

PROGRAMME

HALTE ÉDUCATIVE DE LA MAISON DE LA FAMILLE JOLI-CŒUR

La Halte Éducative a pour objectif principal de favoriser le développement global et harmonieux de l'enfant où l'autonomie est fortement sollicitée pour favoriser son épanouissement, dans toutes les dimensions de sa personne.

Le programme touche et vise à la fois la stimulation de tous les aspects du développement de l'enfant, qui sont:

Le développement physique (le corps).

Le développement cognitif (le langage et l'aspect intellectuel).

Le développement socio-affectif (l'estime de soi, l'autonomie, les rapports avec les autres, enfants et adultes).

La garderie a un mandat éducatif et non pas scolarisant (c'est la différence entre l'école et la garderie). Par exemple, nous n'apprenons pas à l'enfant à écrire, mais si celui-ci le désire, on lui apporte l'aide pédagogique nécessaire.

Cinq grands principes de base guident les interventions du personnel éducateur auprès des enfants et des parents ainsi que la structuration des lieux et des activités :

1. Le développement est un processus global et intégré;
2. Chaque enfant est un être unique;
3. L'enfant est le premier agent de son développement;
4. L'enfant apprend par le jeu;
5. La collaboration entre le personnel éducateur et les parents contribue au développement harmonieux de l'enfant.

Les notions abordées sont les suivantes :

1. Entrer en relation avec les autres
2. Les arrivées et les départs
3. S'engager dans un jeu avec les pairs
4. Le rangement
5. Comprendre et identifier des sentiments
6. Faire des demandes
7. Identifier ses intérêts
8. Résoudre des problèmes
9. Attendre son tour, écouter les autres
10. Se calmer
11. Tolérer les frustrations

Le développement de l'enfant est un processus global et intégré L'éducateur s'attache à acquérir et développer les dimensions du développement de l'enfant :

La dimension physique et motrice : par le biais de stimulations indirectes l'enfant est appelé à développer sa motricité globale : marcher, courir, sauter, grimper...

Et sa motricité fine : couper avec une paire de ciseaux, déchirer, peindre, enfiler des perles...

La dimension intellectuelle : l'enfant est appelé à développer sa fonction cognitive en participant aux activités qui vont lui permettre de classer, de sérier, de s'orienter dans le temps et l'espace. La

manipulation, l'exploration de puzzles, de la pâte à modeler, des concepts de forme, du tableau de tâches, des lectures offertes... viennent soutenir le développement de cette sphère.

La dimension socio-affective et morale : l'enfant évolue dans un groupe, il va donc être invité à se socialiser. L'éducateur lui permet de développer cette dimension en lui proposant alors des activités en groupe, une collaboration dans le jeu, des danses collectives... L'enfant va développer sa confiance en lui, son estime de soi en relevant de nouveaux défis à sa mesure. Enfin "l'enfant y apprend à respecter des règles et à résoudre des conflits sociaux, formant ainsi les bases de son développement moral.

La dimension langagière : l'éducateur vient ici développer la sphère langagière de l'enfant grâce à deux dimensions : le langage verbal et le langage non verbal. Ainsi les enfants sont invités à prendre individuellement la parole lors de la causerie ou de cercle. La manipulation d'objets, utilisation d'images ou de symboles, lecture, les chansons, les comptines appuie le tout. L'enfant va acquérir de nouvelles habiletés langagières, un nouveau vocabulaire. Le langage non verbal existe et se retrouve dans des activités de peinture, de mime, de dessins...

L'enfant apprend par le jeu

Le jeu est un outil essentiel d'expression et d'intégration pour le jeune enfant. À travers ses jeux, l'enfant nous fait part de ses expériences, de ses émotions et de ses habiletés.

Le jeu permet à l'enfant de développer :

- * sa dimension physique et motrice (toboggan, danser, bouger, courir...)
- * sa dimension intellectuelle (puzzles, jeux de loto, tableau de tâches, remplir, vider...)
- * sa dimension langagière (chansons, peintures, comptines, histoires inventées, lecture...)
- * sa dimension socio affective et morale (encourager le jeu coopératif, rondes, jeux de rôles, jeux symboliques, encourager l'entraide entre les enfants, amener l'enfant à reconnaître les sentiments et à trouver une solution par le soutien que l'éducatrice lui offre...)

