

CHAPITRE 1

LE JEU

«Le jeu c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, c'est sa vie.» Pauline Kergomard

En effet, nous allons le voir, le jeu est une activité sérieuse, occupant une place centrale dans la journée et ceci, quel que soit son âge. Le jeu, souvent sous la forme d'activité spontanée et amusante, contribue au développement affectif, sensori-moteur, cognitif, moral, intellectuel et social de l'enfant.

Rappelons, avant tout que le jeu est un phénomène universel et que c'est un droit des enfants. Toute la découverte du monde qui entoure le bébé sera propice aux jeux. Il va s'approprier son environnement et faire ses premières acquisitions grâce au jeu. C'est aussi par le jeu, que l'enfant entre en communication avec les personnes qui l'entourent.

1. CE QUE REPRÉSENTE LE JEU POUR L'ENFANT

Le jeu est à la fois expérimentation, découverte de l'univers, apprentissages.

- Le jeu est éducatif : Il permet de développer des compétences dont l'enfant aura besoin dans ses apprentissages futurs (lecture, écriture, mathématiques).
- Le jeu est social : Il permet de se socialiser avec d'autres enfants du même âge (les pairs), d'apprendre à communiquer, négocier avec les autres.
- Le jeu est cognitif : Il permet aux enfants d'apprendre, à imaginer, à résoudre des problèmes, à mémoriser, à conceptualiser.
- Le jeu est thérapeutique : Il permet aux enfants de s'exprimer sur des traumatismes, des conflits, des troubles ou des situations générant du stress.

2. LE JEU POUR LES PÉDAGOGUES

De nombreux spécialistes ont réfléchi, travaillé et écrit sur le jeu de l'enfant. Nous en citons ici quelques-uns. Mais, la liste n'est pas exhaustive.

1 MARIA MONTESSORI (1870 -1952) MÉDECIN ET PÉDAGOGUE ITALIENNE

Elle avance le terme de périodes sensibles pendant lesquelles l'enfant se construit par stades. Tous les enfants présentent les mêmes périodes sensibles, mais pas forcément au même âge, ni avec la même intensité. Ainsi, elle identifie la période sensible au mouvement et la coordination des mouvements (de 18 mois à 4 ans), la période sensible au langage (de 2 mois à 6 ans), la période sensible à l'ordre (de 2 à 6 ans), entre autres.

Elle crée du matériel pédagogique, destiné en premier lieu à des enfants handicapés dont elle s'occupe au sein de son établissement. Ce matériel sera largement utilisé par la suite, et repris par de nombreux professionnels (secteur scolaire ou social) qui s'en inspirent encore aujourd'hui.

2 JEAN PIAGET (1896-1980) PSYCHOLOGUE, BIOLOGISTE, LOGICIEEN, SUISSE

Pour lui, le jeu est un moyen de s'informer sur les objets, les événements. C'est un moyen pour l'enfant d'élargir ses connaissances, mais aussi ses savoir-faire. Piaget décrit trois périodes correspondant approximativement aux différents styles de jeux.

- la période sensori-motrice (entre la naissance et 2 ans) pendant laquelle l'enfant ne joue que lorsque l'objet est présent. Ainsi il joue avec son corps (le corps étant l'objet présent), ou il joue avec un hochet.
- la période représentative, ou pensée symbolique (entre 2 et 6 ans) durant laquelle l'objet est devenu «permanent» (dans son esprit) et donc l'enfant n'a plus besoin de lui pour jouer. Il peut imaginer l'objet. L'enfant joue à «faire semblant».
- la période sociale (entre 7 et 11 ans) qui se caractérise par les jeux à règles, c'est la période où l'enfant est friand de jeu de société par exemple.

3 DONALD WINNICOTT (1896-1971) MÉDECIN, PSYCHIATRE, PSYCHANALYSTE, BRITANNIQUE

Pour lui, le jeu naît de l'écart entre le plaisir, quand la mère (ou la figure d'attachement) est présente et répond aux besoins de l'enfant ; et le déplaisir, en l'absence de la mère et donc l'absence de réponse aux besoins. . Dans cet espace, qu'il nomme espace transitionnel, va apparaître l'objet transitionnel (le doudou).

3. QUEL JEU POUR QUEL ENFANT ?

Le jeu, dès les premières semaines de l'enfant, est une formidable occasion de se découvrir lui-même et de découvrir son environnement. Découvrir et jouer avec sa main, son pied, puis les objets qu'on lui met à sa disposition fait partie de son activité principale.

L'enfant n'a pas conscience qu'il joue. A ce moment-là, le jeu est individuel.

