

Les espaces de jeux symboliques pour les enfants de plus de 6 ans : comment les concevoir ?

Problématique.....	1
1/ Présentation de l'ACC.....	3
2/ Éléments de définition du jeu symbolique	4
3/ Rappel de l'intérêt et du rôle du jeu symbolique chez l'enfant, notamment de plus de 6 ans	5
4/ La conception et la gestion des espaces dans ses différents aspects techniques.....	7
5/ Les points de vigilance.....	8
6/ Création d'espaces de jeux symboliques : trame méthodologique, fiches techniques.....	9
7/ Postures de l'adulte encadrant·e et encadrement des espaces.....	14
Bibliographie -Ressources	16

Problématique

Le jeu symbolique, notamment le jeu de rôle et d'imitation, est fondamental dans le développement de l'enfant. Et pourtant, pour les enfants âgés de plus de 6 ans, il est presque inexistant dans les structures, notamment dans les écoles, les lieux d'accueil périscolaire, voire les accueils de loisirs.

Quels sont les freins à identifier et les leviers à actionner pour développer des espaces de jeux symboliques pour les enfants âgés de plus de 6 ans, à la fois fixes et mobiles ?

Animation : Céline RODRIGUEZ, association Ludo'Perche à Nogent-le-Rotrou (28), Ludovic LABRUNE, Maison des Jeux de Grenoble (38).

Secrétariat : assuré par l'ensemble du groupe.

Participant·es et tour de table des attentes :

- Thierry MAGDELEINE, Maison des Jeux de Clermont-Ferrand, ludothèque associative tout public : Aimerais approfondir le discours sur l'intérêt du jeu symbolique aussi pour les enfants de + 6 ans. Lorsqu'il en installe c'est pour tous les âges, pas spécifiquement pour les enfants de + de 6 ans.
- Domitille SALLIER, Archijeu, café jeu associatif à Crest (26), avec jeu sur place et animation avec un camion : sur place nous venons d'installer un espace symbolique tout juste posé. Je viens me nourrir.
- Virginie SECHET, Centre Social Indigo, 30 m2 réservés au jeu symbolique : pendant les vacances scolaires nous nous déplaçons et proposons ce type de jeu. Aussi au sein des établissements scolaires (surtout maternels) sur le temps scolaire.
- Nelly GUILLEUX, Mayenne, ludothèque issue du Service Jeunesse. Au départ, seulement ludothèque itinérante. Désormais, utilisation d'une salle au sein de la médiathèque : l'idée sera de pouvoir proposer des espaces symboliques au sein de la médiathèque et de les créer avec les ados.
- Amélie NOWAKOWSKI, ludothèque d'Oullins (69), ludothèque qui a 32 ans mais qui propose depuis peu du jeu sur place. Elle a fait des espaces jeux symboliques avec ce qu'il y avait sur place : se questionne sur le « toujours plus toujours mieux ». Et elle réfléchit sur le prêt d'espaces symboliques.
- Pauline PINEAU, Association des Familles, à Saint-Egrève (38), avec deux espaces de jeux : on a créé une clinique vétérinaire. On a constaté que cet espace ne fonctionnait pas pour les moins de 3 ans mais ça a bien marché chez les ados. Je me questionne sur le fait de laisser en permanence un espace de jeux symboliques.
- Zoubida LOUNI, Ludothèque de Valence (26) : j'ai constaté que nos espaces de jeux symboliques ne fonctionnaient pas trop.

- Nadège BONTOUX, Valence (26) ludothèque Le Colimaçon (200 m²) : c'est une vieille ludothèque qui était « petit enfance ». Depuis un an on essaye de casser cette image et d'ouvrir sur les plus grands et les adultes. Des questions sur l'aménagement de l'espace au sein du lieu, faut-il envisager une rotation des espaces ? Créer des espaces de jeux symboliques + 6 ans alors que l'on en a beaucoup de - 6 ans ?
- Sophie LECARPENTIER, Turboludo, ludothèque itinérante de l'ACCEP 04 (Peipin) : la moitié des actions de la ludothèque sont des animations en crèche et l'autre moitié en Accueils de Loisirs et fêtes de villages. Pas d'espaces pour les + 6 ans. Questions sur itinérance et espaces symboliques.
- Vanessa LE GOURIEREC, association Dé en bulles, Bressuire, ludothèque itinérante : j'ai très envie de proposer des espaces mais ne prends pas le temps. J'en ai créé un pour un centre social qui a très bien marché. L'idée est de pouvoir en développer pour les louer. Actuellement je les loue 60 € pour 7 semaines.
- Antoine BAY, association La Compagnie des jeux, Lodève (34) : on a un espace marché et cuisine et j'aimerais pouvoir en proposer d'autres mais on manque de place sur le lieu et aussi pour le stockage... On n'a pas de déguisement ados et adultes.
- Claire MARTIN, ludothèque municipale d'Echirolles (38), en train de changer de structure (ludothèque de Voreppe (38), et bénévole, membre du Conseil d'Administration de la Maison des Jeux de Grenoble (38).
- Ludovic LABRUNE, Maison des Jeux de Grenoble : on crée et on utilise des espaces symboliques. Notre lieu sur place est notre laboratoire. On aménage et teste sur place nos espaces avant de les proposer ailleurs. On défend ce type de jeux auprès des parents et professionnel·les.
- Céline RODRIGUEZ, Ludo'Perche (Nogent le Rotrou), ludothèque associative avec jeu sur place et animations extérieurs : nous créons des espaces de jeux symboliques que nous installons sur place ou lors des animations. Pour nous ce sont des espaces indispensables.