Un programme éducatif destiné aux jeunes enfants met inévitablement l'accent sur le jeu. Celui-ci constitue pour l'enfant l'instrument par excellence pour explorer son univers, le comprendre, le maîtriser. Il faut donc le considérer comme l'outil essentiel d'expression et d'intégration de l'enfant.

Le jeu permet à l'enfant de se développer et de se réaliser sur tous les plans. Il peut prendre plusieurs formes. Qu'il s'agisse de jeux solitaires, parallèles, associatifs ou coopératifs, de jeux d'exercice, d'assemblage, avec des règles simples ou complexes, ils devraient être encouragés puisqu'ils conduisent à des apprentissages différents. Par les jeux de construction, l'enfant découvrira les lois de l'équilibre. Par les jeux qui comportent des règles, il développera des habiletés sociales essentielles à la vie en groupe.

Tout est propice et prétexte au jeu et donc à l'apprentissage. De plus le jeu est un moment particulier pour observer l'enfant car il est en train de vivre quelque chose et exprime ses émotions. Le jeu est la pierre angulaire des apprentissages du jeune enfant. Ce point sera développé plus longuement dans une autre partie. Nous pouvons penser simplement à l'enfant qui manipule des jouets ou expérimente des jeux, cet acte lui permet d'apprendre plus facilement les couleurs, les concepts de forme, de parler... Le jeu lui permet aussi apprendre à sérier, à classer, à partager, à coopérer, à développer son estime de soi...

Une dernière condition nécessaire pour favoriser l'apprentissage par le jeu, réside dans le style d'intervention que l'on va retrouver chez l'éducateur. C'est le style d'intervention démocratique qui va optimiser l'apprentissage. Dans l'intervention démocratique "l'éducateur ne dirige pas le

jeu mais observe, écoute, échange avec l'enfant sur ses réalisations, l'aide à résoudre ses problèmes et à régler ses conflits avec ses pairs. ”

Les jeux libres

Pendant cette période l'enfant est invité à choisir ses jeux, ses amis. Il développe ainsi son autonomie et sa première forme de liberté de choix. L'éducateur observe l'enfant mais l'encadrement est différent. Les éducateurs n'impose pas une structure trop définie (par exemple, on fait des pommes rouges aujourd'hui, on les trace, on les découpe et on les colle)

Les ateliers

Le programme éducatif définit le terme atelier comme "un jeu portant sur un thème donné et se déroulant dans un des coins." En effet le local où évolue les enfants est divisé en coins d'activités afin qu'ils puissent se développer globalement dans les différentes sphères. Un thème est choisi, développé, planifié, organisé et animé par l'éducateur (les couleurs, les transports, les saisons...) Les actions se déroulent ensuite dans un des coins du local. Les activités ateliers respectent les objectifs de développement global. L'éducateur joue un rôle important dans le sens où c'est lui qui choisit et propose le matériel, qui explique à l'enfant comment l'utiliser et qu'il reste un soutien pour lui. Plusieurs enfants peuvent occuper le même coin pendant l'activité atelier. L'éducateur est présent pendant la période de réalisation il accompagne et observe les enfants.

permettre à l'enfant de vivre :

- * De nombreuses expériences sur les plans : moteur, social, affectif, cognitif et langagier.
- * Des activités essentielles à son bon développement.
- * Des apprentissages répondant à des besoins spécifiques.
- * Des expérimentations selon ses propres idées.
- * L'exploration de tout son corps.
- * D'être créatif et inventeur.
- * De choisir le matériel et l'utilisation qu'il veut en faire.

Principes directeurs

- Chaque enfant est un être unique et les activités éducatives doivent respecter son rythme de développement et ses besoins individuels.
- Le développement de l'enfant est un processus global et intégré qui tient compte de ses habiletés et de toutes les dimensions de sa personne.
- L'enfant est le premier agent de son développement, il étend sa connaissance de lui-même, des autres et de son environnement.
- L'enfant apprend par le jeu , qui est la principale activité de la petite enfance et la base de l'intervention éducative.
- La collaboration entre le personnel éducateur ou la responsable d'un service de garde en milieu familial et les parents est essentielle, elle contribue au développement harmonieux de l'enfant.

