



1

SOUTENIR L'ACTIVITÉ AUTONOME EN COLLECTIVITÉ !

1ÈRE PARTIE

Tout le monde partage l'avis que les collectivités d'enfants sont aujourd'hui des lieux d'éveil et de socialisation où le jeu prend une place importante. Quels objets, quels espaces, quelles règles, quelles consignes ?... Jouer avec ? Initier ? Laisser faire ? Où se placer ?...

Ces questions sont d'autant plus importantes que le temps de jeu est une affaire sérieuse qui participe au développement de l'enfant. Pour preuve, cet enfant que nous avons tous observé : impliqué, concentré, imperturbable dans son jeu. Néanmoins, les discours divergent quand il s'agit de qualifier le jeu, d'identifier ce qu'on appelle «jeu». Les questions se posent à propos du type de propositions faites aux enfants accueillis. Rien n'est plus simple et naturel que le jeu et pourtant il est l'objet de toute une série de fausses vérités, de croyances et d'attentes qui installent une certaine confusion dans le chef des professionnels de l'accueil.

ET SI NOUS PRENIONS LE TEMPS D'Y RÉFLÉCHIR ENSEMBLE ?

Dans cette 1^{ère} partie, revenons sur quelques fondamentaux issus de nos connaissances sur les besoins des tout-petits et du bon sens que les enfants sont capables de réveiller en nous, si l'on veut bien y prêter attention. Forts de ces fondamentaux, il sera ensuite aisé d'imaginer, dans la prochaine édition du Flash Accueil, une posture professionnelle qui permette que le jeu libre puisse se déployer dans les collectivités pour le plus grand plaisir des petits et des adultes qui les encadrent. Ce sera également l'occasion de passer en revue le matériel, les aménagements d'espaces et envisager, plus en détails, le rôle et la place du professionnel qui accompagne le jeu chez le tout-petit.

LES FONDAMENTAUX

1. La sécurité affective de base, condition sine qua non de l'exploration ludique

Le jeu naît dans la relation. C'est dans l'espace transitionnel¹, formé par la rencontre du tout-petit avec sa figure d'attachement, que l'adulte va introduire un objet (jouet) et inviter son bébé au jeu, à la découverte du monde qui l'entoure.

Pour pouvoir explorer son environnement, le petit d'homme a besoin de prendre appui sur une base de lancement solide, de laquelle il peut s'envoler mais aussi, sur laquelle il peut venir se reposer dès qu'il en éprouve le besoin.

Observons un bambin qui découvre pour la première fois un lieu inconnu, accompagné de sa figure d'attachement. Imaginons une salle d'attente, bébé est assis sur les genoux de sa mère. D'abord, bien niché contre elle, il regarde tout autour de lui. Puis, un objet attire son attention. Il décide de poser les pieds à terre, tout en restant collé aux genoux de sa mère. Le désir d'exploration étant plus fort, il fait un pas vers l'objet mais immédiatement se retourne et rejoint sa mère. Quelques instants plus tard, il fait plusieurs pas vers l'objet mais très vite tourne la tête pour croiser le regard de sa mère qui lui envoie un message d'autorisation. Il s'approche alors un peu plus de l'objet, le prend, l'inspecte et tourne encore la tête vers sa mère qui lui sourit.

Soudain, l'objet se met à faire du bruit, l'enfant le lâche et court se réfugier dans les bras de sa mère... jusqu'à ce que le désir l'emporte et il s'avance à nouveau vers l'objet...

Petit scénario bien connu de tous, cette histoire décrit le mouvement d'alternance entre le pôle sécurité (représenté par la proximité avec la figure d'attachement) et le pôle curiosité (représenté par un objet attractif).

Une base de sécurité bienveillante et disponible, qui sera progressivement intériorisée, encourage l'enfant à découvrir le monde et à développer son intelligence. Le principe est simple : on part toujours de ce qu'on connaît et donc, de ce qui rassure, pour aller un petit peu plus loin...