Méthode d'animation : Les jeux de mise en route utilisés chaque jour avant de démarrer le travail.

Jour 1 : Jeu du lancer de nounours.

Jeu en 2 temps. Le groupe se place en cercle. Dans un premier temps, il s'agit juste de présenter son prénom au groupe, le nounours étant un bâton de paroles. Ludo lance un nounours à une personne en disant son prénom (le sien « Ludo ») qui le lance à quelqu'un d'autre, etc., jusqu'à ce que chacun·e ait reçu et envoyé le nounours. Dans un second temps, on continue sans dire son prénom, à envoyer le nounours à la même personne (l'ordre dans lequel les nounours sont lancés doit toujours être le même). Au fur et à mesure, l'animateur ajoute d'autres nounours. Le but du jeu est de ne pas faire tomber les nounours.

Jour 2 : Découverte du jeu coopératif du nœud humain.

Chacun·e saisit la main de quelqu'un d'autre avec chacune de ses deux mains (on attrape les mains de 2 personnes différentes). Le jeu s'arrête dès que le nœud est défait.

Jour 3 : jeu de la Bombe et du bouclier.

Les règles en bref : chacun·e choisit (secrètement) dans sa tête une personne qui sera sa bombe et une personne qui sera son bouclier. Au top départ, il s'agit pour chacun·e d'être protégé·e en permanence de sa bombe par son bouclier. C'est du jeu en simultané où l'on se déplace de telle manière à ce que la personne qu'on a choisi comme bouclier, soit physiquement entre la personne qui représente ma bombe et moi. Au « stop », on fait le tour des participant·es pour savoir si leur bouclier les protègent bien de leur bombe.

1/ Présentation de l'ACC

Enjeu de l'atelier :

L'objet n'est pas de développer l'intérêt et le rôle du jeu symbolique dans le développement de l'enfant de plus de 6 ans pendant les trois matinées. Il s'agit d'un atelier pratique sur la conception d'espaces de jeux symboliques pour les enfants âgés de plus de 6 ans.

Objectifs :

- Acquérir des repères, des outils pratiques, une méthode pour concevoir des espaces de jeux symboliques pour les + 6 ans ;
- Échanger sur sa pratique et la confronter à celle des autres participant-es ;
- Développer collectivement de nouvelles idées et des nouveaux outils dans la conception d'espaces de jeux symboliques pour les + 6 ans.



Méthodes :

- L'atelier de construction collective (ACC) est un espace de réflexion et de cheminement collectif pour travailler sur la thématique.
- Céline et Ludo ont un rôle d'animation du groupe et de facilitation pour favoriser ce cheminement.
- On utilisera des méthodes actives issues de l'éducation populaire, en alternant travaux en petits groupes et échanges en grand groupe.

Ce que cet atelier ne va pas travailler :

- Ce n'est pas un atelier qui traitera du jeu symbolique de mise en scène (jeux de figurines où l'enfant est metteur-euse en scène de l'histoire créée).
- Nous ne traiterons pas non plus du « playwork », forme de jeu libre actif qui s'appuie sur le détournement d'objets. C'est une forme de jeu libre plus large que le jeu symbolique, qui peut inclure du jeu d'assemblage et d'exercice. Cette pratique illustre bien la capacité des enfants à détourner des objets et construire leurs propres jeux. Il s'agit d'un support ludique qui permet aussi le jeu symbolique pour les enfants de plus de 6 ans, sans thématique préétablie par l'adulte. Nous ne travaillerons pas cette thématique par manque de temps et parce qu'elle implique un travail bien différencié de celui que l'on va mener. Elle peut par ailleurs être une piste de travail pour d'autres projets, car elle permet de travailler différemment la place du jeu symbolique chez les enfants de + de 6 ans. Il existe des vidéos sur cette pratique. L'association « Jouer pour vivre »¹ a notamment créé « la Boîte à jouer ».
- L'objet ne sera pas de traiter les jeux d'armes et de bataille car il existe un autre atelier sur cette thématique pendant ces Rencontres Ludiques 2019 (voir compte-rendu de l'atelier 14 « Peut-on jouer avec tout ? Quid des armes factices, de l'épée à la mitraillette ? »).

¹ <http://www.jouerpourvivre.org/>

2/ Éléments de définition du jeu symbolique

↳ *C'est à Jean Piaget, psychologue du 20^{ème} siècle, que l'on doit la mise en évidence du concept de*

« jeu symbolique ». Selon lui, il s'agit d'une conduite dans laquelle on aperçoit « la fiction ou le sentiment de 'comme si', caractéristique du symbole ludique par opposition aux simples jeux moteurs ». Le jeu symbolique est à la fois une imitation apparente et une assimilation ludique qui met en œuvre des mouvements et des actes complexes dans lesquels le symbolisme intègre les autres éléments.

↳ *Le Ministère de l'Education Nationale a édité en 2015 un document ressource¹ sur les jeux symboliques, disponible sur le site Eduscol.*

Le jeu symbolique est appelé jeu d'imitation, de « faire semblant », « de fiction », de « faire comme si ».

La fonction symbolique traduit la capacité d'évoquer des objets, des comportements ou des situations non visibles (cachées, hors de portée visuelle, vécues auparavant), au moyen de symboles ou de signes. Le jeu symbolique est une manifestation de la fonction symbolique. Il apparaît entre 18 mois et 2 ans, lorsque l'enfant commence à faire semblant d'exécuter une action de sa vie, en dehors de son contexte (semblant de dormir, de manger, etc.). L'imitation différée lui permet ensuite d'évoquer un modèle absent (action, mère, père, personnage, animal). Il s'accommode ainsi de la réalité en l'imitant telle qu'il la perçoit. Le processus se poursuit par des jeux de « faire semblant », au cours desquels l'enfant attribue lui-même des rôles aux objets et aux personnages qu'il s'invente ou qu'il manipule. Il assimile ainsi la réalité. Apparaissent ensuite des scénarisations de plus en plus complexes.

