

GRANDIR EN JOUANT : L'IMPORTANCE DU JEU LIBRE

Nathalie ROUCOUS
Laboratoire Experice
Université Sorbonne Paris Nord

2^{ème} conférence nationale de l'assistance parentale
SNJ – Luxembourg - 28 octobre 2023

DÉROULÉ DE LA PRÉSENTATION

1. Importance du jeu libre pour enfant
 - a. Caractériser le jeu pour comprendre ses particularités
 - Jeu par principe libre
 - b. Réfléchir sur ce que le jeu permet d'apprendre de façon informelle (y compris dans des accueils non formels)
 - Jeu (libre) source essentielle de développement de compétences
2. Importance du jeu libre dans les pratiques éducatives
3. Comment favoriser le jeu libre pour les assistants parentaux

4 DIMENSIONS ESSENTIELLES DU JEU

- Jouer c'est « **Faire semblant** »
- le jeu n'est pas complètement dans le réel parce que toujours « pour de faux » ; comme une parenthèse par rapport à la vie ordinaire (*2cd degré*)
 - Jeu avec imaginaire et fantaisie : ex : être une fée, un ninja, etc.
 - mais aussi reproduction : ex construire un pont, faire un puzzle, faire à manger
- *Pour jouer il faut rentrer dans l'espace du jeu et donc s'impliquer dans le jeu*

4 DIMENSIONS ESSENTIELLES DU JEU

- Jouer c'est « **Décider** »
- Le joueur décide ou choisit
 - de rentrer dans le jeu ou non (ex: il peut juste observer)
 - de sortir du jeu (ex : arrêter de jouer)
 - comment jouer ; comment dérouler, organiser son jeu; avec qui, quel(s) objet(s), quelle histoire, etc.
- *Un jeu obligatoire ou contraint n'est plus du jeu*

4 DIMENSIONS ESSENTIELLES DU JEU

- Jouer c'est « **pour jouer** »
- La finalité du jeu est de jouer (frivolité)
 - Le joueur n'a pas d'autre but / intention que de jouer
 - Le joueur joue seulement pour la satisfaction, le plaisir
- *Si le jeu est utilisé (par l'adulte) pour servir à qq chose, il risque de perdre cette dimension qui est essentielle pour les apprentissages (on va le voir après) (Ex manger)*

4 DIMENSIONS ESSENTIELLES DU JEU

- Jouer c'est « **structurer** »
- Le jeu nécessite que le joueur agence /organise ses actions sinon c'est le « chaos »
 - Pour tous les types de jeu : construction (cheminement) mais aussi symbolique (scénario)
 - Quant on joue avec d'autres, mais aussi quand on joue seul
 - Cette organisation est plus ou moins guidée par les jeux/jouets ; (Ex jeu de société / jeu de construction / poupée)
- *La structuration est faite par le(s) joueur(s) ; elle reste dans le jeu et ne s'impose pas au joueur avec un règlement ou un modèle*

LE JEU PERMET D'APPRENDRE DE FAÇON INFORMELLE

- Jouer permet d'**apprendre à structurer ses activités**
 - Faire qq chose avec un fil conducteur : un début, une fin, une logique (Ex une histoire, un circuit, un dessin, etc.)
 - Faire qq chose en piochant dans les objets /supports qui nous entourent (Ex une cabane)
- *Jeu permet de construire sa pensée*
- Jouer permet d'**apprendre à décider ou à choisir**
 - Prendre des initiatives, savoir ce qu'on veut, savoir dire non
- *Jeu permet de se construire en tant que sujet autonome et de construire son identité*

LE JEU PERMET D'APPRENDRE DE FAÇON INFORMELLE

- Jouer permet d'**apprendre à interagir avec d'autres**
 - Communiquer par le langage mais aussi les gestes, les attitudes ; pour produire mais aussi comprendre et donc décoder
 - Partager et négocier pour élaborer qq choses à plusieurs
- *Jeu permet de trouver sa place parmi/avec les autres*
- Jouer permet d'**apprendre à interagir avec des objets**
 - Décoder, comprendre les jouets (Ex fonctionnement, représentation/image, règles, etc.)
- *Jeu permet de s'intégrer à la culture/société dans laquelle on vit*

JEU LIBRE ET PRATIQUES ÉDUCATIVES

- Jeu libre essentiel pour l'enfant pour **apprendre à jouer**
- Le jeu pas inné ou pas naturel
 - L'enfant apprend à « faire semblant » (Ex jeu parent-nourrisson)
 - L'enfant apprend à structurer son jeu (Ex évolution complexité du jeu)
 - L'enfant apprend à partager son jeu (Ex évolution des types de jeux)
- *Essentiel de favoriser le jeu libre pour que l'enfant puisse construire ces compétences à jouer surtout si on pense qu'il est source d'apprentissages*

