

# LES DIFFÉRENTES ATTITUDES PÉDAGOGIQUES DU RÉFÉRENT D'ESPACE DE JEU

## Être partenaire du jeu avec l'enfant :

### LAISSER JOUER

C'est reconnaître que le sens du jeu nous est extérieur, que les joueurs ne peuvent pas et ne veulent pas tout faire connaître, tout partager.

**Les enfants décident du jeu et des règles du jeu auquel ils veulent jouer.**

**L'animateur est en retrait et permet ainsi aux enfants de jouer ou d'inventer leur jeu.** Il observe, écoute, comprend... Cette situation permet d'étudier les comportements des enfants. Il a un rôle de médiation.

L'animateur n'a pas de rôle déterminé vu qu'il ne propose ni ne s'impose auprès des joueurs. Cependant il est recommandé qu'il assure une certaine présence en cas de conflits ou de mise à l'écart de certains joueurs.

### DONNER À JOUER

C'est mettre à la disposition des joueurs une vie relationnelle et un cadre matériel qui suscite l'activité ludique.

**L'animateur enrichit le milieu afin de susciter la curiosité, l'imagination des enfants.**

Aménagement d'une salle, d'un coin jeux... Mise à disposition de matériel, jouets, jeux, matériaux divers...

Ce n'est pas de la surveillance. L'animateur est actif en suscitant l'activité ludique. Les enfants sont libres de leur choix.

### JOUER AVEC

C'est être partenaire à niveau égal avec les autres joueurs.

L'animateur se propose comme joueur, mais ne s'impose pas.

**L'animateur a pleinement saisi le sens du jeu et peut s'y introduire sans le détourner ou le transformer dans son sens.**

**L'animateur accepte donc les règles. Il n'a pas le rôle de leader.**

En participant, il fait participer (en faisant participer ceux qui n'ont pas leur place...). L'animateur ne programme pas ses interventions à l'avance. Il veille à la sécurité et est garant de la continuité du jeu. Il est toujours conscient de son statut d'adulte.

D'une part l'animateur est considéré par l'enfant comme un bon joueur capable de faire gagner son équipe, et d'autre part l'enfant aime se mesurer à l'animateur pour savoir ce qu'il vaut à côté de lui.

### FAIRE JOUER

C'est décider d'organiser le jeu pour un ou plusieurs joueurs. Les joueurs doivent adhérer volontairement au jeu pour y être acteurs.

**L'animateur organise, fixe les règles.** Il est garant de celles-ci. Il décide, tranche, arbitre.

Il fait débiter le jeu et l'arrêter. **L'animateur ne joue pas**, il veille au bon déroulement du jeu.

Tout se déroule selon un scénario éducatif qu'il a prévu. Inutile de préciser que dans ce cas, l'animateur devra être vigilant sur les règles qu'il propose pour ne pas faire échouer le jeu et pour ne pas mettre les enfants en situation d'échec.

Ces différentes façons de jouer sont aussi importantes les une que les autres, et l'animateur doit être capable d'établir un savant dosage de ces quatre attitudes pédagogiques pour l'enfant. En effet, à certains moments, l'enfant voudra jouer avec l'animateur, alors qu'à d'autres moments, il aura besoin de plus « d'intimité » pour jouer, et dans ce cas, la présence de l'animateur sera indésirable. N'oublions pas que l'enfant n'a pas un animateur toute l'année avec lui pour le faire jouer et que cela ne l'empêche pas pour autant de s'amuser.

### Pour aller plus loin...

- Le **BPJEPS LTP** permet de faire vivre des projets d'animation autour du jeu.
- Dans les approfondissements de certaines **formations BAF**, le jeu peut occuper une place prépondérante.
- Il existe des modules de formation continue autour du jeu notamment auprès du **CNFPT**, des formations adaptées et sur site peuvent être proposées par **des mouvements d'éducation populaire** (cf. cahiers du PEDT sur l'emploi et la formation)
- Des partenaires locaux notamment les **médiathèques** et les **ludothèques** peuvent permettre un renouvellement des fonds.
- La **bibliothèque de prêt départementale** dispose de fonds originaux et méconnus (tapis lectures, livres à rabats, à firettes, kamishibai, pop-up, livres à énigme, ...)

Création : Bleu-Nacré.com - 06 80 83 68 11

# LES CAHIERS du Projet Educatif Territorial



Direction Départementale  
de la Cohésion Sociale

## LE JEU ET L'ENFANT : de l'activité dirigée au jeu libre

Certains enfants fréquentent les lieux d'accueil collectifs plus de dix heures par jour. Sollicité en permanence par diverses équipes éducatives, l'enfant doit pouvoir, s'il le souhaite, se sentir un peu « comme à la maison » grâce à un accès en autonomie à des espaces récréatifs. Ces espaces permettent de considérer l'enfant dans son rythme et de le laisser libre de se reposer, jouer, lire, imaginer ou ne rien faire, ... afin qu'il puisse retourner dans de bonnes conditions vers les apprentissages.



