



## Les activités ludiques

- > Quelles compétences psychosociales les activités ludiques permettent-elles de développer ?
- > Quelles modalités de mise en œuvre sont propices à leur développement ?



Comment ce livret a-t-il été construit ?

**18 TEMPS  
D'ÉCHANGE**

Collectivités  
préfiguratrices

**75  
PARTICIPANTS**

Institutions

Équipes  
d'animation

Associations  
locales

Mouvements  
d'éducation  
populaire

### UN ENGAGEMENT POUR UN ACCUEIL ÉDUCATIF

1. Les enfants de moins de 6 ans
2. Les enfants de 6 à 11 ans
3. Les jeunes de 11 à 14 ans
4. Les jeunes de 14 à 17 ans
5. Les enfants à besoins spécifiques

### UNE NOUVELLE APPROCHE DES ACTIVITÉS ÉDUCATIVES

1. Les activités culturelles et artistiques
2. Les activités scientifiques et techniques
3. Les activités numériques
4. Les activités citoyennes
5. Les activités environnementales
6. Les activités physiques et sportives
7. Les activités ludiques

### UNE AMBITION DE CONTINUITÉ ÉDUCATIVE

1. La continuité éducative et le Plan Mercredi
2. Les conditions de réussite
3. La parentalité
4. La petite enfance
5. La scolarité
6. La jeunesse

Comment mobiliser ce livret ?

**Les activités ludiques peuvent être proposées au sein des projets d'animation des accueils collectifs de mineurs. Elles participent chez l'enfant et le jeune au développement de compétences sociales, cognitives et émotionnelles, comment valoriser leur rôle et favoriser leur développement ?**

Ce document, qui restitue les échanges d'un groupe de travail interprofessionnel, vise à retracer la manière dont ces activités sont appréhendées à l'heure actuelle par les équipes d'animation. Ces propos sont mis en regard avec une approche spécifique au développement des compétences psychosociales proposée par « Terre des hommes » Jeux traditionnels pour la protection des enfants et Comment travailler avec les enfants et leur environnement Manuel de compétences psychosociales ainsi qu'avec d'autres sources d'études sur le sujet.

Que représentent les  
activités ludiques pour les  
équipes d'animation ?

Objectifs - Imagination  
Liberté - Confiance  
Epanouissement - Découverte  
Temps de partage  
Acquisitions - Plaisir

Découvrir  
Créer - S'amuser  
Se divertir - Partager  
Jouer ensemble  
Découvrir les règles  
autrement

Jeux  
Jeux de construction  
Jeux de société  
Jeux de plein air - Grands jeux  
Toute activité qui n'est pas évaluée

Chanter  
Peindre  
Cuisiner

Collectif  
Individuel  
Enfant  
S'adapter au public

Echanges  
Communication  
Rencontre - Méthode  
Réussites - Echecs



1. En quoi les activités ludiques permettent-elles de développer les compétences des enfants et de jeunes ?

L'activité ludique

## UNE ACTIVITÉ GRATUITE VECTRICE D'ÉMOTIONS

Le jeu a une fonction récréative sans qu'y soit forcément associée une ambition de productivité. Le jeu est un mode de décompression. L'important sera ce qui va être vécu par l'enfant, le plaisir de jouer, avant même l'acquisition d'une compétence. Le jeu vise l'épanouissement de l'enfant.

Pour autant, même à travers des postures d'animation permettant de laisser faire, de laisser jouer et de laisser le temps, le jeu va développer chez l'enfant et le jeune des aptitudes sociales, cognitives et émotionnelles. L'approche éducative retenue par l'animateur, en déterminant les objectifs de l'activité ludique proposée et l'adaptation de sa posture éducative permettront aussi de mettre l'accent sur le développement d'une compétence en particulier.