*** Valeur d'une activité autonome**

L'activité naît de l'enfant. L'environnement est organisé de façon à lui laisser une totale liberté en le protégeant des dangers. L'adulte n'intervient pas de façon directe et n'impose ni sa stimulation, ni son enseignement, ni son aide afin de ne pas rendre l'enfant passif et dépendant de lui. L'adulte stimule constamment de façon indirecte par la progression des situations dans lesquelles il place l'enfant et la diversité du matériel qu'il met à sa portée, par le respect du rythme de ses acquisitions, sauf s'il a un retard important. L'enfant n'est jamais mis dans une situation dont il n'a pas encore le contrôle. Pour laisser le libre arbitre à l'enfant les modèles sont proscrits, l'enfant a pour support une feuille et il laisse libre court à son imagination et sa créativité. Prenons l'exemple du bonhomme de neige. L'éducateur ne dessine pas un, deux ou trois cercles en disant "voilà un bonhomme de neige tu peux le décorer!". C'est de l'enfant que va naître le bonhomme de neige. C'est par une intervention indirecte que l'enfant apprend à reconnaître une forme ronde d'une forme carrée car il ne faut pas perdre de vue que nous les préparons pour la maternelle. De plus Braque, Picasso... nous ont déjà légué de nombreuses œuvres!!!

L'utilisation de renforcements dits secondaire (verbalisation), est fait par les éducateurs pour raffermir l'image et l'estime de soi de l'enfant.

*** Valeur d'une relation affective privilégiée**

L'enfant vit une relation affective privilégiée et continue avec un adulte permanent
Le nombre de personnes qui s'occupe de lui est limité afin d'assurer une continuité pendant toute la durée de sa fréquentation et pour créer une constance dans les attitudes éducatives. Une communication régulière est mise de l'avant et les parents sont informés des progrès réalisés par leur enfant. Avec une évaluation, voir fiche type page suivante.

*** Favoriser chez l'enfant la prise de conscience de lui-même et de son environnement**

Les conditions mises en place pour favoriser cette prise de conscience sont : la régularité des événements dans le temps ; la stabilité des situations dans l'espace. Puis c'est en faisant appel à sa participation chaque fois qu'on entre en relation avec lui, qu'on aide l'enfant à se percevoir lui-même, à se reconnaître et à s'exprimer, donc à s'affirmer.

*** Importance d'un bon état physique**

Une grande attention est portée à la santé physique par le biais de l'alimentation (demande de diner et collation santé, en évitant les aliments allergène)

L'aménagement d'aires de jeu en coins d'activités permet

- * de favoriser l'émergence de différents types de jeux;
- * de respecter les besoins, intérêts de chaque enfant;
- * permet à chaque enfant de choisir les objets qu'il désire explorer;
- * permet aux enfants de poursuivre différentes activités selon leurs goûts et intérêts personnels.

Il existe certains principes d'aménagement que l'éducateur va appliquer:

- * distinguer chaque coin par le type de matériel qui s'y trouve;
- * séparer chaque coin par des cloisons, paravents, tables, armoires ou autre mobilier;
- * identifier chaque coin par des logos significatifs pour l'enfant;
- * créer des aires de circulation entre les coins d'activités...

Du matériel varié, un rangement organisé appui l'apprentissage.

Dès qu'une halte-garderie accueille des poupons, le ratio éducatrice/enfants change et l'aménagement des lieux est différent : coins adaptés et réservés aux plus petits et aux plus grands.

TOUT CELA DOIT ÊTRE BIEN GUIDÉ PAR L'ÉDUCATEUR(TRICE). NOTRE RÔLE SE SITUE AU NIVEAU DE L'ASSISTANCE, DE L'OBSERVATION, DES CONTACTS CHALEUREUX, RASSURANTS ET PROTECTEURS QUE L'ON APPORTE À L'ENFANT TOUS LES JOURS. (ON N'OUBLIE PAS L'ASPECT DISCIPLINAIRE !)

Tous les jours, les enfants participent à des périodes activité thème qui visent le développement global de l'enfant.

Les routines

Les routines sont importantes pour l'enfant. Elles lui permettent de commencer à concevoir et se situer dans le temps. Ce sont les activités qui interviennent de façon régulière dans le déroulement de la journée : les arrivées, les goûters, les repas, les siestes, les habitudes d'hygiène en sont quelques exemples.

