

ADULTES – ENFANTS - ESPACE DE JEU

ANNE-MARIE FONTAINE

Proposer un espace de jeu, des jouets et des activités, adaptés à l'âge des enfants, est l'une des tâches majeures des professionnels de la petite enfance, qui monopolise leur réflexion et une grande partie de leur temps de travail quotidien.

Les espaces aménagés et les jouets ne sont pas seulement des supports pour développer la psychomotricité et l'exploration des jeunes enfants, ils sont aussi de puissants organisateurs des interactions et des communications de tous les partenaires, comme l'ont montré des recherches novatrices¹

Ces recherches centrées sur le développement des premières interactions entre enfants dans la période préverbale ont en effet montré l'impact de certains paramètres de l'environnement physique ou social sur le comportement des jeunes enfants, apport extrêmement précieux pour les professionnels de la petite enfance, qui leur fournit une mine d'applications possibles pour ajuster au mieux leurs propositions aux besoins des enfants.

L'écologie du développement

L'écologie du développement est une direction de recherche, encore très peu développée, qu'Alain Legendre, de formation à la fois architecte et psychologue, a adoptée. Elle réunit les perspectives de la psychologie de l'environnement et du développement. Son objectif est d'identifier les caractéristiques de l'environnement physique susceptibles d'influer sur le développement des enfants dans des milieux de vie naturels, comme l'école ou les lieux d'accueil collectifs des jeunes enfants.

Le modèle de compréhension est systémique, c'est-à-dire qu'il conçoit une salle de crèche comme un site écologique dans lequel se jouent des interactions complexes entre trois types de composantes : les enfants, les adultes, et les ressources matérielles. Chaque composante du système peut varier selon différents paramètres :

- Les enfants : leur âge et leurs moyens fonctionnels (moteurs, cognitifs, relationnels), leurs intérêts du moment, leur adaptabilité, leur nombre ;
- Les adultes : leur nombre, leur positionnement dans l'espace, leurs attitudes professionnelles, leurs projections personnelles ;
- Les ressources matérielles : l'architecture, les espaces disponibles, les meubles, les jouets disponibles.

Cette approche systémique permet de constater que toutes les relations entre ces trois composantes sont réciproques et que tout changement dans les paramètres de l'une d'entre elles provoque des changements dans les deux autres. On aurait par exemple tendance à penser que ce sont les adultes qui régulent le système puisque ce sont eux qui arrangent les meubles et choisissent les jouets, mais les enfants sont loin d'être passifs vis-à-vis de l'environnement qu'on leur propose : ils sélectionnent ce qui leur convient et réagissent par divers comportements (déplacements, pleurs, conflits entre enfants, etc.) quand il ne leur convient pas.

On parle d'*adéquation environnementale* quand l'environnement est un bon support pour les objectifs des usagers d'un lieu, leurs activités, leur état psychologique, leurs interactions sociales. Plus les usagers sont jeunes, plus la recherche d'adéquation environnementale aux besoins des enfants est importante dans les propositions que les adultes peuvent leur faire.

¹ Notamment les travaux de Jacqueline Nadel et Alain Legendre, chercheurs au CNRS, dans les années 1980-1990.

Recherches sur l'aménagement de l'espace de jeu

De l'intérêt des « coins » de jeu

Les premières recherches anglo-saxonnes, avec des enfants de 4 à 6 ans, avaient déjà montré que les zones de jeu délimitées par des meubles ou des cloisons sont très attractives, favorisent une activité plus « posée » des enfants et les jeux coopératifs. À l'inverse, les espaces ouverts incitent aux mouvements, aux jeux actifs, et provoquent un peu plus de conflits. Les recherches d'A. Legendre en crèche ont montré les mêmes résultats pour les enfants de 2-3 ans observés en jeux libres.

Quel est l'intérêt des « coins de jeu » en regard de l'adéquation environnementale aux besoins des jeunes enfants ?

- Permettre aux enfants accueillis en collectivité d'être plus au calme, moins sollicités par les stimulations ambiantes et moins interrompus dans leurs jeux ;
- Faciliter la communication avec les autres enfants, grâce à la proximité physique et au nombre de partenaires restreint, à un âge où les enfants utilisent une communication de proximité principalement préverbale (gestes, mimiques) et ne peuvent avoir d'interaction suivie qu'avec un ou deux partenaires à la fois ;
- Faciliter des activités durables par la proposition dans le même lieu de matériels de jeu nombreux et combinables (le coin le plus plébiscité dans toutes les salles de jeu étant la dînette).