Ce processus permet à l'enfant de résoudre ses conflits internes pour une adaptation harmonieuse au monde dans lequel il évolue. Il y développe une « conscience de l'autre » soutenue par le recours au langage.

↳ *La commission « Jouer pour apprendre » du Groupe départemental Maternelle 49 a rédigé un autre document ressource² sur le jeu symbolique en 2016, disponible sur le site Eduscol, du Ministère de l'Education Nationale et de la Jeunesse venant compléter le précédent :*

L'enfant attribue des rôles aux objets et aux personnages qu'il s'invente ou qu'il manipule. Le jeu d'imitation s'appuie sur la reproduction différée de scénarios de la vie courante. La prise en compte de l'existence de l'autre permet de nouvelles pratiques et l'enrichissement du jeu d'imitation. L'enfant ne limite plus son jeu à la reproduction de gestes et de comportements, il fait jouer un rôle à son personnage et commence à inventer des scénarios, seul-e, puis avec ses pair-es. Il/elle passe d'un jeu dit « immature », très lié à l'utilisation des objets présents à un jeu plus « mature » qui fait appel à un scénario préétabli à la distribution des rôles avec parfois, un arrêt du jeu pour une réorientation. Après un temps de jeux d'imitation solitaires souvent accompagné d'un monologue, les échanges langagiers apparaissent et se multiplient. Entre 18 mois et 2 ans, les 1ers jeux d'imitation aident l'enfant à se différencier de l'autre et l'amènent progressivement à dire « je ». Entre 3 et 4 ans, il commence à inventer des histoires et des règles de jeux. Vers 4 ans, il joue spontanément avec un ou deux pairs. Les interactions langagières se développent. Entre 4 et 5 ans, l'enfant devient capable d'inventer des scénarios complexes. Il prend plaisir à se déguiser ou faire jouer des personnages symboliques. Après 5 ans, les scénarios se complexifient encore, l'enfant peut changer de rôle. Le langage joue un rôle essentiel.

¹ https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/56/0/Ress_c1_jouer_symbolique_474560.pdf

² http://www.ia49.ac-nantes.fr/medias/fichier/les-jeux-symboliques-synthese_1459417426664-pdf?INLINE=FALSE

↳ Dans le cadre d'un mémoire professionnel de la Haute école pédagogique de Lausanne, Isabelle Bulliard Müllner fait en 2016 le récit d'un atelier de jeu symbolique au sein d'une classe accueillant des enfants âgés de 5 à 7 ans présentant une déficience intellectuelle (voir Bibliographie). Elle dresse dans ce mémoire un cadrage théorique général du jeu symbolique.

Elle rappelle que le jeu symbolique nécessite « la mise en place de représentations symboliques, d'images mentales, permettant d'évoquer un objet ou une personne en son absence. Hors, pour pouvoir évoquer un objet ou une personne en son absence, il faut pouvoir effectuer une différenciation nette entre ce qui est évoqué (le signifié) et ce qui sert à le représenter (le signifiant). Il est donc directement en lien avec le développement d'autres compétences comme le langage (Piaget) ».

Elle y présente les six critères sur lesquels s'appuyer pour identifier le jeu symbolique selon Fein et McCune-Nicoloch (1981, cités par Vieillevoye & Nader-Grosbois, 2008) :

- l'exécution d'une activité familière en l'absence du matériel nécessaire ou du contexte social habituel (ex : *boire dans une tasse vide*),
- l'exécution d'une action en dehors de sa fonction habituelle (ex : *prendre son sac mais ne pas sortir*),
- l'objet inanimé est traité comme objet animé (ex : *prendre soin d'une poupée*),
- l'objet ou le geste se substitue à un autre (ex : *utiliser un coquillage comme un chat*),
- le mime d'une action généralement exécutée par quelqu'un ou quelque chose d'autre (ex : *téléphoner, cuisiner*),
- les comportements affectifs et instrumentaux par lesquels l'enfant signale la qualité non littérale de l'activité ; il s'agit des comportements provoqués par les émotions suscitées à travers la situation de jeux, par exemple des phénomènes de manipulations d'un enfant sur un autre, des élans d'affection vers un autre enfant ; etc.

Dans la littérature scientifique existante, le discours sur les jeux symboliques s'appuie presque toujours sur une observation faite chez les enfants âgés de moins de 6 ans, puisque c'est à cet âge qu'ils se développent. Il se fait très rare chez des enfants âgés de 6 à 8 ans, et nous n'en avons pas trouvé trace pour des enfants âgés de 8 à 12 ans.

Et pourtant, force est de constater qu'ils sont pratiqués spontanément par les enfants de cette tranche d'âges. D'où l'intérêt de rappeler l'intérêt et le rôle du jeu symbolique chez l'enfant, notamment de + de 6 ans.

3/ Rappel de l'intérêt et du rôle du jeu symbolique chez l'enfant, notamment de plus de 6 ans

Objectifs :

- Avant de partir sur des considérations techniques et concrètes, (re)mettre du sens dans notre pratique en formalisant l'intérêt de ce type de jeux.
- Muscler son argumentaire auprès des adultes notamment : collègues, responsables, parents, partenaires, pour favoriser la mise en place de ce type d'espaces.

