

# VIVRE ENSEMBLE LA « BOÎTE À JOUER », EXPERIMENTER LE « PLAYWORK »

## PRESENTATION DE L'ATELIER

### ORGANISATION

- Atelier Découverte de Pratique.
- durée de l'atelier : 7 h.
- animation : Emma Perrot, de l'association *Jouer Pour Vivre* et le projet *La Boîte à Jouer*
- secrétaires : Carole (Ludobrousse) et Mala (Maison des jeux de Grenoble)
- 9 participant-es :

Carole, Ludobrousse (04) - Florian, Ludo itinérante (83) – Tom et Mikael, Maison des Jeux de Nantes (44) – Vincent, Maison des Jeux de Strasbourg (67) - Liby, Temps des lutins (04) - Charlène, MJC Coluche à Livron sur Rhône (26) - Stéphane, Terre Ludique, Marseille (13) - Mala, Maison des Jeux de Grenoble (38).

### LA PROBLEMATIQUE DE L'ATELIER

Cet atelier a pour objectif de permettre aux participant.es de :

- ✓ découvrir le Playwork,
- ✓ vivre une expérience d'encadrant.e d'une séance de la Boîte à Jouer
- ✓ poser un regard critique sur cette pratique

*Le déroulement et les méthodes d'animation de l'atelier sont présentés en Annexe.*

## PRÉSENTATION DU PROJET PLAYWORK

par Emma Perrot

*La « Boîte à Jouer » est un **coffre à Jouer géant** posé dans les **cours de récréation**, rempli d'**objets recyclés**, et **tous les enfants** de l'école peuvent **jouer librement** en même temps.*

- ✓ **Pour des cours d'écoles débordantes de vie : nourrir la créativité spontanée des enfants**, avec des objets recyclés, pendant les **temps de pauses** dans la cour de l'école (pauses déjeuner, nouveaux temps périscolaires, garderie, centre de loisirs)
- ✓ **Tous les enfants de l'école peuvent jouer en même temps : des enfants reconnus dans leurs besoins de jouer librement**
- ✓ **Des adultes formés pour faciliter le jeu des enfants** : Le personnel déjà en place est formé et soutenu dans son travail

- ✓ **Plus de temps libre pour les enfants** : une journée d'école plus harmonieuse et cohérente chaque jour
- ✓ **L'accroissement du bien-être à l'école** fait partie des éléments non cognitifs, reconnus comme essentiels pour contribuer à la **réussite scolaire** des enfant

La « Boîte à Jouer » permet donc de :

- ✓ proposer des espaces de jeu à l'école pendant les temps périscolaire (la Boîte à Jouer peut aussi être utilisée par l'équipe enseignante sur le temps d'enseignement).
- ✓ créer des comité ludique (adultes/enfants)
- ✓ former des personnes encadrantes des enfants dans l'école sur la posture du « laisser jouer »
- ✓ réinterroger la place du jeu à l'école

## HISTORIQUE

En 2005, le projet « playwork » naît en Angleterre, à l'initiative d'un magasin qui revend des rebuts d'usine à des groupes ou des associations qui travaillent avec des enfants.

Un des groupes a souhaité intervenir auprès des enfants dans 9 écoles en favorisant trois axes de travail différent :

- ✓ valoriser le jeu des enfants : encadrer un moment ludique pour laisser jouer les enfants
- ✓ valoriser les rebuts d'usine utilisables pour jouer
- ✓ valoriser le fait de jouer au sein des écoles ce qui peut contribuer aux apprentissages des enfants

Dès 2008, ce projet prend de l'ampleur et sort de l'expérimentation pour s'étendre à d'autres écoles de Bristol. Il trouve écho en Australie où une expérience similaire est menée ainsi qu'aux Etats-Unis.



## EN FRANCE

Sur la base de ce projet anglais, un binôme français décide de créer une « *Boîte à Jouer* » pour la proposer dans les écoles sur les temps périscolaires.

La Boîte est conceptualisée et fabriquée par eux-mêmes. Il s'agit d'une sorte de container dans lequel les enfants peuvent entrer pour choisir des objets, qu'ils utilisent dans la cour pour jouer.

Cette Boîte est aérée et résiste aux intempéries. Elle ferme à clefs et est positionnée de manière durable dans la cour d'école. Son emplacement est décidé après une observation fine de l'utilisation de l'espace dans la cour et des jeux qui s'y déroulent.

Cette proposition de *Boîte à Jouer* est faite aux municipalités et non à l'éducation nationale car il s'agit de l'utiliser lors de temps périscolaires et non en temps scolaire. La construction du projet dans chaque cour d'école nécessite néanmoins l'adhésion de l'équipe éducative (enseignant.es, animateur et animatrices périscolaires, agents municipaux).

Une fois l'utilisation réfléchie et mise en œuvre, une des facettes du projet est de favoriser la parole des enfants sur leurs jeux et leur envie de dynamiser l'utilisation de la Boîte. Pour cela des comités ludiques peuvent être créés comme espace de parole, d'écoute, de création et de mise en œuvre autour du projet.