Dans un second temps un horaire spécifique vient soutenir l'enfant dans ses apprentissages. Un horaire établi, donne un sentiment de sécurité à l'enfant qui peut anticiper les moments et les activités qui vont se dérouler tout au long de sa journée. L'horaire défini par l'éducateur comporte des activités de base comme le dîner, le goûter, le repos, les transitions, les jeux libres, mais aussi la période activité atelier.

Par la nature même du service : accueil irrégulier et constant de nouveaux enfants, fréquentation irrégulière des enfants, groupes non homogènes (enfants différents et d'âge varié) ce qui exige une plus grande disponibilité de la part de l'éducatrice, le programme peut subir des changements selon le groupe accueilli.

Horaire d'une Journée modèle

8.30 : ouverture

8.30-9.15 : Jeux libres

9.15-9.30 causerie

9.30-10.00 : Hygiène et collation du matin

10.00-10.45 : activité thème

10.45-11.00 : rangement

11.00-11.30 départ de plusieurs enfants et activité pour les autres

11.30-12.30 : Hygiène et dîner

12.30-13.00 : Jeux calmes

13.00-14.30 : Début et fin de la sieste ou du repos

13.00-14.30 : pour les plus grands atelier et accueil des nouveaux enfants

14.30-15.00 : Rangement de la sieste et du coin activité

15.00-15.30 : Hygiène et collation de l'après midi

15.30-16.00 : Ateliers par coins

: Activités libres, départ graduel des enfants et fermeture.

En plus des activités thèmes, à tous les jours les comptines pour l'hygiène et le rangement sont intégrés à la routine

■ JANVIER

fermé
L'hiver
Les vêtements
La maladie

■ FÉVRIER

Le partage
La st-valentin
Les chiffres

■ MARS

fermé
Les animaux de la ferme
Pâques
Cabane à sucres

■ AVRIL

Le printemps
Les formes
Les insectes

■ MAI

Les moyens de transport
La fête des mères
semaine québécoise de la famille
les cinq sens
L'été

■ JUIN

fermé
fermé
fermé
fermé

■ JUILLET

fermé
fermé
fermé
fermé

■ AOÛT

fermé
fermé
fermé
fermé
fermé

■ SEPTEMBRE

fermé
fermé
La rentrée
Les pommes

■ OCTOBRE

L'automne
Les couleurs
Halloween
Halloween

■ NOVEMBRE

La musique
Le temps
Le corps humain
La poste

■ DÉCEMBRE

Noël
Noël
fermé

Les thèmes sont sujets à des changements sans préavis selon le groupe accueilli dans la semaine.

Banque de thème disponible pour changement selon l'âge des enfants.

Des journées thématiques seront ajoutées lors d'évènements spéciaux.

Exemple des activités sur le thème

LES MOYENS DE TRANSPORT

DÉFI DE LA SEMAINE, DU MOIS, DE L'ANNÉE : Train-train quotidien
Ajoutez des tâches aux enfants afin de les amener à relever de nouveaux défis.

DÉCLENCHEUR ET CAUSERIE au début de la journée pour amener le thème

Je pars en voyage et j'apporte....

commencer le jeu : « Je pars en voyage en ... »

(exemple : en avion). Le jeu se poursuit et l'enfant doit répéter tous les mots qui ont été dits.
« Je pars en voyage en avion et en train... » L'enfant doit ajouter un nouveau mot dans la même suite d'idées (exemple : les moyens de transport).

AMÉNAGEMENT le local sera aménagé en fonction du thème

LE COIN DES ATELIERS (a titre d'exemple seulement) Les modifications sont apporté selon le groupe accueilli durant la journée

Utilisez des images pour décorer le local ou aménager un coin thématique

Coin construction (blocs) :

- ❖ C'est le temps de sortir tous les moyens de transport différents
- ❖ Ajoutez des rouleaux de carton pour faire des tunnels
- ❖ Faire un méga tunnel transparent en collant plusieurs bouteilles de 2 litres de liqueurs ensemble (en coupant les deux bouts)
- ❖ Sortir le tapis d'autos ou faire des routes avec l'aide de rubans de couleurs (même les faire monter sur les murs!).
- ❖ Transformer le coin construction en véritable chantier avec les véhicules de construction (tracteur, grue, camion à benne, etc.). Si le temps et les enfants le permettent remplir une petite piscine de sable et laisser les enfants s'y amuser... décorer l'espace avec différentes images.