Moment d'apaisement et de détente, le jeu va aussi être vecteur d'émotions, de plaisir surtout, mais aussi de frustration face aux échecs, de satisfaction face aux réussites ou de surprise et d'étonnement. Il s'agit avant tout d'aider l'enfant à accueillir ces

*« La régulation des émotions, la gestion du stress, l'attachement, la créativité, l'apprentissage, etc. font que le jeu est en relation directe avec les systèmes adaptatifs du cerveau ; mais c'est surtout le plaisir dans le jeu qui joue le rôle le plus important. »*  
Terre des hommes

*« Avec les enfants, l'animateur (...) peut soit organiser le jeu de manière spontanée en visant principalement son aspect ludique et récréatif. Mais il peut également décider de mettre l'accent sur des aptitudes précises, afin de développer chez les enfants des compétences de vie, tout en gardant l'aspect ludique. »* Terre des hommes

émotions puis de l'encourager à les nommer, ou si nécessaire de l'aider à le faire. En jouant avec l'enfant, l'animateur pourra lui-même verbaliser ses émotions et ainsi accompagner l'enfant dans l'expression des siennes pour mieux les reconnaître et mieux les maîtriser.

*« Petit conseil : Prenez le temps d'accueillir les émotions des enfants et donnez-leur l'occasion de les exprimer de manière cadrée. Montrez-leur que l'hygiène émotionnelle au quotidien est aussi importante que l'hygiène physique. Exprimer ses émotions dès qu'elles sont là, c'est comme se laver les mains régulièrement. »*  
Terre des hommes

## L'activité ludique

### UNE ACTIVITÉ OÙ L'ON DÉCOUVRE ET OÙ L'ON SE DÉCOUVRE

Souvent associée à l'imaginaire, l'activité ludique, à travers de multiples formes, va permettre à l'enfant ou au jeune de développer sa créativité et de se découvrir autrement : en sortant de soi pour devenir un chevalier ou une sorcière, en créant des personnages et leur histoire, en se dissociant de l'image que l'on renvoie pour devenir quelqu'un d'autre, etc. Ainsi les jeux symboliques, les jeux d'imitation, les jeux de rôle, les marionnettes, sont autant de moyens de développer directement des compétences d'empathie, de comprendre les perceptions des autres, ce qu'ils vivent.

Les accueils de loisirs sont des lieux de découverte et d'expression par excellence. Proposer une activité autour du jeu aux enfants et aux jeunes, c'est leur donner la possibilité de découvrir des jeux qu'ils ne connaissent pas, c'est leur donner envie de vivre de nouvelles activités mais c'est aussi leur permettre de partager ce qu'ils aiment, d'exprimer leurs goûts, leur laisser la possibilité de faire des propositions. Des temps de « déballe jeux » dans l'année où les

*« En effet, les enfants extériorisent à travers leur jeu leurs impulsions et mondes intérieurs dans un espace sécurisé ». Terre des hommes*

*« Il s'agit d'imaginer ce que la vie peut être pour une autre personne même dans une situation qui ne nous est pas familière. Cela peut nous aider à accepter les autres qui sont différents de nous et améliorer nos relations sociales. » (OMS)*

enfants et les jeunes amènent leurs propres jeux pour les présenter et les faire découvrir aux autres vont être des moments propices au partage et à l'interconnaissance. Cela va permettre aussi de travailler la conscience de soi. En laissant les mineurs expliquer eux-mêmes les règles des jeux présentés, l'équipe d'animation permet au jeune d'expérimenter la prise de parole en public et de partager ce qu'il connaît et apprécie.

*« Avoir conscience de soi-même, c'est connaître son propre caractère, ses forces, ses faiblesses, ses désirs, ses aversions. Cela nous aide à reconnaître les situations dans lesquelles nous sommes stressés ou sous pression. C'est indispensable pour établir une communication efficace, des relations interpersonnelles constructives et pour développer notre sens du partage d'opinions avec les autres. » (OMS)*



## L'activité ludique

### UNE ACTIVITÉ OÙ L'ON PARTAGE

Cette notion de jeu, vecteur de partage et d'interconnaissance est à la base d'apprentissages sociaux majeurs. Le jeu apparaît alors comme médiateur pour une approche psychosociale des enfants et des jeunes à travers le développement de la gestion de soi, de ses relations à l'autre et en groupe. Ainsi les jeux de présentation et d'interconnaissance vont-ils favoriser l'entraide, la cohésion, en valorisant la diversité exprimée dans la différence, la singularité, comme les richesses des ressemblances. Ces jeux gagnent à être proposés régulièrement et pas uniquement en début d'année. Les jeux coopératifs vont aussi permettre de construire cette dynamique de groupe. Quelle place donner alors à l'enfant ou au jeune qui se place à l'écart du jeu ? L'animateur reste vigilant à la place de chacun dans le jeu mais aussi au positionnement propre des enfants et des jeunes. Il