Au-delà des comités ludiques, il est important de former les adultes encadrants à la posture adéquate lors de ce type de temps de jeu. C'est une partie très importante du projet.

## PROJET PILOTE A L'ECOLE VITRUVÉ (PARIS)

Depuis janvier 2015, une école de Paris (20<sup>ème</sup>) accueille la *Boîte à Jouer* dans sa cour. Des observations régulières ont lieu et un comité ludique est en place.

Il faut souligner que Vitruvé est une école expérimentale avec un fonctionnement très particulier.

D'une part les enseignant.es sont partie prenante du projet et encadrent les temps périscolaires et d'autre part, il y a une culture de la médiation dans ce lieu qui induit un comportement particulier des enfants vis à vis du projet.

La médiation nécessaire dans la résolution de conflits est déjà intégrée par les enfants. Ce sont les enfants qui désignent des médiateurs parmi eux pour résoudre les problèmes.

# EXPERIMENTATIONS DE LA BOÎTE À JOUER

## 1/ TEMPS DE JEU ENTRE PARTICIPANT · ES A L'ATELIER

*Il s'est agi ici de découvrir le matériel de la Boîte à Jouer en le vivant par le jeu.*

*Retours/impressions des participant.es sur le temps de jeu :*

- ✓ *L'utilisation de la diversité du matériel proposé est très intuitive, ce qui permet une mise en jeu très rapide qui nous a surpris.es. Ceci était donc très aidant.*
- ✓ *Cette appropriation du matériel a permis de révéler la force du collectif dans le jeu alors que les participant.es ne se connaissaient pas.*
- ✓ *Les éléments de la Boîte à Jouer participant à l'élaboration du jeu de construction dans un premier temps qui, une fois installé, se transforme en espace de jeu symbolique.*
- ✓ *Un débat a eu lieu sur l'engagement des adultes dans le jeu symbolique qui paraît plus difficile que celui des enfants.*
- ✓ *Lors de ce temps d'atelier, il a été constaté qu'en tant que participant·e on pouvait simplement regarder, oser s'approcher, vivre ce moment de l'extérieur. Ceci favorisant un lâcher prise nécessaire à une entrée dans le jeu.*



## 2/ OBSERVATION D'UN TEMPS DE JEU AVEC LA BOITE A JOUER AU SEIN DE L'ECOLE DU CHAMBESTAN A DIE

- ✓ Avec 2 classes CM1/ CM2 et CP, soit une cinquantaine d'enfants accompagnés de leurs 2 enseignant.es en posture d'observation
- ✓ 9 personnes de l'Atelier RL : 6 en position d'encadrant.es et 3 en position d'observation.
- ✓ Durée : 1 h

### DEROULE DE LA SEANCE DE JEU :

1- Explication du temps de jeu auprès des enfants rassemblés dans la cour.

2- Découverte assez rapide du matériel

3- Les phases de jeu observées mises en place par les enfants :

- appropriation de l'espace cour autour du kiosque où était placé le matériel (proche du kiosque puis de plus en plus éloigné au fur et à mesure que la séance se déroulait)



- les jeux en mouvement (jeux de bataille, jeux de course, jeu à l'aide des objets roulants, jeu collaboratifs avec les longs objets)
  - élaboration des constructions (des espaces cabanes, des machines, des structures en hauteur comme des statues)
  - une fois les territoires installés, d'autres types de jeu se mettent en place (jeu symbolique)
- 4- Fin du temps de jeu
- 5- Rangement des objets dans la Boîte à Jouer
- 6- Fin de la séance

## RETOURS ET RESENTIS DES ENFANTS (FAITS EN CLASSE ) SUITE AU TEMPS DE JEU:

### o classe de CP :

- ✓ Trop génial.
- ✓ J'ai adoré le bouquet de fleurs.
- ✓ Pourri, parce qu'on nous prenait tout et, quand on voulait le reprendre, ils nous disaient non.
- ✓ Trop bien, parce qu'on a bien rigolé avec la charrette.
- ✓ Trop bien, parce qu'on pouvait fabriquer des maisons n'importe comment.
- ✓ Super bien avec Ange, nous avons fait les chevaliers.
- ✓ C'était trop bien quand on volait des choses.
- ✓ Trop bien, on s'est bien amusé dans la tente mais il y en avait qui venaient prendre sans demander.
- ✓ Au début, quelqu'un nous embêtait puis elle nous a aidé.es.
- ✓ Trop bien, parce qu'on avait fait une cabane avec les grandes.
- ✓ Merci !!

