

CONCOURS INTERNE SPECIAL D'ANIMATEUR TERRITORIAL

SESSION 2021

ÉPREUVE DE NOTE

ÉPREUVE D'ADMISSIBILITÉ :

Rédaction d'une note à partir des éléments d'un dossier portant sur l'animation périscolaire permettant d'apprécier les capacités du candidat à analyser une situation en relation avec les missions dévolues au cadre d'emplois.

Durée : 3 heures

Coefficient : 1

À LIRE ATTENTIVEMENT AVANT DE TRAITER LE SUJET :

- ♦ Vous ne devez faire apparaître aucun signe distinctif dans votre copie, ni votre nom ou un nom fictif, ni initiales, ni votre numéro de convocation, ni le nom de votre collectivité employeur, de la commune où vous résidez ou du lieu de la salle d'examen où vous composez, ni nom de collectivité fictif non indiqué dans le sujet, ni signature ou paraphe.
- ♦ Sauf consignes particulières figurant dans le sujet, vous devez impérativement utiliser une seule et même couleur non effaçable pour écrire et/ou souligner. Seule l'encre noire ou l'encre bleue est autorisée. L'utilisation de plus d'une couleur, d'une couleur non autorisée, d'un surligneur pourra être considérée comme un signe distinctif.
- ♦ Le non-respect des règles ci-dessus peut entraîner l'annulation de la copie par le jury.
- ♦ Les feuilles de brouillon ne seront en aucun cas prises en compte.

Ce sujet comprend 20 pages.

Il appartient au candidat de vérifier que le document comprend le nombre de pages indiqué.

S'il est incomplet, en avertir le surveillant.

Vous êtes animateur territorial de la commune d'Animville (25 000 habitants) à la direction Education-Enfance, en charge de la coordination des accueils périscolaires et extrascolaires de la ville.

A l'occasion de la réécriture du projet éducatif de territoire, un intérêt pour la question du jeu est revenu dans les échanges préalables entre les acteurs.

Votre directrice vous demande de rédiger à son attention, exclusivement à l'aide des documents joints, une note sur l'intérêt et la place du jeu chez l'enfant.

Liste des documents :

- Document 1 :** « Comment le jeu construit le cerveau. Dossier » - *Cerveau et psycho n°122* - Juin 2020 - 4 pages
- Document 2 :** « Le jeu libre » - Bougribouillon.fr - *Lesprosdela petiteenfance.fr* - consulté le 15 février 2021 - 1 page
- Document 3 :** « Alain Guy : "Tous les jeux sont éducatifs" » - *Lacroix.com* - 12 mai 2015 - 1 page
- Document 4 :** « C'est le jeu. La place du jeu au sein d'un accueil de loisirs » - *mémoire de DEFA 2009* - Benoit-Vincent Charles - 2 pages
- Document 5 :** « Coins à jouer » - *ressources-cemea-pdll.org* - consulté le 15 février 2021 - 2 pages
- Document 6 :** « La place du jeu dans les loisirs et l'animation enfance et jeunesse : représentations des acteurs. Conclusion » - Stéphanie Constans, Véronique Rouyer et Emmanuèle Gardair - *Sciences du jeu n°12* - 2019 - 1 page
- Document 7 :** « Le genre toujours au centre des loisirs » - *Libération.fr* - 25 août 2019 - 4 pages
- Document 8 :** « L'apport du jeu symbolique dans la construction du langage chez l'élève de petite section. Mémoire de recherche » (extraits) - Nathalie MOREAU - *Université d'Orléans et de Tours - ESPE Centre Val de Loire* - 27 juin 2019 - 3 pages

Documents reproduits avec l'autorisation du C.F.C.

Certains documents peuvent comporter des renvois à des notes ou à des documents non fournis car non indispensables à la compréhension du sujet.

SOMMAIRE

- p. 30
Pourquoi jouer est indispensable ?
- p. 36
Un instinct câblé dans le cerveau
- p. 40 *Interview*
Le jeu est un démultiplicateur d'apprentissages

COMMENT LE JEU CONSTRUIT LE CERVEAU

Peut-être avez-vous joué à «Ni oui, ni non» étant petit(e), ou avec vos enfants lors d'un voyage en voiture. Vous ignoriez probablement que cela développait votre cerveau préfrontal et vos capacités d'inhibition, essentielles au contrôle de soi.

Ou bien, lors d'un long week-end pluvieux, avez-vous un jour ressorti cette vieille boîte de Monopoly. Vous ne saviez pas alors que vous développiez votre jonction temporopariétale, qui s'exerce à percer à jour les intentions d'autrui.

En jouant aux échecs, vous avez développé votre mémoire de travail, vos fonctions exécutives, mais aussi votre contrôle émotionnel, exercé par la zone de votre cerveau située juste au-dessus de vos yeux, le cortex orbitofrontal.

Le jeu est le grand bâtisseur du cerveau, à tout âge. Il nous pousse à explorer nos possibilités et à apprendre, grâce au plaisir libéré par notre système de récompense. Depuis l'éternel cache-cache qui stimule notre théorie de l'esprit (savoir ce que sait ou ignore l'autre) à certains jeux vidéo d'action qui amélioreraient nos capacités d'attention, nous avons tout à gagner à comprendre que la vie est un jeu!

Sébastien Bohler ●●

POURQUOI JOUER EST INDISPENSABLE?

- Le jeu libre, sans contrainte, favorise l'imagination, la créativité, le développement social, émotionnel et cognitif de l'enfant. Il lui permet de devenir un adulte équilibré, détendu, capable de s'adapter à son environnement.

Par Melinda Wenner Moyer, journaliste scientifique à Cold Spring, dans l'État de New York.

- Le jeu « libre », imaginatif et turbulent, par opposition au jeu structuré, développe la créativité et l'intelligence des enfants.

- En se créant un monde imaginaire, les plus jeunes apprennent à vivre en société, à se détendre et à résoudre des difficultés.

- En les bridant, on risque de les rendre anxieux et socialement inadaptés à l'âge adulte.

Inventer un monde et y fixer des règles est un merveilleux moyen de développer sa flexibilité mentale et sa créativité.

Le 1^{er} août 1966, Charles Whitman, âgé de 25 ans, monte au sommet de la tour de l'université d'Austin, au Texas, et tue quarante-six personnes avec un fusil. Élève ingénieur et ancien tireur d'élite de la marine américaine, il est la dernière personne que l'on aurait crue capable d'une telle folie meurtrière. Chargé par l'État d'enquêter sur l'affaire, le psychiatre Stuart Brown, professeur au Baylor College of Medicine, à Houston, découvre alors que Whitman a deux points communs avec d'autres tueurs : il a été maltraité par ses proches et n'a jamais joué durant son enfance.