*La méthode du feedback « exige de l'animateur qu'il ne joue pas avec les enfants et qu'il reste en dehors du jeu, afin de garder la distance nécessaire à l'observation du déroulement du jeu et des comportements des enfants pour un feedback pertinent et ciblé. Le fait de jouer avec les enfants a l'avantage de créer d'autres liens avec le groupe, mais l'émotionnel empêche le recul et l'observation nécessaires pour réellement accompagner les enfants dans l'acquisition de nouvelles compétences ». Terre des hommes*

est donc nécessaire de mesurer et de comprendre ce qu'il se passe dans le collectif. L'organisation de feedback va permettre ce retour. Parfois il sera possible de prendre individuellement le temps avec un enfant ou un jeune pour partager ce feedback.

*« Petit conseil : Montrez l'exemple aux enfants en leur donnant des feedbacks clairs et bienveillants. À la question 'Comment était l'activité pour vous ou la collaboration avec les autres ?', ne vous contentez pas de réponses telles que 'bien, ça va, j'ai aimé', etc. Évitez la question de 'comment vous êtes-vous sentis' à laquelle il est difficile de répondre, et faites plutôt référence à des moments, actions ou comportements précis pour les aider à s'exprimer. Ils acquerront petit à petit le vocabulaire et la confiance pour exprimer leurs opinions et sentiments sur eux et à l'égard des autres. »*

Les activités ludiques sont ainsi des supports facilitateurs pour entrer en relation avec autrui, qu'il s'agisse d'une interaction entre l'enfant ou le jeune et l'animateur ou encore d'interactions entre pairs. A travers les grands jeux, les jeux de coopération, les jeux extérieurs, les jeux vidéo, l'activité ludique va être un médiateur dans l'entrée en relation avec autrui. Amener la Wii à l'EHPAD va permettre d'offrir un support commun et partagé pour vivre un moment ensemble et se découvrir. Il sera toutefois nécessaire dans ces projets à dynamique intergénérationnelle de veiller à ce que les enfants soient préparés à la rencontre et que l'environnement ne heurte pas leur sensibilité (proposer des rencontres dans un lieu neutre pour les plus jeunes dans un premier temps, par exemple.)

*« De manière générale, pour favoriser la communication avec un enfant, il est important d'essayer de se mettre à son niveau et d'entrer dans son monde, que ce soit dans le ton et les mots utilisés, la posture adoptée ou les outils choisis. Le jeu est particulièrement adapté et amènera l'enfant à se sentir en confiance plus facilement. Petit conseil : Soyez conscients de votre manière de communiquer, non seulement les mots qui sortent de votre bouche, mais aussi vos gestes, mimiques et regards ; sans oublier la qualité de votre écoute ; avec ou sans le cœur ? »*  
Terre des hommes

Enfin, le jeu est vecteur de communication et de partage au-delà de l'activité en elle-même. Il peut s'agir ainsi d'une proposition ludique visant à mettre les mineurs en confiance pour évoquer des sujets plus lourds. On pensera par exemple aux 'serious game'.

Expression des émotions, gestion du stress, habiletés dans les relations interpersonnelles, communication, autant de champs de compétences qui se développent à travers le jeu de façon plus ou

*La méthode du feedback « Le jeu comme langage propre à l'enfant permet d'extérioriser ses émotions et constitue un support idéal pour entamer des discussions plus ciblées sur des thématiques parfois sensibles. »*

moins consciente. Savoir prendre des décisions, faire des choix et développer un esprit critique, sont aussi des habiletés cognitives qui peuvent se renforcer par le jeu. A titre d'exemples, les jeux de stratégie ou encore les 'escape game' vont notamment faire appel au sens de l'observation et aux capacités de déduction des mineurs.