### o classe de CM1-CM2 :

- ✓ Les plus petits prennent du matériel aux autres sans demander.
- ✓ Ce qui était bien, c'est qu'on invente nos jeux.
- ✓ Le temps était trop court.
- ✓ On peut faire des échanges.
- ✓ Il y avait des enfants qui prenaient beaucoup de choses et qui ne donnent rien.
- ✓ Il n'y avait pas assez de matériel.
- ✓ Comme il n'y avait plus rien, certains enfants volaient des objets aux autres.
- ✓ Il y a un enfant qui a pris quelque chose et a un peu détruit la construction d'un autre groupe.
- ✓ Il y a eu des créations.
- ✓ Quand on n'a pas d'idées, on peut s'intégrer dans un autre groupe.
- ✓ Au début, il y avait des enfants qui n'avaient pas d'idées et quand ils ont placé les objets, ils ont réussi à trouver un jeu (au fur et à mesure).
- ✓ Les petits volent le matériel.
- ✓ On peut choisir le matériel qu'on veut.
- ✓ Il y en a qui prennent le même matériel du début à la fin.
- ✓ Il y en a qui prennent le plus de matériel même si ça ne leur sert pas.
- ✓ Il n'y avait pas assez d'objets.
- ✓ Il y en a qui prennent sans demander et cassent tout ce qui était fait.
- ✓ Les grands et les petits jouent ensemble.

## BILAN/EVALUATION PAR LES PARTICIPANT.ES AUX RL

### o l'espace

- ✓ le groupe trouve intéressant la capacité des enfants à prendre les objets pour en faire des choses, construire des univers, les animer.
- ✓ Il y a une notion de protection de l'espace et de beauté du rendu... (« viens-voir ici on a fini », « c'est beau chez nous »)
- ✓ Plusieurs espaces aménagés : des maisons territorialisées, des constructions qui étaient plutôt collectives (pour protéger le matériel) ; mais aussi toujours des enfants satellites qui gravitent et sont dans le mouvement avec des objets qui suscitent des jeux en mouvement.
- ✓ Des espaces habituellement délaissés dans la cour se retrouvent occupés et exploités par le jeu des enfants, ce n'est plus un seul jeu qui monopolise l'espace de la cour mais bien les jeux des enfants qui se répartissent sur l'intégralité de l'espace (y compris des coins non exploités d'ordinaire).

### o l'attitude des enfants

- ✓ Démarche d'appropriation du matériel : les enfants ont des démarches différentes concernant l'appropriation du matériel. Certain.es vont choisir un objet car ils formalisent déjà leur future construction. L'objet faisant partie d'un tout déjà conçu intellectuellement. D'autres, sont dans le choix instinctif, prennent le matériel le jettent, le font rouler et le découvrent dans la manipulation. Ce n'est qu'après cette manipulation qu'ils décident ce à quoi va leur servir l'objet.
- ✓ La prise de risque : certains ont frôlé la limite puis ont réagi en faisant marche arrière alors que d'autres sont allés au bout et sont tombés ou se sont fait un peu mal mais il n'y a pas eu d'accident réel...
- ✓ Il y a une différence entre la prise de risque à plusieurs dans la vitesse et la prise de risque individuelle quand un enfant se sent ou pas de faire une action risquée.

### o La durée et l'organisation temporelle du jeu

- ✓ Y a-t-il des cycles de jeux? On a sans doute assisté à plusieurs cycles de jeu. D'abord un appel du jeu puis le flux du jeu (début, évolution, fin du jeu)
- ✓ 1er temps / début du jeu (environ 45 minutes) : les enfants découvrent le matériel et se l'approprient en conceptualisant constructions (cabanes, machines...) ou en l'utilisant en petits groupes (jeux de bataille, courses sur des roulants) – ce temps se déroule sans conflits notoires.
- ✓ 2nd temps / évolution du jeu : 2 , 3 situations conflictuelles entre enfants apparaissent. Les enfants s'appuient sur l'adulte pour sortir de situations compliquées pour eux.
- ✓ 3ème temps / fin du jeu : cela prend 5 bonnes minutes pour prévenir les enfants qu'ils faut qu'ils finissent leur jeux car le rangement aura lieu très rapidement. Rangement rapide et déception des enfants sur la fin du temps de jeu.
- ✓ L'appropriation des objets se fait dans la durée : les enfants s'y attachent et ne veulent pas les autres les leur prennent. Cela explique l'apparition des conflits en fin de séance.
- ✓ Questionnement sur la durée de cette expérience : « Une heure de jeu : est-ce une durée adaptée ? » Les enfants ont évoqué le fait que c'était trop court car ils n'ont pas eu le temps de jouer. Ce qui nous fait penser que le Playwork ne peut être pratiquer que sur des temps suffisamment longs.

o La posture des encadrant.es

- ✓ L'adulte est vraiment en posture d'observation active ce qui est rassurant pour les enfants.
- ✓ Changement de comportement des enfants lorsqu'un adulte et notamment les enseignants vont vers eux. Rapidement, les enfants arrêtent immédiatement ce qu'ils sont en train de faire. Donc, l'adulte peut vite être intrusif dans le jeu des enfants, d'où l'importance d'être vigilant à notre posture corporelle.
- ✓ La négociation est nécessaire pour pouvoir gérer les conflits autour des objets convoités et il se joue beaucoup de choses dans l'interaction entre enfants.
- ✓ La gestion du conflit peut être très difficile à vivre pour les adultes et le fait de ne pas intervenir peu être compliqué pour eux.
- ✓ Le rapport à la règle par les enfants et les adultes. La seule règle à respecter est « Le matériel n'appartient à personne ». Les enfants sont déstabilisés de ne pas avoir d'interdit. Ils expriment une certaine forme d'inquiétude au fait qu'on ne leur donne pas plus d'interdiction ou de cadre sur l'utilisation du matériel. Certain.es demandent : « Mais on n'a pas le droit de casser les objets ? », « On ne peut pas taper ? », « On a vraiment le droit de tout faire ? » ...