JOUER SANS RÈGLE NI CONTRAINTE

Mais quel est le facteur le plus important ? Le fait d'être abusé ou le manque de jeu ? Pour répondre à cette question, depuis plus de cinquante ans, Stuart Brown a interrogé quelque 6 000 personnes sur leur enfance. Ses données suggèrent que le manque d'occasions de s'adonner à des activités d'imagination, non structurées, empêche les enfants de grandir en adultes équilibrés. Car pratiquer du jeu « libre » serait

POURQUOI JOUER EST INDISPENSABLE ?

nécessaire pour devenir « socialement compétent », c'est-à-dire pour savoir vivre avec les autres, s'adapter à un environnement changeant, mais aussi pour affronter le stress et être à même de résoudre des problèmes.

POUR SUPPORTER LES FRUSTRATIONS

Mais toutes les pratiques ludiques ne sont pas équivalentes de ce point de vue. Des activités comme le foot, le Scrabble, la musique permettent aussi aux enfants d'améliorer leurs aptitudes sociales et la cohésion de leurs groupes. Mais elles sont contraintes par des règles, définies à l'avance et qu'il faut suivre. Le jeu libre, quant à lui, ouvre la porte à davantage de créativité. Et c'est là toute la différence : le jeu libre ne stimule pas le cerveau en développement de la même façon que les occupations nécessitant de suivre des règles préétablies. Dans le premier cas, les jeunes imaginent et créent l'environnement : ils jouent « à la marchande », à la princesse et aux chevaliers... inversent les rôles et décident des règles ensemble. Ils (surtout les garçons) jouent aussi à la bagarre, et ce n'est jamais le même enfant qui gagne. Autrement dit, le jeu libre n'a pas de but précis.

D'ailleurs, ce type de jeu ressemble beaucoup à celui du règne animal, ce qui suggère qu'il a d'importantes racines dans l'évolution. Gordon

M. Burghardt, auteur en 2005 de l'ouvrage *The Genesis of Animal Play*, a observé pendant dix-huit ans des animaux afin de définir ce qu'est selon lui le jeu : une activité qui doit être à la fois répétitive – un animal qui pousse un nouvel objet une seule fois devant lui ne joue pas avec – et volontaire, entreprise dans un environnement détendu et sans objectif.

**MOINS STRESSÉS,
PLUS INTELLIGENTS...**

Comment ces pratiques créatives et imaginatives permettent-elles aux enfants de devenir des êtres sociaux ? Un enseignant ou un parent ne peut pas toujours expliquer comment se comporter avec autrui. Le bambin l'apprend au fil de ses interactions avec les autres, en assimilant ce qui est acceptable, ou ce qu'autrui peut accepter, et ce qui ne l'est pas. Félicia ne peut pas toujours être la princesse, et Zoé la servante. Elles alternent et doivent attendre leur tour. Selon Anthony Pellegrini, psychologue de l'éducation à l'université du Minnesota, les enfants veulent toujours que le jeu imaginé se poursuive et acceptent par conséquent de faire des efforts pour satisfaire les désirs des autres. Et comme ils aiment jouer, ils n'abandonnent pas facilement face à la frustration – ce qui les aide à développer leur persévérance et leur faculté de négocier avec autrui.

Cette socialisation a sans doute un substrat cérébral. Une étude suggère que le jeu stimule le développement des neurones dans les aires « supérieures » du cerveau impliquées dans les réactions émotionnelles et l'apprentissage social. Ainsi, lors du jeu libre, le cerveau produirait un facteur neurotrophique, le BDNF (de l'anglais *brain-derived neurotrophic factor*), qui stimule la croissance de nouveaux neurones là où il est produit. [...]

Par ailleurs, le jeu aiderait également les enfants à se libérer de l'anxiété et du stress. En 1984, des chercheurs ont étudié le comportement de 74 élèves âgés de 3 et 4 ans lors de leur première journée d'école maternelle : ils ont observé s'ils avaient tendance à négocier, pleurnicher, supplier ou faire des colères. Ensuite, en mesurant la transpiration au niveau de la paume de leurs mains, ils les ont classés en deux groupes : anxieux et non-anxieux. Puis, la moitié de chaque groupe a été placée dans une pièce remplie de jouets, où ils ont joué seuls ou à plusieurs pendant 15 minutes ; les autres enfants ont dû s'asseoir à une petite table seuls ou en groupe, et écouter une histoire lue par un enseignant pendant 15 minutes.

Ainsi, lors du jeu libre, le cerveau produirait un facteur neurotrophique, le BDNF, qui stimule la croissance de nouveaux neurones là où il est produit.



Il s'est avéré que les jeunes initialement inquiets s'étaient beaucoup plus apaisés en jouant qu'en écoutant une histoire. L'anxiété des petits initialement peu stressés était restée stable. Mais, surtout, ceux ayant joué seuls étaient plus sereins que ceux ayant joué avec d'autres gamins... Ainsi, élaborer un monde imaginaire aide les enfants à faire face aux situations anxieuses.

... ET PLUS CRÉATIFS

Le jeu libre présenterait un autre intérêt : il rendrait les petits plus intelligents. En 1973, des chercheurs ont réparti 90 enfants de maternelle en 3 groupes. Dans le premier, les bambins jouaient librement avec quatre objets usuels : des feuilles de papier absorbant, un tournevis, une planche de bois et des agrafes (on surveillait bien entendu qu'ils ne se fassent pas mal). Dans le deuxième, ils devaient imiter un expérimentateur qui utilisait les mêmes objets. Les membres du dernier groupe s'asseyaient à une table et dessinaient ce qu'ils voulaient, sans voir les objets. Chaque scénario durait dix minutes. Juste après, les scientifiques ont demandé aux participants de proposer des idées sur les manières dont chaque objet pouvait être utilisé.

Ceux ayant joué avec les objets ont cité trois fois plus d'utilisations inédites que les enfants des deux autres groupes : le jeu avait visiblement stimulé leur pensée créative.[...]

Un autre avantage du jeu libre a trait au langage. Préserver une ambiance amicale exige de beaucoup parler avec ses équipiers. Les enfants utilisent un langage plus élaboré lorsqu'ils s'amusent avec des camarades d'âges rapprochés que lorsqu'ils jouent avec des adultes. [...]

MOINS DE TEMPS DEVANT LES ÉCRANS...

Mais ces résultats ne sont sans doute pas à prendre au pied de la lettre, ou du moins soulèvent-ils une question : quelle est la cause et quel est l'effet ? Le jeu favorise-t-il vraiment ce type d'aptitudes ou aide-t-il simplement à consolider des capacités déjà en développement ? Il se peut tout simplement que les enfants qui se bagarrent ou s'amusent avec des jeux de construction passent moins de temps à des occupations passives,

notamment regarder la télévision ou d'autres écrans. Ils seraient alors plus créatifs et plus flexibles mentalement. Or, dans la vie, ces deux aptitudes sont bénéfiques face à des situations inattendues ou des environnements inconnus.

