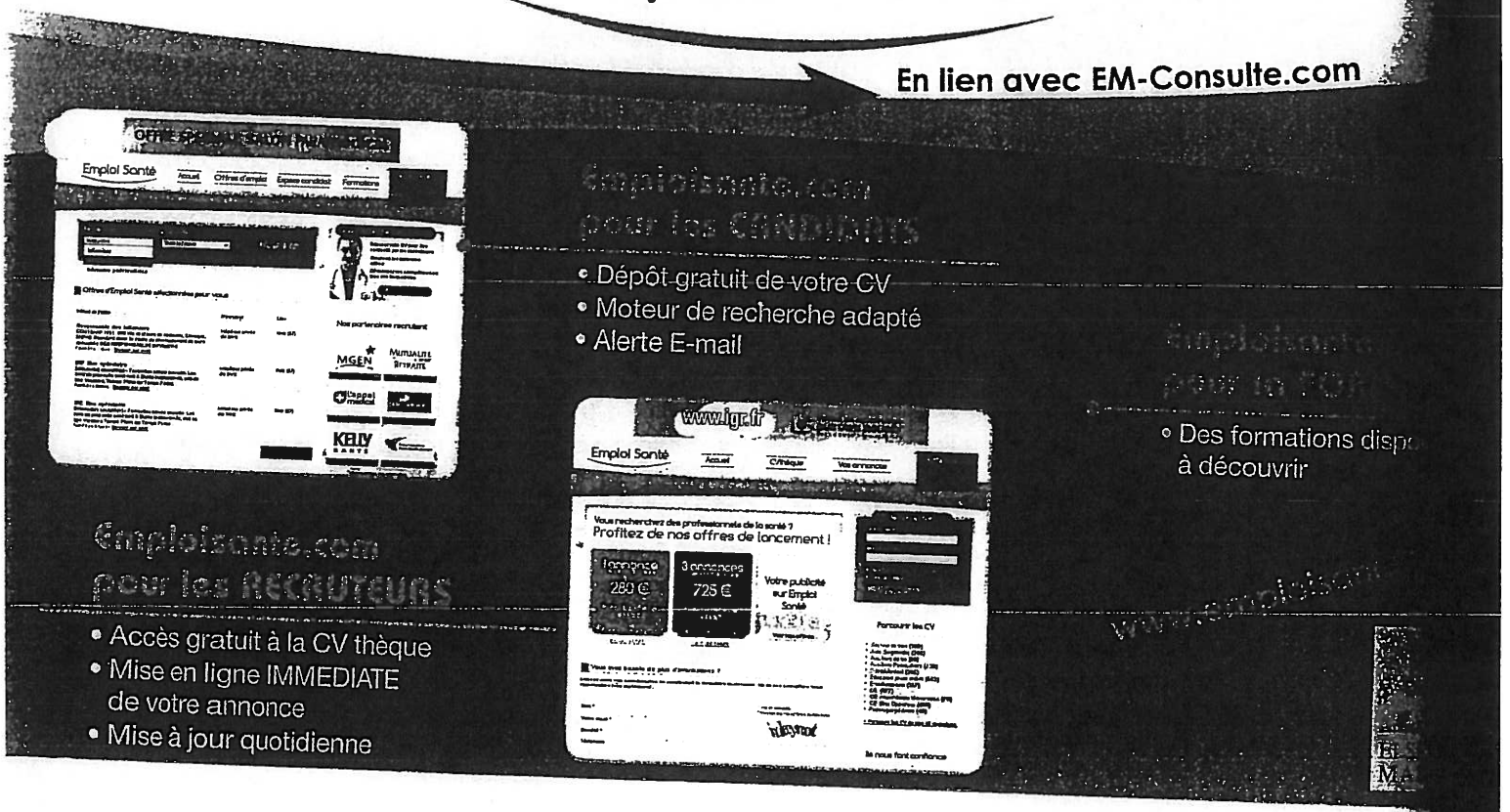
Aménager un ou des "coins" ne suffit pas à créer un environnement propice au jeu. Au-delà des moyens matériels mis en œuvre, c'est la réflexion de l'équipe sur les relations et la manière dont elles se vivent dans un espace qui est le principal support de toute activité.

Penser le jeu libre, c'est mettre en scène un espace de vie partagé entre enfants et adultes.

Marie Léon
EJE, coordinatrice Petite Enfance, Paris (75)
marie.leon@ymail.com

Source

Intervention lors de la Journée Petite Enfance, Regards croises entre théorie et pratique, 27 mai 2011, Avignon (84), www.journee-petite-enfance.fr



DOCUMENT n°4

L'enfant à l'initiative du jeu

| Marie-Christine LAMY

S'interroger sur le jeu fait partie du quotidien des professionnels de la petite enfance. Trop ou trop peu de jouets, l'espace et la mise à disposition de ces objets (en genre et en quantité) se réfléchissent en fonction de la constitution des groupes, des besoins des enfants, mais aussi des envies des professionnels. Car jouer n'est pas une obligation et doit rester un plaisir.

© 2012 Elsevier Masson SAS. Tous droits réservés

Mots-clés
- Espace de jeu
- Jeu
- Lisibilité de l'espace
- Présence mesurée
- Sensation

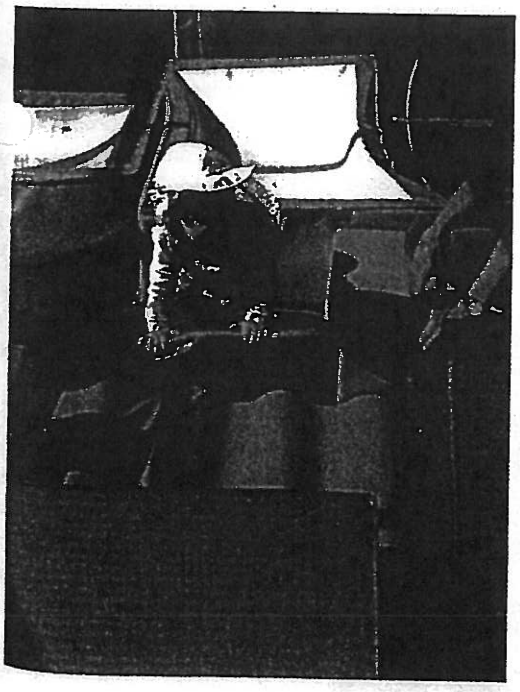
Le jeu ouvre à la vie. Par maintes propositions, diverses et variées, il permet à l'enfant de se découvrir lui-même et de se tourner vers le monde qui l'entoure. Il est apprentissage de l'autre, de la relation, du monde.

✦ **Lorsque le professionnel prend le temps d'observer les jeux des enfants,** il apprend à composer autour de ces activités pour les accompagner. En se laissant guider par l'enfant lui-même, le professionnel peut comprendre les compétences de cet enfant et "inventer" ou proposer le jeu qui lui correspond. S'il observe comment l'enfant appréhende l'espace et les jouets mis à sa disposition, il peut laisser l'enfant être à l'initiative du jeu. L'adulte y entre alors ou non…

✦ **Le jeu n'est pas productivité à tout prix,** il est d'abord partages et émotions qui ne se raconteront peut-être pas en détail le soir au moment des transmissions mais qui renforceront un peu chaque jour ce temps passé ensemble.

✦ **Jouer n'est pas uniquement faire des activités,** ramener des productions le soir à ses parents…

Jouer peut partir de presque rien : un bruit, une respiration, une odeur, un insecte ou un escargot, une ombre. Jouer à écouter, sentir, voir, attendre, toucher, ressentir… ce peut être vivre quelque chose de l'ordre des petits riens qui rythment le quotidien et qui sont autant de petits bonheurs pour l'enfant [1-6].



© VLDR

Figure 1. Un espace de jeux moteurs peut être proposé à l'extérieur lorsque le temps s'y prête.

Trop… ou trop peu de jouets : organiser les espaces

Lorsqu'il y a trop de jeux, l'enfant s'y perd : impossible de créer. L'enfant ne parvient plus à inventer ni même à s'investir. Il se disperse. Inversement, si l'espace est vide, l'enfant s'ennuie… S'ennuyer un peu, c'est bien pour élaborer ce qu'on aurait envie de faire… encore faut-il avoir des choses à sa disposition. Aussi, est-il nécessaire de mettre un nombre raisonnable de jeux, véritablement à disposition des enfants de manière à ce que chacun ait un vrai choix.

Un jeu doit avoir une place définie pour que l'enfant puisse le retrouver toujours rangé au même endroit, à disposition de ses petites mains qui le manipulent, le touchent, le posent, le reprennent. Il est recommandé de sélectionner des jeux et de les laisser à disposition pour une durée minimale de 3 semaines.

L'enfant doit pouvoir disposer d'un espace lisible, et au besoin délimité, au sein de son lieu de vie chez l'assistant maternel. Ce cadre offre simultanément, en fonction des âges et des besoins de l'enfant, des espaces de jeu différents :

- **pour explorer, expérimenter, être au calme, se ressourcer :** un espace de jeux sensoriels et de manipulation ;
- **pour bouger, s'approprier son corps :** un espace de jeux moteurs, peut-être à l'extérieur *(figure 1)* ;
- **pour imiter l'adulte, revivre des scènes vécues ou observées, laisser libre cours à son imagination :** un espace jeux d'imitation ;
- **pour construire, déconstruire, mettre ensemble :** un espace de jeux d'assemblage ;
- **pour les "activités dirigées", les jeux de société, les jeux sur table, les repas :** un espace "table".

15|36

© 2012 Elsevier Masson SAS. Tous droits réservés
http://dx.doi.org/10.1016/j.melaen.2012.07.012

Références

[1] Casal AS. L'aménagement des espaces de jeu. Métiers de la petite enfance. 2011;179:19-22.

[2] Contrepois A. Qu'est-ce-que jouer pour le jeune enfant ? Métiers de la petite enfance. 2004;103-104:18-21.

[3] Jeu et jouets dans le développement de l'enfance. Journal des Professionnels de l'Enfance. 2009;57:60.

[4] Schuhl C. Jeu. Métiers de la petite enfance. 2010;162:9.

[5] Schuhl C. Petites astuces pédagogiques pour faciliter... les temps de jeux 1. Métiers de la petite enfance. 2010;162:9.

[6] Schuhl C. Petites astuces pédagogiques pour faciliter... les temps de jeux 2. Métiers de la petite enfance. 2011;172:11.

Encadré 1. Quelques idées de jeux à proposer

Ris quand je ris

Montre-moi que je compte pour toi, que tu aimes me voir heureux et que le rire, comme toutes les bonnes choses, est encore plus précieux quand il est partagé.

Un câlin

Quand rien ne va plus, prends-moi contre toi et fais-moi un gros câlin. Cette douceur me réconforte et m'aide à repartir du bon pied.

Fais-moi toucher des choses, sentir, écouter...

Allonge-moi sur le dos sur un tapis de sol. Mets à ma disposition des jouets légers qui vont provoquer chez moi des sensations variées : carrés de tissus en soie, en velours, en cuir, petits objets en caoutchouc, en bois, en plastique, en inox.
Installe-toi aussi à côté de moi. Regarde-moi, souris-moi. Pose sur mon visage un voile de tulle. Fais glisser une plume dans le creux de ma main, sur la plante de mes pieds, mes joues, mon front...
Donne-moi des petites boîtes de bruits à écouter remplies avec des noix, du sable. Fais-moi écouter le son d'une cloche, un bâton de pluie, le son de ta voix.

Ma première tirelire

Récupère des couvercles de petits pots, de bouteilles de lait, de jus de fruits, une boîte de chocolat en poudre vide. Perce le couvercle d'une fente, protège-la de ruban adhésif au besoin.
Assieds-toi à côté de moi et regarde-moi faire entrer les bouchons dans la fente.
Tu peux aussi me mettre tous les couvercles dans une bassine et plusieurs récipients de taille variée. Je vais m'amuser à les transvaser avec une concentration qui va t'étonner.

