

# AMENAGER LES ESPACES DE JEU

## POUR QUE LES ENFANTS JOUENT « BIEN »

ANNE-MARIE FONTAINE

Tous les professionnels qui accueillent des jeunes enfants et organisent leurs espaces de jeu veulent répondre au mieux à leurs « besoins ». Ils proposent des jeux et jouets variés pour répondre aux besoins de motricité, de manipulation, de créativité, en les adaptant à l'âge des enfants, pour que chacun puisse « bien jouer », c'est-à-dire trouver quelque chose qui le passionne durablement, en jouant soit seul, soit en interaction amicale avec les autres enfants, ou avec l'adulte.

Pourtant, il ne suffit pas de sortir un lot de jouets pour que tout se passe comme le souhaitent les adultes. Parfois il y a des pleurs, des enfants qui ne jouent pas, des moments d'excitation, des conflits entre enfants, ou entre adultes et enfants. La plupart du temps, on attribue l'origine de ces comportements aux enfants eux-mêmes, mais *ils peuvent aussi être des réactions provoquées par certains paramètres de l'aménagement de l'espace de jeu.*

C'est ce qu'ont montré des recherches novatrices : les unes avaient comme objectif de comprendre comment se développent les premières interactions entre enfants dans la période préverbale. Elles ont été faites à partir de centaines d'observations filmées dans les crèches pendant les jeux libres, les autres, dans le domaine des neurosciences permettent de mieux comprendre comment fonctionne le cerveau des très jeunes enfants pendant qu'ils explorent leur environnement. Elles ont permis de comprendre qu'*au-delà de la qualité de chaque jouet proposé, il faut prendre en compte des besoins cognitifs et affectifs plus généraux, qui sous-tendent l'investissement des enfants dans le jeu et dans les interactions amicales : la sécurité affective, l'exploration, l'imitation.*

Les pistes de réflexion qu'elles donnent pour améliorer la conception des espaces de jeu peuvent aussi bien s'appliquer aux espaces d'accueil collectif qu'aux domiciles des assistantes maternelles.

### 1. Des espaces de jeu éclairés par la présence d'un adulte « phare »

#### L'effet des « barrières visuelles » (cloisons, meubles) sur le jeu des enfants

C'est en voulant réaménager un coin dînette un peu trop étendu dans une salle de crèche 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 de hauteur, et pensait observer une plus grande fréquentation des enfants qui préfèrent en général les coins de jeu un peu délimités. 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 deux adultes. C'est ainsi qu'A. Legendre met à jour l'effet d'un paramètre important pour les enfants : *l'importance pour eux d'avoir un accès visuel à l'ensemble de la pièce, et surtout un accès visuel à l'endroit où sont les adultes.* Tout meuble qui dépasse le visage des enfants (soixante, soixante-dix centimètres, selon l'âge, et même moins s'ils sont assis par terre) est une barrière visuelle équivalente à des cloisons de un mètre soixante-dix ou plus pour des adultes. Pour confirmer cette découverte, A. Legendre a ensuite filmé pendant deux mois les jeux libres dans trois crèches en modifiant la place des meubles existants pour moduler l'accès visuel des enfants vers l'endroit où se tiennent habituellement les adultes, et en observer les effets.

Quand les enfants ne voient pas facilement tout l'ensemble de la pièce, leurs déplacements sont plus nombreux, les espaces de jeu d'où on ne voit pas les adultes sont moins utilisés, 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 dans la pièce...) 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. Le comportement de jeu des enfants est donc fortement modifié.

Ces études montrent, de plus, que les enfants ne sont pas tous affectés de la même façon 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...

## **L'effet du positionnement des adultes dans les espaces de jeu**

La visibilité des adultes pour les enfants, et donc leur positionnement dans l'espace de jeu, est un régulateur puissant de la répartition des enfants dans cet espace et des interactions positives qu'ils pourront développer. *Pour les enfants, les adultes sont comme des « phares ». Un phare en mer est ce qui éclaire et sécurise une zone. Les enfants jouent principalement dans les espaces « éclairés » par la présence des adultes.* Mais à la différence des phares en mer, les adultes sont des phares mobiles, *et les enfants tiennent compte de leurs déplacements !*

## **La « présence » des adultes est à la fois physique et psychique, par le regard porté sur les enfants**

De nombreuses observations de terrain, en crèche ou dans les temps d'accueil en crèche familiale ou en RAM, ont permis d'explorer l'effet de différents types de « phares ».