*« Jouer avec d'autres nécessite d'être constamment en alerte, de lire et de différencier les intentions des autres et d'ajuster les compartements en réponse. Il est évident que ces composantes sont liées et améliorent le répertoire social, émotionnel et cognitif des aptitudes des enfants (Pellis and Pellis 2009) ».*

## 2. En quoi les projets ludiques permettent-ils de développer les compétences des enfants et des jeunes ?

### Les projets ludiques DES PROJETS QUI RÉINTERROGENT LES TEMPS DE VIE QUOTIDIENNE ET LES ACTIVITÉS

Pour développer un climat bienveillant lors du temps de présence des enfants en structure de loisirs il est possible de réinterroger les temps de vie quotidienne pour les aborder d'un point de vue ludique. Mettre une musique spécifique pour les temps de rangement ou de lavage des mains, organiser des rituels avec des chants sont autant de moyens pour appréhender ces temps collectifs

de façon plus récréative et accueillante pour le mineur. De même, les activités culturelles et artistiques, les activités autour du livre peuvent être abordées de façon ludique : lire pour l'autre par exemple. Est-ce que pour autant tout peut devenir ludique ? Rendre ludique quelque chose est-ce mettre une coloration de plaisir sur les apprentissages ?



### Les projets ludiques DES PROJETS QUI MOBILISENT LE JEU COMME OUTIL

Le jeu mobilise et développe diverses compétences par nature. Il peut aussi être un outil au service d'un projet d'animation visant à développer ou renforcer certaines aptitudes chez l'enfant. Ainsi si l'on souhaite que le jeu soit facteur d'autonomie, on pourra, entre autres, mettre en place des banques de prêts accessibles et gérées directement par les enfants ou les jeunes par exemple.

De même, le jeu peut être un moyen d'échanger

*« L'objectif principal des jeux (...) est le plaisir dans le jeu et l'acquisition naturelle des compétences de vie qui en découle. » Terre des hommes*

autour de la question de la règle en fabriquant des jeux ou en modifiant les règles d'un jeu connu à l'occasion de temps de feedback notamment, il est possible d'échanger avec les enfants et les jeunes sur le sens des règles et leur appropriation.

*« Les règles sont des stratégies qui répondent à des besoins. Tentez d'explorer ou d'exprimer le ou les besoin(s) à l'origine de la règle. » Manuel de communication non violente M. Rosenberg, Lucy Deu*

*« Le travail sur les règles vise à poser un cadre sécurisant pour l'ensemble des participants. Ce cadre est essentiel pour favoriser le travail en groupe et oser participer aux activités, risquer une prise de parole. Le travail de construction des règles cherche à faire comprendre concrètement le rôle de ces règles, à savoir veiller au respect des besoins humains pour que chacun se sente bien dans le groupe. Ce travail se présente alors comme une manière de connaître ses besoins et devient une référence, certes discutable, qui peut évaluer, mais qui reste cependant une référence commune sur laquelle l'animateur pourra revenir. » Le cartable des compétences psychosociales / Fiche intervenant BESOINS ET REGLES DE VIE - IREPS Pays de la Loire*

### Les projets ludiques DES PROJETS QUI DÉVELOPPENT DES PARTENARIATS

Fédérateur, interculturel, universel, le jeu permet d'ouvrir la structure à son environnement, en commençant par les parents. Certains accueils de loisirs éducatifs ont ainsi pu proposer aux parents de venir le temps de quelques minutes pour partager un jeu avec leur enfant lorsqu'ils viennent le récupérer en fin de journée, de s'autoriser à prendre un peu de temps pour rejoindre leur enfant dans son lieu d'accueil.

Des « journées familles » peuvent aussi être proposées sur un week-end pour associer les familles à la dynamique construite autour du jeu en présentant de nouveaux jeux aux parents et aux enfants. Certaines structures proposent également de prêter des jeux aux familles, sur le principe des ludothèques. L'enjeu est de faire jouer les parents : souvent

considéré comme infantilisant le jeu permet pourtant à l'adulte de se mettre à la portée des enfants. Ce sera aussi l'occasion d'échanger avec les parents sur les objectifs éducatifs poursuivis à travers le jeu notamment autour du développement des aptitudes psychosociales des enfants.