Méthode : Brainstorming, avec synthèse et compléments de l'équipe d'animation.

Développement affectif (terrain des émotions, des affects) :

- le jeu symbolique a un rôle d'exutoire (fonction cathartique du jeu)
- apprentissage de l'empathie (capacité à s'identifier à l'autre, à ressentir et partager le point de vue et les émotions de l'autre)
- réguler sa frustration
- autorégulation : réguler son comportement
- maîtriser ses émotions

- maîtriser la réalité par la mise en jeu de ce qui fait peur (s'approprier des événements)
- donner de l'autonomie :
 - favoriser l'indépendance de l'enfant dans ses choix (de jeux et de partenaires), et en cela sa capacité à prendre des initiatives
 - s'éloigner de son parent, de sa figure d'attachement, des encadrant-es
 - développe la confiance en soi

Développement social (apprentissage de la socialisation) :

- sortir de son égocentrisme en opérant une décentration
- comprendre et expérimenter les règles de la société, les normes sociales, accepter les contraintes
- réguler son comportement en accord avec ces normes, s'adapter aux autres
- accepter et chercher la présence de l'autre, partager
- expérimenter des formes d'interactions sociales, comme la coopération, la négociation, l'affrontement...
- résolution de conflits
- expérimenter des rôles, des rapports de domination et tester différentes positions que l'on peut vivre dans la société

Développement langagier :

Une différence importante dans la pratique du jeu symbolique chez les enfants de moins de 6 ans et plus de 6 ans est le langage. Les plus petits sont dans une activité sensori-motrice alors que les plus grands sont dans une recherche de jeux à plusieurs. Le jeu est ainsi plus élaboré puisque le langage est présent.

- communiquer, prendre la parole
- enrichir son vocabulaire
- nommer, décrire, raconter
- argumenter des choix

Développement cognitif (fonctions du cerveau comme la perception, la mémoire, le raisonnement, la concentration, la communication, les processus intellectuels...) :

- en symbolisant des objets et des rôles, apprendre à utiliser d'autres symboles (utiles dans les apprentissages comme les lettres et les chiffres)
- permettre et soutenir l'imaginaire en développant la créativité
- être acteur ou actrice de son jeu
- expérimenter la liberté du jeu
- différencier les situations de jeu et de non jeu

Développement moteur, psychomoteur et sensorimoteur (corps) :

La pratique des jeux symboliques implique la manipulation d'une grande variété d'objets et développe de nombreuses habiletés motrices (donner à manger au bébé, l'habiller...).

Les jouets à manipuler et à échanger permettent une découverte sensori-motrice, qui a souvent déjà eu lieu à un âge plus jeune. « La connaissance perceptive des objets qu'acquiert l'enfant à travers ses actions sensori-motrices va petit à petit l'amener à manipuler des symboles », écrit Isabelle Bulliard Müllner citée plus haut. L'enjeu du jeu symbolique dans le développement des enfants de plus de 6 ans ne se situe pas ou peu au niveau moteur ou psychomoteur.

4/ La conception et la gestion des espaces dans ses différents aspects techniques

Différentes contraintes sont à prendre en compte dans la conception des espaces de jeux symboliques. Elles peuvent parfois constituer des freins à la mise en place de tels espaces. Nous avons listé ici les différentes problématiques, en présentant pour chacune des leviers d'action.

Le **matériel et les objets** qu'on donne à jouer impacte :

- ✓ le rangement
- ✓ la remise en jeu
- ✓ la dynamique du jeu
- ✓ la réparation et l'entretien pour palier au matériel manquant
- ✓ l'approvisionnement : la récupération est plus adaptée pour des enfants de + de 6 ans que du matériel acheté
- ✓ la question de la quantité : plus il y a d'objets et plus c'est le bazar !
- ✓ Le bruit : quelle place aux objets qui génèrent du bruit ?
- ✓ les valeurs :
 - la question des marques : faut-il les bannir ?
 - Les armes factices
 - la possibilité de manipuler de l'argent (et les possibilités dans le jeu du vol, des problèmes générés par les objets convoités qui ont « une grande valeur », les personnes qui vivent dans la rue...).

Dans le choix du matériel, d'autres contraintes sont à prendre en compte en fonction de l'usage de l'espace :

- ✓ pour espaces mobiles et pas seulement permanents
- ✓ la question du stockage
- ✓ le volume et le poids
- ✓ envie de diversifier et renouveler les thématiques
- ✓ faire des propositions saugrenues

Les « inducteurs ludiques »

Il s'agit du matériel que l'on met à disposition des enfants qui va appuyer le faire semblant. C'est ce que l'on donne à jouer aux enfants, les objets avec lesquels ils se projettent dans des rôles. On peut retrouver ce matériel dans n'importe quel espace de jeux symboliques, décliné différemment, et qui va soutenir sa jouabilité, en ce sens où les enfants vont facilement se projeter dans des rôles à jouer :

- ✓ la cuisine
- ✓ le soin (médical, secours, vétérinaire, ophtalmo/optique, pharmacie, radios...)
- ✓ vente/achats (marché, magasins, banque, guichets...)
- ✓ l'ordinateur-téléphone (appeler, travailler, communiquer à distance, bidouiller...)
- ✓ déguisements (rentrer dans le rôle, jouer à se déguiser...)

Par rapport au choix de thématiques, ne pas oublier que les enfants se projettent plus facilement dans des rôles qu'ils ont pu observer, pour pouvoir les imiter. Par exemple, choisir un thème lié au milieu urbain ou rural, ne sera pas approprié de la même manière par les enfants en fonction de leur lieu de vie.

