

Vie du mouvement

Grandir... et jouer! (1^{ère} partie)

Le jeu pour les enfants de 3 à 7 ans

A la question "Pourquoi les enfants jouent-ils ?", Winnicott répond : "Par plaisir..., pour exprimer l'agressivité..., pour maîtriser l'angoisse..., pour accroître leur expérience..., pour intégrer leur personnalité..., pour communiquer avec les autres..."

Durant le mois de novembre 2003, des formateurs et animateurs des CEMEA ont participé à un week-end de formation centré sur l'importance des jeux dans le développement des personnes et particulièrement des enfants, au fil des âges. En tant que formateurs et animateurs, nous mettons en place de nombreuses activités ludiques, du jeu libre au jeu organisé, du jeu symbolique au jeu sportif ou traditionnel. En effet, jouer peut prendre des significations différentes suivant les individualités, les circonstances et l'âge des joueurs.

Les enfants plus jeunes (3-7 ans), s'ils ont l'occasion de vivre leur désir d'agir, de se faire plaisir, de bouger, ne sont pas encore prêts à apprécier les jeux comportant des consignes complexes et pourtant, pour eux, les règles prennent petit à petit leur sens.

A 3 ans, l'enfant est capable de comprendre et d'appliquer une règle concernant le rapport à l'espace (cette ligne au sol dessine ton nid), aux objets (la cible est cette porte), aux autres (on passe sous les bras), de comprendre le but du jeu (ramasser et rapporter les balles rouges), de jouer un rôle (se cacher) ; mais, à l'évidence, il ne peut se mettre à la place d'autrui, analyser rapidement une situation où sont imbriqués partenaires et adversaires, se conformer à une tactique collective.

Les éléments de complexité à prendre en compte sont multiples : l'effectif d'enfants, la régulation de l'adulte, la nouveauté du jeu, le nombre de consignes et de règles, la technicité demandée aux gestes... mais le critère choisi

comme axe de notre proposition est celui des rôles socio-moteurs, leur nombre et leur stabilité.

Déjà certains fichiers de jeux pour l'école maternelle classent ainsi :

- les jeux où les enfants reçoivent tous la même consigne (Cherchons...)
- ceux où un enfant reçoit une consigne différente des autres (Loup, y es-tu ?)
- ceux où deux groupes reçoivent des consignes différentes (Le filet des pêcheurs).

Extrait de "Les Jeux collectifs des 3-7 ans" de Jean-Claude Marchal, Les Cahiers de l'Animation Vacances Loisirs.



Dans la vie des jeunes enfants, il est parfois difficile de distinguer les moments de jeux des autres moments d'activités. De même, ils éprouvent des difficultés à séparer le réel de l'imaginaire, le fonctionnel de l'inutile, le réglé du spontané.

Est-ce que les animateurs pensent suffisamment à l'intérêt d'aménager un coin déguisements, une petite maison, un magasin, un circuit pour voitures ? Les parcs de jeux, la forêt, le bac à sable sont autant de lieux où les enfants peuvent expérimenter, découvrir, chercher leur équilibre...

Lorsque des animateurs observent des enfants dans leurs jeux spontanés, ils sont frappés par le sérieux avec lequel les enfants abordent leur tâche, vivent leur aventure. Qu'ils soignent un ours malade ou qu'ils préparent la soupe avec quelques brindilles, ils s'appliquent, se concentrent et attendent des autres joueurs un



accord pour poursuivre le jeu ensemble : il y a négociation entre les partenaires de "l'impro" qui se déroule.

Ainsi, des enfants de 5 ans, à la plaine maternelle, jouent des rôles d'adultes et d'enfants tirés de leur quotidien :

- LOU. : *Moi, je vais aller chercher du courrier !*
- MA. : *Tu vas chercher du courrier ?*
- LOU. : *Oui, tu restes un peu toute seule.*
- MA. : *Maman, maman, maman,...*
- JU. : *Viens, on va à la maison.*
- LOU. : *Viens, on va aller faire des courses.*
- JU. : *On va faire des courses ?*
- MA. : *Oui, mais moi j'essaye de dormir. Moi, je veux pas venir !*
- JU. : *Alors, tu restes toute seule...*
- MA. : *D'accord !*
- JU. : *Tu vas rester toute seule dormir.*
- MA. : *Maman !*
- LOU. : *Elle est partie, c'est papa qui est là. Je vais cueillir les œufs des poules, d'accord ?*

Dialogue extrait de la cassette vidéo "Jeux spontanés", réalisée durant l'été 2003 par Manuel Versaen.

C'est l'âge des jeux symboliques, des jeux d'imitation et de fiction où le besoin d'illusion et d'imaginaire dans les relations entre enfants trouve à s'exprimer, où le caractère symbolique des gestes l'emporte sur le caractère utilitaire ("le faire comme si"). L'invention et la spontanéité trouvent des occasions constamment renouvelées de s'exprimer au travers de jeux libres où l'enfant imite ou reproduit à sa manière des scènes de sa vie quotidienne ou celles de la vie d'adulte : il joue "à l'école", "chez le médecin", "une famille", "au supermarché", etc. Les enfants jouent aussi au cheval, au train, à l'autobus, aux gangsters, situations où les gestes et les paroles qui accompagnent le jeu se perpétuent comme un rite. Ces jeux peuvent regrouper plusieurs enfants, mais les règles sont alors celles que le groupe se donne, improvisées et changeantes, où les joueurs gardent l'initiative du début et de la fin du jeu.

Les jeunes enfants apprécient tout autant :

- *de jouer avec les éléments naturels que sont l'eau, le sable, la terre, les feuilles et les cailloux (transvaser, patauger, mélanger, faire flotter, etc.) ;*
- *de construire des cabanes ou des maisons (à l'aide de couvertures, de tables et de cartons) ou de les tracer au sol (maison plane avec ses symboles). Ces lieux seront le départ d'activités ludiques innombrables ;*
- *les jeux de vertige, où ils aiment se balancer, se pendre, glisser d'un toboggan ou rouler d'un talus, grimper sur des points hauts et aspirer à vaincre les hauteurs ;*
- *les jeux d'acrobaties et de manipulations tels que les marelles, cerceaux, patins, etc. ;*
- *les jeux sur cibles, libres avec ou sans défi (comètes, avions, quilles).*

Extrait de "Des jeux selon les âges" de Jean-Michel Peronnet, Les Cahiers de l'Animation Vacances Loisirs.

L'animateur a ici un rôle d'accompagnement à distance des joueurs. Il garantit la sécurité, intervient à la demande des enfants et met à leur disposition le matériel nécessaire. Le tableau ci-dessous propose un large éventail d'explorations, en réponse à d'éventuelles attentes manifestées par les enfants.

Un enfant peut éventuellement avoir envie de...

MOTRICITE	SENS	RELATIONS AVEC LES AUTRES
grimper, escalader, ramper, sauter, descendre des pentes, chercher son équilibre, malaxer, manipuler de petits objets mais aussi des gros, courir, se cacher, etc.	toucher des objets, des personnes, renifler, lécher, écouter une musique, produire des sons, jouer avec l'eau, avoir peur, etc.	collaborer, échanger, s'opposer, s'affirmer, aider, etc.

et même de ne... rien faire.

Extrait de "Le jeu enjeu, adultes, enfants : vivre ensemble en collectivité", Jean Epstein Zaï, Armand Colin-Bourrelrier.

A suivre : Le jeu pour les enfants de 6 à 12 ans