Jusqu'à 2 ans, le jeu est généralement social car il est caractérisé par des interactions avec l'entourage proche : parents, famille, accompagnants éducatifs, pairs. Même entouré d'autres jeunes de son âge (en EJE par exemple), l'enfant joue seul jusqu'à 2 voir à 3 ans.

Ou bien, il joue à coté, ce qui ne signifie pas avec.

Au fur et à mesure que ses aptitudes cognitives se développent, il commence à jouer en collaboration avec les autres. Il imagine, crée avec les autres. Les jeux moteurs participent également à la socialisation.

TRAVAIL EN AUTONOMIE :

1 Le jeu symbolique : Le jeu symbolique est le jeu de « faire semblant », celui qui commencent par « on dirait que ».

Les premiers jeux symboliques apparaissent entre 18 mois et 2 ans. C'est le signal que l'enfant dispose d'images mentales issues de son vécu. En effet, les jeux symboliques permettent aux enfants :

- d'utiliser leur imagination
- d'améliorer leur capacité à contrôler leurs gestes et leurs émotions
- de renforcer leurs habiletés sociales
- de mettre en pratique leurs apprentissages.

Le jeu d'imitation s'appuie sur la reproduction différée de scénarios de la vie courante. Certes, l'enfant imite beaucoup l'adulte, mais il imite également ses pairs. Ces jeux favorisent l'échange, la coopération.

À quoi sert la fonction symbolique ?

La fonction symbolique permet d'utiliser des symboles, des signes pour évoquer des choses absentes. Cela apprend à l'enfant à ne plus vivre systématiquement dans l'immédiateté. Ainsi, Le réel est transformé par des symboles, des images, du langage.

L'enfant est alors en capacité d'attendre parce qu'il peut :

- se représenter ce qui va arriver
- prévoir que quelque chose peut arriver
- anticiper ses actes
- planifier ses actions
- imaginer la suite d'une histoire
- contrôler sa frustration

Pour susciter les jeux symboliques, l'espace doit être réfléchi et aménagé. Ainsi, on créera des coins (dînette, déguisement, jeux de voitures, etc.) qui permettront à l'enfant de se mettre en scène. D'ailleurs, cela peut ne pas être dans un coin de la pièce.

On parle plus volontiers de zones de jeux avec une spécificité. Le professionnel veillera à rendre ces zones accueillantes avec du matériel et des accessoires agréablement disposés ainsi que des jeux en bon état. On peut aussi imaginer plusieurs zones de dînette/cuisine, si les lieux sont beaucoup investis et fréquentés.

Le jeu symbolique fait partie du jeu libre.

2 LE JEU LIBRE

C'est un moment où le professionnel petite enfance propose plutôt à l'enfant des espaces de jeux, plutôt qu'une activité bien précise. On privilégie ici l'autonomie, le rythme et l'envie de l'enfant plutôt qu'un résultat.

Le professionnel petite enfance aura donc pour mission de réfléchir à l'aménagement de l'espace (pourquoi ? comment ?) pour que l'enfant puisse explorer et jouer en toute sécurité (physique et affective). Il devra concevoir un espace sécurisé et sécurisant puis pendant le jeu de l'enfant, également être garant de la sécurité des enfants, par sa présence, sa disponibilité, sa bienveillance, son observation, son écoute, sa non-intervention systématique ; Discrétion et vigilance qui vont permettre à l'enfant de vivre ses expériences et de s'épanouir dans un environnement pensé à cet effet.

On conseille de disposer des jouets en doublons pour éviter (si tant soit peu) les disputes. En effet, les recherches ont montré que lorsqu'il y a plusieurs jeux semblables, les conflits diminuent fortement, la durée de jeu et les interactions positives augmentent. Il est certes important d'avoir assez de matériel, mais l'inverse est vrai également. Inutile de proposer trop de jeux à l'enfant !

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, le jeu libre n'est donc pas de tout repos pour l'adulte qui fait ce choix. Puisque nous l'avons vu, il ne suffit pas de s'asseoir dans un coin de la salle de jeu ...

3 L'ACTIVITÉ DIRIGÉE

Les activités dirigées sont des activités prévues et organisées par l'adulte. Même imposées, il est préférable qu'elles correspondent aux besoins et envies des enfants en fonction de leur âge et de leurs compétences. Cette fois encore, c'est l'adulte qui aménage l'espace et prévoit le matériel en amont. Il va, dans ce cas prendre en charge le jeu, le coordonner et le diriger. Souvent un résultat est recherché (une peinture, parcours moteur). En ce sens, le jeu est une activité pré scolaire ou scolaire avec des attendus bien spécifiques.