Certaines observations en crèche ont montré que si les enfants tiennent compte de la présence physique des adultes (leur positionnement dans la pièce), ils tiennent aussi compte du sens du regard de l'adulte : *les jouets situés dans son dos sont moins intéressants que ceux éclairés par son regard, devant lui.* A la différence des phares en mer, la lumière qu'envoient les phares humains n'éclaire pas à 360°, mais devant et latéralement. Les adultes sont des phares directionnels ! *C'est le visage et surtout le regard des adultes qui éclaire, et les enfants tiennent compte de ce qu'il regarde.* Cela est lié à la capacité d'attention conjointe qui se développe chez les enfants à la fin de la première année.

Les assistantes maternelles d'une crèche familiale ont adopté l'idée du phare et l'ont déclinée en différents types, disant : l'adulte peut-être *un phare éteint* (il est dans la pièce mais ne regarde pas les enfants : il range, répond au téléphone, parle avec ses collègues, etc.), ou *un phare allumé* (il regarde les enfants qui jouent). En observant, pendant des temps de jeux libres, les moments où chaque enfant était regardé par son assistante maternelle et ceux où il ne l'était pas, elles ont montré un changement radical : quand les enfants sont regardés, leurs interactions augmentent considérablement, surtout avec les adultes, passant de 4 à 45%, mais aussi avec les autres enfants, passant de 6 à 28% en interactions toutes amicales. Elles ont aussi identifié *le phare éblouissant*, si l'adulte est très directif dans le jeu d'un enfant. Par contre les adultes sont parfois des phares éblouissants tout à fait bénéfiques, lorsqu'ils racontent des histoires ou animent des chansons pour un groupe d'enfants.

D'autres observations dans des groupes de bébés en crèche ont montré que ce qui déclenchait surtout les pleurs était les déplacements des adultes, et notamment, au moment des repas, les mouvements rapides d'apparitions et disparitions des adultes dans l'espace des enfants, adultes devenus comme *des « phares clignotants » au lieu d'être stables...*

Être un « phare allumé » pour les enfants ne veut pas forcément dire jouer en permanence avec eux. *Être un « phare allumé », tranquille et bienveillant qui les regarde jouer avec intérêt, donne aux enfants la sécurité affective qui va leur permettre d'aller partout, de développer leurs jeux autonomes et des interactions variées et positives entre eux.* Cela permettra aussi d'être un recours rapide en cas de conflit. *Regarder jouer les enfants n'est pas "ne rien faire",* c'est au contraire une action professionnelle fondamentale pour soutenir leur investissement personnel dans le jeu.

## **A quel besoin répond cette recherche du regard de l'adulte chez les jeunes enfants ?**

Les jeunes enfants ont deux besoins fondamentaux pour grandir : la sécurité affective et l'exploration. La sécurité affective est liée à la présence d'une figure d'attachement sécurisante et protectrice vers laquelle on peut revenir en cas de difficulté. L'exploration de l'environnement incite au contraire à s'éloigner de la base de sécurité. Attachement et exploration sont deux besoins en interaction, mais chez les jeunes enfants le premier conditionne le second : voir les adultes, de près pour les bébés, ou de plus loin pour les plus grands, leur permet de jouer tranquillement et de profiter de tout l'espace de jeu. *Voir les adultes disparaître du champ visuel crée au contraire des ruptures du jeu :* les bébés pleurent, les enfants dans la deuxième année stoppent leurs jeux et suivent les adultes jusqu'à la porte, les plus grands jettent des coups d'œil tout en continuant à jouer, ou transportent leurs jouets. *Une salle de jeu pourtant bien garnie en propositions de jeux pourra être peu utilisée si la présence des adultes ne « l'éclaire pas » partout et de façon stable.*

## **Réflexions pratiques pour les professionnels en présence d'un groupe d'enfants**

- 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.

- 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 des yeux 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 !

## **Réflexions pour les accueils au domicile des assistantes maternelles :**

Pour l'enfant, le domicile comporte plus d'occasions de perdre l'adulte de vue qu'une salle collective en crèche ou en RAM : il n'y a qu'un seul adulte et il va être amené à se déplacer dans la maison (aller changer un enfant, chercher du matériel, aller vers la cuisine, aller aux toilettes, etc.) et il y a des portes, des cloisons, des couloirs.... Cela dépend du plan de la maison, cela dépend aussi des choix qui ont été faits : aménager l'espace de jeu dans le salon ou dans une chambre au bout d'un couloir, par exemple.