Coin arts/dessins :

- ❖ Décorer le coin arts plastiques avec des images de voitures (les images d'anciens calendriers, par exemple). Ça pourra inspirer les enfants dans leurs créations
- ❖ Des pochoirs de moyens de transport
- ❖ Des feuilles bleu pâle (le ciel), brunes ou noires (terre) et bleu foncé (eau) pour permettre aux enfants de dessiner ou de coller leur moyen de transport favori
- ❖ Des petites autos et un peu de peinture...on passe les roues dans la peinture et on roule ensuite l'auto sur un papier construction! On peut aussi essayer avec des camions pour voir les différentes empreintes de roues
- ❖ Du carton, des matériaux recyclés et de l'imagination pour créer des modèles réduits de moyens de transport

Coin jeux de rôles :

- ❖ Transformer le coin jeux de rôles en avion, en train, en bateau... au gré de notre imagination! Quelques chaises et un peu de décorations font souvent l'affaire et les enfants en auront pour plusieurs heures de pur plaisir. Ajouter quelques vêtements (capitaine de bateau, pilote d'avion...) et ont en profite pour parler des métiers reliés à chacun des moyens de transport. Afficher les étiquettes-mots!
- ❖ Transformer le coin en garage! Habit de travail, gants et différents outils feront l'affaire.

Coin manipulation :

- ❖ Jeu de mémoire sur les moyens de transport
- ❖ Jeu de mémoire, jeu de loto ou autres sur les moyens de transport et les métiers
- ❖ Pâte à modeler avec des emporte-pièce de différents moyens de transport
- ❖ Casse-tête d'autos, de camions ou autres mettant en vedette des personnages connus des enfants

Coin lecture/relaxation :

- ❖ Des livres sur les moyens de transport et les métiers.
- ❖ livre-disque
- ❖ Un imagier représentant des moyens de transport dans la vie de tous les jours avec des gens en action
- ❖ Une murale de feutrine divisée en trois parties (ciel, terre, mer) et des images de moyens de transport à placer à la bonne place.

Coin musique/motricité

- ❖ Un parcours psychomoteur où on se déplace avec un volant dans les mains (une assiette)
- ❖ Faites des séquences de bruits selon le moyen de transport nommé ou illustré

Coin bac sensoriel :

- ❖ Bac à eau : Charlotte a un bateau qui flotte sur l'eau, Raoul a un camion qui coule au fond! Des objets qui flottent ou qui coulent. Faites vos prédictions!
- ❖ Bac à sable ou de terre avec des petites autos ou autres moyens de transport

FICHES D'ACTIVITÉS Chaque jour, nous suggérons des fiches d'activités, Imprimez ainsi qu'une banque d'image à colorier abordant le thème

ETIQUETTES-MOTS Chaque semaine, des d'étiquettes-mots seront utiliser comme déclencheur pour la causerie ou dans le coin lecture et écriture et pour identifier les différents bacs thématiques. Avion, train, bateau, voiture, autobus, bicyclette, taxi, métro, hélicoptère, motocyclette, montgolfière, camion.

ACTIVITÉS 1 ou 2 activités seront choisis selon le groupe accueilli
Exemple de jeu utilisé. Chaque thème possède une liste d'activité

Dominos des moyens de transport

Jeu pour 2 à 4 joueurs. Chaque enfant pige cinq cartes. Faire un paquet avec les autres cartes sur la table. Placer une première carte, ensuite le premier joueur essaie de coller un dessin identique côte à côte à l'un des deux premiers dessins. Ensuite, le deuxième joueur fait de même, et ainsi de suite. Si un joueur ne peut pas poser une carte, il doit piger une carte additionnelle dans le paquet. S'il ne peut pas la jouer, c'est au tour du joueur suivant. Le jeu se termine aussitôt qu'un des joueurs a posé toutes ses cartes.

Un très long voyage - jeu de mimes

Inventer une histoire où nous partons en voyage avec les enfants. Nous utilisons, lors de notre très long voyage, beaucoup de moyens de transport. Commence en voiture pour nous rendre à l'aéroport (les enfants font semblant de conduire) et ensuite, prenez l'avion (les enfants font semblant de prendre l'avion), etc. et ainsi de suite jusqu'à ce que le voyage soit

terminé. Nous pouvons également faire le voyage du retour dans l'ordre inverse pour faire travailler la mémoire des enfants.