o Constats et échanges entre les participant.es sur ce qui peut être observé actuellement dans les cours d'école

Il est constaté un appauvrissement des possibles offerts aux enfants pour inventer, créer des jeux ou tout simplement pour jouer. Beaucoup ont des souvenirs de jeux dans la cour qui n'existent plus maintenant (pneu et tuyau en maternelle, billes...).

Dorénavant les bacs à sable sont interdits, l'asphalte et revêtement mou des cours ne permettent plus un certain nombre de pratiques, les objets que les enfants peuvent apporter sont de plus en plus contrôlés.

-----  
Fort.es de ces 2 expériences, les participant.es à l'Atelier ont souhaité avoir plus de précisions sur 3 points : le matériel, la règle/le cadre et la posture des personnes encadrantes.

## **LE MATERIEL**

Quantité, qualité, choix, diversité, renouvellement, protection du mobilier urbain ou du matériel extérieur à la Boîte à Jouer ...

### **QUELS OBJETS ? QUELLE SECURITE ?**

- ✓ Les objets proposés sont délibérément des objets qui ont une forme non définie au départ (pas de jouets manufacturés) afin que les enfants s'approprient le matériel pour permettre la mise en œuvre de leur processus créatif et ainsi favoriser la recherche imaginaire.
- ✓ Les objets ne répondent pas aux normes CE et ce ne sont pas des produits finis... Par contre, ils sont « sécurisés » dans le sens où les objets ne sont pas contondants etc...
- ✓ Première préoccupation dans les écoles : si on laisse jouer les enfants avec ce type de matériel, ne vont-ils pas se blesser, se faire mal ?... A partir du moment où on laisse jouer les enfants avec ce type de matériel, on induit une posture particulière de la part des personnes encadrantes.
- ✓ Les objets contenus dans la Boîte à Jouer sont réfléchis et permettent une grande diversité de pratiques de jeu.



## LA GESTION DU MATERIEL

*Le matériel est pensé. On adapte au cadre de l'école.*

*Le matériel n'est sorti que sur des temps périscolaires longs, c'est à dire plus d'une demi-heure (pause méridienne, TAP, centre de loisirs ; on exclut les temps de petites récréés).*

*La Boîte à Jouer étant située dans la cour, sous les yeux des enseignant.es, même si elle est utilisée hors temps scolaires, à la longue, elle finit par être pratiquée par les enseignant.es.*

*On invite à ouvrir la Boîte à Jouer dès que c'est possible, même sous la pluie car le matériel est pensé pour résister à l'humidité. Il existe un kit de matériel pour l'hiver et un autre pour l'été.*

*A chaque fin de temps de jeu, les objets sont rangés dans la Boîte qui est refermée à clef. On imagine que lors des comités ludiques où l'enfant peut prendre la parole, il pourra aussi émettre le souhait de laisser le matériel à disposition pour un temps plus long (plusieurs jours) afin de permettre des constructions plus élaborées.*

*La question du réapprovisionnement de matériel a été évoquée mais n'a pas été réellement traitée.*

*Les enfants deviennent partie prenante de la récupération de matériel. Via les comités ludiques, ils peuvent faire des propositions de matériel et l'apporter pour agrémenter la Boîte à Jouer (démarche de récupération sur les chantiers, récupération à la maison...).*

## LISTE DE MATERIELS POSSIBLES ETABLIE PAR LES PARTICIPANT.ES

*« Dans tout environnement, à la fois le degré d'inventivité et de créativité, et la possibilité de découverte, sont directement proportionnels au nombre et aux sortes de variables que cet environnement contient. » (extraits traduits de l'anglais par Emma Perrot de « La théorie des éléments détachés » - voir en Bibliographie)*

*Aussi, il est important de varier les supports de jeu et d'en prévoir en quantité suffisante :*

- ✓ *objets d'attache (chambre à air, pince à linge, en faisant attention de ne pas proposer de cordons et de liens)*
- ✓ *objets roulants (planche à déménagement, poussette, caddie de marché, valise...)*
- ✓ *objets très longs à porter à plusieurs qui invitent la collaboration (grand tissus, tour de trampoline, manche à air)*
- ✓ *objets pour se protéger notamment dans les jeux de bataille (couverture de poubelle, bouts de moquettes...)*
- ✓ *pneus de voiture à faire rouler et à empiler pour construire*
- ✓ *tissus pour se costumer, ou pour marquer un espace comme un tapis*
- ✓ *toiles de tentes (sans les arceaux)*
- ✓ *objets usuels tels que les claviers d'ordinateur, les téléphones, etc... sont très intéressants pour finaliser un univers*
- ✓ *des mousses longues solides, et peu dures pour les jeux de bataille*
- ✓ *objets modulaires qui rappellent le légo*
- ✓ *balles en mousse*
- ✓ *caisses en plastique avec des anses*
- ✓ *tourets en bois (mais pas en plastique)*
- ✓ *tubes en plastique qui permettent la 3 D*
- ✓ *filets de cargo qui permet des hamacs*
- ✓ *dossiers de chaise et volants*

