

LAISSER LES ENFANTS JOUER CE N'EST PAS RIEN (FAIRE) !

PRÉSENTATION DE L'ATELIER

ORGANISATION

- Atelier de Construction Collective - 2 x 3 h
- Animatrices : Mala LEOPOLD de la Maison des Jeux de Grenoble et Caroline PLISSON de l'ACEPP 38
- 10 structures socioculturelles et association de jeux

LA PROBLÉMATIQUE DE L'ATELIER

Le questionnement devra faire émerger des problématiques afin de produire un outil ressource exploitable par tous et toutes à la fin des Rencontres Ludiques.

Notre travail sera de trouver des arguments pour expliquer le bien fondé de notre posture lorsque nous laissons les enfants jouer. Il s'agit donc de valoriser la pratique du jeu y compris lorsqu'elle est « seulement » accompagnée par les adultes professionnel.le.s.

PRODUCTION DE L'ATELIER

Séquence 1 : reformulation de la question.

objectifs : reformuler la question/s'approprier la question posée et la problématique de manière collective

méthode : Boule de neige (seul.e par 2 ou 3 puis par 4 ou 5 et en groupe entier)

Cet exercice nous permet de nous réapproprier la question.

Premier groupe :

Question de l'observation, quelle position pour l'observateur.

Question autour du jeu libre ou dirigé

Question autour de la justification de la place du/de la professionnel.le (le ou la salarié.e par rapport à sa hiérarchie)

enjeu relationnel adulte/enfant

ne pas ajouter d'autres éléments, la question semble bien posée

ne pas fermer la vision générale de la question

Deuxième groupe :

Rien à ajouter à la formulation.

Laisser jouer les enfants seuls ou entre eux

Quelle place pour l'adulte dans le jeu et vis-à-vis des autres adultes ?

Qu'est-ce que cela apporte à l'enfant et à l'adulte ?

Troisième groupe :

Quand et comment intervenir dans le jeu libre ?

Quelle place pour le jeu libre dans nos structures respectives et même à la maison ?

Laisser l'enfant ne rien faire peut s'avérer productif pour son développement individuel. L'ennui est producteur d'imaginaire...

Valorisons le « rien faire » tout en mesurant bien que rien faire n'est pas le tout permissif.

Quatrième groupe :

Comment définir le jeu libre pour valoriser le travail des professionnel.le.s ?

La question de départ est très centrée sur le/la professionnel.le. Bien faire attention à inclure les adultes dans toute leur diversité (parents, professionnel.le de la petite enfance, animateur et animatrice, enseignant.e.s...)

Le mot enfant paraît trop restrictif

Parler du public en général

Le débat pose plusieurs questions : les attentes des parents et institutionnels, la mise en place d'un cadre ludique propice au jeu libre, la posture de l'animateur ou de l'animatrice, l'autonomie des joueurs et des joueuses...

Deux axes de réflexion sont définis par le groupe : la définition du jeu libre et

la posture des professionnel.le.s du jeu par rapport à leurs pair.e.s, sa hiérarchie, aux autres professionnel.le.s qui fréquentent les espaces de jeux, aux professionnel.le.s qui utilisent le jeu dans leur pratique ou aux parents.

Séquence 2 : récit de situation.

objectifs : faire sortir la/les problématique.s à partir de l'expérience de chacun.e. Identifier ce qui pose problème.

méthode : Chaque participant.e décrit ou dessine sur un A5 une situation problématique liée à la question posée.

IMPORTANT : il n'est pas obligatoire de faire part d'une expérience (si on n'en a pas, on réfléchira sur les expériences des autres).

Cet exercice nous permet de nous nourrir de l'expérience du groupe et de les partager.

Chaque participant.e.s décrit une situation qui lui a posé problème. Une fois qu'ils ont terminé, on dispose toutes les situations et les images sur une grande table.

Chaque participant.e vient piocher une situation qui lui plaît (ça peut être la sienne ou pas).

Séquence 3 : Échange de points de vues.

objectifs : Échanger et répondre à la question : qu'est-ce qui pose problème ? /Faire sortir la/les problématiques à partir de l'expérience de chacun-e. Identifier ce qui pose problème. Faire attention à bien faire ressortir ce qui relève du jeu libre et de la posture du professionnel face aux autres qui ne le comprennent pas toujours.

méthode : Triade

Les participant.e.s se mettent par 3. Ils auront à leur disposition 3 situations.

rôle du P1 : s'exprimer sur la situation

rôle du P2 : relancer P1, l'interpeler, le questionner, mais ne pas polémiquer.

rôle du P3 : synthétiser ce qui se dit et l'écrire (pour faciliter la séquence suivante).

Après 10 minutes, P1 s'arrête et l'on recommence l'exercice sur une autre situation et avec une rotation dans les rôles.

