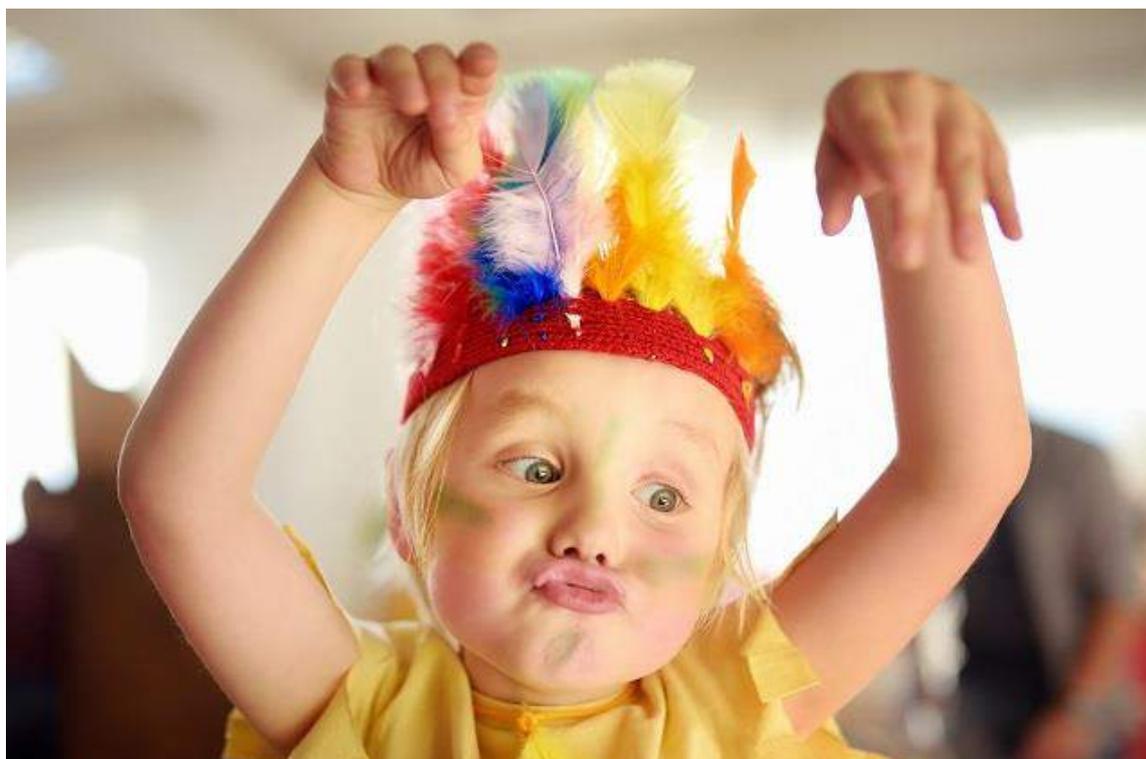


Les enfants jouent avec deux fois rien !

Par Par Marie DEGREVE, conseillère pédagogique, Direction Psychopédagogique, ONE



Quand j'étais enfant, à quel jeu je jouais ?

A cette question, je répondrais directement, les jeux « comme si » que nous inventions avec mes sœurs, ou mes cousins ou mes copains. Ces jeux, on les vivait dans la maison, dans le jardin, dans la cour de récré ou dans la rue. Certains d'entre nous étaient instits, d'autres policiers, nous étions tous aventuriers et souvent nous sauvions des animaux en détresse ou même les arbres... Je me souviens que nous utilisions la pompe à vélo pour redonner de l'oxygène aux arbres. Les noms de rue étaient rebaptisés par des lieux-dits : la calèche, l'arbre géant, la chapelle. Chacun prenait son vélo et on s'y retrouvait. Et le temps passait à une allure incroyable ! Nous aimions imaginer les jeux ensemble puis les vivre. A côté de ça, je pourrais citer l'un ou l'autre jeu de société que nous avions à la maison ou à l'école et qui nous ont fait vivre d'excellents moments mais souvenirs-là sont bien moins nombreux dans ma mémoire.

Ce fut un exercice agréable que de me poser cette question et de me retrouver quelques instants dans des souvenirs que j'avais oublié. Et vous, si je vous la posais cette question, que répondriez-vous : **Quand vous étiez enfant, à quel jeu jouiez-vous ?**

Lisez aussi dans la newsletter d'octobre 2020 « CONSTRUIRE UN GRAND JEU », les articles « *Qu'est-ce qu'un grand jeu ?* » et « *Pourquoi faire des grands jeux ?* » rédigés par Mathilde ROYEN, Mandy HUREL et Nicolas DELVAUX, formateurs du CJLG, par Mélusine FUKS et David WALD, formateurs de FARCE, avec la complicité de Paula FUKS et par Jean-Pierre CHAPELLE, Danielle DASCOTTE et Anne-Florence MOULIN, formateurs de la Teignouse.

