



LE JEU LIBRE EN FORMATION D'ANIMATEURS ET D'ANIMATRICES

« L'intérêt du donner à jouer, laisser jouer et jouer avec en formation d'animateurs. Défendons et valorisons la place du jeu libre en animation »

PRÉSENTATION DE L'ATELIER

ORGANISATION

- atelier de Découverte Théorique - 3 heures
- animé par Florian Lebreton de Ludambule (05), assisté de Martial Farhi de ALPE-ACEPP 04
- 17 participant.e.s : ludothèques, ludobus, animateurs et animatrices de CLSH, maison des jeux, intervenant ou non dans le cadre de formations en animation. Ce groupe comportait des professionnel.le.s et des bénévoles. Pour un certain nombre, la notion de jeu libre était une découverte !

LA PROBLÉMATIQUE DE L'ATELIER

Lors des formations en animation (BAPAAT, BPJEPS, BAFA...), la notion de « jeu » est souvent transmise comme celle d'une « activité préparée et encadrée par des animateurs et des animatrices motivé.e.s ». La fonction d'animation n'y est valorisée que dans sa dimension d'un apport de dynamisme un peu forcé, sur le temps de l'activité elle-même.

Comment promouvoir le jeu libre en formation ? Quels outils pour les formateurs et les formatrices, que transmettre aux stagiaires pour qu'ils et elles puissent mettre en œuvre le jeu (libre !) dans leurs structures ?

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

1- DÉFINITION DU JEU LIBRE

Pour travailler sur une base commune, nous avons posé en début d'atelier ce qui serait contenu dans l'expression « jeu libre », à savoir :

- **La liberté des participant.e.s à entrer et sortir de l'activité**
- **La gratuité du jeu : il n'a pas d'autre but que le plaisir des joueurs et des joueuses**
- **La fiction : le jeu est une activité de second degré, qui ne doit pas être rattaché directement à la réalité.**

2- LES QUESTIONNEMENTS DES PARTICIPANT.E.S

Pour faire ressortir ces questionnements, nous avons utilisé la technique dite du *Bocal à poissons*. (Voir le déroulement de ce temps dans le guide des techniques d'animations élaboré lors des RL 2012. [À télécharger ici](#))

Nous avons tiré du débat 5 axes de travail :

- Communiquer avec les parents : quoi dire, comment le dire
- Définir et décrire le jeu libre
- Ma place d'animateur ou d'animatrice dans le jeu libre
- Convaincre par la pratique
- Écrire un projet : une journée d'activité libre

PRODUCTION DE L'ATELIER

1- LE TRAVAIL DES GROUPES

1ER GROUPE « COMMUNIQUER AVEC LES PARENTS : QUOI DIRE, COMMENT LE DIRE... »

La question des attentes des parents ressort fréquemment dans les paroles des animateurs et des animatrices. Les parents sont souvent vécu.e.s comme étant en demande de résultat ou de production. Les animateurs et les animatrices se sentent tenu.e.s de répondre à cette attente supposée, par la mise en place d'activités « adaptées ».

Les parents sont inquiets...

- Pour l'avenir de leurs enfants
- Leur développement, leur épanouissement
- De leur faire enchaîner école et centre aéré

Les animatrices et animateurs s'inquiètent :

- De la relation avec les parents
- D'être jugé.e.s
- De ne pas être à la hauteur
- Que leurs activités ne soient pas appréciées

LES ENFANTS SONT PRIS DANS LES INQUIÉTUDES DES ADULTES

Des mots pour parler du jeu libre aux parents

- Apprendre à se connaître : faire des choix, se positionner, devenir un.e citoyen.ne
- Favoriser : l'autonomie, l'éveil, la curiosité
- Permettre à l'enfant de trouver sa place
- Limiter les contraintes arbitraires : diminuer les pressions, apprendre à se détendre

2E GROUPE « DÉFINIR ET DÉCRIRE LE JEU LIBRE »

Sur trois participantes, deux ne s'étaient jamais penchées sur la question du jeu libre, ou sur la définition du jeu.

Sont ressortis de leur travail les termes qu'elles pensaient essentiels à la notion de jeu libre, et une définition :

Temps – seul – espace – convivialité – ensemble

« Moment divertissant où l'on est acteur libre »

D'un point de vue pratique, il nous a semblé que ces quelques mots simples, si on les appliquait, permettraient d'avancer d'un grand pas dans la direction souhaitée.