Il faut réfléchir aux différents déplacements obligatoires de l'adulte au cours de la journée (cuisine, salle de bain...), cesser de dire « va jouer, je reviens » aux enfants qui ont envie de le suivre, et proposer un petit lot de jeux dans tous les endroits où l'adulte va rester un moment en étant moins disponible, pour que les enfants puissent jouer quand même.

## **2. Des jouets qui permettent d'explorer une grande variété d'actions et de combinaisons**

### **L'intelligence des enfants se développe par leurs actions et interactions avec ce qui les entoure**

Si les jouets sont trop simples d'utilisation (actions répétitives), ou trop compliqués, ils ne seront pas utilisés longtemps. Les enfants jouent souvent mieux avec des matériels "bon à tout faire" (la ficelle du papier cadeau, une cuillère en bois, des pinces à linge..., des boîtes, des sacs, etc.) qu'avec des jouets sophistiqués. Dans la deuxième et la troisième année, ils sont des explorateurs, des « chercheurs », qui découvrent pour la première fois les propriétés des objets (les sons, les formes, les textures...), les rapports des objets entre eux et dans l'espace (rapports de contenant- contenu, gravité, équilibre, distances, etc.), les effets de leurs actions qu'ils recommencent inlassablement pour comprendre... Ils testent toutes les combinaisons possibles : mettre dedans, dessous, empiler, cacher, retrouver, transporter, etc. Les adultes disent qu'ils « détournent » l'usage des objets, mais en fait **ils ne détournent rien, ils inventent tous les usages possibles des objets** que les adultes ont réduits avec les années à quelques usages pratiques ou culturels : une chaise, c'est pour s'asseoir, une assiette c'est pour manger, etc.

### **Le cerveau des enfants est programmé pour déclencher automatiquement des actions d'exploration en fonction des informations captées par les cinq sens.**

Les neurosciences ont permis, grâce aux apports de l'imagerie cérébrale, de mieux comprendre comment fonctionne le cerveau des enfants dans l'exploration de son environnement. On parle du **processus « d'affordance » qui veut dire que le cerveau des enfants cherche toutes les actions « qui marchent » avec un objet**. Prenons l'exemple d'une petite assiette de la dînette : la vision informe le cerveau que c'est un objet rond, plat, rouge, le toucher de la main ou de la bouche informe que c'est froid, dur, mince et léger, l'audition informe que cela fait du bruit quand on la tape... Le cerveau peut

alors déclencher en réponse des actions comme taper, lancer, faire rouler, empiler, mettre sur la tête, glisser dans une fente, mettre sous les pieds pour glisser, etc. idées bien plus larges que l'usage vu par les adultes : poser sur une table, chercher des couverts, faire semblant de manger.

C'est grâce à ces milliers d'actions testées dans l'exploration que les neurones du cerveau des enfants vont développer des connexions avec tous les autres neurones (des milliards de milliards de connexions !) et construire l'intelligence unique de chaque enfant pour comprendre de mieux en mieux ce qui l'entoure et comment il peut agir sur cet environnement. Toutes les explorations que l'enfant fera en action sur son corps et sur les objets, se transposeront ensuite dans la pensée abstraite et les capacités de raisonnement.

### **Réflexions pratiques pour les professionnels**

- Observer les idées de jeu des enfants avec curiosité et bienveillance, même si elles ne sont pas classiques, *sans les obliger à jouer de la « bonne façon »*. Si elles présentent un risque pour la sécurité, il faut dissocier l'action de son application. Lorsqu'un enfant jette une petite voiture dans la pièce, il entend « Non ! On ne jette pas ! ». Pourtant, jeter est un geste utile pour la motricité du bras et l'expérience de l'espace. Mieux serait de dire « je vois que tu veux jeter, d'accord, mais pas la petite voiture qui peut faire mal ou casser quelque chose, je vais te donner une bassine et des balles ». Donc *garder l'idée d'action, mais en changer l'application*. Cela permet de changer beaucoup de non en oui, et de diminuer les occasions de colères des enfants qui voient leurs actions stoppées brutalement.