Réflexions pour les professionnels :

Selon la superficie de la salle de jeu, il est intéressant d'avoir plusieurs "coins de jeu" pour répartir l'attraction des enfants dans l'ensemble de la pièce.

Si une zone de jeu devient trop attractive, ne pas en déduire qu'il faut en limiter l'accès, mais réfléchir à en augmenter la surface, à la doubler (il n'est pas interdit de mettre deux coins dînette dans une pièce...), à en créer d'autres en rassemblant des jeux combinables dans une même zone (par exemple des animaux, des camions et du matériel de construction).

Les coins de jeu deviennent intéressants dès l'âge de 18 mois environ, dès lors que les jeux se diversifient et que les interactions entre enfants commencent à se développer.

De l'importance de la hauteur des meubles

C'est en voulant réaménager un coin dînette un peu trop étendu qu'A. Legendre a fait une découverte cruciale. Il s'était servi pour le fermer d'un meuble présent dans la pièce, d'environ un mètre vingt de hauteur, et pensait observer une plus grande fréquentation des enfants. Surprise ! C'est l'inverse qui s'est produit : les enfants désertent presque tous le coin et emmènent les éléments de dînette de l'autre côté du meuble, là où se tiennent les adultes. C'est ainsi qu'A. Legendre met à jour l'effet d'un paramètre important pour les enfants : l'accès visuel à l'ensemble de la pièce, et surtout l'accès visuel aux adultes. Tout meuble qui dépasse le visage des enfants (soixante, soixante-dix centimètres, selon l'âge) est une barrière visuelle équivalente à des cloisons de un mètre soixante-dix ou plus pour des adultes. Pour confirmer cette découverte, A. Legendre et moi-même avons ensuite filmé les jeux libres dans quatre crèches en modifiant la place des meubles existants pour moduler l'accès visuel des enfants et en observer les effets. Quand l'accès visuel à l'ensemble de la pièce est restreint, les déplacements des enfants sont plus nombreux, l'espace d'où on ne voit pas les adultes est moins utilisé, et les enfants jouent soit proches des adultes soit à deux ou trois mètres d'eux. De ce fait, la densité des enfants augmente sur des espaces où les matériels de jeu ne sont pas forcément abondants. Les activités autocentrées (sucrer son pouce, errer...) et les jeux individuels augmentent, les interactions amicales diminuent et les conflits augmentent. Les adultes sont plus sollicités, mais ne peuvent pas répondre à toutes les demandes. Ces études montrent de plus que les enfants sont affectés différemment par les modifications de l'accès visuel aux adultes : les plus fragiles sur le plan relationnel – les plus jeunes, les plus isolés – sont les plus affectés et ne fréquentent jamais les espaces d'où on ne voit pas l'adulte, donc ne profitent pas des jeux qui y sont proposés. Les plus sociables, ceux qui ont des « copains » privilégiés fréquentent les espaces d'où on ne voit pas les adultes, la sécurité affective avec d'autres enfants compensant la

sécurité affective apportée par la vue de l'adulte. Eux profitent de tout l'espace et de tous les jouets...

De l'importance du positionnement des adultes

La place et la visibilité des adultes sont un régulateur puissant de la répartition des enfants dans l'espace et des interactions qu'ils pourront développer. Les adultes sont comme des « phares ». Un phare est ce qui éclaire et sécurise une zone. Les enfants jouent principalement dans les endroits « éclairés » par la présence des adultes. Si les adultes sont regroupés, la majorité des enfants va jouer dans un espace restreint autour d'eux, la densité va augmenter, la quantité de jouets va être insuffisante à cet endroit, les conflits vont augmenter... Les adultes doivent se répartir dans l'ensemble de la pièce (ou du jardin) pour que les enfants le fassent aussi, profitent ainsi de tous les jouets et aient moins de conflits. Lorsque certains éléments architecturaux (angle mort, poteau, mur...) ou meubles (étagères, structure motrice...) créent des barrières visuelles pour les enfants, les adultes doivent se placer en conséquence pour que tous les espaces de la pièce soient « éclairés » par eux. Lorsqu'un adulte est seul avec un groupe d'enfants, il doit penser à occuper une position la plus centrale possible pour être bien visible et « éclairer » les jouets disponibles. Les enfants sont même sensibles au sens du regard de l'adulte : les jouets situés dans son dos sont moins intéressants que ceux éclairés par son regard, devant lui.

Quel est l'intérêt de l'accès visuel aux adultes en regard de l'adéquation environnementale aux besoins des jeunes enfants ?