*« On se situe bien ici dans un apprentissage « tout au long de la vie ». Famille, école, tous les environnements interagissent pour sculpter les compétences psychosociales d'un individu. Et une synergie est non seulement possible mais souhaitable entre ces « milieux de vie ». »*

Béatrice Lamboy, Jacques Fortin,  
Jean-Christophe Azorin Mabrouk Nekaa  
La santé en action n° 431 - mars 2015

L'ouverture sur le territoire est aussi envisagée à travers les grands jeux inter structures, inter services, ils permettent des actions communes (par exemple avec les crèches, RAM, EHPAD) qui peuvent parfois être à l'origine d'un vrai partenariat autour du continuum éducatif. En effet pour travailler ensemble,

pour construire une culture commune et créer des passerelles dans le parcours éducatif de l'enfant et du jeune, pour développer la complémentarité des temps de l'enfant et du jeune, la condition première est de se connaître et de tisser un lien de confiance. Le jeu répond à cet enjeu.

*« Petit conseil : Offrez des moments de partage parents-enfants afin d'encourager les parents à entrer dans le monde de leurs enfants par le jeu, le mouvement, le rire, le sport, la créativité donnant ainsi des occasions de renforcer la relation et le développement psychosocial positif de l'enfant. » Terre des hommes*

## 3. La place et le rôle de l'équipe d'animation dans la mise en place de projets ou d'activités ludiques

### Animer une activité ludique FAIRE VIVRE UNE DYNAMIQUE COLLECTIVE ET BIENVEILLANTE

Quelque que soit le type d'activité ludique, il appartient à l'encadrant de pouvoir préparer et animer un cadre pédagogique à même de favoriser les relations bienveillantes entre mineurs où les postures d'entraide, de solidarité et de cohésion peuvent être motrices. Il s'agit aussi pour l'animateur de faire vivre l'objectif du ludique dans sa propre posture d'animation.

De manière complémentaire, l'activité ludique et le jeu peuvent être vus comme un microcosme d'une société où un groupe est amené à construire des règles, à les faire respecter et à partager au travers des qualités de meneurs, d'équipiers. Le jeu mobilise la présence d'adversaire et peut aboutir à se retrouver en situation de perdant. Tout comme

*« La participation active de l'enfant est primordiale dans cette méthode d'apprentissage. Tout part de lui et revient à lui, grâce à la médiation de l'animateur. L'implication mentale, émotionnelle et physique, la réflexion et la discussion après l'expérimentation, font que l'enfant est mobilisé dans sa globalité vers des découvertes et des comportements nouveaux. » Terre des hommes*

dans les expériences de la vie quotidienne, l'enfant pourra être amené à gagner ou perdre et construire des ressources pour progresser. L'activité ludique sera l'occasion pour l'adulte référent d'accompagner l'enfant dans son droit à gagner, c'est-à-dire à se reconnaître capable de réussite.



### Animer une activité ludique AMÉNAGER ET CONSTRUIRE UN CADRE SÉCURISANT

Les jeux symboliques ou d'imitation tels que la dinette, la marchande, les maisons ou encore les figurines doivent avoir une place importante dans les accueils de loisirs. Les animateurs relèvent que beaucoup d'accueils de loisirs ne mettent à disposition ces jeux symboliques que pour les plus petits. Or les enfants de plus de 6 ans ont aussi le besoin d'exprimer leur créativité et leurs émotions dans des espaces appropriés. Au travers de ce travail d'imagination de scénarii, il s'agit pour le mineur de sortir de soi, de se vivre dans des situations différentes en se mettant quelque fois à la place de l'adulte et en se projetant dans ses images mentales.

L'aménagement de l'espace devra pouvoir être décliné en fonction des objectifs de l'équipe d'animation. Comme un baby-foot sera installé dans un espace assez grand pour pouvoir réunir plusieurs personnes autour d'un même jeu, la dinette aura tout intérêt à ne pas être collée près d'un mur afin de favoriser les interactions des enfants et leurs déplacements. Les espaces de jeu libre ne constituent pas que des temps de transition entre deux activités organisées.