4 LA PLACE DE L'ADULTE

On l'a vu, le positionnement de l'adulte dans le jeu de l'enfant est important. Il peut inciter ou inhiber l'enfant.

Bien sûr, l'adulte peut « jouer » lui aussi et prendre du plaisir. Mais, il ne jouera pas comme l'enfant. Il devra rester parfois en retrait, c'est-à-dire être dans l'accompagnement sans être intrusif. Il peut participer au jeu s'il est convié par l'enfant mais ne va pas prendre d'initiative pour orienter le jeu ou faire à la place de l'enfant ou encore forcer l'enfant à jouer.

Il conserve une attitude bienveillante pour encourager, laisser le temps à l'enfant de faire. Résoudre un puzzle par exemple (encaster une pièce) est tellement facile et simple pour l'adulte. Mais, gardons en tête que cela nécessite temps, expérimentation, compréhension de la part de l'enfant. Il est essentiel donc de respecter le temps de l'enfant, qui n'est pas celui de l'adulte.

L'adulte a un rôle important d'observation pour proposer des jeux en fonction de l'âge mais aussi des besoins de l'enfant.

Il aura également pour mission l'entretien des jeux (pour garantir à l'enfant des jeux appropriés et en bon état de fonctionnement) ainsi que le rangement (qu'il peut partager avec l'enfant).

Enfin, dans la plupart des cas, il fera un retour de l'activité menée ou encadrée. Ce sont les transmissions. Elles pourront être en direction de supérieur hiérarchique, d'une équipe, de collègues ou de parents.

5 CLASSIFICATION DES JEUX

On peut en classer les jeux selon leurs formes, leurs tailles ou encore l'âge auxquels ils correspondent. Dans les bibliothèques ou certains EAJE, on retient la classification ESAR.

6 ESAR

Cette classification est connue surtout des ludothécaires. Elle date de la fin du XX^e siècle et vient du Québec. Ses auteurs sont 3 psychopédagogues et un bibliothécaire. ESAR s'adresse à différents professionnels de l'éducation et de l'animation mais pas tellement aux parents qui ont des critères personnels et intuitifs.

Son nom -ESAR- est un acronyme :

- E pour exercice,
- S pour symbolique,
- A pour assemblage,
- R pour règles, précédé de «système», mot qui désigne un ensemble structuré.

Cette méthode permet de gérer une collection de jeux et de jouets, en catégorisant des objets par un code de référence garant d'une logique de classement et de cohérence.

La classification ESAR s'appuie sur les stades de développement établis par le psychologue

Jean Piaget (voir plus haut). Elle comporte 4 catégories de jeux et une trentaine de sous-catégories.

- Les jeux d'exercice sont des jeux sensoriels et moteurs.. La plupart des jouets des deux premières années en font partie car pendant le stade de l'intelligence sensorimotrice, les conduites exploratoires sont nombreuses.
- Les jeux symboliques qui permettant de faire semblant, d'imiter les objets et les autres. Ce sont ceux qui apparaissent à la fin de la seconde année, pendant le stade de l'intelligence représentative, et durent longtemps.
- Les jeux d'assemblage qui consistent à réunir, à combiner, à agencer, à monter plusieurs éléments pour former un tout, en vue d'atteindre un but précis » s'adressent à tous les âges, dès un an, car leur niveau de difficulté est très large. Ils font appel à différents niveaux d'intelligence des stades sensori-moteur, représentatif et logique.
- Les jeux de règles « qui comportent un code précis à respecter et des règles acceptées par les joueurs » correspondent au stade de l'intelligence logique. Piaget les situait vers 6 ans. Mais, de nos jours, il existe des jeux de règles simples qui plaisent aussi aux enfants de 2 à 6 ans.
- COL

En 1989, Odile Perino a été la première à utiliser la grille d'analyse ESAR dans une ludothèque française qu'elle a créée et dirigée, à Lyon. Elle a élaboré une version simplifiée, publiée en 2002 sous le nom de COL. COL est l'acronyme de Classement des Objets Ludiques. Ce classement est focalisé sur les catégories de jeux d'exercice, symboliques, d'assemblage et de règles.

Ainsi, par exemple, une toupie est répertoriée E sen-man, soit E pour « exercice », puis sen pour « sensoriel » et man pour « manipulation ». Un domino est répertorié R ass, R pour « règles » et ass pour « association ».

TRAVAIL EN AUTONOMIE : PRÉPARER UNE ACTIVITÉ POUR L'ENFANT :

Vous devez programmer une activité artistique en EAJE.