- ✓ *Tout ce qu'on peut trouver qui permet la construction en 3 D pour se créer des espaces/des cabanes dans la cour.*

*Certains objets représentent un risque différent suivant l'âge des enfants et leur compétence du moment. On peut envisager de ne pas incorporer tous les objets d'un seul coup ce qui permet d'appréhender des niveaux de risque différent et contribue au renouvellement des objets proposés.*

## **LA REGLE/ LE CADRE**

*On ne propose pas un jeu, on propose du jeu.*

*La règle énoncée aux enfants est simple et unique : « **Les objets ne sont la propriété de personne** ».*

*Il y a un cadre qui garantit une qualité de jeu. Si on fige trop le cadre, la relation sociale et le rapport adulte/enfant se fige elle aussi.*

*La règle est contenue dans le cadre qui consiste à accompagner les enfants qui peuvent jouer comme ils le souhaitent dans un espace donné.*

*Les règles ne sont pas rédigées au préalable ni même affichées car les conventions sont changeantes, selon les situations, l'âge des enfants et donc les conventions se glissent dans le cadre proposé. Elles se définissent ensemble en se focalisant sur la perception du danger et non en disant que c'est dangereux.*

*Il y a un espace de parole sur les questions de conflits dans la gestion de la Boîte à Jouer. Il faut se servir du comité ludique comme un espace de parole pour pouvoir s'exprimer et désamorcer des conflits qui peuvent durer même après la séance.*

*Le jeu du voleur est compliqué. Le voleur du jeu symbolique, est le tricheur du jeu de plateau. Il faut pouvoir en discuter avec les enfants pour trouver des solutions qui doivent venir des enfants.*

## **LA POSTURE DE L'ENCADRANT.E**

La gestion des adultes encadrant.es est complexe. Un accompagnement des personnes en charge des temps péri-scolaires est absolument nécessaire. La posture adéquate de l'adulte par rapport aux enfants est assez difficile à tenir. Il faut donc comprendre le rôle et la place des personnes encadrantes. Les interventions des adultes auprès des enfants sont très cadrés et se réfèrent à la règle.

### **DESCRIPTION DE LA POSTURE**

Le rôle de l'adulte encadrant.e dans ce type d'atelier : **facilitateur de jeu.**

Il fait en sorte que le jeu puisse continuer quelle que soit la situation, tout en s'assurant de la sécurité physique et affective des enfants.

En cas de situation problématique, si la personne encadrante intervient, son objectif est de faire émerger une solution par les enfants afin que le jeu continue.

Il y a autant de solutions qu'il y a de situations. C'est pour cela qu'il est impossible d'écrire un « guide de solutions » !

L'adulte encadrant.e offre une présence rassurante pour les enfants, qui se permettront de tester leur limite. L'adulte évalue la prise de risque avant d'intervenir.

## UNE VISION GLOBALE EST NECESSAIRE

En tant qu'adulte encadrant·e :

On exprime face aux enfants que la balle est dans leur camp et qu'ils peuvent utiliser tous les objets.

On est actif dans la cour, et on est sans arrêt en situation d'observation.

On se déplace et on observe ce qui se passe. Lorsque l'on observe des situations de conflits ou de risques, on reste dans cette posture d'observation pour pouvoir regarder comment les enfants vont négocier, gérer la situation. Souvent, le simple fait de s'approcher doucement des enfants suscite leur interrogation sur la situation qu'ils sont en train de vivre.

Ainsi, le comportement corporel de l'adulte induit beaucoup de chose et a un impact sur ce qui se passe, donc sur le jeu des enfants. C'est pour cela que l'intervention doit être réfléchie avant d'avoir lieu.

Lorsqu'une situation nous paraît risquée (mise en danger physique ou émotionnel), il est important de bien observer ce qui se passe et de se rapprocher d'un·e autre encadrant·e pour évaluer la situation avec un autre regard et voir quelle intervention est envisageable.

## EVALUATION DU RISQUE

*(Voir en Annexe 2 : Les interventions positives, guide pratique)*

La posture de l'adulte et son regard sont différents selon les individu.es. Chaque personne, en fonction de son vécu personnel et de son ressenti de la situation, évaluera le risque différemment.

- ✓ *Identification du risque : quel est-il ?*
- ✓ *Evaluation de la gravité*
- ✓ *Evaluation du degré de réalisation du risque*
- ✓ *Le bénéfice de la situation de jeu pour l'enfant.*

On se met d'accord avec l'enfant pour réduire le risque et prévenir. Cependant, l'enfant doit toujours pouvoir tirer un bénéfice de la situation vécue (compréhension du risque/danger encouru, prise de conscience de ses propres limites physiques et affectives, gestion de conflit, usage du matériel dans la créativité avec prise de conscience de son environnement direct – espace, autres enfants).