Ce sont notamment des lieux de liberté propices à la rencontre avec l'intimité d'un enfant à partir de

l'expression de ses émotions, d'apprentissage de la vie en groupe dans un cadre défini avec l'adulte référent et d'interactions entre enfants. Pour sécuriser l'enfant, un cadre spatial (telle qu'une limitation au sol ou l'utilisation de pictogrammes pour faciliter les repères) et immatériel (élaboration de règles partagées sur le rangement,...) permettra à l'enfant de se construire des règles d'usage pour adapter son comportement en rentrant dans l'espace jeu puis en en sortant.

*« Le jeu permet en outre aux enfants de développer un certain nombre de compétences de vie pour mieux se protéger eux-mêmes : une meilleure confiance en eux et connaissance de soi qui permettent de s'affirmer, d'être plus responsables, de faire des choix, de prendre des décisions, d'évaluer les personnes sûres ou non, etc. » Terre des hommes*

De même, le rôle de l'équipe d'animation sera aussi d'aménager pour mettre en scène les jeux, renouveler ou enlever des jeux pour faire vivre l'envie de jouer et favoriser les découvertes.

### Animer des activités ludiques MÉTHODOLOGIE ET ADAPTATION

Le plaisir et l'adhésion volontaire de l'enfant seront déterminants dans la réussite du jeu qui visera à lui permettre de développer des compétences ciblées par les choix éducatifs de l'animateur. Cette identification des objectifs en amont de l'activité ou l'identification d'objectifs nouveaux nés de l'observation du comportement des enfants permettra à l'animateur de conduire des temps d'échanges avec le groupe et faire évoluer l'activité en fonction de l'amélioration proposée.

En amont d'une activité ludique à portée éducative, l'animateur doit être en mesure de pouvoir préparer son projet et ses séances en identifiant les compétences qu'il souhaite construire/renforcer avec les mineurs. Créer les conditions et donner à vivre des moments ludiques et éducatifs aux enfants nécessite de la réflexion, des qualités d'observation et de re-médiation de la part de l'animateur. Bien entendu, l'enfant de manière libre et autonome pourrait développer des aptitudes, mais le rôle de l'animateur est de créer les raccourcis, de

construire avec lui des marches pieds, de concevoir des chemins dégagés afin que l'enfant puisse s'exprimer, faire des choix, prendre des décisions, vivre des expériences dans un cadre sécurisant et soucieux de sa singularité.

En amont d'une activité ludique à portée éducative, l'animateur doit être en mesure de pouvoir préparer son projet et ses séances en identifiant les compétences qu'il souhaite construire/renforcer avec les mineurs. Créer les conditions et donner à vivre des moments ludiques et éducatifs aux enfants nécessite de la réflexion, des qualités d'observation et de re-médiation de la part de l'animateur. Bien entendu, l'enfant de manière libre et autonome pourrait développer des aptitudes, mais le rôle de l'animateur est de créer les raccourcis, de construire avec lui des marches pieds, de concevoir des chemins dégagés afin que l'enfant puisse s'exprimer, faire des choix, prendre des décisions, vivre des expériences dans un cadre sécurisant et soucieux de sa singularité.

## Animer des activités ludiques DONNER À JOUER DES JEUX COLLECTIFS ET INDIVIDUELS

Les jeux de coopération sont fréquemment utilisés en accueil de loisirs selon des objectifs d'intégration et de cohésion de groupe. Mais la composition des jeux à disposition sera d'autant plus pertinente si elle intègre une partie de jeu individuel. Les enfants sont une grande partie de la journée en collectivité et peuvent avoir besoin de retrouver leur monde personnel. Ces jeux individuels peuvent être l'occasion d'interaction entre enfants car d'autres enfants peuvent venir regarder et ouvrir les échanges avec le joueur.