- Répondre à un besoin de sécurité affective fondamental : voir l'ensemble de la pièce, et surtout avoir les adultes dans le champ visuel, renvoient au besoin fondamental d'attachement à une base de sécurité affective pour les jeunes enfants. Le besoin de proximité physique n'est pas aussi fort à 2-3 ans que dans les deux premières années, mais le lien visuel de sécurité avec les adultes est encore très important, surtout pour certains enfants ;

- Permettre une exploration tranquille de toute la pièce, y compris pour les enfants plus fragiles émotionnellement. Attachement et exploration sont deux besoins liés : voir les adultes, même de loin, permet aux enfants de jouer tranquillement et de profiter de tout l'espace de jeu, ne pas avoir d'adulte dans le champ visuel oblige souvent les enfants à se déplacer, à transporter les jouets, voire à arrêter leur jeu. Une salle de jeu pourtant bien garnie en propositions de jeu pourra être peu utilisée si la présence et le regard des adultes ne « l'éclairent pas » partout...

Réflexions pour les professionnels :

Chaque fois qu'un coin de jeu en principe intéressant, avec du matériel varié, n'est pas bien fréquenté par les enfants, il faut s'y positionner à la hauteur d'un enfant et se demander s'il offre une bonne visibilité sur la pièce et sur l'endroit où se tiennent souvent les adultes.

Il suffit parfois de changer l'orientation d'un meuble collé au mur (et qui oblige les enfants à jouer en tournant le dos à la salle) en le mettant perpendiculaire au mur, ou de délimiter le coin par des meubles plus bas pour que sa fréquentation augmente aussitôt !

Être un adulte visible ne veut pas forcément dire jouer avec les enfants. Être un « phare » tranquille et bienveillant suffit à assurer la sécurité affective des enfants qui va leur permettre d'aller partout et de développer des interactions variées et positives entre eux. Cela permettra aussi d'être un recours rapide en cas de conflit.

Recherches sur les jouets : de la quantité de matériels de jeu

Des chercheurs ont comparé les jeux libres d'un groupe d'enfants qui disposait d'un lot de jeux (toboggan, dinette, matériel de dessin, livres, etc.) ou de deux lots. Quand la quantité d'équipements est doublée, le groupe se scinde en petits sous-groupes, il y a moins de contacts, moins d'échanges, mais aussi moins de conflits. Les jeux sont utilisés de façons différentes par les enfants quand le choix est vaste : certains sont toujours choisis, même en deux exemplaires (les jeux moteurs), d'autres sont plus délaissés (les livres, les constructions...).

Lorsque les jeux sont en quantité réduite par rapport au nombre d'enfants, ceux-ci jouent moins, se replient vers les adultes et les conflits augmentent.

La quantité de matériels de jeu agit donc sur l'activité des enfants, sur leur répartition dans l'espace, sur les conflits entre enfants et sur les interactions adultes-enfants.

Quel est l'intérêt de proposer des matériels de jeu variés et nombreux, en regard de l'adéquation environnementale aux besoins des jeunes enfants ?

- Permettre des explorations variées : les enfants, surtout dans la deuxième année, sont des explorateurs, des « chercheurs », qui découvrent pour la première fois les propriétés des objets (les sons, les textures...), les rapports de leur corps et des objets dans l'espace (les rapports de contenant-contenu, la gravité, l'équilibre, les distances, etc.), les effets de leurs actions qu'ils recommencent inlassablement pour comprendre... Ils ont besoin de combiner les objets entre eux ;

- Permettre de changer plusieurs fois de jeu : les enfants ont des capacités d'attention encore limitées et ne restent pas très longtemps sur le même jeu, d'où l'importance d'avoir un choix de matériels de jeu assez grand, pour que chaque enfant puisse changer de jeux plusieurs fois, sans devoir s'accaparer celui des autres pour trouver quelque chose à faire, source de conflits...

Des jouets identiques en plusieurs exemplaires

Les recherches de J. Nadel ont mis en lumière l'importance du besoin d'imitation réciproque entre jeunes enfants dans la deuxième et la troisième année, lorsque la communication entre enfants est principalement non verbale. Courir ou taper des pieds ensemble, prendre des objets semblables et faire les mêmes gestes en même temps constituent la première base d'interactions durables et chargées d'émotions positives. Imiter l'autre permet d'être soi et d'être l'autre à la fois, donc de s'identifier à l'autre à un âge où conscience de soi et conscience de l'autre ne sont pas encore bien différenciées. Cette phase du « tout pareil » sera suivie, vers 2 ans et demi, 3 ans, d'une phase de différenciation, avec des jeux qui deviennent complémentaires, chaque enfant pouvant participer au jeu et tenir un rôle différent : « je vais au marché, et toi tu prépares le repas... » J. Nadel a montré que si l'on propose des matériels de jeu en plusieurs exemplaires identiques, les conflits diminuent fortement, la durée de jeu et les interactions positives augmentent. Même avec des jouets qui pourraient être utilisés de la même façon (un parapluie/une canne, une poupée/un nounours, un sac/un panier, etc.), les enfants n'arrivent pas à s'imiter. Il leur faut le même support pour être en symbiose avec l'autre.