À l'inverse, dans quelle mesure l'absence de jeu libre est-elle délétère ? En 1997, la Fondation pour la recherche en éducation High/Scope, dans le Michigan, a étudié des enfants vivant dans des milieux défavorisés et présentant un risque important d'échec scolaire. Les petits scolarisés dans des écoles maternelles où les pratiques ludiques tenaient une place importante ont ensuite montré de meilleurs signes d'intégration sociale que ceux scolarisés dans des établissements où les cours se succédaient sans plages horaires dédiées au jeu. À l'âge de 23 ans, plus d'un tiers de ceux n'ayant pas joué à l'école avaient été arrêtés pour divers délits, contre moins de un dixième des personnes ayant bénéficié d'une enfance plus tournée vers le jeu...[...]

Bien entendu, les parents d'aujourd'hui sont convaincus d'agir au mieux pour leur progéniture lorsqu'ils remplacent le jeu libre par des occupations jugées plus favorables à leur développement. Certains hésitent aussi à laisser leurs bambins jouer dehors sans surveillance, et s'inquiètent des possibles plaies et bosses qui surviennent parfois au cours des bagarres ou autres scénarios un peu turbulents. Pourtant, un petit qui joue a de plus grandes chances de devenir un adulte capable de faire face à des situations inédites et difficiles à résoudre. Les enfants doivent être des enfants. Pas seulement parce qu'une vie d'enfant doit être amusante, mais parce que les priver de la liberté de jouer risque de les empêcher de devenir curieux et créatifs. ●●●

LE JEU LIBRE 1/2

Le jeu libre est un jeu initié par l'enfant et auto-régulé.

L'enfant décide de ses règles et de sa durée. L'adulte, quant à lui, a un rôle important : celui d'observer et de rester disponible.

Le jeu libre n'a pas forcément de finalité. C'est en revanche un véritable trésor pour le développement de l'enfant.



Les activités dirigées, structurées ou encadrées par l'adulte ne peuvent remplacer le jeu libre dans tout ce qu'il développe chez l'enfant.

Faisons-leur confiance !

Alain Guy : « Tous les jeux sont éducatifs »

La-Croix.com

La Croix : Quel est le rôle du jeu dans le développement de l'enfant ?

Alain Guy : Jouer n'est pas une stratégie intentionnelle, mais un mouvement pulsionnel guidé par des affects : angoisses, peurs d'abandon... L'enfant ne joue pas par besoin mais par nécessité. Quand il est confronté aux allées et venues de sa mère par exemple, avec cette inquiétude qu'elle puisse ne pas revenir, le jeu permet d'amortir la détresse ressentie.

Le jeu crée également un espace-temps où l'enfant peut, par des rêveries, scénariser sa propre vie. En utilisant ses Playmobil ou ses poupées pour mettre en scène ses proches, il rejoue la séparation, la colère, toutes ces situations plus ou moins traumatisantes, il les transforme et les surmonte grâce au jeu.

Les jeux offrent des expériences liées à l'espace, au temps, au rythme, qui permettront à l'enfant d'entrer un jour dans les apprentissages. Prenez par exemple, le jeu « bateau sur l'eau » où la mère fait semblant de laisser tomber l'enfant entre ses cuisses puis le récupère et le serre dans ses bras. Ce jeu d'attente et de surprise, où l'enfant anticipe le moment où la mère va le lâcher, met en place dans l'appareil psychique tout un travail d'anticipation et de rétroaction, qui est essentiel dans la lecture : pour lire une phrase, on doit être capable d'anticiper la fin de celle-ci et le sens de la lecture ne vient que rétroactivement.

Ce principe intervient aussi dans les jeux de société où l'enfant va pouvoir prévoir les coups. En somme, le jeu est apprentissage en lui-même, sans que l'enfant en ait conscience puisqu'il joue. Tous les jeux sont éducatifs, sauf les jeux dits éducatifs, qui ne sont que des exercices déguisés.

Doit-on se forcer à jouer avec son enfant ?

A.G : Quand l'adulte se force à jouer, l'enfant ressent immédiatement la contrainte et cela le prive du plaisir que le jeu procure. De la même façon, si un enfant ne veut pas, ou a peur de jouer, il a le droit de dire « pouce ». Le jeu est un acte volontaire et nécessairement libre. Dire à un enfant « *va jouer !* », à l'impératif, est absurde, car le jeu se conjugue au présent et rime avec plaisir. Il doit échapper à tout emploi du temps normé.

Qu'est-ce qui se joue dans une partie jeu en famille ?

A. G : Quand un enfant joue avec ses proches, il ressent les valeurs que les autres joueurs (frères, sœurs, parents, grands-parents, cousins...) vont lui attribuer. Il peut le vivre comme une moins-value : l'enfant perçoit qu'il ne donne pas satisfaction, parce qu'il n'est pas assez rapide, clairvoyant ou habile dans ses coups, par exemple.

L'enfant peut aussi ressentir cela comme une plus-value : ses parents sont étonnés par les risques qu'il prend dans le jeu, par les coups qu'il est capable de réaliser... Réciproquement, les parents se montrent autrement que dans la vie quotidienne.

L'enfant découvre par exemple que son père est plus intéressant et puissant dans le jeu que dans la réalité. Il remarque que, quand sa mère ne peut pas piocher les dominos dont elle a besoin, elle subit son impuissance avec une certaine impatience, ou au contraire qu'elle affiche une sérénité que, d'ordinaire, elle n'a pas. Le jeu transforme et cette découverte mutuelle est intéressante et forte.

Quelle doit être la place du parent ?

A. G : Il est important que le parent joue pour jouer. Il doit non seulement laisser de côté ses soucis extérieurs pour se plonger dans le jeu tout entier, mais aussi abandonner son identité de parent pour entrer dans une position neutre et se soumettre aux règles.

Le jeu est un espace hors réalité. Un adulte ne peut pas intervenir tout d'un coup pour faire remarquer à l'enfant qu'il est capable d'effectuer dans le jeu un pli brillant alors qu'il est nul en classe, ou de manifester soudain une confiance en lui qu'il n'a pas dans la réalité. Sinon, le jeu s'interrompt immédiatement. Il faut se garder de vouloir transformer ce moment de plaisir en leçon éducative, le parent n'est pas là pour distribuer des bons points ou faire la morale.

Benoît-Vincent CHARLES
Formation D.E.F.A 6 Unité de formation : Technique d'Animation Avril 2009
Centre Social Espace - Talanconnais REYRIEUX

2 Le jeu, dynamique d'animation

Mon projet s'oriente sur la place du jeu au sein de l'accueil de loisirs et plus particulièrement sur le temps périscolaire. Je suis initiateur de ce projet, je le coordonne et l'anime.