Séquence 4 : Synthèse des échanges

objectifs : Prendre de la distance par rapport aux cas particuliers. Extraire les problématiques. Extraire les pistes de solutions.

méthode : rassemblement d'idées sur un grand paperboard

consigne : en 3 minutes maximum, décrire votre situation puis dégager les idées phares liées à celle-ci. Vous pouvez évoquer des pistes de solutions si vous en avez.

1/Définir le jeu libre :

- activité cadrée/non cadrée ?
- adapter son discours en fonction des interlocuteurs et des interlocutrices que nous avons en face (particuliers ou professionnel.le.s)
- activité individuelle ou collective
- apports pour le public concerné et pour l'encadrant.e
- réflexions liées à la notion de jeu libre ressortant des situations et des triades :
- importance de la bulle ludique (bien penser à la distance au jeu)
- jeu plaisir antagoniste ou bien complémentaire du « jeu compétition » ?
- jeu libre = multitudes de jeux, choix important de jouets et de jeux
- but du jeu libre = plaisir
- le rapport à la consommation d'activité, avec le jeu en bouche-trou dans un programme d'activité à quelle place pour le jeu libre ?
- adaptation des règles du jeu pour permettre un accès plus simple au jeu
- pas de définition collective sur la place du « jeu libre » au niveau professionnel.
- rôle des professionnel.le.s du jeu dans l'observation par rapport à un cadre défini

2/Définir la posture « laisser jouer » :

- importance de l'observation
- faut-il poser un cadre pour permettre des conditions de jeu (espace/temps) favorisant un accès au jeu libre ?
- rôle des professionnel.le.s du jeu pour que le public s'approprie cette notion de laisser jouer.
- réflexions liées à la posture « laisser jouer » ressortant des situations et des triades :
- posture de l'adulte dans le jeu de l'enfant à l'extérieur de la bulle ludique en position d'observateur ou d'observatrice.
- professionnel.le du jeu garant.e de la bulle ludique.
- penser son espace au préalable en fonction du public que l'on reçoit pour favoriser l'appropriation du jeu libre.
- faire comprendre aux parents qu'ils n'ont pas l'obligation de jouer avec leurs enfants, mais qu'ils peuvent prendre du plaisir à observer leurs enfants.
- penser la place et l'accueil de l'adulte non professionnel du jeu dans une ludothèque ou un espace de jeu ou un lieu d'accueil des enfants.
- place de l'adulte professionnel de la petite enfance ou de l'enseignement qui ont des attentes très différentes envers l'activité ludique.

- accompagnement du public par les professionnel.le.s du jeu ou les animateurs et animatrices de centre de loisirs pour faire comprendre l'importance du « laisser jouer ».
- dans quelle mesure et avec quelle limite on laisse jouer ?
- interrogation du projet des structures qui peut valoriser cette posture du laisser jouer et ainsi donner la possibilité de s'inscrire dans le projet pédagogique voire les statuts des structures.
- rôle des professionnel.le.s du jeu dans l'observation par rapport à un cadre défini
- dans la posture « laisser jouer », besoin de justifier son rôle de professionnel.le et son salaire, laisser jouer ce n'est pas rien faire !

3/Arguments et propositions de solutions pratiques :

- enjeux et mise en place d'outils de valorisation
- discours à construire
- méthodes à trouver
- créations d'outils concrets par rapport à qui ? (parents, direction, équipes, financeurs)
- mettre en place un espace de rencontres entre professionnel.le.s pour leur montrer qu'ils peuvent avoir une place dans le jeu libre.
- proposer un outil d'évaluation de l'activité auprès du public pour transmettre à la hiérarchie la satisfaction du public qui vit un moment de jeu libre.
- organiser une mise en espace des lieux qui accueillent l'activité « jouer libre » prenant en compte aussi les adultes qui accompagnent les enfants, leur octroyer une vraie place...
- fabriquer des rappels visuels et pas forcément écrits sur les consignes à respecter dans ces espaces-là à les accompagner de discours oraux (discussions)
- proposer des diversions aux adultes perturbateurs de l'activité.
- planning des CL à proposer avec des réserves (programme peut fluctuer en fonction des intempéries, du plaisir des enfants dans une activité et du temps qu'on a) le programme est indicatif et non obligatoire.
- les professionnel.le.s du jeu doivent préparer en amont leur intervention en précisant et en imposant le cadre de l'espace ludique dans lequel va évoluer le public accueilli.
- essayer de comprendre les attentes des adultes qui accompagnent les groupes d'enfants pour s'adapter et réagir en conséquence.
- faire comprendre aux enseignant.e.s et aux adultes, que l'espace ludique est aussi un lieu favorable à l'observation des enfants dans un contexte de liberté cadrée.
- temps de formation à mettre en place pour les assistant.e.s maternelles en dehors des temps d'accueil et en lien avec les RAM.
- temps d'information sur le jeu sur une partie du temps d'accueil des assistant.e.s maternelles.
- propositions de rédaction du projet pédagogique en concertation avec les parents et en y incluant une vraie place pour le jeu libre.
- faire s'exprimer les enfants auprès des parents/des adultes pour leur montrer que ces temps de jeu libre mis en place par l'équipe de professionnel.le.s leur a plu.
- emploi du temps réel de la journée, affichée et disponible pour les parents en parallèle du prévisionnel.
- faire vivre l'activité aux parents/adultes.