3E GROUPE « MA PLACE DANS LE JEU LIBRE »

Avant :

- Renseignements sur le public accueilli : âge, nombre de personnes, type de public, durée de la séance
- Renseignement sur l'espace utilisé
- Renseignement sur le nombre d'encadrant.e.s (animateur ou animatrice = encadrant.e ?)
- Choix des jeux, du matériel (pour répondre aux besoins et aux envies du plus grand nombre)
- Aménagement

Pendant :

- Accueil : une présentation du déroulement de la séance, un rappel des règles, du fonctionnement de l'espace, de la durée du jeu. Préciser que les animateurs ou les animatrices sont présent.e.s pour expliquer les règles de jeu, ou conseiller si les enfants le souhaitent.
- Laisser jouer, c'est
 - être disponible et attentif, attentive
 - être garant.e du bon fonctionnement, de la jouabilité de l'espace
 - répondre à l'invitation des enfants à participer au jeu
- Transition : annoncer l'approche de la fin de la séance, pour permettre la sortie du jeu

Après :

- Fin du jeu libre
- Accompagner au rangement et au rassemblement

4E GROUPE « CONVAINCRE PAR LA PRATIQUE »

Voici des exemples d'outils pour aborder la notion de jeu libre, par la pratique, en formation

- travailler sur une définition commune du jeu libre :
 - partir d'un jeu type *Unanimo*
 - utiliser des techniques comme le boule de neige, Phillips 6x6
- pour les débats, tester la méthode du « bocal à poisson »
- proposer des scénarios pour de petites saynètes sur les thèmes du jeu libre, ou du jeu contraint.
- Vivre une séance de jeu contraint, puis de jeu libre. Débattre des conséquences et de leur ressenti avec les stagiaires.

5E GROUPE « UNE JOURNÉE D'ACTIVITÉ LIBRE »

Les participant.e.s ont travaillé à l'ébauche d'une fiche technique décrivant la mise en place d'une journée d'activité libre

| Une journée d'activité libre en centre de loisirs ouverts aux 3 – 17 ans | |
|--|--|
| OBJECTIFS | <p>Favoriser l'autonomie et le développement de l'esprit critique</p> <p>Affirmer la gratuité du jeu</p> <p>Créer un espace de rencontres collectives : enfants – équipe - parents</p> |
| MOYENS | <p>Lieu et aménagement de l'espace</p> <p>Choix des jeux</p> <p>Animateurs et animatrices ayant une connaissance des jeux</p> |
| COMMENT | <p>Dématérialiser les lieux tels qu'on les connaît, pour y recréer un univers, une ambiance</p> <p>Faire que chacun.e y trouve sa place</p> <p>Utiliser sa ludothèque interne, ou faire appel à un.e intervenant.e</p> |
| ÉVALUATION | <p>Observation des animateurs et des animatrices</p> <p>Compter le nombre d'adultes présent.e.s</p> <p>Demander l'avis des participant.e.s</p> |

BIBLIOGRAPHIE

OUVRAGES

- Gilles Brougère. *En France, on ne fait pas confiance aux enfants* - Enfants d'abord - 1994
- Gilles Brougère. *Jouer/Apprendre* - economica - 2005
- Odile Perino. *Des espaces pour jouer* – Éditions Erès - 2007
- Joëlle Delepierre. *Tout est jeu à la crèche Villa Sainte-Croix* - Le Furet n°55 – p28
- Marie friedelmeyer. – *Cheminer librement* - Le Furet n°67 – p40
- Nadège Haberbusch. *Du faire semblant à la règle : laisser le temps au jeu* - Le journal des professionnels de l'enfance – mai/juin 2007
- Édouard Gentaz. *Les différentes attitudes de l'animateur jeu : comment peuvent-elles favoriser des apprentissages et lesquels ?* - Actes des Rencontres Ludiques 2001- P4 - [clic](#)
- Quai des Ludes. *Compte-rendu de la journée régionale de réflexion et d'échanges : Valoriser le jeu dans les accueils collectifs de mineurs* – document à demander au Quai des Ludes

ANNEXES

Quelques infos et documents qui ont servis à préparer cet atelier. [clic](#)