Indiquez pour l'activité choisie : le nombre d'enfant pour votre activité, les objectifs de l'activité, les préparatifs, les conditions matérielles, les besoins de l'enfant visés au travers l'activité, la posture professionnelle, le déroulement de l'activité.

4. PRÉPARER UNE ACTIVITÉ POUR L'ENFANT

1 L'INTÉRÊT D'ÉCRIRE UN PROJET :

Le projet d'animation est un outil qui prévoit la mise en place de différentes. Cet outil permet de décider :

- ce que l'on va faire

- pourquoi on va le faire
- comment on va le faire

Outre le fait de clarifier ses intentions, le fait de passer par l'écrit permet de laisser une trace pour le travailler et l'améliorer et faire ultérieurement une évaluation de l'activité passée.

Le projet a comme point de départ des observations et un constat, où les besoins de l'enfant sont identifiés.

Le projet doit pouvoir s'inscrire dans la continuité des projets existants de la structure : projet éducatif, projet pédagogique, projet d'établissement. Par exemple, on ne programmera pas une activité « création de maracas avec des graines » si le projet éducatif mentionne la volonté de ne pas utiliser de produits alimentaires dans les créations ludiques.

1 LES ÉTAPES DU PROJET D'ANIMATION

Il s'agit de renseigner les 3 étapes suivantes :

- Étape 1 : Réfléchir à son projet
- Étape 2 : Faire sa fiche d'activité
- Étape 3 : Evaluer son travail

Étape 1 : Réfléchir à son projet (observations et constats)

- Pourquoi ce projet ?
- En quoi va-t-il consister ? Quelles sont les techniques utilisées ?
- Quels sont les enfants concernés (nombre, âge, etc)
- Qui sont les animateurs concernés
- Préparation (lieu, date, durée)

Étape 2 : Faire sa fiche d'activité

- Nom de l'activité
- Type de l'activité
- But de l'activité (finalités de l'action)
- Objectifs de l'activité (pour l'enfant)

Puis l'activité se déroule.

Étape 3 : Évaluer son travail

- Les difficultés rencontrées
- Les améliorations à envisager (évolution possible)
- Les points positifs

5. L'ENFANT ET LES ÉCRANS

Regarder la télévision (dessins animés ou émissions dites pour les jeunes enfants) ne peut pas être considéré comme une activité pédagogique. En aucun cas, elle n'a un rôle éducatif.

De nombreuses études scientifiques ont démontré que l'exposition excessive des jeunes enfants à la télévision a des effets négatifs sur le développement et le comportement sur plusieurs années. C'est entre la naissance et l'âge de 5 ans que le cerveau, organise un réseau complexe, essentiel pour le processus intellectuel. Or, regarder l'écran est une «activité intellectuelle passive». Tout écran est un frein à la créativité de l'enfant.

Les spécialistes déconseillent tout écran avant l'âge de 2 ans. Les DVD commercialisés à destination des enfants de moins de 3 ans sont néfastes bien que les fabricants prétendent le contraire ...

Selon le psychiatre Serge Tisseron, on peut appliquer la règle des « 3, 6, 9, 12 » :

- Ne jamais mettre un enfant de moins de 3 ans devant un écran.
- À partir de 6 ans, l'enfant peut regarder la télévision ou jouer avec une console environ 1 heure par jour.
- À partir de 9 ans, l'enfant peut commencer à surfer sur Internet mais sous la surveillance d'un adulte.
- Enfin, à 12 ans, l'enfant peut accéder seul à Internet mais les parents doivent toujours établir un dialogue avec lui sur ses pratiques sur le web.

Et pourtant, on reconnaît un pouvoir attractif de l'écran : images et couleurs attirantes, sons étonnants, musiques entraînantes. C'est pourquoi les limites de temps et de programme doivent être fixées et tenues par l'adulte, garant du développement harmonieux de l'enfant. L'accoutumance est facile. La télévision n'est ni un meuble allumé en permanence, ni un compagnon de jeu pour l'enfant livré à lui-même.

Enfin, une distance correcte entre l'enfant et l'écran de télévision est à respecter pour ne pas avoir de répercussion négative sur la vision.