Mon sac à trésors

Lorsque j'ai 2 ans, confectionne un petit sac en coton fermé par un cordon. Mets dedans des objets ou jouets que je connais. Je vais ensuite plonger ma main dans le sac et tenter de deviner ce qui s'y trouve. J'adore ça.

Jeux de rôle et de mise en scène

Lorsque j'ai 3 ans, propose-moi quelques éléments de dînette, un poupon dans son couffin, un biberon, une trousse de docteur, un petit établi. Mais propose-moi aussi des jeux de mise en scène avec des figurines (Playmobil®) et du matériel miniaturisé pour que je faire interagir des personnages, inventer et faire évoluer des histoires.

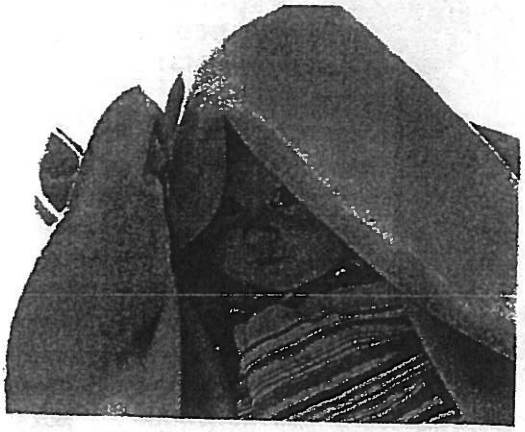
Jeux de construction et d'entraide

Lorsque j'ai 4 ans, propose-moi toujours des jeux d'assemblage, gigognes, encastrements, construction, Lego®, Clipo®, Kapla®). Je vais pouvoir construire, déconstruire, donner libre cours à ma créativité et me permettre toutes les fantaisies.
Propose-moi des jeux de règles ou jeux de société pour que j'apprenne à respecter des règles, à attendre mon tour, à perdre... ou à gagner. Apprends-moi les jeux dits "coopératifs" qui développent non pas la compétition avec mes camarades mais l'entraide.
Et prends plaisir à jouer avec moi !

La place du professionnel

L'adulte qui accompagne l'enfant dans ses jeux doit être dans ce qu'on nomme une "présence mesurée". Cela signifie qu'il est disponible, présent physiquement et psychiquement mais qu'il n'intervient pas à tout moment. Il est capable d'éveiller la dynamique du jeu, de l'entraîner, mais aussi de se retirer si les enfants trouvent la leur *(encadré 1)*. Il sait aussi laisser l'enfant être à l'initiative du jeu ou le transformer.

Au-delà des projets pédagogiques et des législations en vigueur, le professionnel sait préserver la part d'enfant en lui et il est en capacité de s'y connecter. Il sait suggérer le jeu à partir de ce que fait l'enfant et de ses compétences *(figure 2)*. Il sait créer de la vie, susciter l'imagination et l'émerveillement, faire sentir à l'enfant qu'il est important et l'inviter à grandir.



© Fotolia.com/shock

Figure 2. Le professionnel sait suggérer le jeu à partir de ce que fait l'enfant.

En conclusion

Le jeu est une activité libre ou consentie librement qui ne doit répondre à aucune attente de résultats de la part de l'adulte. Jouer est avant tout un plaisir qui permet à l'enfant de grandir.
Alors... à vous de jouer ! En offrant de bonnes conditions de jeu aux enfants.

Déclaration d'intérêts : l'auteur déclare ne pas avoir de conflits d'intérêts en relation avec cet article.

L'auteur

Marie-Christine LAMY
EJE, Conseil général de la Côte-d'Or, service PMI, 21035 Dijon cedex, France
Marie-Christine.LAMY@cg21.fr

J6136

DOCUMENT n°5

Les parents et leur rapport au jeu

| Valérie LEQUIEN

En 2010, une célèbre marque d'ameublement a mené une enquête sur les pratiques ludiques en famille. Ces dernières accueillaient des enfants de 1 à 12 ans. Il s'avère que les parents ont des difficultés à se positionner par rapport au jeu, soit en sollicitant trop l'enfant, soit en posant trop de limites. Ils peuvent se positionner dans le faire faire, l'occupation à tout crin, alors que l'enfant préférera s'ennuyer. Mais au final, les parents manquent de temps pour accompagner l'enfant dans son jeu.

© 2012 Elsevier Masson SAS. Tous droits réservés

Mots clés
- Enquête
- Famille
- Jeu

L'entreprise d'ameublement suédoise Ikea® a diligenté une enquête internationale sur les pratiques relationnelles et ludiques au sein de la cellule familiale[1]. En effet, elle considère que la maison est un grand terrain de jeu. Dix mille personnes de 25 pays ont été interrogées : 7 500 adultes et 2 500 enfants de plus de 7 ans, les plus jeunes ayant été jugés peu fiables dans leurs réponses. En France, l'échantillon était constitué de 366 parents d'enfants âgés de 0 à 12 ans et de 170 enfants âgés de 7 à 12 ans, interrogés entre le 15 octobre et le 24 novembre 2009. S'ils ne concernent pas directement les tout-petits, les résultats permettent de cerner le projet parental, leurs ambitions, leurs craintes et leurs regrets.

Contexte

Parmi les interviewés, six enfants sur dix avaient leurs deux parents qui travaillent ; trois femmes sur quatre ont des enfants ; 10 % des familles sont composées de trois enfants ou plus.

Sophie Marinopoulos (psychologue clinicienne, psychanalyste, CHU de Nantes, 44) expose le contexte : les couples se séparent beaucoup plus qu'autrefois, et après une vie de couple de plus en plus courte. Se pose alors la question de la place de la parentalité, sans la conjugalité, difficilement appréhendée par les enfants les plus jeunes, difficilement gérée par les parents séparés.

Les grossesses survenant de plus en plus tardivement, elles sont très investies socialement et médicalement, alors qu'il y a plus de stress qu'autrefois. Ces générations de parents sont l'objet de sentiments abandonniques ; en effet, le surinvestissement du bébé imaginaire, souvent flatté par la presse féminine ou familiale, vient se heurter à la réalité du bébé, parfois « *compliqué* ».

Ces difficultés inhérentes au mode de vie de nos sociétés occidentales ont donné naissance à un sentiment de culpabilité parentale de plus en plus fréquent en consultation spécialisée : en étant absent du quotidien de l'enfant, comment en prendre soin de façon optimale, comment assurer leur sécurité alors que le sentiment d'insécurité grandit également.

Selon les attitudes parentales, l'enfant se construira différemment. Dans le pire des cas, le surinvestissement (le "manque de manquer", pas d'espace pour ne rien faire) peut conduire à un appauvrissement de la pensée, de l'apprentissage ; *a contrario*, le sous-investissement mène à la non-construction du sentiment de sécurité.

À la recherche de repères

La majorité des parents n'ont plus de référents familiaux (familles éclatées) ou souhaitent être différents des générations précédentes, aussi ont-ils soif d'informations et accordent foi aux personnes les plus proches. En France, il apparaît que les parents mettent la barre trop haut ou paraissent trop laxistes. Seulement 13 % des parents se font confiance.

La qualité des informations transmises semble alors primordiale. Selon Sophie Marinopoulos, il faut être attentif à la transmission, donner du sens aux conseils : dans la presse, les articles trop binaires, autoritaires ou faisant figure de recettes, fragilisent les lecteurs en

La politique familiale suédoise

La politique familiale suédoise se fonde sur les besoins de l'enfant (santé, équilibre, épanouissement) et la façon dont l'État peut aider la famille à exercer une coparentalité effective dans les couples, même après séparation. Pendant sa première année, l'enfant n'est pas accepté en crèche collective ; les parents bénéficient d'un congé parental indemnisé d'une durée totale de 480 jours, à répartir entre les deux parents. Tous les enfants ont droit à la crèche à partir de 12/18 mois jusqu'à 6 ans ; les communes ont une obligation d'accueillir les enfants dont les parents le demandent. Elles sont payantes, mais la durée de l'accueil n'excède pas 6 heures pas jour.

Sources : www.ikea.com ; www.uniondesfamilles.org/la-suede.htm

J7|36

© 2012 Elsevier Masson SAS. Tous droits réservés
http://dx.doi.org/10.1016/j.melaen.2012.09.007

Note

[1] Ikea. Étude Playreport. Résultats présentés lors d'une conférence de presse en présence de Sophie Marinopoulos, 18 juin 2010.

Pour en savoir plus

- Marinopoulos S. Dites-moi à quoi il joue, je vous dirai comment il va. Paris: Les liens qui libèrent; 2009.
- www.ikea.com/ms/fr_FR/img/pdf/pressroom/CPplayreport25.05.10.pdf

© Fotolia.com/Alena Ozerova

Les parents sont souvent peu disponibles pour jouer avec leur enfant et laisser un espace et du temps au jeu.

leur présentant des modèles, des références de perfection, nourrissant le stress et le sentiment d'échec.

Rapport des parents au jeu

Rappelons que le jeu figure dans la charte des droits de l'enfant ; il permet de grandir.

L'enfant joue mieux lorsque les jouets sont organisés et placés à sa hauteur. Les parents sont 29 % à considérer que les jouets ne sont pas essentiels à l'expérience du jeu.

Être avec l'enfant

En effet, les parents ont le sentiment que pour être avec les enfants, il faut une présence physique, en omettant la capacité à être présent psychiquement avec l'enfant ; il leur faut accepter de laisser progressivement un espace dans lequel ils ne sont pas. Par ailleurs, du fait de leur fragilité (perte de leur sécurité intérieure), ces adultes entrent dans une dimension fantasmatique et considèrent l'"autre" comme un danger potentiel ; 64 % ont peur des pédophiles. C'est oublier que trois quarts des pédophiles sont dans la "famille" (parenté, amis).

Les enfants (7 ans), pour leur part, se plaignent de la surprotection dont font preuve leurs parents.

Le temps dévolu au jeu et le choix

Les statistiques restituées après enquête Playreport reflètent le désir des parents, qu'ils transforment en affirmation, sur le temps qu'ils passent à jouer avec leur enfant. Cependant, force est de constater que, débordés par leurs activités quotidiennes, ils manquent de temps pour jouer et laisser un espace et du temps au jeu.

✦ **Un autre désaccord apparaît entre enfants et parents :** les uns veulent jouer, sans but ni sollicitation, tandis que les autres considèrent principalement le jeu du point de vue de l'apprentissage. On retrouve cette volonté de faire faire à l'enfant ou d'enseigner par l'expérience programmée, dès le plus jeune âge – ce qui, on le sait, met la pression sur les professionnels de la petite enfance afin que l'enfant ait une réalisation à montrer.

Plutôt que le jeu, il pourrait être intéressant de partager des tâches familiales, dont la préparation des repas, ce qui offre des « *activités régressives fondamentales* » (patouille), quel que soit l'âge du participant.

Il sera conseillé au parent de laisser à disposition des jeux anciens (jeux de bascule, peluches et vieux doudou, etc.), qui semblent dépassés, immatures, afin que l'enfant puisse les retrouver pour y puiser une réassurance et grandir en toute quiétude.

✦ **Notons que partout a été constatée une difficulté à poser une autorité vis-à-vis de l'écran.** Il existe une dangerosité réelle que les parents ne mesurent pas. Les enfants interrogés affirment que les écrans ne prennent pas [encore] le pas sur la relation à l'autre ; ils préfèrent jouer avec leurs amis plutôt que regarder la télévision ou jouer sur internet.