Ce projet est né, d'une part, d'un constat que j'ai réalisé en observant et échangeant avec le public accueilli au centre social et plus précisément avec les enfants de 6 à 11 ans ; et d'autre part, pour répondre à une volonté personnelle d'améliorer la qualité des accueils proposés en repositionnant le jeu comme véritable outil d'animation, générateur de vie et de ses composantes, entre les enfants mais aussi entre enfants et adultes.

Dans cette seconde partie, je vais détailler les réflexions et les constats qui amènent la proposition de ce projet mais aussi le rôle que peut avoir le jeu auprès d'un public enfant.

2.1 Le jeu et l'enfant

Le jeu institue un espace de liberté au sein d'une légalité particulière définie par la règle du jeu⁴.

Pour Roger Caillois⁵, le jeu est une activité qui doit être :

- libre : à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux.
- séparée : circonscrite dans les limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance.
- incertaine : dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur.
- improductive : ne créant ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte ; et, sauf déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie.
- réglée : soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte.
- fictive : accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante.

Pour Winnicott⁶, « Jouer doit être un acte spontané et non l'expression d'une soumission », il ne faut jamais oublier que jouer est une thérapie en soi ».

Le jeu est donc un élément essentiel de la vie de l'enfant, il lui permet de se

⁴ Colas Duflo, *Jouer et philosophe*, Presses universitaires de France, 1997

⁵ Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, 1957

⁶ D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, Gallimard, 1975 - 10 -

socialiser, d'apprendre les règles, de nouer des contacts avec les autres, de savoir perdre. Le jeu est un support d'apprentissage, d'expression, de développement de l'imaginaire et de la créativité. Le premier objectif du jeu est le plaisir.

Jouer est indispensable à la construction de l'enfant et à son intégration dans la société. Les jeux de la socialisation, entre 6 et 12 ans, se caractérisent souvent par la présence de règles qui est une préfiguration de ce qu'est la vie en société avec ses règles, ses contraintes et ses satisfactions.

Ils démontrent à l'enfant le bien fondé de la loi. Le jeu est le prétexte pour l'acquisition des quatre apprentissages fondamentaux :

- Le savoir : le jeu avec l'adulte est une occasion unique d'apport de connaissance dans tous les domaines.
- Le savoir faire : la pratique, la mise en œuvre et le geste.
- Le savoir être : apprentissage d'un comportement lui permettant de s'intégrer dans le monde.
- Le vouloir faire : sans envie il ne peut y avoir d'apprentissage et d'évolution.

« Un enfant ne joue pas n'importe où et pas avec n'importe quoi⁷ ». Les enfants ne jouent bien que s'ils se sentent en sécurité physique et affective. Il faut leur proposer un cadre sécurisant permettant d'avoir de bonnes conditions de jeux en situation collective.

De plus, un jeu ou un jouet inadapté aux capacités de l'enfant, risque de le mettre en difficulté et ne jouera donc pas avec. L'enfant ne joue pas avec n'importe quoi, mais avec des jouets et jeux pensés en fonction de sa maturité physique et psychique.

En m'appuyant sur le travail de recherche effectué sur « la place de l'adulte dans le jeu de l'enfant⁷ », les conditions minimum pour qu'un enfant joue bien sont les suivantes:

- Il est nécessaire que les espaces de jeu soient différenciés pour que spontanément les enfants du même âge se retrouvent dans des espaces qui leur conviennent.
- Le jouet comme le jeu est un médiateur et l'aménagement de l'espace et les choix d'objets vont faciliter les relations entre enfants.
- Aménager les espaces de jeu c'est proposer un contenant physique mais aussi psychique qui va soutenir l'attention et la concentration.
- Organiser un espace de jeu c'est apporter une catégorisation dans le matériel alors que les enfants n'en ont pas encore la capacité intellectuelle.
- Des espaces jeux identifiés et adaptés, c'est permettre une entrée en jeu facile et spontanée.
- Il est indispensable de proposer des jeux et jouets adaptés, répartis dans les espaces jeux approprié.

Le jeu est donc une nécessité dans le développement de l'enfant. Le rôle de l'adulte qui présente ces jeux, les accompagne, les surveille, et accorde une part d'autonomie est également capital.

⁷ Quai des Ludes-Formation, *Actes du colloque, La place de l'adulte dans le jeu de l'enfant*, 19 mars 2005



[Accueil](#) > [Textes](#) > [Aménagement](#) > [Coins à jouer](#)

Coins à jouer



[Activité](#), [Aménagement](#), [Jeu](#), [Jeunes enfants](#)

Les jeux de fiction sont les jeux où l'enfant, les enfants, jouent un personnage, une situation, une histoire qu'ils inventent en jouant.

Ces jeux sont importants chez le jeune enfant (mais aussi chez l'enfant de 6 à 10 ans), car ils lui permettent de reproduire des situations qu'il a vécues, peut-être difficilement, et ainsi de mieux les saisir, de mieux les comprendre (la visite chez le médecin) ; de se mettre à la place d'une autre personne, de s'identifier à elle (la maman qui gronde le bébé mais cela peut-être aussi un personnage imaginaire, comme une sorcière...) ; d'extérioriser ce qui est en lui, de libérer certaines pulsions, comme l'agressivité (il ne peut pas taper son copain, car c'est interdit mais il peut donner une fessée à son ours ou faire semblant de se battre avec ses copains) ; de développer son imaginaire et sa créativité, car dans le jeu tout est permis ; on peut essayer, faire des choses impossibles dans la réalité, sans la peur de se tromper. Les seules contraintes sont celles que se donne l'enfant (ou se donnent les enfants qui jouent ensemble).

Les enfants n'ont pas besoin des adultes pour y jouer. Cependant, leurs attitudes, la préparation et l'organisation du centre va favoriser ces jeux de fictions.

Favoriser les jeux de fiction

Un premier facteur va être déterminant : c'est celui de laisser à l'enfant le temps de jouer. Le jeu ne peut se programmer. Il ne peut y avoir une heure pour jouer et une heure pour faire autre chose, une activité décidée par l'adulte. Il est absurde de vouloir arrêter le jeu des enfants pour leur proposer, voire leur imposer, une autre activité. C'est à l'enfant, et à lui seul de décider quand et combien de temps il veut jouer. L'organisation générale du centre va également influencer les jeux des enfants. Il est difficile pour un enfant de jouer s'il a été réveillé alors qu'il avait encore sommeil ou s'il ne se sent pas en sécurité dans le centre. Par contre, il a pu se créer ses repères nécessaires s'il sait que son animateur est disponible (sans être forcément toujours derrière lui), alors, il pourra se consacrer entièrement à son jeu. C'est par l'aménagement de l'espace que l'animateur va pouvoir favoriser les jeux de fictions. Il est difficile pour un enfant de se créer un monde dans une pièce vide. Aussi, le centre de vacances maternelle doit être aménagé en différents coins de jeux, tant à l'intérieur qu'à l'extérieur.