À la suite de sa mère et de son père, l'accueillant(e) qu'il connaît bien, les points de repères, son objet transitionnel (le doudou), les rituels vont jouer ce rôle de pôle de sécurité que l'enfant utilisera comme ressource pour pouvoir explorer le monde qui l'entoure. Dès lors, on comprend tout l'intérêt d'une période de familiarisation en milieu d'accueil, de la continuité au cœur des pratiques d'accueil, de la création d'un lien de confiance entre les professionnels et les parents, de la présence symbolique des parents dans le milieu d'accueil (le mur des photos de famille joue ce rôle, notamment)... Tous ces éléments sont des piliers essentiels pour construire une base de lancement solide vers le jeu et la découverte.

Pour certains enfants non encore sécurisés, la proximité physique et la disponibilité psychique du professionnel est nécessaire pour pouvoir jouer. Puis, en prenant la mesure de sa capacité à jouer seul, l'accueillant(e) peut progressivement s'éloigner, tout en restant visible.

Des observations récurrentes d'un enfant qui joue peu doivent nous alerter et nous encourager à intensifier nos efforts pour le sécuriser. Essayer de le distraire à tout-prix ne peut que l'insécuriser. Il peut être utile de proposer un moment de familiarisation, de consolider certains points de repères, de travailler à un meilleur partenariat avec les parents pour que cet enfant trouve ses marques et commence à jouer.

2. Sans plaisir, c'est plus du jeu !

Le « Petit Robert » définit le jeu comme une « *activité physique ou mentale purement gratuite, qui n'a, dans la conscience de la personne qui s'y livre, d'autre but que le plaisir qu'elle procure* ». C'est évident : on ne joue pas pour faire plaisir à l'autre. Que l'on joue pour se détendre, se défouler, se divertir, s'amuser, il s'agit bien de plaisir personnel. Or, ça tombe bien : le plaisir est le moteur du développement, des acquisitions et des apprentissages. Les neurosciences mettent en évidence qu'un événement qui apporte du plaisir provoque une décharge de dopamine (hormone du bien-être) qui permet une meilleure intégration des informations au niveau cérébral et corporel et améliore la mémoire. Pour faire court, on peut penser que si l'enfant prend du plaisir à découvrir le monde qui l'entoure, sans être dirigé ou constamment interrompu, voire censuré



par les adultes, ce plaisir nourrira son envie d'ouvrir, par exemple, les livres qui lui enseigneront les mathématiques et le français sur les bancs de l'école.

Le plaisir du petit enfant ne rencontre pas toujours celui des adultes. Lui aimera gratter avec ses doigts la terre ou sauter dans les flaques ; l'adulte préférera qu'il ne se salisse pas. Lui appréciera renverser toutes les caisses de jouets pour se positionner dedans ; l'adulte demandera qu'il ne mette pas le bazar. Lui aura besoin de remonter 100 fois la pente du toboggan à l'envers pour pouvoir bien la maîtriser ; l'adulte criera au danger...

Le plaisir de l'enfant dans son activité ludique se heurte souvent aux attentes des adultes. Pourtant, un enfant a besoin de déranger, salir, chipoter, mélanger, courir, crier, déménager... pour profiter de son jeu et comprendre le monde qui l'entoure. Ses comportements sont, la plupart du temps, la conséquence de son activité exploratoire et non une volonté d'ennuyer l'adulte ou de désobéir.

Evidemment, un cadre sécurisant est indispensable : il ne s'agit pas de laisser l'enfant tout faire ! Mais à l'intérieur de quelques balises protectrices pour lui et les autres, l'enfant doit pouvoir déployer ses trésors d'inventivité sans se heurter constamment à des interdits.

Les professionnels sont invités à réfléchir à des dispositifs qui encouragent des explorations riches et variées pour tous les enfants qu'ils accueillent.