✦ **Beaucoup de parents,** en particulier les mères très attentives à la relation sociale, souhaitent que les enfants aient plusieurs « *copains* » plutôt qu'un seul, et cela dès le plus jeune âge. En effet, avec l'inscription dans un groupe, ils anticipent le potentiel risque d'exclusion ou la perte. Les enfants soulignent que les parents ont trop tendance à se mêler de leur vie sociale. Ils se voient diriger vers des modèles : enfant bien élevé, cultivé, qui lit. Rappelons que le parent a un devoir de surveillance des relations et des communications et peuvent interdire à leur enfant mineur d'entretenir des relations avec certaines personnes s'ils estiment qu'elles ne sont pas conformes à son intérêt.

Conclusion

Un bon parent serait celui qui organise, qui sait être là comme être absent, car l'enfant a la capacité d'évoluer hors de ses parents. ◗

Déclaration d'intérêts : l'auteur déclare ne pas avoir de conflits d'intérêts en relation avec cet article.

L'auteur

Valérie LEQUIEN
Journaliste, Elsevier Masson, 92442 Issy-les-Moulineaux cedex, France
v.lequien@elsevier.com

18136

Le jeu, facteur indispensable du développement

Décrit, analysé, observé par les professionnels, le jeu de l'enfant est important pour son développement et son épanouissement. Et cela même si la société tend à grignoter les espaces qui lui sont dévolus.

Tout a déjà été dit et écrit à propos du jeu des enfants. On a imprimé des livres, des articles, des essais, des poèmes pour décrire, décortiquer, analyser une pratique universelle, connue intimement de chacun, puisque tous les enfants jouent et que nous sommes donc tous, comme anciens enfants, de fins connaisseurs des pratiques ludiques de l'âge tendre. Est-il bien utile d'y revenir encore ?

Si tous les enfants pouvaient jouer tout leur saoul, en laissant libre cours à leur besoin de bouger, d'inventer, de construire, je poserais la plume, ou plutôt refermerais l'ordinateur. Mais l'observation de la vie de tous les jours me montre qu'il n'en est rien : les enfants sont fréquemment limités dans leurs mouvements et empêchés d'agir selon leurs besoins. Ils sont pris dans le rythme rapide et haché de la vie des adultes. On leur concocte des horaires de ministres : chaque heure, chaque minute parfois, comptent et doivent produire quelque chose. Et lorsqu'enfin il n'y a plus rien au programme, les enfants sont divertis, occupés, corps et âme, par des spectacles ou des jeux conçus en dehors d'eux, qui les rendent passifs et dépendants.

C'est un constat pessimiste et désolant. Trop pessimiste sans doute. Je connais des enfants qui jouent abondamment, qui le soir venu sont sales, dépeignés, fatigués peut-être, mais ont l'œil brillant de l'explorateur qui a découvert des territoires nouveaux et la satisfaction du créateur qui a exprimé ce qu'il a en lui de plus fort et de plus profond. Ils ont joué, ils ont grandi, ils se sont préparés à leur vie d'adulte. Il n'empêche que notre société tend à raboter, de plus en plus, le temps et les espaces dévolus au jeu.

Il faut donc, inlassablement, redire pourquoi le jeu est indispensable aux enfants ; et donner aux professionnels qui les entourent des arguments pour faire de la place, dans les salles, dans les jardins et dans leur tête, à l'activité spontanée des petits. Dire encore que jouer n'est pas perdre son temps, que c'est une affaire sérieuse, et qu'il faut protéger la capacité des enfants à construire et développer leur propre activité. Et montrer que le jeu des enfants est un puissant moyen de découverte du monde et de construction de soi.

L'éveil à soi-même

Les premières manifestations ludiques du bébé portent sur le corps propre. Investigation des mains, des pieds, du corps tout entier, découverte et exercice des mouvements, conquête de postures nouvelles, tout le développement moteur s'appuie sur l'activité ludique. Pendant toute l'enfance, le jeu va mobiliser le corps, qu'il s'agisse de grands mouvements ou de manipulations. La maîtrise et la performance sont recherchées : des gestes de plus en plus fins et de plus en plus précis pour organiser la dînette ou pour encastrer les briques du jeu de construction, des escalades et des sauts de plus en plus audacieux, sur le mur du jardin ou dans le sorbier du parc. Dans un rapport circulaire, le développement de la motricité nourrit le jeu qui, à son tour, favorise l'évolution du mouvement.

Au-delà de la motricité, c'est la personne tout entière de l'enfant qui trouve dans le jeu spontané un lieu où apparaître, s'affermir, évoluer. Le jeu symbolique permet de se projeter dans l'avenir : jouer la mère qui soigne le bébé ou le papa qui conduit la voiture (oui, les petits enfants sont sexistes !), plus tard à la maîtresse devant les enfants de la classe, c'est investiguer ce qu'on sera peut-être plus tard, et comment on pourra faire face au monde des adultes. Et de manière plus complexe, on se projette aussi dans des rôles qu'on n'aura jamais : le chien, la princesse, Superman permettent de mettre hors de soi des aspects de sa propre personnalité, des potentialités, des aspirations. Il ne s'agit plus seulement d'explorer, de chercher à comprendre la réalité, mais de partir à la découverte de soi-même, de s'exprimer sur un plan symbolique afin de mieux savoir qui l'on est et qui l'on pourra devenir.

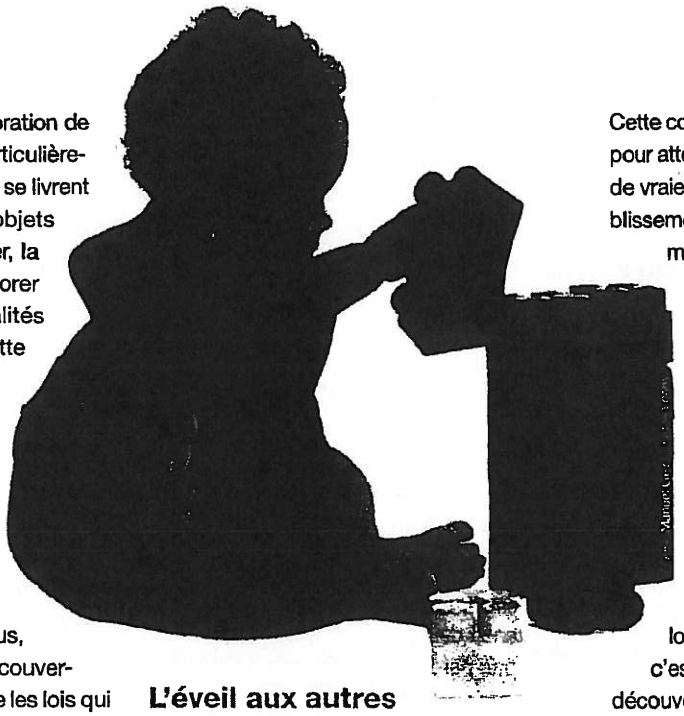
Le jeu est aussi un formidable et irremplaçable moyen de retrouver son équilibre. La petite enfance est traversée d'émotions multiples et fortes. Les enfants n'ont pas encore les moyens d'élaborer une prise de conscience, à travers réflexion et discours. Dans les jeux, l'émotion est représentée, souvent de manière outrancière, et ainsi mise à distance et mieux maîtrisée. Les souffrances et les joies, les craintes et les difficultés ordinaires sont symbolisées et deviennent surmontables.

Ces fonctions essentielles du jeu sont activées par l'enfant lui-même. Lui seul peut suivre la pulsion qui le pousse à sauter, encore et encore, les marches de l'escalier, en partant de la deuxième, puis la troisième et la quatrième, jusqu'à la limite de ses possibilités. Lui seul peut imaginer le scénario qui va faire vivre aux personnages de la maison de poupées une histoire qui retentit sur la vie émotionnelle de son auteur et l'aide à aller plus loin, à se sentir plus sûr.

L'éveil au monde

Lorsque l'on observe le jeu des petits enfants, on ne peut que constater la place importante

19136



qu'y tient la découverte et l'exploration de la réalité environnante. C'est particulièrement frappant chez les bébés qui se livrent à un examen approfondi des objets qui les entourent. Par le toucher, la vue, l'ouïe, le goût ils vont explorer les caractéristiques et les qualités du jouet qu'ils ont en main. Cette prise de connaissance n'est pas contemplative, elle repose sur la manipulation : l'objet est passé d'une main à l'autre, porté en bouche, frappé sur le sol, lâché, lancé... L'attention est intense, passionnée même. Puis la combinaison des objets entre eux (mettre dedans, dessus, dessous, etc.) permettra des découvertes fondamentales pour connaître les lois qui régissent le monde matériel.

Au-delà des deux premières années à dominante « exploratrice », le jeu reste un moyen de première importance pour apprendre le monde, pour expérimenter et pour intégrer les connaissances. Les jeux de construction, les jeux symboliques, les jeux de mouvement sont autant d'occasions de se confronter avec la réalité, d'apprendre à la connaître et à l'utiliser. Lorsqu'il imagine la piste du cirque où il sera le clown ou l'acrobate, lorsqu'il réunit les objets de bric et de broc qui lui permettront de monter son « numéro », un enfant doit évaluer l'espace, se représenter le poids et la stabilité des objets, anticiper leur comportement quand il les lancera ou y grimpera... Plus que toute explication ou démonstration qui lui serait donnée, l'expérience qu'il mène lui livre des enseignements qui correspondent à ses intérêts et lui sont directement utiles, donc aisément assimilables.

Dans leurs jeux, les enfants découvrent le monde extérieur, de proche en proche, à partir de l'environnement immédiat. Le pouvoir de l'imagination leur permet de sortir du cadre immédiat, en représentant ce qu'ils connaissent et pressentent des réalités plus lointaines. C'est toute une représentation du monde qui se construit et s'exprime à travers l'activité ludique.

L'éveil aux autres

Un enfant peut jouer seul. C'est même une capacité précieuse, qu'il convient de soutenir et protéger. Mais dès la deuxième année, l'intérêt pour le jeu partagé est bien présent. Le jeu devient social, et le désir est très fort d'avoir des compagnons pour partager et enrichir l'activité.

Passées les premières manifestations maladroites - comme se saisir du jouet qui est dans les mains d'un autre enfant -, les petits développent des outils pour communiquer et coopérer dans le jeu, avant même que le langage soit présent. Offrir un objet, imiter un comportement, observer un autre enfant qui joue en se plaçant à proximité, ce sont là autant de moyens d'entrer en contact. Comme pour le mouvement, l'élargissement des compétences de l'enfant enrichit sa capacité à partager l'activité ludique, offrant ainsi des expériences qui, à leur tour, stimulent le développement social.

Jouer avec un autre enfant implique de comprendre et de se faire comprendre. Il faut aussi s'ajuster à l'autre et tenter de faire valoir ses propres désirs. Chez les plus jeunes, les divergences se soldent couramment par la fin du jeu partagé ou parfois, moins souvent qu'on ne le croit, par un conflit. Mais les enfants découvrent progressivement la négociation et le compromis. Cela commence de manière très rudimentaire, par l'abandon d'un projet ou sa réorientation. Cette compétence se développe rapidement pour atteindre, vers 6 ou 7 ans, une possibilité de vraie négociation qui débouche sur l'établissement de règles partagées. Le jeu est le moyen privilégié de ces apprentissages sociaux fondamentaux. En effet, il est, par nature, sans enjeu. On ne lutte pas ici pour sa part de gâteau ou pour l'attention de l'adulte. C'est le plaisir et l'intérêt du jeu qui sont au centre de l'échange et un échec n'a pas de conséquences autres qu'une contrariété momentanée (parfois bruyante, il est vrai). S'ouvrir à l'autre, comprendre qui il est, s'adapter à ses demandes lorsque c'est possible, tenir bon quand c'est nécessaire, le jeu offre à toutes ces découvertes le terrain le plus propice.

De quel jeu s'agit-il ?