Si la situation paraît inacceptable au niveau émotionnel ou de la détérioration de matériel ou de la sécurité physique, le rapprochement entre l'adulte et le/les enfant(s) est nécessaire afin de créer une relation favorisant le recherche de solution par les enfants.

Cette posture implique pour la personne encadrante de ne chercher à proposer de solution. Il s'agit d'accompagner la recherche de solution par les enfants eux-mêmes.

Pour aborder le risque encouru, les mots utilisés sont choisis et induisent des comportements de l'enfant.

## ANALYSE DE LA POSTURE DE L'ADULTE ENCADRANT.E ET INTERROGATION QU'ELLE SUSCITE

Comment répondre à la sollicitation des enfants lorsqu'ils souhaitent jouer avec l'adulte encadrant.e ?

L'adulte est dans la posture du « laisser jouer ».

Il ne peut pas se permettre de « jouer avec », sinon il n'est plus disponible à l'ensemble de l'environnement (il y a un besoin de garantir la sécurité et la bonne marche du temps de jeu). La personne encadrante peut éventuellement répondre à la sollicitation, de manière brève.

Comment gérer une situation de conflit ?

En situation de conflit, on fait de la médiation avec les enfants qui sont disponibles pour ça.

L'enfant ne pourra tirer du bénéfice de la gestion de la situation de conflit que s'il est ouvert à cette espace de discussion.

Après plusieurs interventions sans effet auprès d'un.e enfant, il peut être judicieux de faire appel à un.e autre encadrant.e pour gérer le conflit.

Quel comportement avec des enfants qui s'excluent et ne sont pas dans le jeu ?

Certain.es ont besoin de temps pour observer et se mettre dedans... il faut donc le leur laisser. Un.e enfant peut avoir la liberté de jouer ou de ne pas jouer. Cependant, si on estime que la situation nous préoccupe car elle dure trop longtemps, il est préférable de s'assurer du bien-être de l'enfant dans la situation de jeu.

La prise de risque comme tremplin vers l'autonomie ?

Il est important que les enfants évaluent par eux-même le niveau de risque des gestes du quotidien.

Sous le regard bienveillant de l'adulte, l'enfant peut se confronter au risque pour savoir l'évaluer. Il gagne ainsi en autonomie et en confiance en lui.

Ces notions sont fondamentales dans l'acquisition de son apprentissage.

## BIBLIOGRAPHIE

- ✓ La « théorie des éléments détachés », Simon Nicholson, 1971 - Publié originellement en anglais dans la revue "Landscape architecture", v62, p30-35.
- ✓ « Play », Stuart Brown, 2009 - Avery
- ✓ « Evolutionary Playwork », Bob Hughes, 2012 – Routledge
- ✓ « The First Claim... », Bob Hughes, 2002
- ✓ IPA – International Play Association – cf numéro hors série sur les 50 ans d'IPA d'IPA - <http://ipaworld.org/>
- ✓ Play Wales - <http://www.playwales.org.uk/eng/>
- ✓ Play Education - <http://rphughes44.blogspot.co.uk/p/about.html>
- ✓ Marc Armitage « The ins and outs of school playground play » in « Play today in the primary school playground : life, learning and creativity » Bishop, Curtis – open university press - <http://www.malarkeyon.com.au/about-marc-armitage>

**MOTS CLEFS**    PLAYWORK – BOITE A JOUER – LAISSER JOUER – POSTURE DE L'ENCADRANT.E – POSTURE DE L'ADULTE – MATERIEL DE RECUPERATION – DEMARCHE D'ACCOMPAGNEMENT – LISTE MATERIEL – RISQUE ET AUTONOMIE

## ANNEXES

### ANNEXE 1 : DEROULE ET METHODES UTILISEES AU COURS DE L'ATELIER

#### DEROULE

##### *matin*

- ✓ *Présentation de la journée, des participant.es et de l'atelier assis.es au sol sur de jolies moquettes toutes douces.*
- ✓ *Temps de découverte des objets inclus dans la Boîte à jouer et temps de jeux entre adultes et en intérieur.*
- ✓ *Retour en cercle par l'ensemble des participant.es pour un bilan du temps de jeu sur la façon de vivre ce temps là.*
- ✓ *Information sur la mise en place de l'atelier de l'après-midi*
- ✓ *Mise en place du matériel dans la cour où se déroulera le temps de jeu pour les enfants de l'école Chabestan de Die.*

##### *après-midi*

- ✓ *Séance d'une heure de jeu pour les enfants de 2 classes (CP et CM2) de l'école Chabestan de Die.*
- ✓ *Rangement des objets de la Boîte à jouer*
- ✓ *Bilan critique de la séance vécues.*
- ✓ *Restitution pour les participant.es des RL qui souhaitaient en savoir plus.*

#### METHODES UTILISEES

- ✓ *Echanges collectifs/ récits d'expériences*
- ✓ *Illustration des propos par des photos / images*
- ✓ *Mise en pratique de l'objet présenté*
- ✓ *Analyse des situations vécues*
- ✓ *Mise en pratique auprès des enfants en milieu scolaire*
- ✓ *Définition de thématiques à discuter avec la méthode des post-it*
- ✓ *Restitution sur la journée aux autres participant.es des RL*
- ✓ *L'animatrice de l'atelier a régulé le temps de parole de chacun.e et a ainsi permis l'expression des participant.es. Cette posture de l'animatrice fut très appréciée.*

## **ANNEXE 2 : LES INTERVENTIONS POSITIVES, GUIDE PRATIQUE**

(ETABLI PAR L'ASSOCIATION « JOUER POUR VIVRE »)

La direction générale est :  
d'une part être à l'écoute, d'autre part rester simple, direct et concis.