Dînette, camions, marchande...

- Un « coin poupées », avec leurs lits (qui peut facilement se fabriquer à partir d'un cageot), de quoi les baigner, de quoi les habiller... Mieux vaut choisir des poupées toutes simples que d'acheter des poupées sophistiquées (qui parlent ou qui marchent...) Ces dernières sont plus fragiles, mais surtout elles limitent les possibilités de jeux (comment faire rire sa poupée si elle se met à pleurer quand on lui retire sa tétine ?).

- Un « coin dînette ». Pas besoin de dépenser beaucoup d'argent dans l'achat de beaux meubles en bois. Ils se fabriquent facilement avec des gros cartons récupérés chez les commerçants, marchands de meubles par exemple. Par contre, il faut prévoir de vrais ustensiles pour que les enfants jouent : casseroles, assiettes, couverts en plastiques... Attention à la taille : miniatures, ils présentent peu d'intérêt et trouvent plus leur place dans une collection que dans un coin jeux.

Trop grands, ils ne seront pas utilisés par les jeunes enfants. Le mieux est de choisir la plus petite taille des objets réels vendus dans le commerce.

Il faut aussi prévoir des « aliments » : de la pâte à sel qui se conserve plusieurs jours, des fanes de radis que les enfants prendront plaisir à découper, un fruit (ils pourront le mettre à la bouche sans danger). Il faut prévoir de les changer régulièrement. Les fruits et légumes en plastique présentent moins d'intérêt. On peut par contre laisser l'enfant s'approprier ce qu'il trouve. J'ai vu un enfant de 4 ans récupérer des petits cochons d'un jeu de société pour les faire cuire dans une casserole.

- Un « coin marchande » : l'étal peut être fabriqué avec un grand carton ou simplement une table. Une balance en bois, une caisse en carton avec un tiroir, des billets et des pièces découpés dans du papier ou du carton, un ou deux paniers en osiers suffisent à créer un magasin. Il faut prévoir aussi de la marchandise. Pour cela, il est utile de récupérer des emballages alimentaires, des boîtes de différentes sortes, des chutes de tissus... Encore une fois, laissez les enfants emporter ce qu'ils trouvent : au cours d'une balade en forêt par exemple, des glands ou des châtaignes, ou tout simplement des petits cailloux.

- Un coin « déguisement » peut être aménagé sans investir dans des costumes onéreux. Des vieux vêtements, quelques chapeaux, des chaussures, des accessoires (sac à main, parapluies...), complétés de bandeaux et de grandes chutes de tissus feront l'affaire. Les enfants pourront y rajouter des costumes qu'ils auront construits. Les déguisements seront rangés sur des cintres afin d'être bien visibles. On peut également prévoir une « malle à trésor » ou se confectionner un « arbre à chapeaux » avec quelques branches. Un grand miroir sera bien sûr très utile dans ce coin.

On pourrait multiplier les exemples : un village en gros carton, une cabane, un tipi, un « coin docteur », un salon de coiffure...

Si certains aménagements sont mis en place avant l'arrivée des enfants, d'autres sont construits pendant le séjour. L'observation des jeux des enfants doit donner des idées à l'équipe d'animateurs. Il n'est pas nécessaire de décorer ces coins de jeux, les enfants peuvent le faire eux-mêmes. On évitera ainsi de trop marquer ces espaces avec notre vision d'adulte. Par contre, il est important de prévoir dès l'installation le rangement du coin : panoplies, caisses, étagères... Il faut que l'enfant puisse facilement ranger seul lorsqu'il a terminé de jouer. Le rangement doit d'ailleurs être une règle clairement expliquée aux enfants en début de séjour. Un aménagement mis en place en début de séjour doit avoir la possibilité d'évoluer au fur et à mesure que les enfants se l'approprient. Les jouets que les enfants ont construits (un cheval chaussette, une voiture en carton... [1]) y trouveront naturellement leur place et viendront enrichir leurs jeux.

Laissez-les jouer

On entend souvent des adultes regretter que les enfants passent leur temps à jouer à Batman ou au dernier héros de dessins animés. C'est oublier que ces personnages font partie de leur culture. Il est cependant possible de leur ouvrir de nouveaux horizons en leur lisant des livres, en leur racontant des histoires... J'ai souvenir d'enfants jouant aux « *Maximonstres* » après la lecture de *Max et les Maximonstres* ou jouant Jean sans peur, un conte qu'ils avaient particulièrement apprécié. Ce sont toutes les activités du centre qui viendront enrichir les jeux des enfants : une balade en forêt, des jeux avec les éléments naturels, la cabane construite par les enfants, des jeux chantés... Enfin, méfions-nous de ne pas dénaturer ces jeux spontanés si riches pour en faire des saynètes ou des pièces de théâtre jouées par des jeunes enfants. Jouer devant les autres, théâtraliser, ne correspond pas aux besoins des enfants de cet âge. Alors, laissons-les jouer.

Olivier Epron, *Cahiers de l'Animation* n°27, CEMEA, 3ème trimestre 1999.

Notes

[1] Voir par exemple les fichiers [Jeux et jouets à construire](#) des CEMEA

DOCUMENT 6

Conclusion

En interrogeant la relation du jeu et de l'animation, on peut se demander si animer c'est introduire du jeu, donner une dimension ludique à une activité ou un projet, et si l'enfant, dans ce cadre, joue pour autant ? Il semblerait que ce ne soit pas si simple. Les discours des enfants sont en effet marqués par une conception utilitariste des loisirs associée à la recherche de réalisation personnelle. Ceux des adolescents évoquent plus spécifiquement la recherche de convivialité et de détente. Du côté des adultes, la dimension éducative est très présente dans les représentations des animateurs-trices et cette conception est susceptible de réduire ou d'oblitérer les caractéristiques fondamentales du jeu (Brougère, 2005). Les analyses des discours des acteurs, tant du côté des publics que du côté des professionnel-le-s de l'animation, convergent avec les études antérieures (Brougère, 2005 ; Constans et Gardair, 2018 ; Gardair et Constans, 2011 ; Haglund 2015 ; Houssaye, 1995 ; Roucoux, 2007) pour montrer que les loisirs des enfants restent largement investis par le projet éducatif et le contrôle des adultes.

Dans cette perspective, le jeu est domestiqué, utilisé comme support d'apprentissages. En tant que pur divertissement, le jeu ne paraît pas trouver une place légitime au sein des loisirs organisés des enfants, qui semblent être soumis à un processus d'éducation permanente.

Ce constat est d'autant plus paradoxal que le jeu semble être davantage autorisé à l'adolescence, par le biais de pratiques de loisirs fondées sur la seule détente, renvoyant ainsi à la conception du loisir à l'âge adulte (Dumazedier, 1998). Ce résultat est sans doute à mettre en lien avec la volonté d'associer loisir et éducation concernant les enfants, ainsi qu'avec la conception de l'enfant et de son statut par rapport à l'éducation. Considère-t-on l'enfant au présent ou comme un adulte en devenir ? Des recherches futures pourraient examiner plus directement cette question dans le champ de l'animation, mais également dans le champ familial et interroger les pratiques et les représentations du jeu et du loisir véhiculées par les parents en lien avec celles des animateurs-trices.