Le vocable « jeu » englobe des activités diverses. Nous avons parlé ici du jeu spontané, celui qui naît de l'initiative d'un ou plusieurs enfants, qui est conduit par eux et interrompu lorsqu'ils en ont épuisé l'intérêt. C'est ce jeu-là qui est riche en possibilités de découvertes et d'apprentissages. Adapté aux capacités et aux intérêts de l'enfant, il lui permet de progresser dans la maîtrise de lui-même et la conquête de l'environnement. Il sert le présent, en permettant au joueur d'éprouver, de son propre fait, plaisir et intérêt. Il prépare l'avenir en lui offrant des matériaux pour grandir.

Est-ce à dire qu'il suffit de laisser faire ? Certes non. L'organisation du milieu (espace, objets, temps, règles) est capitale pour que le jeu soit possible et elle incombe aux éducateurs. En outre, tout adulte sensible comprend vite que se désintéresser de ce que font les enfants, les abandonner à leur jeu en quelque sorte, appauvrit, voire inhibe, leur activité. Hors de l'attention des adultes, les jeunes enfants ne peuvent que chercher à la reconquérir. Le jeu spontané des petits a donc besoin de la présence sécurisante, attentive et discrète des adultes. ●

Raymonde Caffari
Pédagogue, formatrice d'adultes, Suisse
rcaffari@bluewin.ch

20136

Document n°1

Les jeux éducatifs, des jouets pas tout à fait comme les autres : d'où viennent-ils ? Comment les reconnaître ? (1/2)

Fabienne Agnès LEVINE

Les jeux éducatifs, catégorie aux contours incertains, ont une place à part dans l'environnement d'un établissement d'accueil du jeune enfant ou d'une classe d'école maternelle. Leur lien avec le développement des fonctions mentales est l'objet de discours contradictoires et de pratiques diversifiées.

© 2013 Elsevier Masson SAS. Tous droits réservés

Mots clés
- Classement COL
- Classement ESAR
- Jeu d'assemblage
- Jeu éducatif
- Jeu d'exercice
- Jeu de règles
- Jeu symbolique

Dans les maisons, l'arrivée des jouets relève des orientations éducatives des parents et surtout, fort heureusement, du hasard, des achats coup de cœur, des dons au fil des générations et des cadeaux venus du cercle de famille élargi. Mais, chez l'assistant(e) maternel(le) ou en collectivité, le matériel de jeu est un outil de travail qui, au même titre que le mobilier ou tout autre élément concret, doit faire l'objet d'une réflexion. Quelques repères sur l'industrie du jouet, l'histoire de l'éducation et l'analyse des jeux donnent des clés pour optimiser l'utilisation du jeu éducatif.

« Les jeux éducatifs ne sont pas une fin en soi, mais une étape qui s'inscrit dans l'ensemble des procédés de pédagogie active. Une pédagogie qui leur donnerait la primauté serait la pire des pédagogies. » O. Decroly, 1932 [1]

Des objets qui promettent intelligence et réussite

Sur les rayons, dans les catalogues ou sur Internet, les produits vendus sous l'appellation "jeu éducatif" ne manquent pas. La plupart sont "en boîte", souvent rangés à côté des jeux de société.

✦ **L'indication d'âge sur le couvercle aide parents et éducateurs à choisir raisonnablement sans brûler les étapes.** Les auxiliaires de puériculture, comme les animateurs Petite Enfance titulaires du CAP, ont eu au cours de leur formation initiale une approche rapide des méthodes pédagogiques dont est issu ce matériel. Les éducateurs de jeunes enfants y sont bien préparés mais ont appris à être méfiants envers une vision réductrice qui distingue le jeu pour se distraire et le jeu pour apprendre. La formation médicale des puéricultrices, qui dirigent de nombreux établissements Petite Enfance, ne les destine pas d'emblée à se repérer dans les dédales de ce que les spécialistes du marketing nomment sobrement les "produits de l'enfance".

Par exemple le pop-up, jouet avec un bouton à tourner pour ouvrir chaque porte d'où surgit une figurine, est classé par les fabricants dans les jouets d'éveil alors que la maison avec une clé pour chaque porte de même couleur se trouve souvent dans la liste des jeux et jouets éducatifs.

La distinction n'est pas évidente et peut interpeller. Pour les enfants de 4 ans et plus, il est facile d'identifier les jeux qui tournent autour de la lecture, de l'écriture, du calcul et d'autres savoirs. Avant cet âge, les progrès intellectuels se font sur la base des expériences sensorielles et motrices auxquelles le langage donne du sens. Pour les tout-petits, les jeux éducatifs portent sur la reconnaissance des couleurs ou des formes, les discriminations tactile, visuelle ou auditive, les associations d'images, les emboîtements d'éléments, la coordination des mouvements, la maîtrise des gestes, les combinaisons d'actions, la mémorisation, la capacité de séquencer ou de catégoriser.

L'offre est large mais, au-delà des matériaux utilisés et des versions électroniques, le point commun – du point de vue commercial – est d'être associée à une vision traditionnelle du rapport au savoir : s'asseoir

© Fotolia.com /mishra_ru

© 2013 Elsevier Masson SAS. Tous droits réservés
http://dx.doi.org/10.1016/j.melaen.2013.01.011

21|36

autour d'une table et être calme. Les lotos, les dominos et les mémos sont des jeux de base ; les puzzles simples et les encastrements à tenons sont incontournables ; le matériel de tri et les grilles de pavage (par exemple, le Coloredo®) ont une apparence un peu scolaire ; les engrenages à roues et les fruits à découper sont d'un abord immédiat plus ludique.

Les fabricants différencient leurs produits par le *design*, le graphisme mais aussi par la composante symbolique. Les univers évoqués n'ont pas le même attrait pour tous les enfants : un puzzle avec des clowns ou avec des pompiers, ce n'est pas pareil ; un boulier à vagues avec des voitures ou avec des abeilles non plus. Bien sûr, cette catégorie de jeu n'échappe pas aux licences dérivées : les illustrations avec le célèbre éléphant habillé en vert, la petite fille avec son sac à dos ou l'ourson au polo rouge envahissent autant ces jouets que les autres. Bien conseillés, les fabricants n'hésitent pas à mentionner sur les boîtes des termes appartenant au domaine de la psychologie du développement : coordination oculo-manuelle, anticipation, relations intermodales, structuration spatio-temporelle, séquences logiques, etc. Toutes les marques abusent de la mention « *développe la relation de cause à effet* », car la causalité est une composante de la première forme d'intelligence préverbale (avant le langage) et préopératoire (avant les opérations mentales). Mais peut-on croire qu'un enfant qui ne rencontrerait sur son chemin aucun de ces jeux ne fera jamais le lien entre le geste effectué et le résultat produit ?

✦ **La plupart des catalogues distinguent principalement deux domaines :**

- la motricité manuelle appelée aussi motricité fine (saisie et relâchement, précision du geste, dextérité, modes d'assemblage) ;
- les connaissances langagières (désigner, reconnaître, nommer, associer, catégoriser renvoient.

Les rubriques les plus pertinentes sont celles qui décomposent les actions ou les connaissances : encastrer, empiler, visser, nommer les fleurs, classer du plus petit au plus grand, distinguer les couleurs, etc. Les jeux qui cumulent plusieurs connaissances et savoir-faire sont ceux qui s'éloignent le plus de l'esprit du "jeu éducatif". Le principe de base est d'isoler chaque compétence que l'enfant peut acquérir à force de répétition, tout en jouant.

✦ **Face à l'offre commerciale, deux questions sont essentielles.** En se projetant dans le contexte professionnel – à savoir la composition du groupe, le projet pédagogique, les possibilités de rangement –, il y a lieu de se demander : « *Si j'achète ce jeu-là, va-t-il servir ?* » Mais la seule garantie de rester dans le registre du jeu est de s'interroger ainsi : « *Si je l'utilise, va-t-il plaire aux enfants ?* »

Apprendre en s'amusant, une idée vieille comme le monde

Jouer pour apprendre, illusion ou réalité ? Depuis l'Antiquité, les pédagogues se cassent la tête pour instruire et distraire en même temps. Chaque époque développe les supports que permettent ses progrès techniques ; pour exemple, des formes en argile pour déchiffrer les lettres chez les Romains, des cartes à jouer pour apprendre l'histoire et la géographie au XVIIIe siècle et des jouets mécaniques pour découvrir les sciences au XIXe siècle.

Un matériel ludique pour chaque âge

Le matériel éducatif, sensoriel et concret accessible aux tout-petits arrive tardivement.

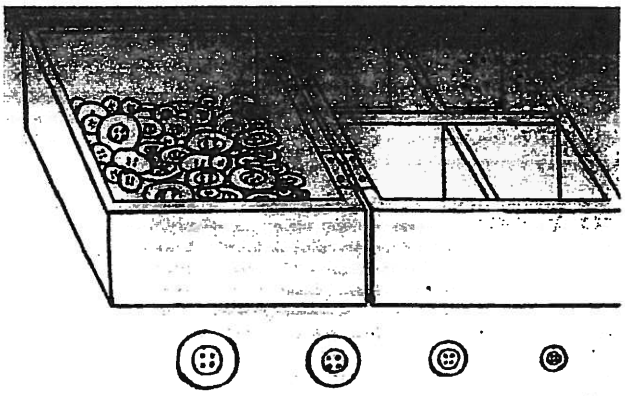
✦ **La première expérience significative revient à Friedrich Froebel** (1782-1852) ; fondateur des jardins d'enfants en Allemagne, il a inventé du matériel ludique pour accompagner les premières découvertes concrètes, à commencer par une simple balle, qui mèneront lentement vers l'abstraction à l'âge scolaire. Disciple de Johan Pestalozzi (1746-1827), premier pédagogue influencé par les idées de Jean-Jacques Rousseau (1712-1778), il valorise ce qu'il appelle la "gymnastique de la main" en présentant au très jeune enfant d'autres objets à manipuler : les cubes, les cylindres, les briques, les anneaux et, plus tard, les bâtonnets.

© Fotolia.com/Robert Kneschke

Circuit cascade.

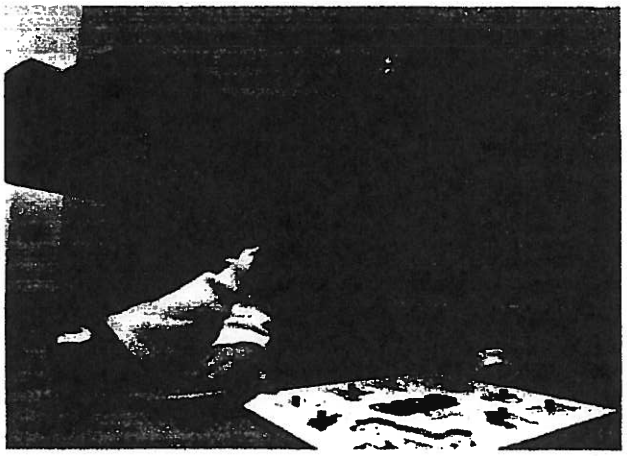
✦ **En France, dès la première moitié du XIXe siècle,** les médecins Jean Itard (1774-1838) et Édouard Seguin (1812-1880), pionniers de l'éducation spécialisée, créent du matériel pour aider les déficients intellectuels, visuels ou auditifs à accéder au savoir. Certaines de leurs inventions – comme la planche de bois dans lesquelles sont creusées des figures, ensuite découpées pour être insérées – sont l'ancêtre des encastrements d'aujourd'hui. Leur matériel, ainsi que celui de Froebel, a directement influencé

22136



© DR

Figure 1. Jeu de classement. Il consiste à faire classer de petits objets dans des boîtes en bois comprenant chacune quatre ou six cases. [1]



© Fotolia.com/GordonGrand

Encastrement à tenons.

les outils développés ensuite par Maria Montessori (1870-1952). Médecin italienne, elle fait partie de ces personnalités engagées dans l'Éducation nouvelle, mouvement international en faveur d'une autre manière d'éduquer et d'enseigner. La caractéristique du matériel Montessori est de simplifier la démarche expérimentale de l'enfant en isolant les difficultés : uniquement la couleur, le format, l'épaisseur ou le toucher. Le matériel est diversifié ; on peut le fabriquer soi-même ou l'acquérir dans des circuits de distribution spécialisés.