Mieux, quand le plaisir est partagé par l'adulte et l'enfant, c'est tout bénéfique. Quel bonheur pour l'enfant et l'adulte qui en prend soin de s'engager dans un jeu symbolique, de chanter, de se rouler par terre et de rire ensemble...

3. Ne confondons pas les activités et l'Activité

En collectivité, le risque est réel de réduire le jeu à ce qu'on appelle « les activités ». Pour preuve, la plaquette affichée sur la porte des sections ou la note dans le cahier de communication informant des 3 activités du jour (pâte à modeler, encastrement et livres jeunesse), comme si l'enfant n'avait fait que ça au cours de toute sa journée...

Or, un enfant qui va bien est par essence actif, son activité pouvant être visible ou invisible (lorsqu'il investit son monde intérieur ou qu'il observe ce qui se passe autour de lui). Tout ce que l'enfant fait spontanément et naturellement est en soi une activité : enfiler son manteau, retirer ses chaussettes, suivre des yeux un oiseau qui s'envole, tourner sa cuiller dans son yaourt... Il n'y a pas besoin d'occuper ou d'animer les enfants, pas besoin de leur donner à faire des activités dirigées. Ils ont par ailleurs besoin d'être soutenus dans leurs explorations et d'avoir du matériel « à se mettre sous la dent ».

S'il y a bien une activité à encourager durant les premières années de la vie, c'est l'activité autonome.

En favorisant le jeu libre², on rend l'enfant acteur (et même auteur) de son jeu, on applaudit ses initiatives, on encourage son cheminement personnel, on soutient sa démarche par essais-erreurs et tâtonnements, on nourrit son estime de lui-même, on favorise son autonomie, on met l'accent sur l'« Être », on respecte le rythme de chacun des enfants dans le groupe, on reste attentif à la surprise et à l'inattendu, on évite le jugement ou le vécu d'échec puisqu'il n'y a pas de résultat attendu.



L'enfant a besoin de bricoler, dessiner, peindre, chipoter dans les matières mais il n'a pas besoin d'une activité dirigée de bricolage, peinture ou coloriage. La question à se poser est : à qui l'enfant fait-il plaisir quand il exécute le modèle présenté par l'adulte, en coloriant à l'intérieur d'un gabarit ou en suivant les consignes d'une activité dirigée ? Mais encore, pourquoi l'adulte pense-t-il qu'il a à diriger l'activité de l'enfant ? Les activités dirigées donnent lieu à des productions stéréotypées, uniformes, laissant peu de place à l'expression de la personnalité de chacun et la plupart du temps individuelles.

Pensons à redonner au jeu libre une place centrale dans les collectivités plutôt que de le reléguer au second plan, comme quand il sert à patienter entre deux activités dirigées, deux ateliers.

4. Processus ou résultat ?

Pour l'enfant, ce qui compte dans son activité ludique, c'est le processus, c'est à dire tout ce qu'il va mettre en œuvre dans son jeu, tout le déroulement de ses actions.

Tandis que l'adulte accorde souvent plus d'importance au résultat final : il félicite la belle tour de cubes, plus que la façon dont l'enfant calibre son geste pour empiler les cubes les uns au-dessus des autres, par exemple.

L'adulte s'écriera « Oh, quel joli dessin ! », alors que l'enfant retiendra le plaisir qu'il a eu à plonger son doigt dans les pots de peinture et mélanger les couleurs, tout autant que de voir les couleurs disparaître sous le filet d'eau dans l'évier. Il n'est pas rare de voir des professionnels qui arrangent et peaufinent les bricolages et dessins des enfants pour les embellir, soi-disant. Aux yeux de qui ? Des parents ? Des collègues ? Mais l'enfant, quel message retiendra-t-il de cette situation ? Que ce qu'il a réalisé n'est pas assez bien pour les autres ? A 30 mois, qu'est ce qui compte pour l'enfant ? Son gribouillis multicolore orné de 18 gommettes collées l'une au-dessus de l'autre ou ce même gribouillis transformé en poule parfaitement découpée et les autocollants replacés harmonieusement par l'adulte ?