JEU LIBRE ET PRATIQUES ÉDUCATIVES

- Jeu libre essentiel pour l'enfant **pour expérimenter, tenter, essayer et surtout oser**
- Dimensions de « 2cd degré » et « frivolité » essentielles
 - permettent de minimiser les conséquences de ce que fait l'enfant parce que les effets du jeu restent dans le jeu (Ex taper sa poupée)
 - permettent que les difficultés ne soient pas des échecs (Ex une tour de cube qui s'écroule)
- Il faut préserver ces dimensions pour que l'enfant ose faire des erreurs / ne pas trouver la solution / ne pas parvenir à finir, et qu'il ait envie de recommencer / de faire plus ou mieux

JEU LIBRE ET PRATIQUES ÉDUCATIVES

- Jeu libre est essentiel pour que l'enfant tente des choses, pour (auto)développer ses compétences au moment où c'est possible pour lui / où il s'en sent capable / où il a envie
- Les apprentissages se développent de façon informelle, par le jeu libre directement et donc sans avoir besoin de chercher à faire apprendre à l'enfant
- C'est le jeu libre qui permet à l'enfant d'apprendre et l'adulte doit donc favoriser ce jeu libre et non organiser ou imposer le jeu

COMMENT FAVORISER LE JEU LIBRE

- **Les pratiques professionnelles des ludothécaires** peuvent servir de guide, pour respecter ces dimensions essentielles du jeu et favoriser le jeu libre.
- **« Donner à jouer »** aux enfants
 - Mettre à disposition des supports de jeu le plus varié possible (jouets, matériaux)
 - Aménager des espaces en pensant l'autonomie de l'enfant : caché/exposé, calme/actif, pour différents types de jeu
- en libre accès (dans l'espace dédié) pour que la décision reste à l'enfant

COMMENT FAVORISER LE JEU LIBRE

- Adopter **une posture d'accompagnement**
 - Ni « faire jouer » pour laisser la décision à l'enfant, ni « laisser jouer » pour ne pas se désintéresser de son jeu
 - « Jouer avec » mais très ponctuellement parce qu'il est très difficile de rentrer dans le jeu de l'enfant en respectant ses choix/décisions et sa structuration du jeu
 - « Observer à distance » : sans être intrusif mais en portant un intérêt / un regard positif sur ce que fait l'enfant
- Sert à rassurer l'enfant, à lui donner confiance en lui pour continuer ou recommencer son jeu (et donc apprendre)

COMMENT FAVORISER LE JEU LIBRE

- Adopter **une posture d'accompagnement**
 - Encourager à développer son jeu mais sans normes / attentes de « bien jouer » (Ex faire une construction encore plus belle)
 - Intervenir pour apporter conseil mais très ponctuellement pour ne pas prendre la main sur son jeu (Ex suggérer des techniques pour faire un puzzle)
- Sert à étayer, enrichir, développer le jeu lui-même mais sans chercher à développer des apprentissages / compétences précises pour ne pas perturber / « détruire » le jeu

CLIN D'ŒIL DE CONCLUSION

« *Et si on jouait à rien ?* »*



* Titre d'un fascicule Des cahiers pédagogiques
du Service De La Petite Enfance de la ville de
Genève (2012)

RESSOURCES BIBLIOGRAPHIQUES

- Gilles Brougère (2005) *Jouer/apprendre*, Economica
(pdf : <https://sorbonne-paris-nord.hal.science/hal-03606723/document>)
- Gilles Brougère (2016) « Y a-t-il quelque chose de commun entre jeu loisir et jeu éducatif? », *Diversité* n°183 pdf : https://www.persee.fr/docAsPDF/diver_1769-8502_2016_num_183_1_4191.pdf
- Peter Gray (2016), *Libre pour apprendre*, Actes Sud
- Nathalie Roucoux (2006) « Ludothèque, un territoire de l'enfance », *Les sciences de l'éducation - Pour l'Ère nouvelle* n°39 pdf : <http://www.cairn.info/revue-les-sciences-de-l-education-pour-l-ere-nouvelle-2006-2-page-15.htm>
- Nathalie Roucoux et Nadège Haberbusch (2010) « Culture enfantine, jouets et jeu symbolique en ludothèque » in Rayna et Brougère, *Jeux et culture au préscolaire*, INRP
- Sylvie Rayna (2003) « Regard sur les apprentissages des tout-petits », *Enfances & Psy* n°24
(pdf : <https://www.cairn.info/revue-enfances-et-psy-2003-4-page-30.htm>)
- Anne-Marie Fontaine (2015) « Aménager les espaces de jeu pour favoriser les jeux durables et les interactions positives entre enfants et entre adultes et enfants », in *Un aménagement de l'espace bien pensé*, Eduscol, Ministère de l'éducation nationale
(dpf : <https://eduscol.education.fr/document/13432/download>)