Lorsque les objectifs sont clairement pensés, le jeu est un outil d'intégration qui peut se passer de la barrière de la maîtrise de la langue. Par exemple, durant l'accueil de mineurs allemands ne parlant pas français, le jeu a été utilisé pour partager un moment ensemble en amenant les mineurs à

*« Dis-moi et j'oublierai ; montre-moi et je me rappellerai peut-être ; implique-moi et je comprendrai. »*

*Ce proverbe chinois met en lumière la différence primordiale entre la manière traditionnelle d'enseigner, basée sur le transfert d'informations, et la manière empirique qui permet aux participants d'élaborer une théorie ou de développer des compétences à partir d'une expérience pratique. Ce ne sont pas des apprentissages au sens scolaire, mais une dynamique de changement qui est visée. Il s'agit d'amener des modifications au niveau des attitudes et des aptitudes, afin de permettre aux enfants d'expérimenter et de développer leurs propres ressources. »*  
Terre des hommes

*« Les activités de jeu permettent donc de développer des compétences globales (mentales, émotionnelles et physiques) qui aident à acquérir ou modifier certaines attitudes et comportements, afin d'améliorer la capacité de résilience à long terme : estime de soi, confiance en soi, sentiment de sécurité, cohésion dans un groupe, etc. En français on peut parler des trois C avec cette globalité de l'action sur le Cerveau (mental), le Cœur (émotionnel) et le Corps (physique). »* Terre des hommes

communiquer autrement que par le langage. Ou encore, l'équipe d'animation pourra rechercher des jeux comme « clac-clac » pour intégrer à une dynamique collective une personne ne pouvant utiliser la parole.

## Animer des activités ludiques MAÎTRISER LES OUTILS POUR CRÉER L'ENVIE DE PARTICIPER ET FAIRE GRANDIR

Pour jouer, l'enfant ou l'adulte doit pouvoir comprendre les règles de manière ludique dans un temps court. La pire des pratiques serait de découvrir et de lire les règles avec les enfants sur un temps longs. Pour amener une personne à adhérer à un jeu, une ou des personnes doivent pouvoir expliquer des règles verbalement (en s'appuyant au cas où sur des règles écrites) en ayant en amont eu des expériences de jeu avec l'outil. Selon les accueils de loisirs, cette appropriation peut être faite par l'équipe d'animation en prenant par exemple 15 minutes au début de chaque réunion pour présenter un ou plusieurs jeux. Cette pratique de direction ludique permet de consolider l'esprit d'équipe et de renforcer les compétences techniques des animateurs au service de l'adaptation des activités à l'âge et aux besoins des mineurs. D'autres directeurs organisent des prêts de jeu à l'équipe d'animation pour qu'ils puissent y jouer à la maison ou orientent vers des tutos mis en ligne sur des sites.

Les outils ludiques en accueil de loisirs sont des instruments éducatifs essentiels pour un animateur. Parce qu'ils sont tant au service de projets d'animation que mobilisés dans des espaces propices à l'expression de compétences émotionnelles, cognitives et sociales, le budget

consacré à l'acquisition de jeux devrait avoir une part significative dans un accueil de loisirs. Dans certaines structures d'accueils, une partie de l'enveloppe budgétaire est confiée à la responsabilité des enfants pour choisir des jeux. Cela vise à responsabiliser le mineur sur le respect du matériel, la gestion budgétaire et les choix soucieux d'un consentement collectif.

*« On ne peut ici que rappeler le rôle essentiel de l'animateur qui est amené à faciliter ces discussions et qui doit posséder les compétences personnelles et sociales nécessaires à l'encadrement adéquat de groupes d'enfants. »*  
Terre des hommes

Par ailleurs, aménager un espace de jeu et le faire vivre ou encore organiser des grands jeux, construire avec les mineurs des jeux géants ou savoir mobiliser des jeux au service d'intentions éducatives relèvent d'une pratique d'animation qui mobilisent des savoirs et des compétences. Les formations autour de ces thématiques sont des étapes essentielles pour que les animateurs et le projet de l'accueil de loisirs puissent contribuer efficacement au développement du mineur.

## Le jeu comme vecteur de formation ET D'ACCOMPAGNEMENT DE L'ÉQUIPE D'ANIMATION

L'activité ludique et les jeux coopératifs relèvent aussi de technique de management d'adultes pour animer des réunions d'équipe et faire émerger les compétences des membres. Les activités ludiques permettront d'aborder ces moments collectifs autrement que par les échanges autour d'une table. Des temps de travail en petit groupe, des jeux de connaissance, des idées exprimées différemment que par la parole (dessin, mime, ...) permettront aux adultes de mobiliser plus fortement une pensée créative et de l'exprimer de manière plus libre.