De plus, les analyses amènent à interroger les processus de socialisation de genre et de construction des identités sexuées à l'oeuvre dans ce contexte des loisirs organisés. En effet, des différences repérées dans le discours des professionnel-le-s et des enfants et adolescent-e-s permettent d'éclairer certains des résultats mis en évidence dans notre étude. En particulier, les représentations, les pratiques des loisirs organisés et le cadrage de ceux-ci par les animateurs et animatrices semblent structurés par le genre dans un mouvement dialectique associant les adultes, les enfants et les adolescent-e-s.

Sur la base de ces résultats, nous soulignerons la nécessité de poursuivre l'examen de la contribution des loisirs aux processus de socialisation de genre et de construction des identités sexuées, tant du côté des professionnel-le-s que des publics accueillis, en explorant notamment la contribution des représentations et pratiques éducatives des parents dans ceux-ci. [...]

Reportage

Le genre toujours au centre des loisirs

Foot et bricolage pour les garçons, couture et poney pour les filles... Les activités proposées par les centres aérés et colonies de vacances sont souvent empreintes de stéréotypes. Des organismes, comme la Maison de Courcelles, en Champagne, tentent de corriger ces travers.



A la Maison de Courcelles, le 6 août. Une grande salle y est dédiée aux arts du cirque. (Photo Cyril Zannettacci. VU)

par [Marlène Thomas](#), Envoyée spéciale à Saint-Loup-sur-Aujon (Haute-Marne)
publié le 25 août 2019 à 20h06

Pistolet à colle dans une main, morceaux de bois dans l'autre, Manon, 10 ans, se concentre pour finir sa hutte de lutins, à la Maison de Courcelles, une colonie de vacances et centre de loisirs à Saint-Loup-sur-Aujon (Haute-Marne). «*C'est trop bien que les activités soient mixtes ici ! On peut faire et parler de trucs de filles comme de trucs de garçons. J'adore le bricolage.*» Et elle n'est pas la seule, trois autres filles s'affairent à couper, coller, clouer avec des copains. L'institution, ouverte il y a quarante ans, s'organise autour de la pédagogie de la liberté. Plusieurs «espaces permanents» sont à disposition des 4-12 ans qui naviguent librement, en présence de nombreux animateurs : la chapelle muée en cirque, la zone trappeur à l'allure de mini-ZAD, la ludothèque et le brico où se côtoient l'atelier couture et l'établi de bricolage. Des espaces relativement neutres et un principe de circulation qui favorisent la mixité filles-garçons.

Publicite

Ce modèle est toutefois loin d'être la norme. Dans les centres aérés et colonies de vacances, les enfants doivent généralement choisir entre plusieurs activités, souvent genrées. Ce qui ne favorise pas le mélange. Yves Raibaud, géographe du genre à l'université Bordeaux-Montaigne, a étudié le sujet : *«Dans les centres de loisirs, s'il n'y a pas une volonté affirmée de mixité, filles et garçons se séparent dans des activités distinctes. Souvent on leur propose "danse avec Vanessa ou foot avec Sébastien". Le garçon qui aimerait danser ne se mélangera pas avec les filles et vice versa. Les activités prescrivent des rôles de genre.»* Les colos ne sont pas en reste. Loin du jeu du béret, les séjours à thèmes séparent filles et garçons autant que les classes sociales. Julie, salariée de la Maison de Courcelles, en témoigne : *«J'ai travaillé une fois dans une colo équitation et quad. Filles et garçons n'étaient jamais ensemble. Ça me faisait froid dans le dos.»*

Terreau des violences

Tout comme l'école participe à la construction d'un enfant, les espaces de loisirs apportent leur pierre à l'édifice. Edith Maruéjols, géographe du genre, directrice du bureau d'études Larobe (l'Atelier recherche observatoire égalité), pointe cette absence de relations filles-garçons : *«Ils ne jouent pas ensemble, ne se mettent pas ensemble à table. Ce n'est pas la norme. Or partager ces choses-là, c'est faire relation mais aussi travailler sur les violences, sur la possibilité de perméabilité, de similitudes humaines. Il se passe des choses dans ces histoires-là qui sont aussi pour moi le terreau des violences plus tard.»* L'idée n'est pas que les enfants aient les mêmes activités tout le temps, mais d'assurer à une fille comme à un garçon que oui, tout est possible, que tout leur est ouvert. *«L'égalité, c'est d'abord du droit. Difficile de se sortir de cette question de jeux stéréotypés sans parler également de la question de l'inégale valeur et de la hiérarchie, précise Edith Maruéjols. Ce qu'on appelle les "petits jeux de filles", souvent dénigrés, peuvent aussi devenir centraux dans le jeu et faire sens pour les garçons.»*

Disparition des filles

Au cœur du problème, le financement des loisirs des jeunes. Selon les recherches d'Yves Raibaud et Edith Maruéjols, 75 % des budgets publics profitent directement ou indirectement aux garçons, toutes activités confondues : centres de loisirs, séjours de vacances, danse, foot, écoles de musique et même médiathèques. Les financements ne sont pas égalitaires. Des équipements publics, notamment sportifs, comme les city stades ou skateparks, visent aussi une activité majoritairement masculine. Tandis que les lieux de pratique plus féminine comme les centres d'équitation sont moins aidés. Yves Raibaud : *«Ce ne sont pas les filles qui s'autocensurent ou n'ont pas envie, on a juste privilégié la moitié de la population au détriment d'une autre à travers ce financement.»* Le géographe a d'ailleurs mené un travail avec le conseil départemental de la Gironde pour parvenir à des arbitrages budgétaires égalitaires. *«On l'a fait aussi avec la ville de Bordeaux sur leurs séjours d'été. Il doit y avoir autant de filles que de garçons pour des budgets équivalents.»* La directrice de Larobe abonde : *«Etre à égalité, c'est partager un budget, un espace, sinon on hiérarchise. On voit des maisons des jeunes, des centres occupés par 90 % de garçons.»* Les filles viennent pour un cours de danse ou de l'aide aux devoirs mais ne restent pas. Une illusion de présence.

Au moment de la préadolescence, la fracture se creuse encore. Les travaux d'Edith Maruéjols montrent que dès 12 ans, les filles disparaissent de ces structures. *«Le groupe social des filles dans un micro-espace de loisirs ou sociétal, comme la cour de récré ou le centre, est relégué sur les bords. Elles ne prennent pas l'espace physique et sont réduites à leurs capacités à négocier.»* La géographe mesure depuis deux ans un autre phénomène : *«Ce que j'appelle la première charge mentale des filles : à cet âge, c'est la première fois qu'elles sont confrontées au harcèlement de rue en raison de leurs tenues vestimentaires, ce qui leur fait élaborer des stratégies d'évitement.»* Un cercle vicieux

en termes d'activités. Les filles étant moins présentes dans les centres, les activités risquent d'être encore plus orientées côté masculin.