Valoriser le résultat revient à court-circuiter le processus, nier l'imprévisibilité de l'action ludique. Or, qui sait quand et comment se termine un jeu ? L'enfant le sait-il lui-même ?

A trop mettre l'accent sur le produit fini, on en perd l'essentiel de l'activité de l'enfant : ce pour quoi il est actif. Pire, on risque de projeter sur l'enfant des attentes démesurées et de tomber dans les travers de la préscolarisation. La tentation est grande de croire qu'en collectivité du jeune enfant, préparer à l'école, c'est organiser des activités sensées aider l'enfant à développer des compétences qui lui serviront en maternelle. L'enfant a besoin qu'on le considère dans l'ici et maintenant, pas qu'on l'envisage au futur.

Les jouets éducatifs, qui ne proposent qu'une seule action et un seul résultat final ne valorisent pas non plus le processus. Encore une fois, ce qui est éducatif pour l'enfant, c'est le jeu libre. A ce propos, Jean EPSTEIN dit très justement que « L'enfant ne joue pas pour apprendre mais il apprend parce qu'il joue. ».

5. Cultivons la pulsion de curiosité

La curiosité a longtemps été envisagée comme un vilain défaut. Or, elle est à la base du désir d'exploration. C'est la pulsion « épistémophilique »³, autrement dit l'appétit de connaissance, le désir d'apprendre qui guide l'enfant à la découverte du monde qui l'entoure et ce, dès le début de la vie.

2 « L'apprentissage autodirigé » dirait Louis ESPINASSOUS ou encore les « inactivités d'éveil », ajouterait Jean EPSTEIN

3 Sylviane GIAMPINO

Etre curieux c'est se poser des questions « *Qu'y a-t-il derrière cette porte ?* » et agir pour trouver la réponse « *Comment pourrais-je l'ouvrir ?* ». Quoi de mieux pour développer son intelligence ? « *L'intelligence, ce n'est pas ce que l'on sait mais ce que l'on fait quand on ne sait pas* », affirmait Jean PIAGET avec beaucoup de justesse.

Par le jeu et grâce à la pulsion de curiosité, l'enfant agit en véritable scientifique qui élabore un plan d'actions : il se pose des questions, formule une hypothèse, tente d'y répondre et d'établir une conclusion.



Autrement dit, en manipulant des matières, l'enfant est tour à tour chimiste, physicien, mathématicien, architecte... Il compare des volumes en transvasant du sable d'un petit pot à un seau, il intègre la notion de transformation des corps, en aplatissant une boule de pâte à modeler, il teste l'apesanteur et l'équilibre en réalisant une tour de cubes... Et tout ça, sans même s'en rendre compte ! Albert EINSTEIN avait bien raison de dire que « *le jeu est la forme la plus élevée de la connaissance.* ».

La curiosité est au service des apprentissages. C'est encore elle qui amènera l'enfant à poser des questions aux adultes mais aussi, à plonger dans le dictionnaire ou à consulter Wikipédia pour aller chercher la signification d'un mot.

6. L'imaginaire, une fenêtre ouverte sur le monde

« *L'imagination est plus importante que la connaissance car la connaissance est limitée, tandis que l'imagination englobe le monde entier, stimule le progrès, suscite l'évolution.* » Albert EINSTEIN.

Créer, inventer, rêver, c'est développer sa pensée, c'est nourrir son intelligence. Imaginer, c'est trouver

des solutions face à tous les tracassés du quotidien, c'est trouver des réponses aux grandes questions de la vie.

Le monde imaginaire de l'enfant est très dense, très fourni. Mais à mesure que l'enfant grandit et entre dans les codes, les normes, les contraintes, les cases... il est plus difficile pour lui de faire appel à son imaginaire. Pire, pour certains, l'imaginaire se réduit comme peau de chagrin.