*Travailler l'amorce de votre intervention.*

### **La situation est pour vous inacceptable.**

Pour vous il y a du danger, qu'il soit physique (par exemple dans des jeux « d'actions » avec des objets à roulettes, des batailles) ou émotionnel (par exemple lorsque des grands « titillent les petits en les « maltraitant »).

Ou bien pour vous, les actions sont irrespectueuse vis à vis du matériel.

**Vous vous êtes rapproché de la situation ludique** pour observer ce qui se passe de près et comment les enfants vivent la situation. Prennent-ils des mesures pour gérer les niveau de risque ? Vous avez pris le temps de confronter de votre point de vue avec l'observation attentive de la situation.

### **Vous avez décidé d'intervenir**

Adressez-vous aux enfants d'une manière simple, directe et concise. Pour être efficace, interpellez les enfants au niveau de leurs actes. Ce sont ces actes que vous estimez non acceptables pour différentes raisons. Nommez les actes, et ne jugez pas l'enfant. Ainsi vous plus de chances d'être entendu-e et de faciliter la coopération des enfants.

### **Étape 1 - « STOP ! »**

Lorsque vous dites « STOP », soyez conscient de la **différence entre votre état et celui de/des enfant/s**. L'enfant est souvent parfaitement confiant là où vous identifiez clairement du danger, êtes en état d'alerte maximum, ou complètement outré-e. Votre objectif est de confronter votre vision à la sienne (puisque vous êtes en position de responsabilité sur sa sécurité physique et émotionnelle et sur celle de l'environnement) et de vous mettre d'accord ensemble sur la meilleure façon de continuer à jouer.

Au moment où vous allez intervenir et lorsque cela est possible, rapprochez-vous rapidement des enfants, au besoin arrêtez les fermement mais posément dans leur action en les prenant dans vos mains, mettez-vous à leur niveau en vous baissant, et parlez fermement mais posément, au lieu de crier de loin en gesticulant. Ainsi vous entrez en relation avec l'enfant, marquant ainsi votre respect en même temps que votre désaccord sur ses actes, et contribuez à créer la relation positive que vous souhaitez mettre en place.

### **Étape 2 - « JE vois du danger » , « JE ne suis pas d'accord »**

(au lieu de « **C'est DANGEREUX !** » ou « **C'est n'IMPORTE QUOI !** »)

En insistant sur le JE au lieu du DANGER / DANGEREUX ou N'IMPORTE QUOI vous marquez clairement le fait qu'il s'agit de VOTRE point de vue (JE vois...), plaçant ainsi votre intervention à cet endroit. Dans ce type de phrase, le mot « dangereux » / « danger », ou « n'importe quoi » (même dit à voix basse) est toujours entendu, le mot

JE, rarement. Or l'objectif de votre intention est de confronter VOTRE point de vue avec celui de l'enfant.

### **3 - « Et toi ? »**

Écoutez attentivement leurs réponses

### **4 - « Comment tu/vous peux/pouvez continuer à jouer autrement ? »**

Solutions.

### **5 – Énoncer la solution**

### **6 - « On est tous d'accord ? »**

Obtenir un accord.

Lancez-vous, faites des tentatives en apprenant de vos erreurs, vous aurez beaucoup d'opportunités de faire de nouvelles tentatives légèrement ou radicalement différentes. Nous vous encourageons à échanger entre vous au sujet de vos interventions, et bien sûr vos retours sur vos découvertes à ce sujet nous seront précieux pour tous.

## **ANNEXE 3 : LES PRINCIPES DE LA FACILITATION DU JEU**

*Groupe de Contrôle des « Playwork Principles » (2005)  
Traduit de l'anglais par l'association Jouer pour Vivre*

Ces principes établissent la trame de travail éthique et professionnelle pour la facilitation du jeu et comme tels, doivent être regardés comme un tout.

Ils décrivent ce qui est unique par rapport au jeu et à sa facilitation, et en fournissent les perspectives pour le travail avec les enfants et les jeunes personnes.

Ils sont basés sur la reconnaissance que les capacités des enfants et des jeunes personnes pour un développement positif seront valorisées par l'accès à une variété maximum d'environnements et de possibilités ludiques.