Les feux de circulation

Préparer trois cartons : un vert, un jaune et un rouge représentant les feux de circulation. Faire circuler les enfants dans la salle. Montrez le cercle vert et dites « feu vert », les enfants marchent un peu plus vite, sans courir. Levez le cercle jaune et dites « feu jaune », les enfants marchent très lentement, comme dans un film au ralenti. Levez le cercle rouge et dites « feu rouge », tous les enfants doivent s'arrêter sur place. Alternez les feux les uns après les autres.

Tic-tac-toe géant

Sur un grand carton blanc, tracez les lignes d'un jeu de tic-tac-toe.

Les trains serviront de X et les bateaux de O.

Un enfant prend les trains et l'autre prend les bateaux. À tour de rôle, ils doivent déposer un de leurs moyens de transport sur la planche de jeu.

Merci M. l'agent

Un enfant sera le policier. Vous avez besoin du policier pour retrouver un enfant. Donnez une description de l'enfant du groupe que vous cherchez et voyez s'il peut retrouver l'enfant que vous décrivez.

Je pilote un avion

Au son de n'importe quelle musique rythmée, laissez les enfants se déplacer comme des avions. Levez-vous sur le bout des orteils et redescendez sur les talons. Démarrez le moteur et tournez deux tours sur vous-mêmes.

Étendez vos bras de chaque côté, encouragez les enfants à voler autour de la pièce, comme s'ils étaient des avions.

Air, terre ou mer

Utilisez les étiquettes-mots, ensuite à l'aide de velcro, les enfants doivent associer où circulent les moyens de transport.

À la gare

quatre coins qui seront délimités par des cercles avec de la corde ou des cerceaux. Les quatre coins représenteront des gares et les enfants deviendront des passagers. Le meneur sera un chef de gare. Au signal, le chef de gare dit « Passagers, changez de gare! » et les enfants courent alors vers un autre coin (gare). Pendant ce changement, le chef doit essayer d'attraper les passagers (enfants). Chaque passager attrapé devient un chef de gare à son tour. Le jeu s'achève lorsqu'il n'y a plus de passager à attraper.

L'hélicoptère

Debout, jambes légèrement écartées, bras le long du corps, l'hélicoptère va se mettre lentement en marche : un des bras va dessiner un large cercle latéralement en se dirigeant vers l'arrière, puis prendre peu à peu de la vitesse (mais sans mouvement brusque). Au bout d'une dizaine de cercles, c'est l'autre bras qui va travailler à son tour, toujours vers l'arrière. On peut ensuite recommencer le mouvement, mais en dessinant les cercles vers l'avant à présent, etc.

Quel est ce moyen de transport?

Faire écouter des bruits de moyens de transport aux enfants. Ils doivent deviner duquel il s'agit. également fournir des images aux enfants pour qu'ils puissent associer le son aux images.

ACTIVITÉ CULINAIRE

Sandwich voilier

Coupez un sandwich en quatre triangles. Coupez une pomme en tranches de 1 cm. Placez un quart de sandwich sur le dessus de chaque tranche de pomme.

BRICOLAGES effectuer 1 à 2 fois par semaine selon le groupe....

Notez qu'il ne peut y avoir de bricolage tous les jours. Les enfants peuvent par contre dessiner à la demande.

Un bateau à voiles

Avec une demi-noix de Grenoble remplie de pâte à modeler. Au centre introduire un cure-dent. Découper un petit carré blanc et demandez aux enfants d'y faire un dessin et ensuite introduisez-y un cure-dent et plantez-le dans la pâte à modeler. (Si vous utilisez la noix de Grenoble, le voilier flottera sur l'eau).

Chapeau de pompier

Faire un chapeau de pompier avec bande de carton rouge et un bandeau brochez à l'arrière., les enfants le colorent et collent le logo du pompier sur le devant du chapeau.

CHANSON chaque thème a 1 ou 2 chansons ou comptine qui seront chanté chaque jour.