La révolution pédagogique de l'Éducation nouvelle

✦ **L'Éducation nouvelle a vu naître partout des initiatives pédagogiques fructueuses,** dont, en Belgique, celle d'Ovide Decroly (1871-1932), autre médecin de formation initiale. Il est l'un des premiers à avoir associé "jeu" et "éducatif" dans le cadre de sa pédagogie active, expérimentée d'abord avec des enfants retardés puis élargie à l'éducation de tous les enfants sans distinction *(figure 1)*. Dans plusieurs pays, beaucoup d'institutrices d'école maternelle (ou l'équivalent) se sont inspirées des ouvrages de Decroly [1] pour concevoir leur matériel pédagogique utilisé dans les petites classes. Marie Pape-Carpentier (1815-1878), fondatrice de l'école maternelle française, a aussi inventé du matériel pédagogique concret pour rendre plus ludiques les apprentissages. À la même époque, à Paris, Fernand Nathan, influencé par son fils qui avait repéré le matériel Froebel lors d'un voyage en Allemagne, se lance dès 1910 dans l'aventure des "jeux pour s'instruire en s'amusant". Il s'entoure des conseils de plusieurs institutrices de maternelles dont Pauline Kergomard (1838-1925), première inspectrice d'école maternelle française, pour créer des jeux en carton rendant les apprentissages de base plus amusants.

✦ **Pour mieux comprendre le concept de jeu éducatif,** il faut se resituer dans le contexte du début du XXe siècle, avant l'explosion des connaissances sur la période de l'enfance et avant que des travaux pluridisciplinaires reconnaissent le fait de jouer comme une fonction centrale dans le développement global, dans ses dimensions intellectuelles mais aussi affectives, sociales, sensorielles et motrices. Les travaux de Jean Piaget (1896-1980), à la fois chercheur et militant de l'Éducation nouvelle, ont permis de mieux connaître les mécanismes de pensée de l'enfant bien avant le stade du langage. Les contributions scientifiques d'autres auteurs, comme Édouard Claparède (1873-1940), John Dewey (1859-1952), Henri Wallon (1879-1962) ont aidé à la diffusion de plus en plus large de jeux éducatifs de toutes sortes, visant à rendre l'enfant plus actif dans ses apprentissages.

Certes, tout jeu, pourvu que le joueur s'y engage, est propice aux progrès : puzzles et gobelets gigognes mais aussi poupées, dînette, ballons, voitures. Cependant, "jeu éducatif" reste une expression bien pratique pour regrouper cette catégorie de matériel ludique, dans laquelle les fabricants ont réussi à isoler un savoir ou un savoir-faire.

Tous les jeux et jouets sont éducatifs, mais différemment

De tout temps, les jeux ont été nombreux et n'ont pas été réservés à la période de l'enfance. Dans les différentes classifications existantes, la mention "éducatif" n'apparaît pas, car le but n'est pas de juger de l'efficacité de chaque jeu mais de dégager les points communs. Même si certains jeux, comme le jeu de go, les échecs et bien d'autres, sollicitent particulièrement les facultés mentales, tous présentent des degrés de complexité fonctionnelle ou intellectuelle. À toutes les époques, le dénominateur commun des jeux et jouets reste le plaisir qu'ils procurent ; leur maîtrise est le produit de la répétition et non un but en soi.

✦ **La classification descriptive la plus complète et la plus utilisée en ludothèque et autres structures d'animation est le système ESAR** (Exercice, Symbolique, Assemblage et Règle) ou sa version simplifiée, COL (Classement des objets ludiques) *(encadré 1)*. Avec ESAR ou COL, tous les jeux sont éducatifs dans la mesure où tous requièrent ou encouragent une ou plusieurs compétences. Avant cette analyse complète qui nécessite

23136

Encadré 1. **ESAR ou COL**

En s'inspirant du classement Dewey pour les livres et en s'appuyant sur les stades de développement décrits par Jean Piaget, Denise Garon et ses collaborateurs ont recensé, dans les années 1980, plus de 150 rubriques pour analyser un jeu ou un jouet – le système ESAR (Exercice, Symbolique, Assemblage et Règle). Pour chaque jeu, l'attribution d'une lettre suivie de trois chiffres reflète les habiletés et les compétences à l'œuvre.

Le classement COL (Classement des objets ludiques) proposé par Odile Perino limite le nombre de descripteurs à moins de 20 mots clés et simplifie la cotation avec une des quatre lettres d'ESAR suivi de l'abréviation d'un autre mot en trois lettres (par exemple E man).

une formation spécifique et qui demande du temps de réflexion à propos de chaque jeu, l'utilisation des quatre premières facettes E, S, A et R offre un premier critère de classement :

- les jeux d'exercice (E) regroupent des jeux sensoriels, manuels et moteurs qui font l'essentiel du jeu de l'enfant de moins de 3 ans. Il faut, bien sûr, entendre "exercice" au sens de "s'exercer à" et non au sens de "faire un exercice" ;
- les jeux symboliques (S) correspondent aux jeux d'imitation et d'imagination que les enfants découvrent au milieu de la deuxième année ;
- les jeux d'assemblage (A) concernent déjà les petits puisqu'ils englobent les jeux de construction ainsi que les puzzles et les encastrements ;
- les jeux de règles (R) sont les moins représentés dans une structure Petite Enfance puisqu'ils désignent les jeux de société et les jeux sportifs autour d'une règle commune à suivre. Seuls quelques jeux destinés aux petits comportent déjà des règles et principalement ceux que parents et professionnels ont pris l'habitude de nommer "jeux éducatifs".

✦ **Les outils d'analyse qui permettent de déterminer le principe de jeu essentiel au moment de sa conception ne doivent pas empêcher chaque joueur de l'utiliser à sa manière**, sauf contraintes de sécurité et de respect du matériel. Rien ne s'oppose à ce que des petites briques, jeu d'assemblage, remplissent le panier du coin cuisine ou que la dînette, jeu symbolique, soit le support de tri par couleur et par taille. Il ne faut pas confondre le temps de la réflexion pour le professionnel et le temps de la mise en jeu, qui laisse ouvertes toutes les surprises de la relation et toute la créativité des joueurs. Au domicile de l'assistant maternel, comme en accueil collectif, il convient de distinguer l'intérêt d'analyser les différents jeux et celui de respecter le libre choix du joueur une fois qu'il en est l'utilisateur.

✦ **Supprimer l'expression "jeu éducatif" du vocabulaire ne se décrète pas.** Plutôt que nier son existence, il est raisonnable pour le professionnel de la petite enfance de se demander ce que le système ESAR ou le classement COL peuvent apporter dans le choix des jeux sollicitant les fonctions mentales par le biais de la perception, de la motricité manuelle et du langage. Parmi les jeux d'exercice, ceux de motricité manuelle tels que perles, laçages, bouliers sont susceptibles d'apprentissages spécifiques autour de la précision du geste et du relâchement de la main. Malgré leur richesse et leur forte composante langagière et mentale, les jeux symboliques ne répondent pas aux critères habituellement retenus pour désigner les jeux éducatifs. Un certain nombre de jeux d'assemblage sont aussi des jeux éducatifs, par exemple les encastrements et les abaques. Quelques jeux de règles s'adressent à des jeunes enfants, pourvu qu'ils soient facilement maniables, par exemple ceux qui remplacent le dé par une aiguille sur une roue. Sous une forme ludique, ils font appel à des opérations mentales simples : associer, mémoriser, classer... Une panoplie de jeux éducatifs pour les enfants de moins de 3 ans sera donc composée de jeux d'exercice, de jeux d'assemblage et de jeux de règles.

Une panoplie de jeux éducatifs pour les enfants de moins de 3 ans sera donc composée de jeux d'exercice, de jeux d'assemblage et de jeux de règles.

Conclusion

Même si le jeu éducatif demande concentration et persévérance, il doit rester au service du petit joueur qui, lui seul, sait le rendre ludique. Ces jeux ont donc toute leur place chez l'assistante maternelle ou en collectivité. Mais sont-ils toujours proposés de manière à susciter chez chaque enfant, au-delà de 1 an, l'envie, l'initiative et le plaisir de jouer ? ◗

Référence

[1] Decroly O, Monchamp S. L'initiation à l'activité intellectuelle et motrice par les jeux éducatifs. Contribution à la pédagogie des jeunes enfants et des irréguliers. Neuchâtel (Suisse): Delachaux et Niestlé; 1932.

Pour en savoir plus

- Brougère G. Jouets et compagnie. Paris: Stock; 2003.
- Houssaye J. Quinze pédagogues. Leur influence aujourd'hui. Paris: Bordas; 2006.
- Michelet A. Les outils de l'enfance. Vol. 1. La pédagogie de l'action. Neuchâtel: Delachaux et Niestlé; 1972.
- Michelet A. Les outils de l'enfance. Vol. 2. La conquête de l'intelligence. Neuchâtel: Delachaux et Niestlé; 1972.

Déclaration d'intérêts : l'auteur déclare ne pas avoir de conflits d'intérêts en relation avec cet article.

L'auteur

Fabienne Agnès LEVINE
Formatrice, spécialisée petite enfance et jeu, 182, bd de la Villette, 75019 Paris, France
fa.levine@orange.fr

24/36

Document n°8

Les jeux éducatifs, des jouets pas tout à fait comme les autres : quand et comment les proposer aux tout-petits ? (2/2)

Fabienne Agnès LEVINE

Derrière la diversité des jouets censés permettre d'apprendre en jouant se cachent des jeux ennuyeux ou motivants, traditionnels ou originaux, individuels ou collectifs, avec lesquels il faut veiller à maintenir les notions de liberté et de plaisir inhérentes au fait de jouer.

© 2013 Elsevier Masson SAS. Tous droits réservés

Mots clés
- Jeu pédagogique
- Jouabilité
- Jouet
- Maniabilité
- Plaisir

Les jeux et jouets qui accompagnent le développement des fonctions mentales du jeune enfant sont nombreux. Les plus récents sont les jouets interactifs, mais en fait ce sont des jouets symboliques – peluches, poupées, camions ou fermes –, auxquels des capteurs ont été ajoutés pour déclencher des réponses gestuelles ou verbales aux questions posées par l'enfant. Les nouveaux supports que sont les applications pour smartphones et autres écrans tactiles engagent un débat sur le virtuel et la confrontation physique à la réalité du monde. Les propos se limitent ici aux jeux éducatifs[1] [1,2] sans composante électronique d'autant plus que, en établissement d'accueil de jeunes enfants, l'usage de jouets *high-tech* reste, à juste titre, l'objet de la plus grande prudence.

© Fotolia.com/Claudia Paulussen

Gobelets gigognes.

Comment choisir ? L'âge, un critère incontournable

✦ **La première année est celle des découvertes plus que des apprentissages,** c'est l'âge des jeux d'éveil. Une variété de jouets existe pour inciter le bébé à prendre des informations sur le monde avec ses sens et avec ses mains.

> « *Quelle que soit la tâche que vous voulez faire accomplir à un enfant, si vous avez trouvé un moyen de la lui présenter de façon qu'il l'aperçoive comme un jeu, elle sera susceptible de libérer à son profit des trésors d'énergie.* »
> Édouard Claparède, 1931 [2]

✦ **Au début de la deuxième année,** l'enfant coordonne de mieux en mieux ses mouvements et ses enchaînements d'actions. Les premiers jeux éducatifs sont donc des jeux de manipulation, propices aux essais et erreurs répétés jusqu'à la réussite ou l'abandon. Pour chaque jeu, un savoir-faire est isolé : empiler dans l'ordre décroissant avec les gobelets gigognes, trouver la forme correspondant à chaque emplacement avec les encastrements à tenons, faire glisser un objet le long de la courbe du boulier à vagues, enfiler des perles sur les tiges verticales d'un abaque. Le but annoncé sur les boîtes de jeu sera atteint seulement après des mois de persévérance dans le plaisir, sans oublier que la maturation neurologique fait aussi son œuvre. Il suffit de regarder l'évolution des bébés dans des pays qui n'ont pas ce genre de jeux pour observer les mêmes gestes et la même qualité d'attention visuelle avec des objets de leur environnement.