TRAVAIL EN AUTONOMIE :

Rechercher le travail pour apprivoiser les écrans pour les «3-6-9-12 ans » proposé par le psychiatre Serge Tisseron

6. LA GESTION D'UN GROUPE

Comme nous l'avons vu précédemment, le jeu de l'enfant est d'abord individuel. L'enfant joue en présence de ses pairs ou de l'adulte mais pas de suite en interaction. Puis, les jeux d'imitation apparaissent (imitation de l'adulte puis imitation entre pairs). Dans cette période l'enfant commence à mettre en scène des situations qui sont très vite reprises par les autres. Un « leader » peut faire son apparition. Même si les tensions entre enfant arrivent à tout âge, on remarque que l'âge vers lequel ces conflits sont fréquents se situe autour de 18 mois-24 mois. L'enfant a besoin d'agir sur son environnement pour l'appréhender. Or, ses pairs font partie de son environnement. Il va donc agir sur les autres pour voir et comprendre. Et ses pairs vont également agir sur lui. Ces interactions permettent la socialisation. Plusieurs outils seront à la disposition du professionnel petite enfance pour gérer (ou anticiper) les situations de conflits et d'agressivité dans le groupe :

Observer

Pour éviter les conflits entre enfants, l'observation se révèle un outil essentiel. Et le positionnement spatial du professionnel de la petite enfance est capital. Il faudra se placer de manière à voir les différents coins de la pièce sans toutefois gêner le groupe dans ses jeux.

Être disponible

Il s'agit là d'être attentif. Et ce sera particulièrement vrai dans le jeu libre, pendant lequel l'adulte intervient relativement peu. Comme vu dans Besoins et facteurs de développement, la sécurité affective sera le terreau nécessaire pour que chacun puisse jouer et s'épanouir en toute quiétude. La disponibilité est aussi l'intérêt que l'on portera à chacun, chaque individualité dans un groupe. Certes, l'enfant a besoin d'appartenance au groupe mais aussi de respect de sa singularité. Car le besoin d'appartenance à un groupe et le besoin d'être reconnu dans son individualité propre permettent le développement d'une bonne estime de soi.

Intervenir ou pas

Il conviendra de ne pas intervenir systématiquement dès qu'un différend oppose les enfants. Favoriser l'autonomie c'est aussi permettre à l'enfant d'exprimer sa volonté. Bien sûr l'adulte est là pour rappeler sans cesse que l'on n'utilise pas la violence (taper, mordre, griffer, etc.) pour s'exprimer. Puisque les enfants agissent beaucoup par mimétisme, l'accueillant veillera à adopter lui-même, un comportement adapté. On attend de lui bienveillance, patience, disponibilité et écoute. Ne pas oublier que le langage non verbal est souvent plus important que le langage verbal. Attention aux grimaces ou gestes brusques. Ne pas oublier que le cerveau ne comprend pas les consignes négatives. Dans

« ne tire pas les cheveux », l'enfant va retenir « tire les cheveux » ...

Il conviendra plutôt de dire les émotions de l'enfant. Il s'agit de verbaliser ce que l'enfant vit pour l'aider à apprivoiser ses propres émotions et les accepter. Parfois, le fait de décrire une situation, permet de désamorcer un conflit. Sans pour autant nier la dispute (le fatal « c'est pas grave ! »), et lorsque la situation se résout difficilement par les protagonistes entre eux, recentrer l'attention de l'enfant, non plus sur le jeu convoité mais sur un autre ou une activité différente, lui permet de passer à autre chose. Enfin, il faut parler à hauteur de l'enfant, donc placer son visage face au sien.

S'organiser

De même, il faudra savoir planifier des temps de jeux libres alternant avec des activités plus cadrées. Ne pas oublier de proposer des jeux en extérieur tous les jours, en adaptant l'habillement à la météo. Il est important de préparer sa journée et la structurer en fonction des connaissances sur le développement de l'enfant et de l'observation du groupe. Ainsi les activités proposées ont des chances d'être investies par le groupe.

Gérer son temps

Il est important de savoir estimer quand il est temps de changer d'activité, grâce à l'observation. Tout comme, il est indispensable de prévoir un temps de rangement. Il faut également savoir rebondir et moduler le planning pour l'adapter au mieux au groupe présent.

Se questionner

Le questionnement et l'évaluation de sa pratique sont aussi des outils pour gérer la tension dans le groupe. Ainsi, on se demandera si :

- Les consignes sont-elles claires et adaptées au groupe d'âge ?
- Les interdits (ou conséquences au non-respect des consignes) sont-ils également bien formulés
- L'aménagement convient-il aux activités proposées ?
- Les jeux, jouets, matériels proposés sont-ils en quantité suffisante ?
- Les activités ou jeux proposés répondent-ils aux capacités et aux besoins des enfants ?
- Faut-il prévoir une activité plus dirigée à ce moment-là ?

Rechercher ce qu'Anne Marie Fontaine dit à propos de l'observation des enfants et de la position « phare ».