1. Tous les enfants et les jeunes personnes ont besoin de jouer. L'impulsion du jeu est innée. Jouer est une nécessité biologique, psychologique et sociale, et est fondamental pour le développement sain et le bien être des individus et des communautés.
2. Jouer est un processus qui est librement choisi, dirigé personnellement et intrinsèquement motivé. C'est-à-dire que les enfants et les jeunes personnes déterminent et contrôlent le contenu et l'intention de leur jeu, en suivant leurs propres instincts, idées et intérêts, à leur façon, et pour les raisons qui leur sont propres.
3. Le point de convergence premier et l'essence de la facilitation du jeu est de soutenir et de faciliter le processus du jeu et qui en retour devrait nourrir le développement des règlements, des stratégies, des formations et de l'éducation sur le jeu.
4. Pour les facilitateurs du jeu, le processus du jeu a la préséance et les facilitateurs du jeu agissent comme avocats du jeu lorsqu'ils s'engagent dans des plannings et agendas conduits par les adultes.
5. Le rôle des facilitateurs du jeu est de soutenir tous les enfants et les jeunes personnes dans la création d'un espace dans lequel ils peuvent jouer.
6. La réponse des facilitateurs du jeu aux enfants et aux jeunes personnes jouant s'appuie sur une connaissance valide et à jour du processus du jeu, et sur une pratique réflexive.
7. Les facilitateurs du jeu reconnaissent leur propre impact sur l'espace de jeu ainsi que l'impact du jeu des enfants et des jeunes personnes sur le facilitateur du jeu.
8. Les facilitateurs du jeu choisissent un style d'intervention qui permette aux enfants et aux jeunes personnes d'étendre leur jeu. Tous les facilitateurs du jeu doivent peser le risque avec le bénéfice du développement et du bien être des enfants.



## **ANNEXE 4 : A PROPOS DES JEUX DE BATAILLES**

***Le texte qui suit se réfère au travail de Frances Carlson, formatrice auprès d'éducateurs et éducatrices de jeunes enfants aux Etats-Unis.***

*Les jeux de batailles sont-ils dangereux ? Rendent-ils les enfants plus agressifs ? Devons-nous, en tant qu'éducateurs, apprendre comment empêcher et dépassionner ce type de jeux ?*

Voici des questions récurrentes que nous sommes nombreux-ses à nous poser....

La réponse à ces questions est non.

Non, les jeux de batailles n'entretiennent pas une agressivité chez les enfants; non ils ne sont pas dangereux pour leur santé mentale, bien au contraire.

Oui, ce type de jeux a sa place dans un programme de qualité pour les jeunes enfants.

Mais pour superviser et faciliter les jeux de batailles, il est nécessaire d'apprendre à discerner le jeu de bataille de la vraie bagarre, c'est à dire des moments intenses et directs mais ludiques, de moments véritablement tendus et agressifs.

*"Comment différencier les "jeux de batailles" des "vraies batailles"? Comment reconnaître qu'il s'agit d'un jeu ?*

Regardons et comparons 3 facteurs :

- Dans les jeux de chahuts, les expressions faciales des enfants sont plutôt ouvertes et souriantes, leur tonus musculaire relaxé et ils rient souvent. Dans les vraies batailles, leurs expressions faciales sont rigides, contrôlées et tendues, leurs mâchoires sont généralement serrées et leurs sourcils froncés. Il y a des larmes à la place des rires et les poings sont fermés au lieu des paumes ouvertes pour toucher et "étiqueter".

- Dans les jeux de batailles, les enfants impliqués sont volontaires, ils rejoignent le jeu de leur plein gré et avec enthousiasme, même lorsque cela semble trop rude pour les spectateurs adultes. Dans les vraies batailles, un participant domine en général les autres qui opèrent sous son influence. Des actes physiques visant à contrôler ou à contraindre sont utilisés, soit en infligeant une douleur, soit en menaçant de le faire.

- Dans les jeux de chahuts, les enfants en veulent encore plus, ils y retournent, et cherchent à le prolonger en prenant des tours de rôles . Dans les vraies batailles, les enfants quittent le jeu dès qu'ils en ont la possibilité, et les participants s'éparpillent souvent en larmes, demandant de l'aide aux adultes."

Voici quelques uns des bénéfices essentiels reconnus dans les jeux de batailles et chahuts :

Les enfants affinent leurs performances physiques dans des déplacements vigoureux, instinctifs et rapides.

Plus encore, ils apprennent à coordonner et à calibrer leurs mouvements de manière dynamique en fonction de ceux de leurs adversaires, s'ajustant finement à chaque situation.

Ils développent ainsi leurs capacités à percevoir, inférer, et décoder le langage corporel de l'autre, modélisant ainsi la relation de manière non verbale.

C'est toute la complexité des jeux de pouvoirs qu'ils explorent, améliorant leur compétence à trouver intuitivement leur place dans une relation conflictuelle et à s'ajuster avec rebond.

Au final, leur capacité à tisser des relations et des amitiés durables s'en trouve renforcée.

Une part importante des besoins de contacts physiques et humains est comblée par ces moments forts en émotions, intenses en énergie, ponctués d'embrassades, de rires partagés et complices, et de retrouvailles chaleureuses.