



DESTINATAIRE  
**Animateur**

PUBLIC  
**De 3  
à 6 ans**

THÈME  
**Jouer**

## Périscolaire : du jeu symbolique au jeu de règles avec les maternelles

**Les nouvelles activités périscolaires se veulent des moments de détente pour les enfants après ou pendant (temps méridiens) une journée d'école fatigante. Proposer du jeu semble approprié pour atteindre l'objectif visé, y compris avec des maternelles.**

### Le jeu symbolique

• En maternelle, les enfants ont besoin de jouer. Oui, BESOIN ! Autant que de manger, dormir et découvrir le monde. Si le temps scolaire est dévolu aux apprentissages formels, les temps de jeu sont un formidable complément dans les apprentissages transversaux : vivre ensemble, respecter les autres, attendre son tour, partager, échanger, se confronter aux autres... Pour

*Le jeu symbolique permet d'endosser des rôles, tout en apprenant à jouer avec l'autre.*

que ces apprentissages se passent dans les meilleures conditions, il est nécessaire de favoriser les conditions du jeu.

• Le jeu symbolique est le préféré des enfants de cet âge. Il permet d'exprimer des sentiments, de revivre des situations de la journée, parfois difficiles, de prendre des rôles (papa, maman, le docteur, la boulangère, le vétérinaire, l'enseignant...) de personnages qui les entourent au quotidien. Il permet de grandir, d'évoluer, de réutiliser des compétences acquises en classe pour avancer dans le jeu et, petit à petit, d'aller vers les jeux de règles qui demandent de se poser davantage, de s'organiser à plusieurs autour d'un même support.

### Une autre appropriation du matériel

• La mise à disposition de matériel adapté et de qualité est une des conditions de réussite de cette activité. En effet, les enfants sont très sensibles à la qualité des espaces de jeu qui leur sont proposés. Un groupe d'enfants peut s'épanouir dans un espace bien pensé, avec juste ce qu'il faut de jeux et de jouets, aménagé dans un univers sécurisé. S'il y a trop d'objets ou s'ils ne constituent pas, ensemble, un univers thématique identifié, les enfants ont toutes les peines du monde à se concentrer et à s'organiser dans leur jeu individuel ou collectif. Ces principes d'installation d'espaces de jeu prêts à jouer sont issus du cadre ludique, présenté de façon pratique et complète par Odile Perino dans son ouvrage *Des espaces pour jouer - Pourquoi les concevoir ? Comment les aménager ?*, réédité et enrichi en 2014 (Érès).



© Alena Ozerova - Fotolia

• En grandissant avec les jeux, les enfants s'approprient petit à petit le matériel. Leur donner accès à des matériaux différents, des types d'objets variés les invite à la curiosité et à la découverte.

## L'approche de jeux de règles

• Doucement, le jeu en groupe se structure. Après avoir joué à la poupée seul, entouré par les autres, mais sans grande interactivité au début, l'enfant va progressivement s'intéresser à ce qui l'entoure, aux autres enfants. Dans les jeux de mise en scène, il va construire des histoires à plusieurs en mettant en action des figurines, en tenant compte de l'avis de ses camarades de jeu. C'est le début des concessions, des frustrations parfois, mais qui permettent d'avancer et d'échanger, ce dont il a de plus en plus besoin. Quand il se sent prêt, il aborde les pions des jeux de plateau, les jeux de société. C'est une étape importante. On apprend à s'asseoir autour d'une table, à attendre son tour, à s'occuper de ce que fait l'autre et à accepter l'implication des décisions qu'il prend dans le jeu. C'est parfois difficile, douloureux, mais c'est aussi un grand bonheur pour les enfants de faire de belles découvertes et, bien sûr, de gagner.

• L'animateur a un vrai rôle d'accompagnement de ces enfants vers un jeu de plus en plus autonome. En fin de grande section, les enfants commencent à pouvoir jouer sans l'aide d'un animateur, mais cela se fait progressivement. D'abord, l'animateur organise totalement le jeu : il donne le tour de jeu, fait respecter le sens, la règle, aide à compter les déplacements, veille au respect du fonctionnement du jeu. Puis il laisse les enfants s'organiser et n'intervient que lorsque c'est nécessaire pour parvenir à l'autonomie du petit groupe. C'est une grande preuve de maturité pour des enfants de 5-6 ans de parvenir à s'organiser autour d'un jeu, pendant au moins cinq minutes. L'animateur devient alors observateur et conseiller dans la découverte des jeux, par l'explication de la règle et la mise en jeu des enfants autour d'une table.

## Favoriser la rencontre

• Jouer ensemble, à un même jeu, dans un même temps, est un formidable vecteur de rencontre pour les enfants. Le jeu est universel et transversal. Il permet la rencontre de joueurs qui, parfois, ne se seraient jamais connus sans ce médiateur. Les enfants aiment jouer entre



© Estelle Perdu

eux, même si ça leur demande parfois beaucoup de concentration. Ils apprécient aussi de jouer avec les adultes. Pour jouer avec eux, il est conseillé de favoriser les jeux basés sur le hasard ou sur la coopération. En effet, il est inutile de laisser les enfants gagner. Surtout s'ils ont du mal à perdre (et c'est très difficile d'apprendre à perdre quand on vit dans un monde en perpétuelle compétition), le rôle de l'animateur va être de choisir les jeux permettant aux enfants de gagner sans favoritisme avec des jeux de hasard pur, mais aussi avec des jeux coopératifs dans lesquels tous les joueurs se lient contre le jeu. C'est particulièrement valorisant de gagner tous ensemble et c'est aussi beaucoup plus facile de perdre tous ensemble contre le jeu.

• Initier les enfants aux jeux de société sur des temps de loisirs que sont les NAP permet de répondre à plusieurs objectifs. Le premier est un objectif de loisir et de détente, bien nécessaire en marge du contexte scolaire. Le second est un objectif éminemment éducatif. Les apports du jeu ne sont plus à démontrer en termes de confiance en soi, de responsabilisation, de respect des autres, d'apprentissage de la vie en collectivité. Enfin, le troisième objectif est une ouverture de l'horizon des enfants vers des activités simples, qu'ils peuvent refaire en famille et qui donnent une vraie alternative à la consommation d'écrans bien réelle et souvent surdimensionnée au regard du jeune âge de ces enfants. ▶

*Il est inutile de laisser les enfants gagner. À l'animateur de choisir des jeux où chacun a sa chance, sans favoritisme.*