Quel est l'intérêt des jouets identiques en regard de l'adéquation environnementale aux besoins des jeunes enfants ?

- Permettre que le besoin impérieux d'identification à l'autre qui caractérise la période 15-30 mois puisse s'exprimer de façon positive par des imitations réciproques entre enfants. Les jouets identiques sont essentiels pour permettre le développement des premières interactions positives entre enfants ;

- Diminuer les conflits : si les enfants ne peuvent pas s'imiter parce que les jouets sont en un seul exemplaire (ou ne sont pas exactement semblables), le besoin d'identification à l'action de l'autre va les conduire à prendre les objets tenus par les autres et donc à créer des conflits.

Imitation et conflits autour des objets sont les deux formes que prend l'identification à l'autre dans les trois premières années. Il faut donc donner aux enfants les moyens de s'imiter si l'on veut diminuer les conflits et les aider à avoir des interactions positives et durables.

Différents types de matériels de jeu

J'ai filmé les mêmes groupes d'enfants (18-24 mois et 30-36 mois) en jeux libres, pour comparer leurs réactions à trois types de matériels de jeu très différenciés (tous proposés en quantité importante, avec de nombreux exemplaires semblables) :

- des jouets de manipulation (puzzles, constructions, encastremements, etc.) ;

- des jouets moteurs (ballons, vélos, structures motrices, etc.) ;

- des jouets de faire semblant (dînette, poupées, ferme, déguisements, etc.).

Quel est l'effet de ces différentes propositions de jeu sur les interactions positives entre enfants ? Contrairement à ce que pensent la plupart des professionnels quand on leur demande de faire des pronostics sur les résultats de la recherche, ce ne sont pas les jeux incitant au faire semblant qui arrivent en tête, ni les jeux de manipulation... mais les jeux moteurs !

À l'inverse des jeux de manipulation qui favorisent surtout le jeu individuel ou parallèle (à côté d'un autre enfant, mais sans interaction avec lui), les jeux moteurs incitent les enfants à se regarder (les mouvements les rendent plus visibles) et à s'imiter. Les jeux incitant au faire semblant ont des effets qui les placent entre les deux autres types de jeu : ils incitent autant au jeu individuel qu'aux interactions et suscitent davantage que les autres des interactions avec les adultes. Le taux de conflit est faible et identique avec les trois types de jeu. L'effet positif des jeux moteurs, déjà sensible entre 18 et 24 mois, est très net entre 30 et 36 mois.

Les jeux moteurs s'avèrent être les meilleurs supports des échanges amicaux entre enfants sans entraîner plus de conflits que les autres matériels de jeu, à condition de permettre aux enfants d'être à plusieurs (toboggan) ou d'avoir le même modèle d'engin roulant que les autres.

Réflexions pour les professionnels

- Quantité de jouets : ne pas enlever des jeux parce qu'il y a « le bazar » chez les moyens, le taux de conflits monterait à coup sûr ! Le bazar est développemental... Mieux vaut offrir aux enfants des explorations et des combinaisons d'actions variées, et faire ensuite une activité « rangement » avec eux ;

- Jeux en plusieurs exemplaires : les commandes de jouets doivent privilégier les couleurs identiques. On peut aussi acheter des matériels peu chers, comme des lots de petites bassines ou de cuvettes. Combinées avec des balles ou des objets à mettre dedans, elles satisferont les besoins incessants de tester le contenant-contenu. On peut aussi sélectionner des matériaux de récupération de bonne qualité (petites bouteilles de lait, boîtes diverses, seaux de fromage blanc, sacs, chapeaux, etc.) qui permettront d'avoir à peu de frais beaucoup d'exemplaires identiques. Les enfants entre 12 et 24 mois ont particulièrement besoin d'avoir beaucoup de matériels « bons à tout faire » semblables.

- Types de jeux : même avec peu place, il est important de ne pas privilégier les jeux de manipulation au détriment des jeux moteurs qui servent autant les besoins en motricité que les premières interactions.