En première ligne avec les enfants, les équipes d'animation ont une certaine responsabilité dans la tonalité plus ou moins genrée qu'ils donnent aux activités. Juliette (1), 37 ans, est animatrice en périscolaire et centre de loisirs dans l'Oise. Selon elle, les activités étant définies par les animateurs à partir d'un thème donné, *«ce sont principalement eux, inconsciemment, qui les mettent dans des cases.»* Lorsque deux possibilités sont proposées autour du sport et des activités manuelles, ni une ni deux, les garçons accourent nettement vers le sport et les filles vers les activités manuelles. Pas de surprise. *«Les animateurs eux-mêmes disent "on va faire du sport pour que les garçons fassent quelque chose". L'effort pour diriger les filles vers le sport et les garçons en activités manuelles est minime car "ça arrange tout le monde comme ça".»* Magalie Bacou, sociologue au CERTOP (Centre d'étude et de recherche Travail Organisation Pouvoir, une unité de recherche rattachée au CNRS), constate : *«Il arrive trop souvent que les animateurs reproduisent les stéréotypes sexués. Il ne s'agit pas de leur jeter la pierre. Les moyens alloués demeurent insuffisants pour assurer une formation assez conséquente aux animateur-riche-s dans les accueils de loisirs ou les colos, quel que soit leur statut, afin qu'ils et elles puissent éviter de reproduire les inégalités.»* Systématiser la formation aux problématiques de genre dans les Bafa et autres IUT d'animation serait une piste.

C'est un paradoxe : à contre-courant de l'évolution de la société, les loisirs sont de plus en plus binaires, selon Yves Raibaud. *«Il y a tout un savoir-faire collectif de mixité qui se perd.»* Et de proposer une hypothèse : *«Il y a probablement, à travers notamment le sport et la culture urbaine, la réaffirmation d'un masculin dominant, nécessaire pour que la société patriarcale survive.»* Pourtant, les exemples d'activités neutres ne manquent pas dans l'éducation populaire. Les Eclaireuses Eclaireurs de France ou encore les Francas usent et abusent des grands jeux collectifs comme celui du foulard. Un filon à exploiter.

Inverser les rôles

Nouveaux jeux et activités peu connues peuvent neutraliser la question jeux de filles ou jeux de garçons en fédérant autour de la règle, de la découverte au lieu de la légitimité. Par exemple, à Bordeaux, le hockey sur gazon séduit les deux sexes. Magalie Bacou : *«De manière indéniable, des activités non assignées au pôle masculin ou féminin permettent de libérer filles et garçons de l'obligation qu'ils et elles peuvent ressentir à se conformer à leur genre assigné.»* D'autres pistes permettent de jouer plus aisément avec la frontière du genre. Certaines équipes d'animation inversent les rôles : un homme s'occupe de la danse quand une femme encadre le foot. Un principe d'interchangeabilité qui offre d'autres représentations aux enfants. *«On peut aussi travailler sur le nom de l'atelier, explique Edith Maruéjols. Ne pas utiliser le terme couture mais déguisement par exemple. Vous pouvez aussi parfois imposer la mixité. Plein de garçons sont contents de faire d'autres jeux que le foot, on leur donne l'occasion sans avoir à renoncer eux-mêmes à être dans le groupe des garçons.»*

Dans les centres de loisirs, les barrières du genre s'estompent lors des temps libres. Yves Raibaud rapporte : *«Le chercheur Baptiste Besse-Patin, qui a fait sa thèse sur les centres de loisirs, observe comment quatre filles jouent au ballon pendant une demi-heure, avec des règles, se passent la balle aux pieds etc. Et dès que le temps libre est fini, elles ne vont pas choisir l'activité ballon parce qu'elles ne peuvent pas se déterminer dans quelque chose qui serait prescrit comme étant une activité masculine.»* Des garçons n'hésitent pas non plus à se déguiser en robe entre eux. *«Les enfants ont*

naturellement une curiosité pour l'autre sexe et aussi pour les activités de l'autre sexe. Ils ont une grande facilité à traverser les frontières de genres.»

Cette notion de liberté évoque celle appliquée à la Maison de Courcelles, grâce à un encadrement important : un animateur pour quatre enfants, contre généralement un pour huit voire un pour douze dans d'autres structures. *«On ne se pose pas vraiment la question filles-garçons. Ils sont susceptibles de tout faire, il n'y a pas d'espace repéré pour l'un ou l'autre sexe. Des garçons viennent à la machine à coudre pour faire des doudous comme des filles s'emparent de la scie à bois»*, souligne Valérie Olivier, présidente de l'association. Manoé David, actuelle directrice du séjour, estime que *«le modèle aide à favoriser la mixité instinctivement même si certains lieux comme le brico ou le trappeur sont légèrement plus fréquentés par les garçons»*. Dans un autre contexte, proposer un atelier bricolage face à un atelier couture ne laisserait que peu de doute sur la répartition genrée des enfants. A la Maison de Courcelles, les barrières tombent un peu plus facilement.

Marius, 5 ans, perché sur une cabane de l'espace trappeur, n'a cure des stéréotypes. Il aide Jade, 9 ans, à construire son tunnel. *«C'est un peu plus facile de jouer avec les filles ici qu'à l'école»*, dit-il timidement. Son jeu préféré ? La dînette de la ludothèque.

(1) Le prénom a été modifié.

DOCUMENT 8

UNIVERSITÉ D'ORLÉANS ET DE TOURS - *ESPE Centre Val de Loire*

Mémoire de recherche présenté par Nathalie MOREAU - **Soutenu le 27 juin 2019**

Pour obtenir le diplôme du Master « Métiers de l'Éducation, de l'Enseignement, et de la Formation » Mention : Enseignement du 1er degré

L'apport du jeu symbolique dans la construction du langage chez l'élève de petite section

[...]

PARTIE THEORIQUE

I. LE JEU EN MATERNELLE.

[...]

2. La place du jeu symbolique dans le développement de l'enfant.

Avant toute chose, un rappel sémantique concernant le terme de jeu symbolique : il peut être nommé tout à la fois jeu d'imitation, jeu de «faire semblant», jeu «de fiction» ou encore jeu de « faire comme si».