L'enfant déborde d'imagination

L'enfant déborde d'imagination, que ce soit dans le jeu qu'il invente à partir de rien, dans les solutions qu'il trouve pour résoudre un problème, dans une histoire qu'il raconte, dans la définition d'un concept / d'une idée / d'un objet, etc. C'est ça manière de nous faire part de sa compréhension du monde.

Baden-Powell a écrit en 1944¹ « *Les garçons sont capables de voir l'aventure dans une flaque d'eau sale tout à fait ordinaire, et si le chef est un homme enfant, il doit être capable de la voir aussi* ». Effectivement, en prenant le temps d'observer l'enfant dans son temps libre, il est épatant de voir à quel point tout objet du quotidien ou de l'environnement devient l'élément clé d'une nouvelle aventure pour l'enfant...

Le banc en bois qui devient l'établi à outils du travailleur...

La casserole qui devient la marmite cuisant sur le feu pour la potion magique...

La palette qui devient le pont levé du château tout en haut d'une montagne...

Le balai qui se transforme en micro pour un spectacle humoristique...

Le masque anti-bruit posé sur les oreilles de l'enfant et la cuillère en bois retenue en équilibre entre l'oreille et le masque formant ainsi le casque audio d'un pilote d'hélicoptère...

Voilà donc un super-pouvoir de l'enfant : détourner un objet, un jeu, un espace, de sa fonction initiale, et ce, avec une facilité déconcertante et sans avoir besoin du jeu dernier cri ! Seul ou accompagné, le point de départ du jeu de l'enfant est trouvé ! Le jeu devient alors le moyen de développer la fonction symbolique.

Comment soutenir l'enfant pour jouer avec deux fois rien ?

Tout simplement en se mettant à la place de l'enfant, à la même hauteur que lui et regarder l'environnement et le matériel qui se présente sous mes yeux. Je vois des bancs, des chaises et du tissu dans la réserve...

... comment les assembler pour créer une scène du théâtre ?

... comment les agencer pour créer un labyrinthe regorgeant de surprises ?

... comment les aménager pour créer une table de billard pour les plus grands et/ou la rendre accessible aux plus jeunes ?

... où les ranger pour avoir la place de construire une fusée ?

¹ *Aids to Scoutmastership, World Brotherhood Edition, 1944*

Une bonne idée à partager... (extrait de « Recrée ta cour ! », p.39)

Pour stimuler l'exploration, la découverte, l'observation, la manipulation, l'école peut non seulement fournir des espaces et du temps (récréations, leçons en extérieur...) mais également des supports : sable, verdure, bois, potager... et pourquoi pas aussi des objets du quotidien, de préférence de récup' : tissus, téléphones, tuyaux, cordes, casseroles, caisses... Moins le matériel aura une valeur ludique explicite, plus les enfants iront puiser dans leur imagination pour lui trouver une utilisation. Les écoles ayant mis en place le projet des « Récrés Jeu t'aime » proposé par Yapaka de la Fédération Wallonie-Bruxelles observent des impacts positifs, tant pour les enfants que pour les adultes, d'une telle mise à disposition de matériel : augmentation de la créativité, du jeu, de la mixité, coopération, baisse de l'ennui... Dans un environnement stimulant et invitant à la découverte, à l'exploration, les enfants imagineront une infinité d'activités : cabanes, tunnels de sable pour fourmis, voyages à bord de vaisseaux faits en vieilles caisses...

Pour plus d'infos sur les « récrés Jeu t'aime » :

<https://www.yapaka.be/page/les-recres-jeu-taime>

L'enfant prend plaisir et grandit dans le jeu qu'il construit

L'enfant est acteur de son développement, il est le mieux placé pour savoir ce qui est bon pour lui. Lorsque des enfants jouent ensemble, ils parviennent à décider à quel jeu ils vont jouer, à assembler le matériel nécessaire comme lieu de base du jeu, à gérer une tension, ils inventent un scénario de jeu... Chacun des enfants prend une place qu'il apprécie dans le jeu, même si leur place ou leur rôle évolue en cours d'action. Et souvent, en cas d'incompréhension, ils parviennent à trouver une solution sans l'intervention de l'adulte. Ce qui compte c'est qu'ils vivent un jeu, un projet qu'ils ont imaginé de A à Z, qu'ils ont commencé à un moment et qu'ils poursuivront peut-être le jour d'après et le jour encore d'après. Le plaisir se lit sur leur visage, sur leur capacité d'absorption de l'enfant dans le jeu (ils ne remarquent pas qu'il pleuvine, que Papa est arrivé pour rentrer à la maison, ...). Parfois, les enfants tournent en rond et ne parviennent pas à trouver un objectif commun. L'adulte peut alors jouer le rôle d'accompagnateur pour les aider à trouver cet objectif commun. Qu'ont-ils envie de faire, de construire, dans quel monde ont-ils envie de se retrouver ? Avec qui ont-ils envie de jouer ou veulent-ils rester seul ? De quoi ont-ils besoin pour se retrouver dans ce monde imaginé ou pour devenir le personnage dont ils vous ont parlé ?