Il est donc essentiel de l'aider à cultiver son imaginaire en l'autorisant à détourner la fonction première des objets (par exemple, jouer avec les pièces du puzzle dans la dînette), en mettant à sa disposition du matériel informel et des objets hétéroclites qu'il pourra combiner de multiples façons (par exemple, un tuyau cartonné sera, tour à tour, la longue vue du pirate, la baguette du chef d'orchestre, un toboggan pour les petites voitures, un tunnel à fourmis,...). Plongeons avec lui dans son monde imaginaire, bougeons les lignes, inventons de nouvelles règles du jeu, sortons des sentiers battus, savourons la surprise de l'instant... n'hésitons pas à jouer avec les mots, à inviter l'enfant à ouvrir les pages d'un album jeunesse, composons avec lui une chanson qui n'a ni queue ni tête,...

Les artistes qui créent des spectacles « jeune public », les auteurs et illustrateurs de littérature jeunesse, ... sont au service de l'imaginaire de l'enfant : il ne faut pas se priver de collaborer avec eux.

7. Ne rien faire, ça fait partie du jeu

Quand l'enfant ne fait rien de visible, il contemple, rêve, réfléchit, fait une pause, digère une émotion, prépare un scénario, cherche une nouvelle idée, observe les autres, se relie à son monde intérieur... En somme, quand il ne fait rien, il fait finalement beaucoup de choses extrêmement importantes et vitales. Ne fut-ce que pour éviter la saturation cérébrale, dont le risque augmente avec nos trains de vie trépidants.

Naturellement, le jeu de l'enfant alterne entre des moments d'ouverture vers l'extérieur et des moments de retour sur soi. Or, l'adulte a tendance à accorder plus d'importance aux premiers qu'aux deuxièmes, alors qu'à valeur égale, ils sont complémentaires.

L'adulte doit pouvoir protéger l'enfant qui rêve, ne pas interrompre un enfant « dans la lune », respecter les moments de pause dans le coin doux... Plus encore, le professionnel devra recourir à sa fonction de pare-excitation et apprendre aux enfants à la développer pour eux-mêmes. Quand elle est activée, cette fonction met en œuvre des comportements qui permettent de se protéger d'un excès d'excitation. Pour faire simple, c'est le même principe que celui du parasol qui protège d'un excès de soleil. Ainsi, il s'agit d'extraire du groupe un bébé que l'on sent débordé et lui offrir une bulle contenant ou amener le groupe d'enfants surexcités à s'apaiser en tamisant la lumière et en proposant de respirer profondément quelques minutes ou encore, s'allonger avec un bébé hypertonique dans un coussin moelleux pour qu'il sente une détente motrice...

Les alliés à l'inactivité sont le coin doux, les objets transitionnels, les berceuses douces mais aussi, bien sûr, l'attitude de l'adulte qui prend soin de ralentir le rythme et son tonus musculaire, de diminuer son débit de paroles et d'adopter une posture qui invite au retour sur soi.

Par ailleurs, de l'ennui naît la créativité, c'est bien connu. Laissons-les donc un peu s'ennuyer ! Les occuper sans cesse ne leur permet pas de sentir qu'ils sont capables de trouver par eux-mêmes une nouvelle idée d'action.

8. Tout le corps en jeu

Chez le petit de moins de 3 ans, l'immaturation neuro-motrice engendre une motricité globale et expansive.

Globale parce que l'enfant n'est pas capable d'isoler un mouvement du reste de son corps. En somme, quand il fait un geste, même assez précis, le reste de son corps est aussi actif, la plupart du temps. Attendre de lui des gestes qui réclament adresse et précision est un non-sens.



Expansive puisque l'enfant n'est pas capable d'inhiber facilement son geste, en d'autres termes, de retenir son mouvement. Comme la salade dans l'essoreuse, le mouvement est centrifuge. Lui demander de rester assis un long moment sera très compliqué pour lui et provoquera une fatigue motrice.

