



DESTINATAIRE
**Animateur
Directeur**

PUBLIC
**De 3
à 6 ans**

THÈME
Organiser

C'est quoi jouer pour les 3/6 ans ?

Quelle est l'activité que l'enfant commence au réveil, continue toute la journée et n'arrête qu'avec le sommeil ? C'est le jeu bien sûr...

Au lever, l'enfant joue avec ses habits, son petit déjeuner... Il joue toute la journée avec tout ce qu'il rencontre, jusqu'au coucher, où il joue avec son doudou ! Explications.

– Jeu : activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir : participer à un jeu.

- Une notion intéressante est soulignée dans la définition. Il est dit « *activité ne visant à aucune fin utilitaire* ». Or pour un enfant, la notion d'inutilité n'existe pas, tout est utile, tout est source d'apprentissage. Dans la prime enfance, chaque objet, chaque être n'a pas encore une fonction déterminée et figée : il peut être ce que l'enfant imagine ou ce dont il a besoin. Et le jeu est son outil d'expérimentation pour imaginer l'utilité de chaque objet ou être vivant.

- Nous pouvons comparer le jeu d'un enfant à un iceberg. La partie hors de l'eau (10 %) est celle du jeu physique que l'on peut voir : il joue aux petites voitures, à la dinette, il se raconte une histoire... La partie immergée (90 % de sa masse totale) est constituée par les expériences qu'il fait, les concepts qu'il met en place, les connexions neuronales qu'il crée, les habitudes et convictions qu'il adopte, la vision du monde qu'il valide...

- Cette partie plus secrète est constituée de pensées, de différentes matérialisations de concepts, d'évaluation des résultats, de re-matérialisations, d'ajouts ou de retraits de données pour arriver à une « *vérité* » qui convient à un moment donné à l'enfant, mais qu'il pourra tout à loisir revisiter, si l'occasion ou si un fait vient la remettre en questionnement.

- En fait un jeune enfant est un chercheur, ou plutôt « *un trouveur* », car il formule de nouvelles solutions et de nouveaux questionnements ou sujets d'intérêt, sans interruption. Même les temps de repos sont des temps d'intégration et de remise à niveau de son système de réflexion.

© Estelle Percu



*Pour les plus jeunes,
le jeu est permanent.*

- D'abord commençons par le début, donc par la définition de « *jouer* », qui nous donnera une vision de ce qu'est le jeu, dans un regard adulte :

– Jouer : se divertir en pratiquant un jeu, s'amuser avec un jeu, un jouet : jouer à la poupée, au train électrique.



Improviser, imaginer, créer

• Maintenant que nous avons mis en lumière toute cette magnifique élaboration et création d'un esprit unique, comment l'adulte et par conséquent l'animateur peut-il agir pour favoriser une manière de jouer dont il ne perçoit que 10 % ?

• L'animateur doit se fier à ce qu'il voit, et utiliser sa capacité d'observation pour regarder le jeu de l'enfant. Ainsi il pourra venir rajouter des matières, des objets, des règles pour que le joueur pousse plus loin son expérience. Le rôle de l'adulte peut être perçu comme une mémoire du cheminement de l'enfant. L'animateur va accompagner les expériences de celui-ci, en lui proposant des objets ou pensées pour qu'il continue son aventure. L'animateur doit, pour cela, se départir de sa volonté d'avoir raison, de savoir, de connaître, de prévoir, d'avoir réponse à tout, pour un moment. Ainsi il pourra se concentrer sur l'instant, faire place à la spontanéité, la non-maîtrise, et laisser faire ce merveilleux outil de connaissance qu'est l'imagination. Pour que l'enfant puisse chercher et trouver les réponses à ses questionnements et développer l'intelligence de la situation, de la réflexion, de l'imagination et non celle très scolaire de la répétition d'un savoir. Le but sera de favoriser et d'alimenter la curiosité, l'imagination, la mise en pratique.

• L'animateur peut également nourrir cette imagination débordante par les histoires, les contes. Oser créer une histoire, avec les personnages ou les actions que l'enfant propose, oser faire des jeux de création pure, sans intention autre que l'épanouissement de l'enfant. Des jeux à partir de l'observation de ce qu'il aime faire, à un moment donné ! L'animation de ces tranches d'âge est merveilleuse car elle

est basée sur l'observation, l'improvisation. De plus une certaine marge d'erreur ou d'approximation est permise, car pour l'enfant tout est source de jeu, même vos tentatives parfois maladroitement. En s'appuyant sur ce qu'il voit ou ressent, l'animateur va créer des jeux, imaginer. Il faut être prêt à construire sur chaque histoire, élément ou invention exprimés par l'enfant. Ainsi l'adulte sera dans la construction permanente, comme son public, il créera à l'instant, pour l'instant, et apprendra à chaque moment de l'action présente.

Créer et planifier, impossible ?

• Certains pourront émettre quelques réserves, arguant que : « *Oui mais il faut bien préparer des plannings d'activités, et donc avoir des idées avant l'animation.* » Oui bien sûr, l'animateur peut par exemple prévoir des temps de créations manuelles, où chacun raconte ce qu'il dessine (et vous aussi), puis dessine ce qu'il raconte. Proposer des temps de constructions (avec des planchettes Kapla, des briques Lego ou autre...) où on construit des routes pour les petites voitures, des fermes pour les animaux, et chacun raconte son histoire, l'animateur y compris. Il est important de jouer, en réunissant l'action et l'histoire, le geste et la parole. Il est important également que l'animateur participe au jeu, avec les enfants, qui le reconnaîtront ainsi comme un des leurs. Ainsi, l'adulte pourra avoir son mot à dire dans le jeu, pour ajouter un élément ou intervenir sur le bruit ou la dangerosité d'une action (une planchette Kapla peut vite devenir une catapulte et il peut être très amusant et tentant pour l'enfant d'aller casser la construction d'un camarade). Si l'animateur devient un joueur parmi les autres, son intervention sera acceptée et comprise car elle sera considérée comme une amélioration du jeu et non comme une manifestation d'autorité ou une interdiction.

• Petit à petit, avec un peu de pratique, cette façon de procéder deviendra une seconde nature pour l'animateur petite enfance, et les idées viendront en regardant les enfants jouer. Tout deviendra jeu, car tout est jeu. Il restera à méditer cette citation du poète et écrivain allemand Friedrich Von Schiller (XVIII^e s.) : « *L'homme ne joue que là où, dans la pleine acception du mot, il est un être humain, et il n'est tout à fait un être humain que là où il joue.* » ▶

Les contes et les histoires nourrissent l'imaginaire des enfants.