- Proposer des *jeux variés* pour stimuler tous les sens des enfants et leur procurer des occasions d'actions variées

- Proposer *ensemble des matériels de jeu combinables dans une même zone* : par exemple des animaux + des camions-bennes + du matériel de construction, ou bien des poupées + des gants + des serviettes + des cuvettes + des flacons, etc.

- *Vérifier que les rapports de contenant- contenu soient adéquats*. Ce n'est pas le cas pour les dinettes achetées dans les catalogues puisque les assiettes et les casseroles (contenants) sont plus petites que les contenus (légumes en plastique de 20 à 30 cm !)

- Proposer en permanence de *nombreux contenants vides* plus gros que les objets à mettre dedans : assiettes de camping, sacs, paniers, boîtes, tubes, cuvettes, seaux de plage, cartons, etc.), en même temps que les jouets classiques, pour enrichir les expérimentations et l'imagination des enfants.

## **3. Des jouets qui favorisent les interactions amicales et diminuent les conflits autour des objets**

### **Le développement des premières interactions entre enfants**

A partir du moment où *les enfants deviennent mobiles, surtout après la marche vers 15 mois, des conflits apparaissent entre eux*, même s'il y a beaucoup de jouets disponibles. Tous les jouets activés par les autres font envie, mais ceux qui les ont ne sont pas d'accord pour les lâcher !

Dans la même période *les interactions amicales se développent aussi, sur la base d'imitations réciproques* : 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. Ces deux types d'interaction qui paraissent opposés, puisque l'un conduit à des cris, des pleurs, des coups, et l'autre à des rires partagés, sont pourtant l'expression du même processus qui permet aux jeunes enfants *de prendre conscience de l'autre : s'identifier à lui, être lui en lui prenant son action*.

L'apport des neurosciences permet de comprendre le soubassement neurologique de ce processus par la découverte de ce que l'on a appelé *les « neurones- miroir »*. Cette expression imagée recouvre le phénomène suivant : lorsque nous observons une autre personne en action, notre cerveau est activé dans les zones motrices identiques à celles du cerveau de la personne qui bouge (alors que nous ne bougeons pas !). *Notre cerveau est donc programmé pour se mettre en synchronie avec l'action des autres*. Cela permet de comprendre qu'un enfant qui voit l'action d'un autre en ait immédiatement envie puisque son cerveau est activé pour cette action. Soit il peut faire facilement la même action en parallèle et cela va donner une imitation et des rires, soit il veut faire la même action en prenant l'objet de l'autre, et cela va donner un conflit. *Les conflits ne sont donc pas de l'agressivité dans l'intention « d'embêter » l'autre, comme on les pense en général, mais une identification empêchée, en quelque sorte.*

## **L'importance des jouets en exemplaires identiques entre 15 et 30 mois**

Les recherches de J. Nadel ont mis en lumière l'importance de ce besoin d'imitation réciproque entre jeunes enfants dans la deuxième et la troisième année, lorsque la communication entre enfants est encore principalement non verbale : faire les mêmes gestes en même temps, 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. 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 sont multipliées par quatre. 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 et les conflits apparaissent. ***Il leur faut exactement le même support (même forme, même couleur) pour être en symbiose avec l'autre et faire les mêmes actions. Tous les jouets attractifs en unique exemplaire (ou avec des différences) vont automatiquement susciter des conflits*** du fait du besoin d'identification. La compréhension de ce processus permet aux adultes de modifier leurs réactions : au lieu de dire « tu n'es pas gentil ! Pourquoi tu l'embêtes », ils pourront se centrer sur l'action désirée : « je vois que tu as envie de faire rouler un camion comme Théo, attends, on va chercher quelque chose qui roule » (le même si possible ou le plus semblable possible...)

La phase intense d'imitation et de recherche du « tout pareil » entre les enfants va évoluer progressivement, vers 2 ans et demi- 3 ans, ***grâce à l'apparition du langage, vers une phase de différenciation, avec des jeux qui deviennent complémentaires***, chaque enfant pouvant participer au jeu avec un rôle et des actions différentes : « on va au marché, moi je vends et toi tu achètes ». Les conflits aussi vont évoluer avec la possibilité de négocier, grâce au langage.