L'expansion et la globalité qui caractérisent la motricité du tout petit sont dues au processus de myélinisation, encore en cours. La myéline est la gaine protectrice qui enveloppe chaque partie du système nerveux. Elle permet la transmission d'informations entre le cerveau et les différentes parties du corps en empêchant les courts-circuits. Elle permet aussi de délier et coordonner les mouvements, d'isoler une partie du corps pour réaliser un geste fin et précis et ce, de façon naturelle et sans efforts. Seulement voilà, le processus de fabrication de la myéline dure des années et progresse du haut de la colonne vertébrale vers le bas et du centre du corps vers les membres... La myéline ayant terminé sa progression dans le bout des doigts vers 6 ans, la tenue correcte du crayon entre le pouce, l'index et le majeur ne doit en principe pas être attendue plus tôt. Le processus de myélinisation est très progressif et ne dépend ni de la volonté de

l'enfant, ni des injonctions des adultes. Par contre, il a plus de chance de se développer dans des situations où la motricité n'est pas contrainte.

Lors de nos propositions ludiques aux enfants, favorisons la motricité libre, dès le plus jeune âge. Ainsi déposer bébé au tapis entouré de quelques objets légers, faciles à attraper conviendra mieux au développement de ses mouvements que de le laisser longtemps dans un relax, sous un portique. Pensons également à l'importance de ne pas installer l'enfant dans une position qu'il n'a pas acquise de lui-même et qu'il ne peut quitter tout seul. Pour bien jouer avec son corps, il est nécessaire que l'enfant se sente confortable. Aussi, les vêtements souples et les pieds nus ou en chaussons antidérapants permettent que l'enfant puisse se fier aux moindres informations données par son corps pour développer sa motricité.

Quand il joue, l'enfant a besoin de mobiliser tout son corps dans l'espace de vie. Il est incapable de rester assis tranquillement longtemps ou de se déplacer calmement. Ce serait une erreur de confondre cette motricité globale et expansive avec de l'agitation ou de l'indiscipline. Le mouvement est vital pour l'enfant et constitue la base de ses apprentissages. Respecter son besoin de déambuler, déménager, se tortiller au sol, grimper, sauter, courir... c'est lui permettre de se préparer spontanément à tous les apprentissages futurs. En effet, tous ces gestes permettent à son cerveau de s'approprier les notions de verticalité, horizontalité, hauteur, profondeur, latéralité... et transposer ses acquis dans des situations abstraites telles que la lecture et l'écriture. Pensons tout simplement aux compétences nécessaires pour différencier un b d'un d ou encore un « p » d'un « q ».

Stimulons la sensorialité de l'enfant en lui proposant des bacs sensoriels contenant toutes sortes de matières (riz, farine, sable, eau, marrons, bouchons,...) qu'il pourra manipuler spontanément sous le regard bienveillant de l'adulte. Retirons les chaises autour des tables lors des jeux de puzzles, pâte à modeler, construction pour permettre à la motricité globale de se déployer.

Pour le graphisme, privilégions le sol ou les panneaux verticaux munis de grandes feuilles vierges (et non des dessins à colorier) et des outils scripteurs (gros marqueurs, crayons gras...) qui sollicitent la prise en main globale plutôt que la pince digitale.

La motricité fine se développera plus tard, bien après que la motricité globale ait pu se déployer. Ainsi, dans des jeux qui nécessitent une coordination précise du geste, comme des activités de construction, plus l'enfant est petit, plus il aura besoin de grands objets, de grandes briques, par exemple.

En outre, lorsque sa motricité n'est pas contrainte, l'enfant joue plus longtemps, de manière plus concentrée, plus aboutie et avec un plaisir plus grand.

9. Jouer pour rencontrer l'autre et se rencontrer soi

Le jeu est un formidable média aux relations sociales.