L'aménagement des espaces :

- ✓ Espace permanent ou mobile : on n'investit pas le même temps de conception en fonction du temps d'installation de l'espace ; et on n'utilise pas forcément le même mobilier. la visualisation des espaces avec des délimitations (barrières, cartons, tentes, cloison, rideaux, visualisation au sol : scotch de peintre, rubalise, tables, chaises...).

- ✓ correspondance entre effectifs d'enfants /superficie/ nombre de sous-espaces de jeux : Point d'équilibre à trouver
- ✓ Différents âges sur un même espace, ce qui renvoie aux différents besoins ludiques de l'enfants
- ✓ L'espace peut il être modifiable par les enfants (le réaménagement comme manière de jouer pour les enfants) ?
- ✓ Cohabitation avec d'autres espaces de jeux plus calmes
- ✓ Privilégier l'interaction entre enfants (par exemple pour la cuisine, un plan de travail central autour duquel les enfants peuvent circuler et communiquer serait préférable à du mobilier placé contre un mur, qui facilitera moins les échanges).
- ✓ Elaborer un plan d'installation pour les collègues, qui va faciliter l'installation, le rangement et la remise en jeux.

Stockage

Le manque d'espaces de stockage est un problème récurrent dans la plupart des structures. Quels leviers actionner pour dépasser ce problème ?

- ✓ Mutualisation du matériel avec d'autres structures.
- ✓ Mettre en place du prêt de jeux permet de ne pas stocker le matériel dans sa structure.
- ✓ Utiliser du matériel commun à différents espaces (par exemple le matériel des « inducteurs ludiques », qui peut être utilisé dans différentes thématiques : caisse enregistreuse, téléphones, ordinateurs...)
- ✓ Quand il n'y a pas de problème lié au manque d'espace de stockage, constituer des kits complets de matériels par espace thématique fait gagner du temps.
- ✓ Décothèque.
- ✓ Astuce : bâche avec image recto/verso prend moins de place.

Le temps de travail :

- ✓ Les temps de conception et de préparation, dont la sélection des objets, d'entretien et de réparation sont à prendre en compte dans la mise en place de ce type d'espaces.
- ✓ Le travail en équipe.

Le prêt de jeux symboliques :

Nous avons eu très peu de temps pour aborder la question du prêt de ce type d'espaces. Différents aspects ont été évoqués :

- ✓ Quel entretien du matériel ?
- ✓ Quelles modalités et tarification ?
- ✓ Outiller pour rendre autonome : malle, caisse et matériel répertorié, photos du matériel, plan des espaces,
- ✓ Formation/accompagnement des équipes (*aménagement, remise en jeu, postures ...*).

5/ Les points de vigilance

Le vocabulaire choisi pour nommer les espaces :

- ✓ pas infantilisant : par exemple, on ne parlera pas d'un espace « dînette », mais d'un espace « restaurant »,
- ✓ pas sexiste, ni genré : par exemple, on ne parle pas d'un espace « marchande », mais d'un espace « marché ». A ce sujet, nous renvoyons à l'atelier AT1 de ces RL 2019 « Quel langage au service de l'égalité fille-garçon ? ».

Faire la différence entre la vision de l'adulte et celle de l'enfant : c'est à dire des univers de jeux apportés par l'adulte mais appropriés par les enfants. Quelle place donne-t-on aux enfants dans l'appropriation de l'espace et des objets à manipuler ?

Faire du faux avec du vrai, pour faciliter l'immersion dans le faire-semblant. Cela consiste dans l'utilisation de mobilier à taille et échelle classique, et ne pas avoir recours de manière systématique aux objets et mobiliers des jeux symboliques commercialisés, car étant conçus pour des enfants de moins de 6 ans.

La récupération d'objets dans les ressourceries comme la vaisselle, des costumes, du mobilier, etc., permet de se doter d'un stock à moindre frais.

Pour renouveler les espaces, on peut par exemple partir d'une thématique de base comme le restaurant, et la décliner différemment, comme le restaurant asiatique, le bar à chats, le food truck... On peut utiliser le déguisement inséré dans n'importe quelle thématique, pour favoriser l'immersion dans le jeu de rôle, ou l'utiliser comme une thématique à part entière. Ne pas hésitez sur les chaussures, chapeaux et accessoires.

Les valeurs

Si le jeu est amoral par définition, l'enfant se construit par le jeu, comme nous l'avons rappelé précédemment. Les objets que l'on donne à manipuler et à jouer ne sont pas neutres. En tant que professionnel le portant des valeurs d'éducation populaire, comment concevoir des espaces de jeux libres, qui ne vont pas à l'encontre de nos valeurs et à l'inverse peuvent les soutenir ?

3 dimensions ont été soulignées :

- ✓ **Diversités culturelles** : représentation de la diversité « ethnique », sociale, culturelle, pour ne pas limiter le jeu d'imitation aux modèles dominants de notre société.
- ✓ **Autres modèles de société** : est-ce que dans le jeu symbolique, il est possible de faire jouer à « faire semblant », dans des modèles de sociétés alternatives ? Par exemple, au sein d'une société sans argent, et avec un système de troc par exemple.
- ✓ **Stéréotypes de genres** : comment concevoir des espaces qui n'iront pas renforcer les stéréotypes de genre, mais les combattre ?

6/ Création d'espaces de jeux symboliques : trame méthodologique, fiches techniques

L'équipe d'animation propose la trame méthodologique suivante dans la conception et la mise en place d'espaces de jeux symboliques :

1/ On commence par choisir **une thématique**, un univers fictionnel.