### L'importance du livre chez l'enfant

La psychiatre Marie Bonnafé a observé que le goût pour la lecture était très précoce chez l'enfant. « Les plus petits sont captivés par la musique des mots et le rythme du récit ». Présenté tôt, le livre devient source d'amusement et de plaisir. Il est perçu comme un moment de bien-être et de partage avec l'adulte. Le goût de la lecture n'est pas inné chez l'enfant. Les premiers mois et les premières années de sa vie, se caractérisent par un goût pour l'exploration et une curiosité insatiables. Les sons, les voix, les couleurs, les odeurs, ... tout les captive. C'est pourquoi il est important de mettre des livres à leur disposition : à la maison, à la bibliothèque, à l'école, au centre de loisirs..., en réhabilitant le jeu avec les récits par un contact ludique avec l'album (livres jeux, livres surdimensionnés, livres énigmes, livres puzzles, pop up...). Les jeux avec l'imaginaire aident l'enfant à grandir, devenir autonome, et se situer parmi les autres.

### L'importance du jeu chez l'enfant

« Le jeu, c'est la vie de l'enfant ! » Selon Jean Epstein, il est évident que le jeu dépasse largement le champ du « ludique ». Souvent considéré comme superficiel, le jeu est en réalité profond, essentiel au développement individuel et social de l'enfant. Très vite, comme les enfants le disent eux-mêmes, « c'est plus du jeu ! ». En effet, une erreur serait de penser qu'imposer un jeu à l'enfant va lui permettre d'apprendre. L'enfant ne joue pas pour apprendre, il apprend « par ce qu'il joue » nous dit Jean Epstein. Tous les jeux sont donc éducatifs, à condition qu'ils soient improvisés par l'enfant, et non imposés par une « norme » : l'âge, par exemple, ne doit en aucun cas être le critère de choix du jouet. L'essentiel étant de s'adapter aux besoins de l'enfant en fonction de son stade de développement, de sa vie, et cela indépendamment de son âge. » L'enfant peut avoir la libre initiative du jeu et de ses règles, le jeu est aussi facteur de développement de confiance en soi et d'autonomie. La création du jeu par les enfants permet également le développement de l'imaginaire.

La mise en place d'espaces récréatifs permet de préserver le rythme et le choix de l'enfant dans un projet partagé, structuré et organisé grâce un lieu pensé et aménagé à cet effet.



**Ce document a été élaboré suite à une journée de sensibilisation autour du jeu et du livre en direction des animateurs référents des espaces de jeu installés notamment sur le temps des TAP dans le cadre de l'appel à projet de la DDCS de la Manche « Les ambassadeurs du jeu » et en collaboration avec l'association Yakajouer et la Médiathèque d'Agneaux.**

# ● QUELQUES PRINCIPES DE FONCTIONNEMENT D'UN ESPACE DE JEU ACCESSIBLE

**DISPONIBILITE AMENAGEMENT**  
Les jeux et livres sont à disposition des enfants dans un espace spécifique aménagé et structuré en fonction de leur âge.

**ACCESSIBILITE**  
Cet espace réservé est accessible par tous les enfants pendant les temps de loisirs voire pendant les temps de récréation.

**REGLES DE FONCTIONNEMENT DE L'ESPACE**  
Une charte de partage des locaux et du matériel est instituée entre les différents acteurs éducatifs.

**REFERENT COMPETENT**  
Un référent qualifié apte à encadrer l'activité d'un regard bienveillant sans interférer dans le temps et l'espace de jeu de l'enfant est identifié par la structure d'accueil.

**REGLES D'UTILISATION DE L'ESPACE**  
L'accès à cet espace de jeux est libre mais soumis à des règles (respect, partage, rangement, ...)

**QUANTITE ET DIVERSITE DES RESSOURCES**  
Les jeux, livres et revues sont en nombre suffisant pour éviter les conflits et laisser du choix aux enfants. Cet espace propose des jeux symboliques, d'imitation, des jeux de construction et d'imagination, des jeux de règle, des livres ou revues dans des proportions équivalentes

## ● QUELQUES CONSEILS POUR AMÉNAGER UN ESPACE DE JEU

**« Un enfant ne joue pas n'importe où et pas avec n'importe quoi ». Les enfants ne jouent bien que s'ils se sentent en sécurité physique et affective. Il faut leur proposer un cadre sécurisant par un aménagement réfléchi permettant d'avoir de bonnes conditions de jeux en situation collective.**