Au cours de la première année, l'autre constitue un spectacle. Après un an, on commence à jouer à 2, apparaissent les premières imitations directes (faire la même chose en même temps) et plus tard, les imitations différées (faire semblant). Les jeux symboliques sont en plein essor vers 18 mois-2 ans. Ils permettent de se mettre à la place de l'autre, jouer un rôle, développer l'empathie. Ce n'est que vers 3 ans que se développent les jeux symboliques différenciés en petits groupes où chaque partenaire joue un rôle différent (« *Toi tu seras le papa et moi je ferai la maman* »).

Malgré cela, l'enfant, jusqu'à certainement 3 ans, est dans ce que beaucoup qualifient de « prématurité sociale », signifiant que l'enfant n'est pas encore capable de bien maîtriser ses relations à l'adulte et aux pairs. Logique, puisqu'il n'a pas encore l'assurance d'une identité propre et bien campée. Or, il faut pouvoir être « Je » avant de pouvoir conjuguer ses relations avec le « nous », « vous », « ils ». Par ailleurs, sa pensée est encore égocentrée. Le « moi d'abord » colore les relations sociales. Ainsi, l'enfant est d'accord de jouer avec un partenaire, à condition que ce dernier pense comme lui... et c'est rarement le cas, ce qui mène inévitablement à des disputes. Pourtant, même s'il est vu comme désagréable, le conflit est très constructif. En jouant et à fortiori, en se disputant, l'enfant apprend à se mesurer à l'autre, à défendre un point de vue, à entrer dans le projet de l'autre ou à lâcher-prise, à coopérer, à poser sa propre limite, à trouver des formes de résolution du conflit (le troc, la fuite, la négociation, l'alliance avec un tiers, l'intimidation, la diversion...). S'il n'est pas constamment interrompu par l'adulte, il exerce toute une série de comportements nécessaires au développement des compétences sociales, il apprend le « vivre ensemble ». A l'adulte, bien évidemment, à jouer son rôle de médiateur, en reprenant par les mots, verbalisant le ressenti de chacun des protagonistes, encourageant la recherche d'une solution satisfaisante pour chacun... et redire les règles du cadre balisant la vie en groupe.

Les observations scientifiques ont démontré que c'est le matériel moteur (modules, parcours psychomoteurs, plaine de jeux) qui permet le plus d'échanges entre enfants. Tenant compte du fait qu'il est celui qui sollicite également le plus la motricité globale, il n'est pas étonnant de voir que ce type de matériel soit plébiscité tout au long de la journée.

D'autres études ont montré que disposer des jouets en multiples exemplaires identiques engendre plus de comportements imitatifs donc plus d'interactions entre les enfants. On a aussi pu mettre en évidence l'intérêt de diviser les enfants en petits groupes : ils jouent mieux, sont plus calmes et communiquent plus aisément parce qu'à cet âge, leur communication préverbale réclame la proximité et un nombre restreint de partenaires.

10. Tous dehors... par tous les temps !

Le lieu qui rassemble le plus ces fondamentaux précédents, c'est le dehors.

Rappelez-vous vos meilleurs souvenirs de jeux d'enfant... Il y a fort à parier qu'il s'agissait de jeux extérieurs. Et en plus, si c'était sans le regard permanent des adultes, c'était encore plus gai. Avez-vous déjà vu un enfant s'ennuyer à la plage ? Et pourquoi, selon vous, les enfants adorent-ils les plaines de jeux et autres terrains vagues ? La réponse est simple : parce que ce sont des lieux qui répondent le mieux à leurs besoins d'enfants.



Toutes les études convergent vers l'idée que jouer dehors améliore la santé (augmente le bien-être, renforce le système immunitaire, diminue le stress, le diabète, le risque de myopie, les allergies), appelle des émotions agréables, stimule les capacités motrices et langagières, accroît les capacités de concentration, stimule les processus d'apprentissage, augmente la confiance en soi, renforce la connaissance de soi et des autres, favorise les comportements d'entraide et de solidarité. Et puis, nul besoin de convaincre quiconque : sortir au grand air amène une bonne fatigue favorisant un sommeil de qualité.