✦ **Après 18 mois,** à tous ces jeux faisant appel à l'intelligence sensori-motrice, reposant sur les liens entre l'action et la perception, s'ajoutent des jeux faisant appel à l'intelligence représentative, c'est-à-dire basée sur la capacité nouvelle de garder en mémoire l'image mentale de ce qui a été vu, entendu ou fait.

Une seconde catégorie de jeux éducatifs complète la manipulation par le recours au langage, à la mémoire, à l'identification : un imagier sonore pour associer un cri à chaque animal, un puzzle-encastrement pour reconstituer une voiture à partir de deux ou trois éléments, une boîte à formes avec une couleur associée à chaque côté, un loto avec des personnages familiers...

✦ **Pour les plus de 2 ans,** les jeux éducatifs maintiennent l'équilibre

© 2013 Elsevier Masson SAS. Tous droits réservés
http://dx.doi.org/10.1016/j.melaen.2013.02.014

25/36

entre les approches sensorimotrice et représentative : matériel de tri qui fait appel au plaisir de manipuler et au goût de catégoriser, grilles de pavage avec des modèles de dessin pour guider l'emplacement des pièces, puzzles et encastrements qui nécessitent plus de réflexion dans l'action. Les jeux éducatifs s'enrichissent : des boîtes à formes plus compliquées restent l'objet de recherche active pour trouver le bon emplacement à chaque élément ; les encastrements perdent leur tenon, reproduisent le même motif avec une taille différente ; les vrais puzzles apparaissent, l'image d'un tout à reconstituer à partir de ses parties étant plus difficile que des éléments isolés à placer à l'endroit prévu ; de nouvelles actions telles que visser-dévisser ou lacer-délacer deviennent intéressantes à essayer, ni trop faciles ni trop difficiles.

✦ **À l'intention des 2 ans et demi,** beaucoup de jeux éducatifs restent manuels : engrenages de roues, assemblage d'animaux en volume, fruits à découper. D'autres s'orientent plus vers les connaissances : loto des couleurs, domino des animaux sauvages, mémos des moyens de transports. Les frontières avec le jeu de société commencent à s'estomper. Par exemple, pour jouer au loto tactile, l'enfant doit plonger la main pour retrouver au toucher la pièce de sa planche de loto désignée par l'aiguille d'une roue.

✦ **Dès 3 ans,** la liste de jeux pour apprendre en s'amusant s'allonge : les centres d'intérêts se diversifient, la dimension imaginaire s'accentue, les chiffres et les lettres apparaissent. Toutefois le principe de jeu doit rester simple, le format des pièces doit les rendre maniables et l'univers de jeu doit être suffisamment attrayant.

✦ **Quoi qu'il en soit, tous les enfants ne manifestent pas au même âge et de la même manière le plaisir à découvrir le contenu de ces boîtes de jeu.** Respecter les rythmes individuels, c'est accepter que l'encastrement à tenon ou le loto sonore ne suscitent pas systématiquement le goût de jouer. C'est aussi mettre au second plan le fait d'attendre son tour, de suivre la règle, de désigner gagnants et perdants au profit d'un peu de fantaisie et de transgression.

Une facilité d'utilisation

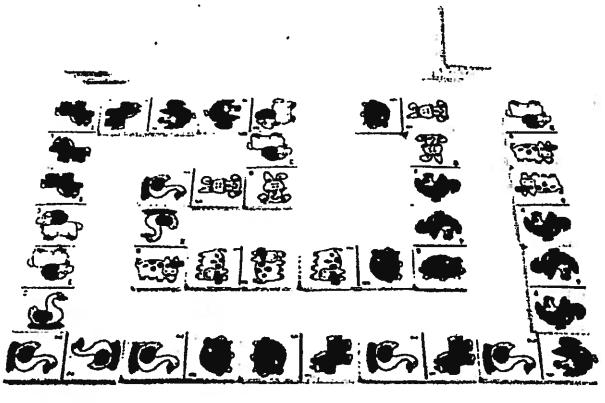
Pour les jeux éducatifs comme pour tous les autres jouets, la qualité de fabrication est inégale selon les marques et les produits. Les professionnels, à domicile ou en structure, doivent veiller à utiliser du matériel fiable. Comme le livre, le jeu est un produit culturel dont le coût peut paraître élevé ; aussi vaut-il mieux privilégier la qualité, quitte à acquérir moins de modèles. De plus, un jeu complet, rangé avec soin, après vérification du contenu, est à la fois une mesure supplémentaire de sécurité et une meilleure garantie de "jouabilité". (Ce terme, inventé pour l'univers des jeux vidéo, est bien pratique pour désigner le potentiel d'un objet à être utilisé par un joueur.)

✦ **Comme en médecine, toutes proportions gardées,** on peut dire « *primum non nocere* » (avant tout ne pas nuire). Donc, avant de livrer un jeu à la découverte sensorielle et manuelle du tout-petit, il faut vérifier que les éléments les plus petits ne sont pas ingérables, que les matériaux ne peuvent pas laisser un bord coupant à la suite d'une chute ou s'avérer toxiques s'ils sont portés à la bouche. Bien sûr, cette mesure n'est pas propre à cette catégorie, mais l'apparence sécurisante qu'offrent les jeux éducatifs du commerce peut tromper notre vigilance, d'autant plus qu'ils sont amenés à circuler de mains en mains, petites et grandes, surtout en collectivité.

✦ **Un autre critère important est la maniabilité :** boîte facile à ouvrir, solidité des pièces, format des éléments, matières agréables au toucher, carton, plastique, bois ou parfois tissu. Sans possibilité pour le jeune enfant de prendre les éléments à pleine main, de les poser, les déplacer, les reprendre, le jeu perd sa composante ludique. Certaines marques, comme Haba et Djeco (mais ce ne sont pas les seules), misent beaucoup sur la solidité des pièces et le grand format. Ainsi, les puzzles géants et bien d'autres incitent à s'installer confortablement au sol, plutôt que rester coincé sur une chaise. Il va de soi que l'idéal serait aussi de n'utiliser que des matériaux nobles, sans danger ni pour le consommateur, ni pour l'environnement. Les professionnels de la petite enfance, comme dans les autres secteurs, sont de plus en plus sensibles à cette dimension écologique, mais que ce soit au niveau du mobilier, des produits de puériculture ou de l'ensemble des objets de jeu, la démarche écoresponsable n'en est qu'à ses tout débuts. Outre la chaîne de magasins[2] connue pour son « *engagement dans la protection de la diversité de l'homme et de la nature* », quelques sites internet[3] se spécialisent dans la sélection de jeux et jouets répondant à un écolabel.

Une invitation à raconter

À l'origine, les premiers jeux éducatifs étaient de présentation assez austère avec un minimum d'illustrations. Les



© Fotolia.com/pees

Domino des animaux de la ferme.

Notes

[1] La première partie de cet exposé a été consacrée aux différentes conceptions et définitions des jeux éducatifs [1].

[2] Nature & découvertes, www.natureetdecouvertes.com

[3] www.jeujouethique.com ; www.ethikeveil.com

26136

principaux apprentissages ciblés étaient, pour les plus jeunes, les couleurs, les formes, les différences de taille ou d'épaisseur, les discriminations de sons, les séquences temporelles, les rapports spatiaux ; pour les plus grands, les jeux éducatifs étaient centrés sur la préparation à la lecture et à l'écriture, ainsi que le dessin et les techniques manuelles.

Non figuratifs, voire complètement abstraits comme des formes géométriques, les jeux éducatifs n'ouvraient pas spécialement une porte sur le rêve. Actuellement, non seulement les fabricants soignent la présentation esthétique et le graphisme, mais ils rajoutent souvent animaux et personnages qui interpellent les tout-petits. Dans un monde d'images depuis la naissance, les bébés d'aujourd'hui se constituent très vite un univers de héros dans lesquels projeter leurs sentiments : retrouver la figure connue sur la boîte de jeu attire l'attention et motive un certain nombre d'entre eux. Cependant, à la maison et en crèche, on observe que d'autres enfants se tournent plus souvent vers des motifs abstraits sans que ce goût s'explique avec des yeux d'adulte.

Les commentaires improvisés de la part de l'adulte encouragent au langage et évoquent des images : « *Oui, c'est le cube bleu* » ; « *Oh, un petit papillon !* » Tous les enfants ont donc plaisir à nommer ou à entendre nommer les éléments, et le plaisir du geste s'accompagne de celui de la représentation mentale, premier pas vers l'imaginaire.

Comment jouer ? À portée de mains ou bien rangés

Un des rôles essentiels des éducateurs est d'organiser le cadre dans lequel vivent les enfants accueillis. Dès l'acquisition de la marche, l'enfant peut tantôt évoluer en autonomie dans un espace riche en possibilités de jouer, tantôt être entraîné dans une situation de jeu dont l'adulte a eu l'initiative. Pourquoi les jeux éducatifs, autant que les autres jouets, ne permettraient-ils pas les deux situations ?

✦ **À portée de mains :** une étagère basse, des jeux posés les uns à côté des autres, si possible pas empilés, en petit nombre, renouvelés de temps à autre ; à proximité, un espace délimité avec un tapis ou une table, pour s'installer avec le jeu choisi. Ce mode de fonctionnement, à domicile ou en collectivité, demande un peu de patience de la part des adultes. Pendant plusieurs jours, les enfants vident l'étagère et font du remue-ménage avant d'intégrer la disponibilité permanente des jeux. Cependant, la liberté de se servir tout seul et de jouer à sa manière ne dispense pas de petites règles de vie édictées par l'adulte :

Tableau 1. Âge d'introduction des jeux éducatifs.

Catégories	Jeux de manipulation	Jeux d'assemblage	Jeux de règles
Définition ESAR*	Jeu sensoriel et moteur répété pour le plaisir de s'exercer, de réussir et de produire des résultats immédiats	Jeu qui consiste à combiner, agencer et monter plusieurs éléments en un tout, en vue d'atteindre un but	Jeu qui comporte des règles concrètes relatives à des actions, des objets, des stratégies simples…
Définition COL**	Objets utilisés dans des activités sensorielles et motrices pour le plaisir d'obtenir des effets ou des résultats immédiats	Éléments de jeu que l'on réunit en vue de réaliser un nouvel ensemble	Jeux qui comportent un ensemble de conventions et d'obligations supposant l'adhésion des joueurs
Dès 12 mois	Pop-up (ou cache-cache) Boulier à vagues	Gobelets gigognes Pyramide d'anneaux Encastrement (gros tenons)	
Dès 18 mois	Toboggan à boules	Coloredo® (gros pions) Puzzle-encastrement Abaque (simple) Trieur de formes	Loto sonore
Dès 2 ans	Circuit labyrinthe Boîtes à sons Tape-balles Toboggan de voitures	Boîte à formes Encastrement (petits tenons) Puzzle (image à reconstituer) Grosses perles Grille de pavage (avec picots) Écrous et vis Fruits à découper Animaux à assembler	Loto (grand format) Domino (grand format) Domino tactile Loto tactile
Dès 30 mois		Formes à lacer Encastrement (sans tenon) Engrenage de roues Éléments magnétiques Abaque (avec pions plats)	Mémo Mémo tactile Matériel de tri
± 3 ans		Mosaïque (formes géométriques) Grille de pavage (avec modèles) Ribambelle de perles	Jeu de règles simples

* *ESAR (exercice, symbolique, assemblage et règle) : classification des jouets (utilisée surtout en ludothèque).*
** *COL (classement des objets ludiques) : ESAR simplifié.*

27136

ne pas emporter les jeux en dehors d'un certain périmètre, ramasser les éléments qui sont au sol avant de changer de jeu. En revanche, la remise en état des jeux, avec vérification de leurs éléments ainsi que la réorganisation de l'étagère restent le rôle de l'adulte, et cela plusieurs fois par jour. Cette mise en scène concerne surtout les jeux d'exercice et d'assemblage *(tableau 1)*.