L'ACM est un cadre réglementaire qui offre des modalités d'organisation pour garantir la sécurité physique de l'enfant. L'aménagement d'un espace accueillant et chaleureux, structuré autour d'un projet, pose un cadre sécurisant pour l'enfant. La présence attentive et bienveillante de l'animateur référent de cet espace ludique, participe au sentiment de sécurité affective

### Comment ?

**Il est nécessaire que les espaces de jeu permettent une pédagogie différenciée pour que spontanément les enfants du même âge se retrouvent dans des espaces qui leur conviennent.**

- Le jouet comme le jeu est un médiateur entre l'équipe, les enfants et les familles : l'aménagement de l'espace et les choix d'objets vont faciliter les relations entre enfants.
- Organiser un espace de jeu c'est apporter une catégorisation dans le matériel (alors que les enfants n'en ont pas encore la capacité intellectuelle) pour susciter l'envie et les capacités à jouer.
- Avoir des espaces jeux identifiés et adaptés, c'est permettre une entrée en jeu facile et spontanée.
- Aménager une salle, c'est permettre un accès autonome aux jeux, jouets, et aux livres. De ce fait, il y aura un coin calme avec livres, un coin jeux de sociétés avec des tables pour les activités, un coin jeux de construction et un coin isolé pour des échanges entre parents et personnels de la structure.

## ● QUELQUES CONSEILS POUR AMÉNAGER UN ESPACE LECTURE

**L'adulte doit organiser des moments et des espaces « prétextes » afin d'élargir la liberté de l'enfant. La liberté de :**

- s'installer confortablement
- faire de ce lieu, le sien
- toucher, de manipuler à sa guise
- lire pour soi
- lire aux autres
- ne pas aimer un livre
- ne pas vouloir lire

### Comment ?

- En créant un espace propre à la lecture, agréable et accessible : avec des coussins, tapis, chauffeuses, étagères, casiers, pochettes. En fonction de l'âge, il peut y avoir du mobilier de différentes hauteurs, ainsi le livre ne sera que plus accessible.
- En choisissant des livres en fonction de l'âge et de la maturité de l'enfant.
- En permettant à l'enfant de choisir ses livres pour qu'il puisse mieux se les approprier.
- En lui donnant la liberté de pouvoir raconter, lire aux autres ou pour lui-même.
- En proposant des livres à systèmes différents, des livres-jeux, ou livres-objet amenant l'idée de surprise, d'étonnement : livres à rabats, à tirettes, kamishibai, pop-up, livres à énigme, ...

Parler de plaisir, c'est aussi parler du plaisir pour l'animateur, l'acteur, le médiateur du livre, qui doit choisir parfois, laisser lire, guider, accompagner et surtout être à l'écoute Il doit lui-même se laisser prendre au jeu, exprimer ses émotions.



Les enfants peuvent aussi être associés au choix des jeux avant l'achat, en donnant leurs idées.

## ● QUELQUES ASTUCES POUR FAIRE VIVRE CET ESPACE

- Introduire les jeux et livres au fur et à mesure de l'année, en retirer certains à un moment et en faire réapparaître d'autres pour maintenir l'intérêt et la curiosité.
- Lorsque l'espace est trop réduit pour permettre l'installation de différents « coins » jeux en même temps, l'animateur peut opérer des rotations par période. Les coins jeux d'imitation en particulier seront alors renouvelés régulièrement.
- L'espace de jeux n'est pas un placard à jouets, il est avant tout une structure d'accueil souple, culturelle, éducative et sociale de proximité, ouverte à tous.
- On peut penser de petites mises en scène en amont sur une thématique, histoire de théâtraliser et afin de désacraliser l'objet livre ou de mettre en avant un jeu en particulier.
- Afin de conserver un stock de jeux en bon état, il est préférable de préparer les jeux avant de les mettre à disposition, comme on le fait avec les livres de bibliothèque. Les couvrir de plastique transparent autocollant prolonge leur durée de vie potentielle de façon non négligeable.

- Pour les pièces, il est intéressant de faire figurer l'inventaire complet du jeu dans la boîte et de responsabiliser les enfants. Les joueurs recenseront les pièces après chaque utilisation avant de ranger le jeu (le rangement fait partie de l'activité)
- Un inventaire complet doit être réalisé à fréquence régulière : avant ou après chaque période de vacances scolaires, une fois par trimestre, par semestre ou par an, selon le degré d'utilisation des jeux. Cet inventaire est mis en place avec les utilisateurs, en lien avec l'équipe d'animation, voire les parents. Cela leur permet de voir le matériel mis à disposition de leurs enfants, mais c'est aussi l'opportunité d'une activité familiale. Les jeux préparés, réparés par leurs parents seront d'autant mieux respectés par les enfants. Voilà aussi un temps de rencontre intéressant entre équipe d'animation et familles.