2/ On travaille sur **des pistes d'action** (à quoi les enfants vont jouer ? Qu'est-ce que les enfants vont faire dans l'espace de jeux ?) : Comment les enfants vont jouer au sein de l'univers fictionnel ? A partir de quelles histoires ? Il s'agit de dégager des hypothèses et éventuellement écrire des rôles possibles.

3/ On réfléchit aux **objets** : que donne-t-on à jouer aux enfants pour permettre une appropriation de l'espace de jeux, de la thématique, favoriser le faire-semblant, en prenant en considération les contraintes techniques (usage thématique unique ou mutualisé à d'autres espaces...)?

4/ On conçoit **l'aménagement** : comment concilie-t-on ces deux contraintes : donner envie de jouer et créer un espace fonctionnel, c'est à dire qui favorise une bonne circulation des enfants, et comment pensons-nous l'appropriation des espaces par les enfants. + Prise en considération des contraintes techniques : installation intérieure ou extérieure, installation pérenne ou ponctuelle, pour combien d'enfants...

5/ Réfléchir à sa **posture d'encadrant·e**

Mise en situation pratique de conception d'espaces

- Mise en situation pratique où l'on conçoit, en petits groupes, un espace de jeux symboliques pour les enfants âgés de plus de 6 ans. L'idée est de ne pas concevoir un espace déjà existant, mais de créer collectivement un nouvel espace (on s'appuie d'espaces existants pour enrichir les discussions et s'appuyer sur une pratique).
- Répartition en 3 sous-groupes, sur la base de la trame méthodologique, mais en s'arrêtant à l'aménagement des espaces
- Chaque groupe rédige une fiche technique de l'espace conçu sur paperboard pour en faciliter la transmission. (voir fiche ci-dessous)

#1 et #2 Travail sur le choix d'un thème et les pistes d'action



#3 Travail de sélection des objets

- A partir des scénarios pensés en #2
- Comment faire du faux avec du vrai ?
- Éviter les objets infantilisants.
- Qu'est-ce qu'on donne aux enfants à jouer comme ressources matérielles ?
- On cherche le matériel nécessaire pour répondre aux différentes pistes d'actions.
- Comment prend-on en compte la possibilité pour les enfants de déplacer les objets afin qu'ils et elles créent leur propre construction ?
- S'agit-il d'un espace pour différents âges ou pour une tranche d'âge spécifique ?
- Réfléchir au rapport quantité d'objets et de matériel par rapport à la superficie de la zone de jeux.



#4 Plan d'aménagement

sur paperboard, papier libre

- Matériel neutre parce qu'utilisé pour plusieurs espaces ou spécifique à l'espace thématique ?
- Espace permanent ou ponctuel car au sein d'un lieu polyvalent (fixe ou mobile) ?
- Utilisation en intérieur ou extérieur.
- A l'intérieur de l'espace, il peut y avoir plusieurs espaces (importance de créer du « coin » pour favoriser la bulle ludique et garantir l'intimité).



Fiche Technique « LE CENTRE VILLE »

Les pistes d'actions

- conduire
- se déplacer
- circuler
- faire des courses
- manger
- food-trucks
- laver la voiture
- plein d'essence
- acheter
- avec son téléphone
- parc
- aller à l'école
- prendre le bus
- kiosque à journaux
- café
- des trottinettes
- un cinéma

Dans notre centre ville piéton on a : un café, un kiosque à journaux, un bus, un foodtruck, un magasin de vêtements, un policier.

Prévoir des visuels en décor exemple : cinéma avec affiches.

Sélection des objets en fonction des espaces

Magasin de vêtements

- portants deux tailles avec les cintres
- des vêtements toutes tailles
- un miroir
- une caisse
- des sous
- accessoires : chapeaux, casquettes, écharpes, collier, boucles d'oreilles à clip, des chaussures, cravates, lunettes de soleil
- sacs à mains ou sacoches avec dedans des portefeuilles avec faux papier, sous, téléphone portable, crayons
- valises
- présentoirs
- mannequins (buste)

Bus

- une façade avec des chaises à l'intérieur
- un volant mobile
- valises
- tickets
- carte magnétique
- trajet du bus carte
- un arrêt de bus avec un poteau
- piste de dés

Café

- plateaux
- tasses soucoupe
- sous bock
- cuillères
- verres ecocup
- tabliers
- caisse et sous
- comptoir
- machine café type Senséo
- cartes
- tableau noir avec carte
- petites tables basses et pouf, tapis
- bouteilles vides de jus de fruits, de lait
- bassine pour laver
- torchons
- éponges
- un présentoir ouvert/fermé
- une affiche avec le nom du café
- pot de fleurs
- théière émaillée

Kiosque à journaux

- des revues (voir les médiathèques ou demander au public pour en récupérer)
- cartes postales
- des présentoirs (ex présentoirs journaux locaux, ceux de la CAF à redécorer,...)
- des unes de journaux
- caisse

Food truck asiatique

- une façade qui s'ouvre vers l'avant à poser sur une table
- nouilles asiatiques avec des lacets
- des éléments pour faire des sushis
- 2 tables et chaises pliantes
- barquettes (voir la restauration de collectivité pour en récupérer)
- petits bols
- baguettes
- pinces pour prendre les aliments
- un bac, un cadre, un carton ouvert avec un plaque plexiglass pour pouvoir poser les aliments, la vaisselle

Prévoir des parois :

- dont une façade du café
- dont un porche pour l'entrée du magasin

Autres :

terrain de pétanque, un arbre, fontaine,...