# Une nouvelle approche des ACTIVITÉS ÉDUCATIVES



LE PLAN  
MERCREDI

EN  
SYNTHÈSE :

DES PROJETS QUI RÉINTERROGENT  
LES TEMPS DE VIE QUOTIDIENNE  
ET LES ACTIVITÉS

- Appréhender les temps de vie quotidienne et les activités proposées d'un point de vue ludique et récréatif.

DES PROJETS QUI MOBILISENT  
LE JEU COMME OUTIL

- Pour comprendre le sens de la règle comme réponse partagée à un besoin collectif.
- Pour développer l'autonomie et la responsabilisation en facilitant l'accès aux jeux.

DES PROJETS QUI DÉVELOPPENT  
DES PARTENARIATS

- Avec les parents, sur les temps d'accueil et de départ de leur enfant, sur des temps forts conviviaux, pour partager un moment d'échange dans et avec la structure de loisirs.
- » Pour échanger sur la portée du jeu et les objectifs éducatifs poursuivis notamment sur les aptitudes psychosociales.
- Avec les autres structures du territoire, lors de grands jeux inter structures par exemple.
- » Pour favoriser l'interconnaissance, construire une relation de confiance et dessiner des partenariats.

DONNER À JOUER DES JEUX  
COLLECTIFS ET INDIVIDUELS

- Permettre aux mineurs de se retrouver dans un monde personnel sur un temps collectif grâce aux jeux individuels.
- Considérer le jeu dans son pouvoir d'intégration et d'inclusion.

- Permettre aux mineurs de partager les jeux qu'ils aiment.
- Développer des moments propices au partage et à l'interconnaissance.

UNE ACTIVITÉ OÙ L'ON DÉCOUVRE  
ET OÙ L'ON SE DÉCOUVRE

- Le jeu n'a pas d'ambition de productivité, l'important réside dans ce qui est vécu pendant l'activité.
- Pourtant, quel qu'il soit, le jeu développe des aptitudes sociales, cognitives et émotionnelles.
- Prendre le temps d'accueillir les émotions et permettre de les verbaliser dans un cadre sécurisant.

UNE ACTIVITÉ GRATUITE,  
VECTRICE D'ÉMOTIONS

## LES ACTIVITÉS LUDIQUES

FAIRE VIVRE UNE DYNAMIQUE COLLECTIVE  
ET BIENVEILLANTE

- Préparer et animer un cadre pédagogique privilégiant les postures d'entraide, de solidarité et de cohésion.
- Apprendre à perdre et à gagner et construire des ressources pour progresser.
- Accompagner l'enfant dans son droit à gagner, de se reconnaître capable de réussir.

MAÎTRISER LES OUTILS POUR CRÉER  
L'ENVIE DE PARTICIPER ET FAIRE GRANDIR

- Expliquer les règles de manière ludique et sur un temps court.
- S'approprier les règles en équipe, sur des temps de réunion, en développant le prêt des jeux aux animateurs.

UNE ACTIVITÉ  
OÙ L'ON PARTAGE

- Proposer tout au long de l'année des jeux de présentation et d'interconnaissance.
- Rester vigilant à la place de chacun dans le jeu.
- Organiser des feedbacks en montrant l'exemple aux enfants à travers des retours clairs et bienveillants sur l'activité observée.
- Jouer avec, donner à jouer, faire jouer ou laisser jouer selon les objectifs recherchés.
- Entrer dans le monde du mineur grâce au jeu pour favoriser l'entrée en relation et la communication avec lui.

AMÉNAGER ET CONSTRUIRE  
UN CADRE SÉCURISANT

- Proposer des espaces de jeux d'imitation aux petits comme aux plus grands.
- Aménager l'espace en fonction des objectifs de l'équipe d'animation.
- Assurer des repères spatiaux et des règles d'usage des espaces.
- Mettre en scène, renouveler, enlever les jeux pour inviter le mineur à découvrir, explorer et jouer.

LE JEU VECTEUR DE FORMATION  
ET D'ACCOMPAGNEMENT  
DE L'ÉQUIPE D'ANIMATION

- Animer les réunions de façon ludique et participative pour favoriser l'expression de l'intelligence collective.