## **L'importance des jeux moteurs pour développer les interactions amicales**

Certains types de jeu favorisent-ils davantage les interactions amicales ? AM Fontaine a filmé les mêmes groupes d'enfants pendant les jeux libres en proposant des matériels de jeu très différenciés (un seul type de jeux à la fois, mais proposés en quantité importante, avec de nombreux exemplaires semblables) : des jouets de manipulation (puzzles, constructions, encastrement, etc.), des jouets moteurs (ballons, vélos, structures motrices, etc.), des jouets de faire semblant (dînette, poupées, ferme, déguisements, etc.).

Contrairement à ce que pronostiquent en général les professionnels ce ne sont pas les jeux incitant au faire semblant qui arrivent en tête, ni les jeux de manipulation... mais les jeux moteurs ! Ils suscitent ***deux fois plus d'interactions amicales que les autres types de jouets***. Le cerveau des enfants étant très sensibles aux mouvements, on comprend que les jeux moteurs entraînent des mouvements plus visibles et faciles à imiter, incitant à partager le jeu des autres. Les jeux de manipulation favorisent surtout le jeu individuel, et les jeux de faire semblant redirigent une partie des interactions vers les adultes.

Le taux de conflit est faible et identique avec les trois types de jeu. ***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, espace pour sauter, danser...) ou d'avoir le même modèle d'engin roulant ou de ballon que les autres.

## **Réflexions pratiques pour les professionnels : favoriser les occasions d'imitation**

- Achats de jouets : privilégier les mêmes formes et les mêmes couleurs (alors que les catalogues de jouets proposent systématiquement des lots avec couleurs différentes...) au moins en doubles exemplaires, voire plus si possible.

- Matériels de récupération (boîtes, cuvettes, paniers, etc.) : également les mêmes formes et couleurs, en plusieurs exemplaires.

- Même avec peu de place à l'intérieur, ne pas supprimer les matériels de motricité. En leur absence, proposer des jeux moteurs (danser, faire la course, grimper, jouer avec des cartons, etc.)

## **4. Comment proposer les jouets ?**

### **Proposer des zones de jeu repérables visuellement**

Lorsque les jouets sont proposés sur un tapis, ou une table, ou dans une zone délimitée par des meubles bas, les observations d'A. Legendre ont montré que les enfants préfèrent jouer dans ces petites zones de jeu plutôt qu'avec les jeux au milieu de la pièce. La présence de plusieurs zones

permet de répartir des petits groupes d'enfants dans la salle et de faciliter les interactions amicales entre eux. Si une zone de jeu devient trop attractive, il faut sans doute l'agrandir, mais aussi enrichir les autres zones pour rééquilibrer l'intérêt des enfants dans la pièce.

### **En quelle quantité faut-il proposer les jouets ?**

On sait que lorsque les jeux sont en quantité réduite par rapport au nombre d'enfants, ceux-ci jouent moins, se replient vers les adultes et que les conflits augmentent. S'il est clair que des jouets en trop petit nombre ne répondent pas aux besoins des enfants, la question de la quantité de jouets (combien en faut-il ? Y en a-t-il trop?) est complexe car *la réponse ne dépend pas seulement du nombre de jouets mais d'abord du type de jouets proposés et de la façon dont ils sont proposés*. Proposer 20 jouets tous différents n'aura pas du tout le même effet sur le jeu des enfants que 2 jouets bien choisis pour leurs combinaisons variées proposés en 10 exemplaires (par exemple des seaux de plage et des balles, ou des lego et des boîtes, ou des animaux et des petits camions-bennes, etc.).

*Avant la question sur la quantité de jouets, il faut d'abord se demander « quels jouets ? »*

### **Quelle est la visibilité des jeux pour les enfants, leur autonomie dans l'accès aux jouets ?**

- Comment sont-ils accessibles aux regards des enfants ? Proposés mélangés dans un gros bac ou un coffre, ou par catégories dans des tiroirs ou bacs séparés ? Dans des tiroirs opaques ou transparents ? Sur une étagère ? Dans des placards hors de leur vue ?

- Sont-ils proposés au sol ? Avec des supports : petite table, meuble ? Pour que la manipulation des jouets et les interactions soient facilitées quand les enfants se tiennent debout ?

- Quelle est l'autonomie donnée aux enfants dans l'accès aux jouets ? Le choix des jouets est-il géré par l'adulte (en partie ou en totalité) ou bien l'enfant a-t-il un lot de jouets à disposition parmi lesquels il choisit ?