Comment soutenir l'enfant pour jouer avec deux fois rien ?

Réunir les enfants qui le souhaitent et les accompagner pour se mettre en projet : de quoi ont-ils envie ? de quoi ont-ils besoin pour y arriver ? Comment les aider à décider de leur jeu s'ils demandent l'aide de l'adulte ? Cela implique de se mettre au service des enfants et de faciliter, synthétiser leurs réflexions.

Le livret VI du référentiel « **Accueillir les enfants de 3 à 12 ans : viser la qualité** » met le focus sur l'importance de la participation des enfants aux faits et événements qui les concernent, que ce soient les activités, les projets, le fait d'être expert de sa propre vie. Le rôle de l'adulte dans ce cadre-là est essentiel : il fixe le cadre dans lequel l'enfant aura l'occasion d'exprimer ses émotions, sa personnalité et ses projets. Il accompagne l'enfant dans les choix et décisions qu'il prend. Pour l'y aider, les différentes étapes d'un projet y sont explicitées (p. 49-52) :

- Faire émerger le projet
- Décider
- Planifier
- Réaliser
- Evaluer
- Fêter

« Animer un groupe par le projet, c'est certes une méthode de gestion. C'est une technique, un mode d'organisation du groupe qui répond à beaucoup d'objectifs et de défis. Mais c'est surtout un parti pris, une éthique de gestion du groupe d'enfants. Une éthique qui repose sur la conviction profonde que les enfants sont capables de grandes choses, que c'est par la participation que se fondent les compétences et attitudes qui construisent les citoyens démocrates et solidaires. Qu'à travers l'action collective, on peut aider les jeunes à développer leur confiance en eux, leur offrir l'occasion de découvrir leurs capacités, leur sens du collectif et de la solidarité. C'est au fond un choix politique et citoyen ? » - Extrait livret VI du référentiel « Accueillir les enfants de 3 à 12 ans : viser la qualité », p. 53

Deux balises issues du référentiel Accueillir les enfants de 3 à 12 ans : viser la qualité à avoir en tête pour que les enfants jouent avec deux fois rien...

- Pour rappel, nous sommes dans le cadre de **l'accueil temps libre de l'enfant, l'occasion pour l'enfant de souffler dans sa journée, de se détendre, de s'amuser, de mobiliser les ressources** qu'il n'a peut-être pas encore utilisées dans sa journée, de ne rien faire... En aucun cas il ne sera question d'avoir des attentes spécifiques ou de viser un résultat pour les enfants.

Dans le livret III du référentiel « *Accueillir les enfants de 3 à 12 ans, viser la qualité* », différentes caractéristiques sont pointées pour approcher la notion de temps libre (p.23) :

- Pour les enfants, le fait d'être en activité est très important : ce sont des moments où les enfants ont la possibilité de jouer, de s'amuser, d'explorer, etc. chacun pour soi ou à plusieurs. Le fait qu'ils interagissent, qu'ils découvrent, qu'ils exercent des actions sur leur environnement est plus important que ce qu'ils apprennent.
- La prise d'initiatives, même dans un cadre organisé, est recommandée : les enfants ont voix au chapitre et effectuent des propositions d'activités. A vrai dire, la prise d'initiatives n'est possible que si les enfants choisissent eux-mêmes ce qu'ils font et avec qui, s'ils prennent eux-mêmes la responsabilité de l'activité. Cette prise d'initiative est favorisée par l'organisation en petits groupes informels et spontanés. Jouer, s'amuser avec ses copains occupe une place importante et constitue un élément indispensable dans le développement social de l'enfant. Ce sont les relations qui l'emportent : les enfants apprennent un certain nombre d'éléments qui sont importants pour le développement de leur personnalité (vision sociale, concertation, aptitudes sociales, ...). Les enfants se construisent aussi au travers des relations à autrui.

- Pour jouer ensemble ou se mettre en projet, l'enfant a besoin de se sentir bien dans le groupe dans lequel il évolue.