✦ **Bien rangés :** l'adulte peut choisir un ensemble de jeux pour un groupe d'enfants assis autour d'une table ou plutôt privilégier un jeu dont il va être l'animateur. Alors que les jeux éducatifs posés en permanence favorisent le jeu libre, cette modalité s'apparente à la notion d'"activité", c'est-à-dire un temps choisi et encadré par l'adulte. Il suffit d'observer la joie sur les visages d'enfants qui attendent que l'adulte décrive l'image à chercher chacun sur sa planche de loto pour savoir que l'initiative de l'adulte ne supprime pas toujours le plaisir du joueur ni même son sentiment de liberté. De même que la peinture ou la musique peuvent rarement se faire à toute heure et en tout lieu, un jeu éducatif peut nécessiter la présence d'un adulte disponible pour organiser les relations entre les joueurs. Une réserve de jeux rangés avec soin et éventuellement avec des fiches descriptives préparées en équipe facilite le choix en fonction du groupe d'enfants concernés. Ce sont surtout les jeux de règles qui gagnent à faire l'objet de cette organisation *(tableau 2)*.

Au-delà des consignes

✦ Dès sa conception, un jeu éducatif cible un geste à maîtriser ou une notion à acquérir, qu'une notice explique et complète avec quelques variantes possibles. Ces indications peuvent aider l'éducateur, mais faut-il pour autant les prendre pour des consignes incontournables, alors que l'enfant n'a pas encore le goût du jeu collectif ni celui de la compétition ? Avant l'âge de 4 ou 5 ans, jouer ensemble au même jeu de manière classique reste bien compliqué pour en tirer vraiment du plaisir.

✦ **Le respect de la règle n'étant pas l'intérêt principal de ces jeux,** il est intéressant de laisser le temps aux enfants de manipuler les pièces, les observer, les commenter, les échanger au gré de leurs découvertes. L'adulte est présent pour garantir la convivialité et pour encourager l'enfant à porter attention à ce qu'il voit, ce qu'il fait, ce qu'il entend et non pour le rappeler à l'ordre : « *ne fais pas ci, mets-le là, attends ton tour…* » C'est aussi l'occasion de mettre en valeur la dimension symbolique du jeu en évoquant les thèmes principaux, qui sont essentiellement la vie quotidienne, la nature et, bien sûr, le monde des animaux.

Tableau 2. **Une sélection de 12 jeux de règles simples.**

Éditeur (par ordre alphabétique)	Nom du jeu (*)	Habiletés visées	Prix indicatif
Amigo	Ballons	Observation Couleur	10 €
Beleduc	Candy	Observation Couleur	20 €
Chelona	Mémo des pelages des animaux	Association Mémoire	20 €
Djeco	Little Memo	Observation Mémoire	18 €
Educa	Lynx géant	Observation Langage	40 €
Goula	Tour de fruits	Association Adresse	28 €
Haba	Premier verger	Tri Couleur	20 €
Nathan	Le jeu du loup	Observation Coopération	25 €
Oxybul	Jeu de l'oie des couleurs et des formes	Observation Repères spatiaux	10 €
Ravensburger	Qui mange quoi ?	Association Vocabulaire	11 €
Selecta	*Fädelraupe* (chenille à enfiler)	Couleur Motricité fine	20 €
Vilac	Les portraits rigolos	Observation Patience	23 €

Conclusion

Les jeux éducatifs ciblent des habiletés gestuelles, verbales et cognitives qui font partie des préapprentissages importants avant l'entrée dans des connaissances plus formelles. Dès la fin de la seconde année, il est donc intéressant d'inciter l'enfant à se poser, à porter son attention, à persévérer dans ce qu'il entreprend mais tout en restant dans le registre ludique. Il ne faut jamais oublier qu'une des caractéristiques du jeu est la marge d'imprévisibilité dans son déroulement. ▶

Références

[1] Levine FA. Les jeux éducatifs, des jouets pas tout à fait comme les autres : d'où viennent-ils ? Comment les reconnaître ? (1/2). Métiers de la petite enfance. 2013;19(196):28-31.

[2] Claparède E. L'éducation fonctionnelle. Neuchâtel: Delachaux & Niestlé; 1931.

Déclaration d'intérêts : l'auteur déclare ne pas avoir de conflits d'intérêts en relation avec cet article.

L'auteur

Fabienne Agnès LEVINE
Formatrice, spécialisée petite enfance et jeu, 182 bd de la Villette, 75019 Paris, France
fa.levine@orange.fr

28/36

DOCUMENT n°9

Jouer avec 3 fois rien...

Réflexions autour de l'intérêt et de la richesse du jeu avec du matériel « informel ».

Introduction[1]

Après une vue d'ensemble sur le jeu présentée dans notre deuxième plaquette[2], nous aimerions aborder l'intérêt et la richesse du jeu avec le matériel « informel ». Nous vous proposons de réfléchir en quoi il contribue à favoriser l'épanouissement de l'enfant, la construction de sa pensée, l'articulation de ses expériences, l'appropriation de connaissances, les interactions sociales.

Considérons le jeu avec le matériel informel comme une piste de réflexion face aux difficultés régulièrement évoquées au sein des milieux d'accueil: la difficulté dans la gestion des groupes d'enfants, le manque de jouets en exemplaires suffisants, la lassitude des enfants et leur manque d'intérêt face aux jouets et aux activités habituelles, le papillonnage d'activité en activité, le manque de concentration, les comportements agressifs dus à l'ennui, la tension dans le groupe, ...

Ce matériel, on le nomme aussi « brol », « objets hétéroclites », « trois fois rien », « matériel de récupération ». Mais de quoi s'agit-il exactement ?

Nous ne nous attarderons pas sur son utilisation dans la réalisation de jouets[3], d'instruments de musique, de livres sur base d'un projet de l'adulte.

Nous parlerons ici du matériel brut, donné à l'enfant sans aucune intention particulière de l'adulte. Constitué d'objets aux propriétés physiques variées, il permet des manipulations de toutes sortes, de nombreuses transformations, d'infinies combinaisons. C'est un matériel d'apparence pauvre mais paradoxalement très riche puisque l'enfant peut l'utiliser de la façon qu'il désire, comme son imagination le lui inspire, au gré de ses préoccupations du moment.

De quel type d'objets s'agit-il précisément ?

Un *matériel de petite taille* : boules, grosses perles, gobelets, bouteilles en plastique, capuchons, couvercles, boîtes, tubes, tuyaux, rouleaux, pâte à modeler, papiers, ficelles, macaronis, sable, grains de riz, saladiers, tissus, pailles,... le tout de différentes matières, différentes contenances et différentes grandeurs afin de multiplier le nombre de combinaisons possibles.

Un *matériel volumineux* : grosses caisses en carton, mannes à linge, barils de poudre à lessiver, grands cubes en mousse,...

L'intérêt serait de ne pas offrir chaque fois le même mélange : la manne avec tout le « brol ». Diversifions nos propositions de jour en jour : tous les tubes puis toutes les boîtes puis tubes et boîtes,... Chaque occasion étant un peu une nouvelle surprise, l'intérêt de l'enfant est renouvelé constamment.

---

[1] Les propos qui vont suivre sont principalement axés sur la vie de l'enfant entre zéro et trois ans en collectivité. Mais il est possible de faire des parallèles intéressants avec l'enfant un peu plus grand ou jouant seul à la maison...

Comment sont constitués les groupes d'enfant ?

Afin de favoriser les échanges entre enfants il serait bon d'organiser des petits groupes, autant que possible bien sûr, en divisant par exemple un grand groupe en sous-groupes chaque fois encadré par un adulte. L'idée est de constituer les groupes par centre d'intérêt et non par tranche d'âge : les enfants choisissent en fonction de l'activité proposée.

Comment l'espace est-il organisé ?

C'est un espace ouvert dans lequel les enfants ont le loisir de circuler librement et de passer d'une activité à l'autre quand ils le désirent. L'idéal serait que les enfants puissent trouver dans un même lieu une activité de manipulation fine et une activité sollicitant la motricité globale. Pour le matériel de petite taille, l'espace peut être plus restreint. Il est délimité par un contour si c'est à même le sol ou sur une petite table mais sans asseoir les enfants d'emblée. Pour le matériel volumineux, il va de soi que l'espace devrait être beaucoup plus large permettant aux enfants des mouvements amples et de nombreux déplacements.

Le temps est-il limité ?

Non, la durée est illimitée puisque le souci est de respecter les rythmes et les envies des enfants. Toutefois, l'observation reste la clé pour déterminer la durée de l'intérêt des enfants et décider s'il y a lieu de passer à une autre activité.

Quel rôle l'adulte peut-il jouer dans cette activité ?

L'attitude de l'adulte préconisée ici se veut « non-interventionniste ». Il convient de trouver le juste milieu entre « se trouver en retrait du groupe », attitude incitant généralement les enfants à manifester cris, conflits, morsures pour qu'on s'intéresse à eux et « intervenir systématiquement pour montrer comment utiliser les objets », attitude ne favorisant pas l'activité autonome et le plaisir de la découverte par soi-même.

Se plaçant dans le groupe d'enfants ou juste à la périphérie, l'adulte devrait faire preuve d'attention, de disponibilité et de capacité d'observation. Son rôle consiste à encadrer le groupe, l'empêcher de déborder, être attentif à chaque enfant, avoir des interactions verbales encourageantes, répondre si un enfant émet une demande, soutenir les enfants dans leur activité. L'observation - nous n'insisterons jamais assez sur la valeur fondamentale de ce travail- permet de tenter de comprendre les interactions entre enfants, le sens de leurs comportements, leurs préoccupations, ainsi que d'ajuster au mieux le matériel proposé, de le diversifier davantage.

Quels sont les apports du jeu avec un matériel hétéroclite au niveau du développement de l'enfant ?

ꕥ *Jeux moteurs*

Le matériel volumineux répond au besoin de motricité globale chez le petit. Grimper, sauter, ramper, faire des « roulés-boulés » permet d'appréhender son corps tout entier dans l'espace, l'espace étant large (une pièce) ou exigu (une caisse). Se mettre dedans, se mettre dehors, au-dessus, en-dessous, derrière, devant… C'est ce qu'il fait quand il construit des cabanes, joue à cache-cache avec de grands cartons,…

Ces expérimentations corporelles globales participent à l'installation du schéma corporel et préparent à la maturation de la motricité fine. C'est parce que l'enfant aura pu exercer tout son corps dans l'espace et faire des mouvements libres et de manière souple qu'il pourra, une fois son système nerveux arrivé à maturité (pas avant 6 ou 7 ans !) utiliser correctement un crayon et apprendre à écrire avec des mouvements de motricité fine harmonieux.

ꕥ *Exploration d'objets*

Lors de ses manipulations, et plus particulièrement avec du matériel de petite taille, l'enfant s'approprie des « *connaissances logico-mathématiques* » et des « *connaissances physiques* », mises en évidence par Piaget[4].

Les premières se développent lorsque, spontanément et selon ses propres critères, l'enfant trie, classe (des bâtonnets de différentes longueurs), compare (deux capuchons de tailles différentes), fait des catégories (toutes les petites boîtes d'un côté et toutes les grandes de l'autre ou rassembler tous les objets rouges et tous les objets jaunes), établit des correspondances (un petit contenu dans un petit contenant et un grand contenu dans un grand contenant), réalise des collections (tous les barils sur le carton),...
En établissant des liens entre toutes ces actions, le petit intègre les prérequis aux mathématiques.