### **Quelle est la gestion du rangement des jouets ?**

Le « bazar » que mettent les enfants qui jouent est « développemental », il est normal puisque leur cerveau cherche à tout explorer et transporter. *Le rangement est une activité très sujette aux projections personnelles des adultes* (avec des variations d'un adulte à l'autre). Ils doivent toujours se demander s'ils ne rangent pas trop, s'ils laissent suffisamment de temps aux enfants pour déployer leurs jeux dans le temps, avec parfois des retours sur certains jeux délaissés un moment.

-Est-ce l'adulte qui range seul ? En permanence ou à la fin d'une phase d'activité ?

-L'adulte range-t-il avec les enfants (selon l'âge) en le proposant comme une activité intéressante ? Ranger (mettre les objets par catégories dans des paniers, remettre un jeu à sa place initiale) est en effet une capacité intellectuelle qui se développe naturellement chez les enfants autour de 2 ans et peut leur plaire si elle est accompagnée positivement par les adultes.

*Toutes ces questions font partie des réflexions générales du projet pédagogique. Observer les réactions des enfants, expérimenter diverses propositions, permettent aux professionnels de rester toujours dans le respect des besoins des enfants.*

## **5. Comment rééquilibrer les moments difficiles ?**

*Les enfants ne peuvent pas perdre en même temps les deux piliers qui leur permettent d'avoir une activité stable et autonome : avoir en même temps moins de présence d'adulte et moins de matériel pour jouer désorganise leur activité.*

Quand on prévoit qu'un paramètre va être modifié (l'adulte va être occupé avec un bébé, ou avec un parent, ou une tâche à faire) il faut anticiper et compenser dans l'autre : sortir d'avance un matériel de jeu intéressant pour les autres enfants et le proposer dans un endroit assez proche de l'endroit où on se tient, pour continuer à servir de « phare » tout en étant occupé.

L'aménagement de l'espace et les propositions de jouets sont des outils professionnels puissants de régulation des activités et de "l'ambiance" du jeu des enfants, en groupe ou à la maison. Observer les situations difficiles, en se mettant du point de vue des enfants, et en réfléchissant aux différents rééquilibrages qui seront bénéfiques, permet toujours d'améliorer la situation.

## REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

### LIVRES

Fontaine A.-M. (2011/2016), *L'observation professionnelle des jeunes enfants. Un travail d'équipe*. Ed. Philippe Duval, 359 p.

Fontaine A.M. (2014), *Assistantes maternelles. L'observation, outil indispensable*. Ed. Philippe Duval, 250 p.

Fontaine A-M & Josette Serres (2020) *Et si on revisitait certaines idées sur les jeunes enfants ?* Ed. P. Duval 121 p.

**Fontaine A-M (2021) *Aménager les espaces de jeu des tout- petits. Attachement, exploration, imitation*. Ed. Philippe Duval, 240 p**

Nadel J. (2011), *Imiter pour grandir. Développement du bébé et de l'enfant avec autisme*, Dunod, Paris, 199 p.

### ARTICLES

Fontaine A.-M. (2000), « Espaces : les adultes proposent, les enfants disposent », *Le journal des professionnels de l'enfance*, 3, 53-54.

Fontaine A.-M. (2002), « Pour qu'ils jouent bien, ensemble, dans le même espace », *Le journal des professionnels de l'enfance*, 16, 68-71.

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 (2016) Idées reçues : « Il faut qu'ils apprennent à partager ! ». *Assistantes Maternelles Magazine*, n°133, 39-41

Fontaine A-M (2016) Idées reçues : « Pas trop de jouets, sinon ils en mettent partout ». *Assistantes Maternelles Magazine*, n°135, 43-5

Fontaine A-M (2016) Idées reçues : « Il faut pourtant leur mettre des limites ? ». *Assistantes Maternelles Magazine*, n°137, 45-47

Fontaine A-M (2017) Idées reçues : « Il faut apprendre à ranger aux enfants ». *Assistantes Maternelles Magazine*, n°140, 41-43

Fontaine A-M (2019) Comment proposer les jouets pour que les enfants jouent « bien » ? *Assistantes Maternelles Magazine*, n°168, 12-16

Serres J (2016). Idées reçues : « Une chaise, c'est pour s'asseoir ». *Assistantes Maternelles Magazine*, n°132, 39-41