- admettre que le temps d'acceptation de cette activité ludique libre par les adultes et la hiérarchie peut être très long.
- réussir à se faire identifier comme professionnel.le du jeu.
- besoin et nécessité de faire des bilans de séances auprès des publics avec qui nous avons vécu des situations problématiques pour faire émerger des réflexions.
- importance de l'information et de la formation liée à nos publics auprès des autres professionnel.le.s avec qui nous travaillons.

ARGUMENTAIRE – OUTIL DE MUTUALISATION

ARGUMENTS POUR PROMOUVOIR LE JEU LIBRE :

Le jeu libre fait référence à :

> Liberté de choix :

- Choix du type de jeu.
- Choix du non-jeu.
- Choix de l'enjeu : gagner, prise de risque, dépassement de soi.
- Choix de l'individuel ou du collectif.

> Découverte :

- Découverte de soi, des autres, de différents types de jeu
- Découverte des relations sociales, de sa place dans le groupe, sa personnalité
- Apprentissages par l'expérimentation et exploration.

> Improductivité :

- Désintéressement, gratuité.
- L'activité sans autre finalité que le plaisir.
- Pas forcément de production matérielle.

Le jeu peut générer chez l'enfant :

> Créativité

- Processus imaginaires mis en place par les joueurs,scénarios, stratégies, résolutions de conflits.

> Autonomie :

- Jouer seul ou s'organiser en groupe entre enfants.

> Le fait d'être acteur de son propre développement :

- Pouvoir avancer à son rythme, selon ses propres envies et capacités.

> Plaisir :

- Générateur de plaisir.

> Le jeu pour le jeu :

- Jouer est une activité à part entière, et non pas un temps de jeu occupationnel.
- Revaloriser le jeu pour ce qu'il est.

> Construction de soi :

- Découverte de sa sensibilité et de sa personnalité dans la rencontre avec des autres dans le jeu.

> Confiance :

- Être capable de faire, à son rythme, sans jugement.

Le jeu peut générer pour l'encadrant :

- Une sortie de l'activité pour l'activité, afin de faire évoluer sa vision de ce qu'est une activité sans productivité.
- Une prise de recul par rapport à sa vision de l'enfant.
- Un plaisir dans l'observation de l'enfant.

Rôle de l'encadrant :

- Aménagement de l'espace
- Assurer un cadre favorable (sécurité physique, morale et affective...)
- Respect de l'enfant, de sa bulle ludique
- Être en posture d'observateur pour réajuster l'offre ludique sans intervenir dans la bulle ludique.

ARGUMENTS POUR JUSTIFIER LA POSTURE « LAISSER JOUER » DES PROFESSIONNEL.LE.S :

Laisser jouer la posture adéquate

Les professionnel.le.s qui mettent en place des activités de jeu libre :

> conçoivent en amont :

- Une articulation des différents types de jeux entre eux.
- Un espace approprié au public attendu et reçu.
- Des aménagements où tout le monde se sent à l'aise et peut rentrer dans le jeu.
- Un choix de jeux et de jouets pouvant être joués seul ou à plusieurs.

> ont une forme d'expertise des pratiques ludiques et de l'objet jeu :

- Choisir des jeux et des jouets adaptés est de son ressort
- Formé.e.s, les professionnel.le.s peuvent à leur tour transmettre leur savoir-faire et leur pratique du jeu à leurs collègues et aux personnes avec qui ils ou elles travaillent régulièrement.
- Acquisition d'un bagage ludique au fil du temps et des accueils.

> ont un rôle d'accueil et d'accompagnement des adultes notamment :

- Accueil des groupes (enfants et adultes).
- Capacité d'observation des enfants ou des personnes en temps de jeu afin de réajuster l'offre ludique pour qu'elle soit le plus adaptée possible au public usager.
- Disponibilité pour expliquer et créer des bulles ludiques...
- Respect du jeu de l'enfant dans les étapes de son développement.
- Accompagnement des adultes accompagnateurs dans leurs préoccupations liées à la fonction qu'ils occupent (parents, enseignant.e.s, encadrant.e.s de centre de loisirs, collègues, assistant.e.s maternelles...).
- Accompagnement des adultes sur la place qu'ils peuvent occuper pendant le temps de jeu.
- Instauration de temps de partage entre adultes sur le jeu libre des enfants.
- Valorisation de la posture d'observation que l'on a en tant qu'adulte non professionnel du jeu, sur les enfants qui jouent.

> permettent une entrée dans le jeu

- Donner envie de jouer.
- Adaptation aux besoins du public.
- Découverte de nouveaux jeux.

> font émerger des réflexions

- Au sein des équipes de professionnel.le.s.
- Au niveau hiérarchique supérieur.
- Auprès des publics accueillis.
- Pour eux-mêmes.