Les deuxièmes se développent quand l'enfant porte attention aux propriétés physiques des objets (un objet peut être creux, rigide, souple, malléable, transformable, lourd, léger,...) et aux réactions des objets sur lesquels il agit (appuyer sur la boule de pâte à modeler, elle s'aplatit ; pousser un tonneau, il roule ; tirer sur un élastique, il s'allonge,...). En outre, il découvre que certains objets possèdent la double propriété physique : être à la fois contenant et contenu, comme son corps peut l'être également lorsque l'enfant mange un bonbon caché au fond d'une caisse par exemple.

Mettre à disposition des petits des matières variées telles que le sable, l'eau, la pâte à modeler, les grains de riz et des contenants divers, c'est leur permettre de faire des expériences riches comme transvaser, comparer les volumes, les poids, apprécier la fluidité des liquides,... Toutes ces notions sont fondamentales car elles constituent les prémices du système métrique. En outre, la manipulation de ces différentes matières a un rôle sensoriel évident qui contribue au développement de la préhension et de la motricité fine.

ꕥ *Jeux symboliques*

Quand il n'est pas dans des expérimentations corporelles, mathématiques ou physiques, l'enfant peut avoir accès à une autre dimension du jeu : il joue à « faire semblant ». Vers 18 mois-2 ans, à l'aube de la *« période d'intelligence représentative»*[5], le petit devient capable de représenter un objet ou un événement par un signifiant : un mot, un geste, une image. Par l'imitation, il peut évoquer un objet ou une personne absente, créer des situations ressemblant à celles du vécu réel : c'est le jeu symbolique. Par substitution et grâce à son imagination, il peut donner une signification autre à un objet déterminé. Et l'on voit tout le plaisir qu'ont les enfants à détourner les objets de leur fonction première. Ainsi, plus le matériel est informel, plus large sera la palette de significations possibles.

ꕥ *« Remplir et vider »*

Avec le matériel de récupération, l'enfant réalise d'innombrables manipulations du type « remplir – vider », « mettre dedans – mettre dehors » qui favorisent l'appréhension de la différenciation et l'intégration des notions de « Moi » et « Non-Moi ».

Nourrisson, l'enfant n'a pas une conscience de lui en tant qu'être tout à fait différencié de sa mère. C'est vers trois ans, lorsqu'il parle de lui en utilisant le « je », qu'il peut avoir conscience d'une identité propre, bien différenciée. Entre les deux, c'est tout un travail d'individuation qu'il y a lieu d'élaborer.

En mettant un objet à l'intérieur d'un autre, le petit comprend progressivement qu'il existe un dedans et un dehors ainsi qu'une limite, une enveloppe bien définie par la paroi de la boîte, par exemple. Tout comme lui-même possède une limite figurée par sa peau mais aussi par une « enveloppe psychique » qui définissent un dedans : c'est le Moi, mon corps, mes pensées, mes envies, mes peurs,… et un dehors : c'est le Non-Moi, le monde extérieur, les objets, le corps et les pensées de l'Autre. L'enfant joue et rejoue sans cesse ces notions tant avec des objets qu'en occupant un petit espace qui le contient.

ꕥ *Cache-cache*

Les jeux de cache-cache, adorés par les bambins lorsqu'ils ont de grands cartons, vont permettre de gérer la question des séparations et des retrouvailles ainsi que la notion de la permanence de l'objet, testée en vérifiant qu'un objet disparaissant du champ de vision existe encore. En jouant l'absence et la présence, l'enfant peut symboliquement maîtriser une situation sur laquelle il n'a pas beaucoup de prise dans la réalité : l'absence de ses parents, par exemple.

Pourquoi ce type de matériel rencontre-t-il autant de succès auprès des enfants ?

Nous savons tous combien l'enfant est un être naturellement curieux, avide de connaissances dès le plus jeune âge. Son désir est grand de découvrir le monde qui l'entoure, d'expérimenter afin de tenter de comprendre, de faire des liens entre ses différentes actions, entre différentes situations. Chaque découverte entraîne chez l'enfant, véritable petit « explorateur scientifique », de nouvelles interrogations qui donnent lieu à de nouvelles expérimentations permettant de trouver des réponses aux hypothèses qu'il a élaborées. L'enfant peut donner du sens à ses actions sur les objets et aux événements du monde environnemental. C'est bien ainsi que se développe l'intelligence… pour peu que l'enfant trouve un matériel qui réponde à ses questions !

En jouant librement avec les objets hétéroclites, le petit intègre, digère, s'approprie des connaissances progressivement, selon ses propres projets. Il agit avec beaucoup de cohérence, fait preuve de concentration, de ténacité et de persévérance. Il vérifie la régularité d'un phénomène, fait des liens évidents entre ses actions.

Cette démarche s'inscrit dans le respect de l'autonomie et du rythme développemental de chacun. Libre cours est laissé à l'imaginaire de l'enfant considéré comme un sujet à part entière, acteur de son développement. Elle refuse une attitude dirigiste des adultes qui rend les enfants passifs et dépendants, qui les paralyse et inhibe leur créativité. Elle prône l'activité autonome de l'enfant qui ressent un réel plaisir lié à la découverte de son propre fonctionnement mental. Plaisir essentiel pour que les apprentissages scolaires futurs soient abordés avec sérénité, envie et motivation.

La notion d'échec est ici écartée. En effet, quel que soit l'âge de l'enfant, il manipule ce matériel selon ses propres préoccupations, questionnements et envies. Il n'est pas

soumis à « la bonne manière » d'utiliser l'objet comme le concepteur du jouet plus sophistiqué l'aurait décidé.

Ainsi se développe progressivement l'estime de soi positive fondamentale dans la construction de la personnalité.

Cette démarche se veut donc bien en opposition à la surstimulation, l'activisme, le « bourrage de crâne » trop souvent prônés à l'heure actuelle dans notre société de compétition, de rendement et qui peuvent donner lieu à un véritable dégoût pour les apprentissages futurs...

Quels avantages le matériel de récupération offre-t-il sur le plan des interactions sociales ?

Malgré des périodes de courte durée où les enfants agissent isolément, nous pouvons constater que les moments de jeux collectifs sont très nombreux, les objets hétéroclites suscitant les échanges. Ceux-ci sont principalement de deux types : *« l'imitation par analogie »* et la *« coopération »* ou *« collaboration »*.[6]

L'imitation par analogie consiste à s'inspirer de l'idée d'un autre enfant afin d'enrichir sa propre activité. Il ne s'agit pas d'imiter simplement l'autre en miroir mais bien d'observer l'autre et de comprendre le sens de son action afin de reproduire une action analogue tout en apportant une petite touche personnelle, une variante dont l'autre va à son tour s'inspirer pour modifier son jeu. Ainsi, plutôt que reproduire l'action de mettre un tube dans un autre, les enfants vont vérifier la double propriété physique des objets (voir explications plus haut) avec non seulement des tubes de différents diamètres, mais aussi des boîtes de différents volumes, des capuchons de différentes grandeurs,... Ce qui est imité, repris à tour de rôle par les enfants est donc bien plus souvent la nature du problème posé que l'action elle-même. On voit alors que l'expérience de l'un enrichit celle de l'autre. Par les interactions entre pairs, le jeu évolue, se modifie, se complexifie sans aucune intervention adulte.

La *collaboration* ou *coopération* survient lorsqu'un enfant initie une activité pour laquelle un pair décide de lui venir en aide dans une véritable attitude de solidarité.

Par ces échanges autour du matériel informel, les enfants apprennent énormément les uns des autres, c'est ce qu'on appelle la *« co-construction des savoirs »*.[7] Ils développent leur sens de l'observation, tentent de comprendre les projets des uns et des autres et de s'y accommoder. Ils manifestent un vigoureux désir de communiquer et de partager leurs découvertes avant même de pouvoir parler. Ils utilisent pour ce faire des modalités de communication pré-verbales très riches : onomatopées, regards, postures, mimiques, exclamations,...

Il n'est pas rare de voir un enfant interpeller un autre, de l'inviter à son jeu ou encore de manifester un comportement d'offrande vis-à-vis d'un autre. Et l'autre de répondre, enthousiaste, à l'incitation du premier. La justesse des réactions des uns et des autres nous frappent lorsque nous les observons. Ceci étant possible pour peu que l'adulte n'ait pas une attitude trop interventionniste lors d'un tiraillement, les conflits se résolvant souvent naturellement entre les enfants.

Ces activités, sans doute par le fait que les objets sont en grand nombre d'exemplaires et par l'absence d'attentes adultes précises, permettent une complémentarité des rôles, chacun étant tout à tour l'initiateur du jeu. Cette constatation met à mal l'étiquetage

classique en « *dominants* » et « *dominés* »[8]. Ici, les enfants qui suivent les idées des autres ne sont pas systématiquement passifs, ils impulsent à leur tour des idées nouvelles.

Comment ce matériel rend-il plus aisée la gestion du (des) groupe(s) d'enfants ?

Pour peu que la sécurité des enfants soit assurée, en ayant enlevé les objets de très petite taille en présence de bébés par exemple, le principe du matériel informel convient parfaitement à tous. La question de gérer un groupe hétérogène d'enfants en mettant à leur disposition des jeux correspondant aux différentes tranches d'âge ne se pose donc plus. En outre, en manipulant ces objets hétéroclites, les petits apprennent des plus grands avec lesquels ils recherchent activement l'interaction. Les plus âgés, quant à eux, se montrent très attentifs aux plus petits dont ils s'inspirent et à qui ils font parfois le spectacle.

Il est frappant de voir l'harmonie affective qui se dégage des groupes d'enfants jouant avec « 3 fois rien ». L'ambiance est calme, sereine, les enfants faisant preuve d'une grande capacité de concentration pour mener leurs projets à terme. Par l'intérêt suscité par ce matériel, la curiosité est toujours en éveil, le papillonnage disparaît. Les enfants prennent plaisir à construire ensemble, à partager leurs explorations, à mettre en œuvre des projets en commun. Une nette diminution des tensions et des comportements agressifs est observée. Ce qui peut s'expliquer, entres autres, par l'atténuation des conflits liés à l'ennui, à la convoitise du plus bel objet mais aussi parce que le groupe est véritablement contenu par l'attitude de l'adulte tout en laissant un champ de liberté d'action et de créativité beaucoup plus large à l'enfant.

Si deux adultes sont présents en section, l'un peut investir le jeu des enfants, l'autre se trouvant alors entièrement disponible pour les soins ou l'accueil des parents. Aussi, l'accueil du matin serait plus aisé, les enfants manifestant leur joie de rejoindre l'atmosphère sereine du groupe.

Pour conclure...

Introduire le matériel informel au sein des milieux d'accueil, c'est poursuivre une réflexion globale sur l'activité de l'enfant et son développement. Cela permettrait d'adopter une attitude éducative plus adéquate, plus respectueuse des besoins de l'enfant, de son rythme et de son autonomie, tout en tenant compte de la réalité du groupe. Engagée dans cette démarche, le (la) professionnel(le) peut trouver une plus grande satisfaction à jouer avec les enfants ou à observer leurs jeux. Ses observations sont propices aux échanges quotidiens avec les parents et les collègues, échanges ne se limitant plus strictement aux soins mais s'enrichissant et visant un meilleur épanouissement de l'enfant. Le regard sur l'enfant et ses pairs se modifie : on ne se centre plus sur ce qui divise les enfants mais bien sur ce qui les rassemble.

Nous tenons à saluer les recherches et les publications de l'équipe du CRESAS -Centre de Recherche sur l'Education Spécialisée et l'Adaptation Scolaire - dont nous nous sommes largement inspirée dans la réalisation de cette plaquette.

[2] « Jouer – Introduction générale » publication du F.R.A.J.E.