Comment rééquilibrer les moments difficiles ?

Lorsque l'on questionne les professionnels des accueils collectifs sur les moments qu'ils trouvent les plus calmes, les plus agréables avec les enfants, ils répondent : les « ateliers ». Les enfants sont en petits groupes, avec un adulte et du matériel précis en quantité suffisante. Tous les paramètres du système "Adultes – Enfants - Espace de jeu" sont au vert : petit nombre d'enfants, adultes très proches et disponibles, matériel identique pour chacun. Résultat : intérêt, interactions positives avec l'adulte et entre enfants, pas ou peu de conflits.

Si on interroge à l'inverse sur les moments difficiles : les professionnels évoquent les moments entre les ateliers et le repas, entre la fin du repas et la sieste, entre la fin de la sieste et le goûter (donc tous les moments de transition), ou le soir quand un adulte reste seul pour gérer les arrivées des parents. Tous les paramètres du système sont alors au rouge : diminution, voire absence d'adultes disponibles (très occupés par des tâches matérielles ou par l'accueil des parents), enfants en grand groupe, matériel parfois réduit en raison du rangement. Résultat : les enfants courent partout, ou pleurent, les adultes se fâchent...

Quand l'excitation, les pleurs et les conflits augmentent chez les enfants, quand les adultes répètent inutilement les mêmes interdits... il est temps de rééquilibrer le système « Enfants-Adultes- Espace de jeu » en se posant des questions sur les trois paramètres !

- Combien y a-t-il d'adultes disponibles ? Sont-ils bien répartis dans la pièce pour « éclairer » les jeux ? Si un adulte est seul, est-il bien visible dans une zone riche en jeux ?

- Peut-on faire en sorte que les enfants soient en plus petits groupes ?

- Les enfants ont-ils une activité intéressante à faire ? Écouter une histoire, chanter ensemble, ou jouer dans plusieurs coins intéressants ?

Quand on prévoit qu'un paramètre du système va être modifié (les enfants vont se retrouver tous ensemble, ou bien certains adultes seront occupés à diverses tâches), il faut anticiper et compenser

dans les deux autres. Il y a un jeu d'équilibre permanent entre les ressources humaines et les ressources en matériel :

- Enfants tous regroupés et au moins deux adultes : sortir du matériel intéressant et bien se répartir dans la pièce pour que le groupe utilise toutes les ressources.
- Adultes occupés (changes, préparation des repas ou de la sieste) : laisser un adulte "phare" en position centrale, sortir du matériel nouveau et intéressant (quantité, variété, exemplaires multiples), ou proposer une activité de groupe fédératrice (support d'imitations, en général), prévoir éventuellement un autre matériel en réserve pour renouveler l'intérêt des enfants si la situation dure un long moment, organiser si possible des sous-groupes d'enfants.

L'aménagement de l'espace et les propositions de jouets sont des outils professionnels puissants de régulation des activités et des communications au sein d'un groupe d'enfants. Observer en équipe les situations difficiles de la journée, en se mettant du point de vue des enfants, et en réfléchissant aux différents rééquilibrages qui leur seront bénéfiques, permet toujours d'améliorer la situation (cf. livre AM Fontaine sur l'observation en équipe)

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- Fontaine A.-M. (2000), « Espaces : les adultes proposent, les enfants disposent », *Le journal des professionnels de l'enfance*, 3, 53-54.
- Fontaine A.-M. (2004), « Apprendre à bien jouer ensemble, ça prend du temps ! », *Le journal des professionnels de l'enfance*, 31, 50-52.
- Fontaine A.-M. (2005), « Écologie développementale des premières interactions entre pairs : effet des matériels de jeu », *Enfance*, 2, 137-154.
- Fontaine A.-M. (2008), *Observer en équipe dans les lieux d'accueil de la petite enfance, développer l'observation-projet*, Erès, 345.
- Fontaine A.-M. (2011), *L'observation professionnelle des jeunes enfants. Un travail d'équipe*, Savigny-sur-Orge, Philippe Duval, 359. (réédition revue et restructurée du précédent ouvrage)
- Legendre A., (1997), « Interactions des jeunes enfants en groupe : les supports et contraintes de l'environnement spatial », *Revue de psychologie de l'éducation*, 2, 139-160.
- Nadel J., Baudonnière P.-M. (1980), « L'imitation comme mode d'échange prépondérant entre pairs au début de la 3^e année », *Enfance*, 1, 77-90.
- Nadel J. (2011), *Imiter pour grandir. Développement du bébé et de l'enfant avec autisme*, Dunod, Paris, 199.