Selon Vayer et Roncin, **trois sentiments sont indispensables à l'enfant pour bien vivre au sein d'un groupe** :

- *Le sentiment de sécurité ;*
- *Le sentiment de reconnaissance ou d'être concerné ;*
- *Le sentiment de vivre son autonomie.*

Un certain nombre de conditions (pas toutes nécessaires) permettent de rencontrer chacun de ces sentiments. Selon Vayer et Roncin, chercheurs à l'Université de Rennes, dans un climat de groupe où l'enfant peut vivre les trois sentiments, et si l'enfant n'est pas sous l'emprise de réactions antérieures ou étrangères à la situation présente, il s'engage spontanément dans l'activité. Mais il suffit qu'un des sentiments soit absent pour que l'enfant manifeste des réactions de refus ou d'opposition.

Pour aller plus loin : voir **le livret IV du référentiel « Accueillir les enfants de 3 à 12 ans, viser la qualité »**, p. 17 – 23.

Pour aller plus loin

- Je conseille vivement à toute équipe de se procurer le livre de Philippe Brasseur « 1001 jeux de créativité avec les objets » (92 pages), Philippe Brasseur, éd. Casterman, 2009. L'auteur invite les enfants et les adultes à donner vie aux objets du quotidien au travers de tas de jeux créatifs... Fous rires garantis pour petits et grands !
Le livre est épuisé.

Le logiciel « SAMARCANDE » (https://www.samarcande-bibliotheques.be/savoir_plus.php) vous permet d'emprunter les livres de votre choix partout en FWB.

Pour trouver l'endroit le plus proche de chez vous et emprunter cet ouvrage :

https://www.samarcande-bibliotheques.be/notice.php?q=fulltext%3A%281001%20jeux%20de%20creativite%20avec%20les%20objets%29&sort_define=&sort_order=&rows=&start=3

- « Et si on jouait à rien ? » dans les institutions de la petite enfance subventionnées par la Ville de Genève (37 pages), coordination par Isabelle KOVACS, éd. Les cahiers pédagogiques du SDPE, Genève, 2012.

Pour télécharger l'ouvrage : <https://maisondelacreativite.ch/app/uploads/2019/05/Cahiers-SDPE-Jouer-a-rien.pdf>

- « Accueillir les enfants de 3 à 12 ans : viser la qualité », sous la coordination de P. Camus et L. Marchal, Bruxelles, éd. ONE, 2007.

Pour télécharger le référentiel :

- ✓ **Référentiel complet** (476 pages) :
https://www.one.be/fileadmin/user_upload/siteone/PRO/Brochures/Referentiel_psychopedagogique_ONE_3-12.pdf
- ✓ **Livret I : Introduction** (44 pages) :
https://www.one.be/fileadmin/user_upload/siteone/PRO/ATL/livret_I_-_introduction.pdf
- ✓ **Livret II : Accueillir les enfants et leur famille** (56 pages) :
https://www.one.be/fileadmin/user_upload/siteone/PRO/ATL/livret_II_rencontre_des_familles.pdf
- ✓ **Livret III : Donner aux enfants une place active** (88 pages) :
https://www.one.be/fileadmin/user_upload/siteone/PRO/ATL/livret_III_donner_une_place_active.pdf
- ✓ **Livret IV : Vivre ensemble** (76 pages) :
https://www.one.be/fileadmin/user_upload/siteone/PRO/ATL/livret_IV_-_vivre_ensemble.pdf
- ✓ **Livret V : Créer des liens** (92 pages) :
https://www.one.be/fileadmin/user_upload/siteone/PRO/ATL/livret_V_creeer_des_liens.pdf
- ✓ **Livret VI : Promouvoir la participation des enfants aux faits et événements qui les concernent** (56 pages) :
https://www.one.be/fileadmin/user_upload/siteone/PRO/ATL/livret_VI_promouvoir_la_participation.pdf
- ✓ **Livret VII : Viser la professionnalisation de l'accueil des enfants de trois à douze ans** (64 pages) :
https://www.one.be/fileadmin/user_upload/siteone/PRO/ATL/livret_VII_rencontre_des_professionnels.pdf

- « Vitamine verte 0-6, la nature s'invite dans les espaces extérieurs des milieux d'accueil 0-6 ans », Bruxelles, éd. Goodplanet Belgium, 2016.
Pour télécharger la brochure : <https://www.goodplanet.be/docs/edu/AB-Vitamine-Vert-LR.pdf>

- « Recrée ta cour ! Des espaces scolaires extérieurs à penser, aménager et vivre collectivement », Bruxelles, éd. Goodplanet Belgium, 2018.
Pour télécharger la brochure : https://www.goodplanet.be/docs/edu/Recree-ta-cour_web.pdf

- « Jouer avec trois fois rien - Réflexion autour de la richesse du jeu avec du matériel informel. », Fascicule II du FRAJE, Marie MASSON, Bruxelles, éd. FRAJE, 2013.
Pour commander l'ouvrage auprès du FRAJE : <https://www.fraje.be/fascicule-ii-jouer-avec-3-fois-rien/>