La fonction symbolique est essentielle non seulement à la construction de l'intelligence mais aussi aux apprentissages scolaires. Les ressources maternelles du Ministère de l'Éducation Nationale, quant à elles, précisent que « la fonction symbolique traduit la capacité d'évoquer des objets, des comportements ou des situations non visibles(...) au moyen de symboles ou de signes ». Le jeu symbolique apparaît entre 18 mois et 2 ans, lorsque l'enfant commence à faire semblant d'exécuter une action en dehors de son contexte, il fait par exemple semblant de manger. Cette imitation lui permet de rendre compte d'un modèle absent, ainsi il adapte la réalité en l'imitant selon ses propres perceptions. Puis dans un second temps l'enfant poursuit avec des jeux de « faire semblant » : il attribue alors des rôles aux objets qu'il manipule. Se faisant il assimile la réalité.

Le jeu symbolique joue donc un rôle multifactoriel sur le développement général de l'enfant. Tout d'abord sur le plan moteur, la pratique des jeux symboliques implique la manipulation d'une grande variété d'objets dans des contextes familiers. Si nous prenons l'exemple de la toilette du bébé, l'enfant, lorsqu'il déshabille puis habille le bébé, ajuste ses gestes pour parvenir à son but, ses gestes nécessitent soin et précision. Pour parvenir à ses fins, l'enfant recherche et perfectionne les solutions motrices qui lui semblent les plus efficaces.

Toujours sur le plan moteur, l'objet symbolique provoque dans un premier temps le monologue, puis les interactions langagières apparaissent et se développent lorsque les scénarios réunissent plusieurs enfants. L'existence d'un contexte et d'une trame choisis par les enfants, permet aux échanges oraux de se développer et de s'enrichir.

C'est au cours du jeu symbolique que l'enfant parle le plus, en premier lieu pour communiquer, puis, en s'appuyant sur son vécu, pour évoquer.

Ensuite sur le plan psycho affectif, le jeu symbolique permet à l'enfant d'assimiler les règles et les codes qui régissent le monde dans lequel il vit, en les intégrant dans les scénarios qu'il invente. Pour être en mesure de satisfaire ses besoins affectifs et intellectuels, l'enfant est dans l'obligation de s'adapter au monde physique et social dans lequel il évolue. En effet si dès les premiers mois de sa vie, l'enfant recherche la satisfaction immédiate de ses pulsions ou de ses désirs, il doit rapidement composer avec la réalité qui s'interpose régulièrement et engendre la frustration. Entre 3 et 4 ans, le jeu symbolique aide donc l'enfant à se libérer des contraintes de l'accommodation au réel. Il lui donne une opportunité de revivre, en les transposant, des situations qui se sont avérées désagréables dans la réalité. Le jeu symbolique constitue ainsi une transition avant de passer au langage des adultes qu'il ne maîtrise pas encore.

Enfin, le jeu d'imitation joue un rôle majeur dans la socialisation. Le fait de jouer d'autres rôles permet de prendre conscience de l'existence de l'autre mais aussi de soi-même et de jouer en interaction.

Le jeu symbolique est donc nécessaire aux apprentissages, notamment sociaux et langagiers mais qu'en est-il de sa place dans les programmes officiels ?

3. LE JEU : UN OUTIL FAVORISANT L'ACQUISITION DU LANGAGE

[...]

2. L'acquisition du langage dans le développement de l'enfant

[...]

a. L'acquisition du langage à travers le jeu symbolique.

Jérôme BRUNER¹⁵ explique que le jeu dans sa généralité offre souvent la première occasion à l'enfant « *d'employer de manière systématique le langage avec un adulte* ». Il lui donne la première occasion d'explorer comment faire quelque chose avec des mots. Plus spécifiquement, le jeu symbolique en tant que jeu de faire semblant, permet à l'élève de mimer des expériences de la vie quotidienne. Installé le plus souvent dans un coin de la classe spécialement dédié, il permet de rassembler au sein de la classe des représentations en trois dimensions de beaucoup de matériels que l'élève peut expérimenter à travers des situations très populaires en maternelle : le bain des poupées, la visite chez le médecin, le restaurant... Philippe BOISSEAU¹⁶ estime que les coins jeux peuvent jouer « un rôle charnière dans l'acquisition du vocabulaire », ils permettent sur le mode ludique de multiples répétitions qui sont indispensables à l'acquisition du vocabulaire.

D'après Mireille Brigaudiot¹⁷, l'une des caractéristiques du jeu est que l'ensemble des enfants parlent au cours de son déroulement. Ce langage peut se dérouler de deux façons : soit

l'enfant commente ce qu'il fait, ce qui redouble la signification symbolique de l'action, soit il s'adresse directement au personnage. Ces jeux symboliques ou jeux de faire-semblant vont conduire vers 4 à 6 ans aux jeux de rôle qui répondront à un véritable scénario.

Ces imitations, pour être bénéfiques, doivent être régulières en classe puisqu'elles permettent dans un premier temps l'expression orale libre des élèves sans qu'ils se sentent jugés. Agnès Florin insiste dans plusieurs de ses ouvrages sur l'interaction avec les pairs, autrement-dit sans l'intervention d'un adulte. Selon elle, ces temps d'échanges sont nécessaires au développement langagier de l'enfant. Aux coins jeux par exemple, les enfants échangent du vocabulaire puis se l'approprient et le réinvestissent. Le langage oral se développe à travers une co-construction. Le niveau d'acquisition et de pratique du langage oral est très variable d'un enfant à l'autre, surtout lorsque les élèves débutent leur scolarisation. Ainsi les écarts permettent aux enfants d'apprendre une quantité importante de mots, d'expressions, de formulations adaptés à leur âge, à leur vie au quotidien.

Ainsi, le jeu symbolique libre et autonome permet à l'enfant de parler comme il l'entend sans la présence d'un adulte.

[...]

Conclusion

En conclusion, cette recherche nous permet de reprendre nos hypothèses de travail et de les reformuler en affirmant que :

- le jeu symbolique permet à l'enfant d'apprendre « à entrer en communication avec autrui et à faire des efforts pour que les autres comprennent ce qu'il veut dire. »
- le jeu symbolique permet un enrichissement et «un accroissement du vocabulaire. »
- le jeu symbolique « favorise les interactions entre enfants et crée les conditions d'une attention partagée. Il développe leur capacité à interagir à travers des projets, pour réaliser des productions adaptées à leurs possibilité ».

Il est donc essentiel de penser les coins jeux dans les classes dans la mesure où ils constituent une véritable modalité d'apprentissage associée à la notion de plaisir. Il est également important de faire évoluer les jeux, de les diversifier afin que les élèves conservent un intérêt et une motivation dans leur fréquentation. Par ailleurs leur variété permet d'enrichir le vocabulaire de l'élève, de diversifier les apports langagiers, d'enrichir la structure de leurs phrases.

Le langage doit donc être travaillé sous toutes ses formes et le langage en situation, à travers les jeux de faire semblant, est une modalité à ne pas négliger. Le langage est d'ailleurs une priorité qui doit être valorisée, encouragée tout au long de la scolarité. [...]