Par ailleurs, jouer dans la nature sensibilise l'enfant à l'importance de la respecter, développe ses connaissances de la faune et la flore, encourage les comportements éco responsables. Vive les potagers, les poulaillers, les hôtels à insectes... qui sont autant de possibilités d'activités ludiques. Mais encore, jouer à l'extérieur améliore la créativité.

On parle aujourd'hui d'un « déficit de nature » (nature-deficit disorder) pour des enfants qui n'ont pas de contact régulier avec la nature. Aussi, de plus en plus de milieux d'accueil exploitent l'extérieur, qu'il s'agisse d'un jardin, d'une cour, d'une promenade au parc ou au marché, d'un pique-nique dans l'herbe... On voit fleurir également des écoles et des crèches du dehors, s'inspirant des pédagogies actives, d'habitudes nordiques... Et encore, certains milieux d'accueil organisent la sieste en plein air.

On « débétonne » les cours, on ensauvage des zones urbaines en privilégiant le relief, les courbes, le touffus, l'hétérogène, le naturel et en bannissant le lisse et le bien net, l'artificiel, les lignes droites, le vide... Il s'agit de faire en sorte que les enfants puissent exercer leur motricité, stimuler leur imagination et éveiller leur sensorialité grâce à la découverte des éléments naturels que sont le bois (souches, troncs, brindilles, copeaux), le végétal (herbe, feuilles, marrons, glands), le sable, l'eau, les cailloux, l'air... matériaux informels par excellence.

Il est évident que sortir avec un groupe d'enfants ne s'improvise pas. Mais réfléchir en équipe à une organisation (horaire, aménagement de l'espace, équipement) n'est pas si compliqué.

La plupart des lieux d'accueil ont d'ailleurs pris l'habitude de s'organiser pour les sorties lors des beaux jours (crème solaire, chapeaux, parasols,... sont à disposition). Néanmoins, on constate encore une frilosité à sortir avec les enfants sous la barre des 5 à 10 degrés, ce qui restreint fortement le nombre de jours passés à l'extérieur dans un pays comme le nôtre.

Garder à l'esprit un joli proverbe suédois « *Il n'y a pas de mauvais temps, que des mauvais vêtements* » devrait permettre de prioriser ses budgets ! Quelques paires de bottes en caoutchouc et ponchos de pluie sont les bienvenus dans les collectivités. Mettre les parents à contribution en rappelant l'importance des activités extérieures quotidiennes, comme énoncé dans votre projet d'accueil devrait permettre de constituer assez rapidement un équipement adéquat pour chacun des enfants. Sans oublier que l'habillement fait partie intégrante de l'activité de l'enfant. Au lieu de voir cette étape comme une contrainte, faisons-en un jeu qui stimulera l'autonomie des petits.

Marcher à pieds nus dans l'herbe, gratter la terre avec les doigts, sauter dans les flaques, observer une araignée tisser sa toile, ramasser des marrons, attraper une plume, collectionner des feuilles, imaginer ce que représente un nuage... sont autant d'expériences riches pour les petits... et les grands !

L'activité ludique de l'enfant a donc tout à gagner en se déployant à l'extérieur⁴.

Marie MASSON
Formatrice au [FRAJE](#)



Source photos :
1, 4, 6, 7 : Co-accueil de S. FAGEL et T. LEROT à Frasnes-les-Gosselies (Hainaut)
2, 3, 8 : Marie MASSON
5 : FRAJE

4 Pour approfondir le sujet, rendez-vous dans le Flash Accueil 34 « A la recherche de la vitamine verte ou comment investir et aménager l'espace extérieur avec de jeunes enfants ? »