Fiche Technique « LA NAVETTE SPATIALE »

Choix thématique

- Exploration spatiale
- Intérêt des enfants pour le thème (avion, fusées, étoiles) et apprentissage scolaire comme la conquête de l'espace
- Diversité des matériaux possibles (manipulation, motricité nouvelles et/ou originales)
- Associée avec sortie au planétarium de Lyon. Partenariat culturel (centre de loisirs, centre social, maison pour tous)

Les pistes d'actions

- ✓ **Rôles** : cosmonaute, pilote, agent·e de liaison radio, cuisinier·ère, scientifique, personnages de science-fiction, docteur ou doctoresse, technicien·ne,
- ✓ **Actions** : observer l'espace (lune, étoiles, planètes) et la terre vue de l'espace, se déguiser, rencontrer des extra-terrestres, combattre/défendre, découvrir, communiquer, se déplacer, voyager,
- ✓ Rêver, cuisiner, faire des expériences scientifiques, dormir, se reposer.

Sélection des objets en fonction des espaces

Déguisements communs à tous les espaces :

- ✓ Combinaison de bricolage en tissus avec des scratchs pour customiser les combinaisons avec différents écussons, gants, bottes fourrées (style moon boots)
- ✓ Casque-radio
- ✓ Masque de ski
- ✓ **Cosmonaute** : bouteille d'oxygène, Casques, combinaison, bottes, gants, masques de ski.
- ✓ **Pilote** : blouson, écusson.
- ✓ **Scientifique** : masque, charlottes, gants latex/ jardinage/vaisselle/tissu.
- ✓ **Extra-terrestres** : combinaison avec différents morceaux de membres (au moyen de scratch) yeux, bouche bras, cheveux, tentacules, cornes, nez, trompes, oreilles, jambes, ailes
- ✓ **Prévoir de la matière argentée** : pare-soleil, couverture de survie, tissu argenté, éponges spontex, ...

Objets de Jeux :

- ✓ boîte à outils
- ✓ mallette de soin
- ✓ casque-micro
- ✓ longue-vue
- ✓ télescope,
- ✓ éprouvette
- ✓ tube à essais
- ✓ satellite
- ✓ balances
- ✓ chambre de manipulation
- ✓ boîte de rangement en plastique, sacs en plastique, sacs congélation
- ✓ ordinateurs
- ✓ écrans de contrôle
- ✓ talkies
- ✓ clavier, tablettes numériques...
- ✓ Jet-pack (bouteilles de lait en plastique peintes + tissu pour le feu + sangle sur la bouteille)
- ✓ nourriture conditionnée lyophilisée (emballages pommes potes et capri-sun)
- ✓ tableau Velléda
- ✓ cartes plastifiées
- ✓ cartes de constellations
- ✓ planétaire spatiale
- ✓ lunettes de plongée
- ✓ graphiques

Aménagement d'espace

- ✓ Base de lancement
- ✓ observatoire
- ✓ navette/zone de vie (cuisine, centre-médical)
- ✓ nouvelle planète
- ✓ zone de recherches scientifiques

7/ Postures de l'adulte encadrant·e et encadrement des espaces

Les espaces de jeux symboliques sont conçus comme des espaces de jeu libre, en ce sens où :

- ✓ les enfants peuvent entrer et sortir du jeu à tout moment, selon leur envie,
- ✓ les enfants choisissent leurs partenaires de jeux,
- ✓ les enfants inventent leurs propres règles de jeux.



Une fois l'espace de jeux symboliques conçu, il s'agit d'être au clair sur les manières dont l'adulte va pouvoir intervenir dans le jeu de l'enfant et au sein d'un groupe.

Cette problématique consiste à prendre en considération 2 caractéristiques : le positionnement (ce que je fais concrètement), et le discours, et de les adapter en fonction des personnes à qui je m'adresse : enfants ou adultes. Ici, nous ne traiterons que de la posture des adultes vis-à-vis des enfants, et pas de la fonction ressource des professionnel·les auprès des parents.

La posture :

En fonction du public et du contexte, mais aussi du lien entre l'adulte encadrant·e et l'enfant (ou les enfants) et son rôle de référence, la posture pourra être différente et évoluée au cours du jeu.

2 postures sont privilégiées :

↳ Laisser jouer : l'adulte encadrant·e est en retrait et observe son public en jeu.

Gestion du matériel et des conditions de sécurité

- intervenir si le matériel risque d'être détérioré ou si les conditions de sécurité ne sont pas respectées.

Gestion du début et de la fin de la séance :

- accueillir le public et lui donner les consignes quant à l'utilisation de l'espace
- informer de sa disponibilité en fonction des demandes du public
- prévenir de la fin proche de la séance, pour permettre au public de sortir progressivement du jeu et de prendre le temps de ranger.

Adaptation du cadre en fonction des réactions du public :

- rajouter ou enlever des jeux en cours de séance, modifier l'organisation de l'espace, intervenir sur le cadre... afin de favoriser la pratique du jeu en autonomie.

Dynamique de jeu :

- il faut laisser se construire la ou les dynamiques de jeu et intervenir uniquement en cas de comportements problématiques (agressivité, isolement...).

Réponses aux sollicitations du public :

- si le public le demande, l'adulte encadrant·e est disponible pour arbitrer un litige, aider l'enfant à construire son jeu, réorienter le jeu de l'enfant, et si les conditions d'encadrement le permettent, jouer avec.

↳ Jouer avec : L'adulte encadrant·e entre dans le jeu et devient un joueur ou une joueuse à part entière.

L'adulte en situation de jeu ne perd pas son rôle de garant·e du cadre. Aussi, les différents aspects cités plus haut sont toujours à prendre en considération. L'adulte endosse ici une double casquette : celle de l'adulte référent·e et celle de joueur ou joueuse. Dans le jeu symbolique, il s'agit de se mettre à portée de l'enfant et de suivre ou encourager sa dynamique de jeux.

L'attribution de rôles

Dans un contexte d'animation tout public dans lequel les enfants ne se connaissent pas forcément, une attribution des rôles à jouer, avec ou sans utilisation d'outils (par exemple piocher des rôles), peut permettre à l'enfant d'entrer plus facilement dans le jeu et dans l'interaction avec les autres enfants, notamment quand le temps de jeu est court. La Maison des Jeux de Nantes est ressource sur cette question. Créer une histoire avec les enfants ce qui fait que les enfants rentrent plus vite dans le jeu (temps court)

Questions spécifiques liées à l'encadrement de ces espaces :

Le jeu symbolique crée des situations spécifiques, qui posent des questions quant à leur encadrement :

- Détournement d'objets : autorise-t-on tous les détournements ?
- Le jeu symbolique peut générer de la turbulence : comment la gérons-nous ?
- La relation avec les parents : comment accompagner les parents dans leur relation à leurs enfants en situations de jeux symboliques ?

↳ L'importance de l'observation pour réajuster l'espace et la remise en jeu

Elle est indispensable pour que l'espace reste jouable, fonctionnel, pour limiter la casse, et pour donner envie de jouer.

- Réinstaller les espaces (les matériaux : sable, eau, paille peuvent apporter beaucoup de nettoyage. Idées : bac surélevé et pelle et balayette, bâche)
- Retirer, ajouter, ou remplacer du matériel
- Ré-agencer l'espace si des dysfonctionnements ont été repérés

Le rangement : On peut donner des consignes de rangement au moment de l'accueil ou demander l'aide des participant·es en fin d'accueil, comme rassembler le matériel par exemple.

↳ La démarche Planification / Animation / Observation / Evaluation :

Planification : avant la conception de l'espace, je m'appuie sur des constats liés :

- au contexte,
- aux caractéristiques du public concerné,
- au projet de ma structure.

Animation / Observation : pendant le temps de jeux,

- j'ai une vision globale de l'espace de jeux.
- Je prends le temps d'observer les enfants en situation de jeux, comment les objets sont utilisés, appropriés par les enfants, comment les interactions entre enfants sont facilitées ou non par l'aménagement de l'espace.
- Je fais le point sur les différents aspects techniques qui vont favoriser le jeu de l'enfant.

Évaluation :

Après le temps de jeux, j'analyse l'espace de jeux en fonction de mes observations, pour éventuellement établir une nouvelle planification.

Idées de thématiques pour des espaces de jeux symboliques pour des enfants de + de 6 ans

- | | | |
|--|-------------------------------|---|
| - Château | pharmacie, chirurgie, | - Jungle |
| - Cirque | opticien·ne) | - Océan sous marin |
| - Spectacle | - Vétérinaire | - Western |
| - Ferme équestre | - Chantier | - Réseau autoroutier |
| - La mer (pirates, marins) | - Marché | - Boulangerie |
| - Camping | - Plateau TV | - Fleuriste |
| - La ville | - Pompier·ères | - Montagne |
| - Le restaurant, food truck, salon de thé... | - Déménagement | - Ferme |
| - L'école | - La Poste | - Fête foraine |
| - La maison médicale (médecin, | - Faut que ça brille (ménage) | - Salle de sport |
| | - Bureau - centrale d'appel | - Station de lavage (voiture, dépanneuse, essence, point auto-stop) |
| | - Espionnage, Police... | |



Les mots clés :

Jeux symboliques, jeux de rôle, faire-semblant, aménagement, thématiques



La petite phrase de l'atelier

« Faire du faux avec du vrai »



Bibliographie -Ressources

Bibliographie

- "La formation du symbole chez l'enfant" - Piaget J.- *Delachaux (1945)*
- "Jeu et réalité - l'espace potentiel" - Winnicott D.W.- *Gallimard (1975)*
- "Le jeu chez l'enfant" - Gutton P.- *G.R.E.U.P.P. (1973)*

Ressources internet

- « Ressources maternelle. Jouer et apprendre ». Site Eduscol. (textes de 2015 et 2016) : https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/56/0/Ress_c1_jouer_symbolique_474560.pdf
- Document ressource du Groupe départemental Maternelle 49. Site Eduscol : http://www.ia49.ac-nantes.fr/medias/fichier/les-jeux-symboliques-synthese_1459417426664-pdf?INLINE=FALSE
- « Récit d'un atelier de jeu symbolique au sein d'une classe accueillant des enfants âgés de 5 à 7 ans présentant une déficience intellectuelle » - Isabelle Bulliard Müllner, mémoire professionnel de la Haute Ecole Pédagogique de Lausanne (2016) : <https://core.ac.uk/download/pdf/95743021.pdf>
- « La théorie de Piaget : les stades du développement cognitif de l'enfant, est-ce que votre enfant se développe selon son âge ? » - Jérôme Delécraz (2018) : <https://blog.cognifit.com/fr/theorie-de-piaget/>
- « Accompagner à faire comme si » - Nadège Habermusch, Les enfants du Jeu (Ludothèque à St Denis – 93) :
page 1 : <http://www.les-enfants-du-jeu.com/upload/ressource/-accompagner-yy-faire-comme-si-1bis-27.pdf>
page 2 : <http://www.les-enfants-du-jeu.com/upload/ressource/-accompagner-yy-faire-comme-si-2-ter-28.pdf>