L'AUTOBUS (exemple)

Les roues de l'autobus
Roulent, roulent (3X)
Les roues de l'autobus
Roulent, roulent
Toute la journée

Le conducteur de l'autobus dit
« À l'arrière » (3X)
Le conducteur de l'autobus dit
« À l'arrière »
Toute la journée

Les essuie-glace de l'autobus font
Swish, swish, swish (3X)
Les essuie-glaces de l'autobus font
Swish, swish, swish
Toute la journée
Put put put
Toute la journée

IL ÉTAIT UN PETIT NAVIRE

LE JEU, , ÉTAT DE L 'ENFANCE (annexe)

Un cerf-volant bondit dans l'espace;
le voilà au plus profond du lointain,
l'enfant retient le fil dans sa main,
mais son coeur est là-bas.
TOUKARAM

On ne s'est rendu compte que très tardivement de l'importance du jeu dans le développement humain. Un zèle religieux ou une structure très autoritaire de la société et de la cellule familiale l'ont parfois censuré ou même interdit. Aujourd'hui encore, dans certains pays à faible économie, de nombreux enfants ne jouent pas ou peu parce que contraints précocement au travail. Cependant, dans bien des cultures, le jeu a été favorisé et développé pour le bénéfice des jeunes enfants. On l'a d'abord considéré comme un acte de bienveillance et de partage de la joie qu'il suscite. Puis, il a été utilisé comme moyen d'initiation aux comportements et aux techniques de la vie quotidienne. Mais, lorsque la société a mis en place des méthodes d'instruction, elle n'a pas fait le lien avec le jeu et l'a considéré comme une activité inutile, et même nuisible, parce qu'elle empêchait le calme et l'immobilité nécessaires à des *apprentissages sérieux*. Dans l'esprit de ses parents et de ses maîtres, l'enfant a été considéré pendant des générations comme un adulte en miniature mais vide, ignorant, et inutilement attiré par le jeu. On se devait donc de dresser l'enfant, de l'instruire à coups de leçons et d'exemples, bref de l'initier directement au savoir des personnes raisonnables. Néanmoins, à son époque déjà, Montaigne écrivait : « *Le jeu devrait être considéré comme l'activité la plus sérieuse des enfants.* » La psychologie moderne allait lui donner raison reconnaissant à l'enfant son besoin d'expérimenter pour apprendre, de refaire pour son propre compte toutes sortes de découvertes.

En effet, on comprend mieux aujourd'hui que les jeux et les jouets, les espaces de jeux et le temps imparti au jeu, la participation des adultes et des pairs aux activités ludiques sont des éléments clés dans la vie de tous les enfants. La plupart des parents et des éducateurs, mieux informés des lois du développement de l'enfant sont davantage conscients que le jeu est plus qu'un passe-temps amusant en ce qu'il apporte à l'enfant un moyen irremplaçable de s'exprimer et de progresser sur les plans culturel et psychologique.

L'enfant s'exprime véritablement par le jeu et nous pouvons, en l'observant, avoir des indices sur ce qui se passe dans son esprit; le jeu est son langage secret qui nous dévoile une part de ses émotions, de ses difficultés et de ses préoccupations.

Force est de constater que c'est en jouant que l'enfant acquiert des habiletés corporelles et intellectuelles et devient compétent à des niveaux de plus en plus élaborés à mesure de son développement. Ce n'est pas facile de comprendre le monde pour un petit d'homme; c'est par le jeu qu'il tente d'en résoudre les énigmes et de s'y adapter.

Voyons Aline jouer avec sa poupée : avec beaucoup d'attention elle l'habille, dispose son couvert, lui donne son petit déjeuner. Bien qu'elle adore sa poupée, Aline la gronde sur le même ton que sa maman adopte envers elle dans un moment d'impatience. Puis, elle la câline, la berce pour la consoler. Cette pauvre poupée permet aux tensions affectives de se libérer sans danger. Elle est une représentation de l'image humaine : celle d'Aline, celle des autres aussi, suivant les circonstances. Dans ce jeu de poupée, il n'y a pas si longtemps, on n'aurait vu qu'une imitation futile des gestes des grandes personnes.

Aline imite. Voilà justement ce qui est très important. Ce faisant, elle s'efforce de comprendre l'adulte en tant que personne, à travers ses occupations. Elle tente de savoir ce que c'est qu'être une maman en se haussant tant soit peu à son niveau de compétence et de pouvoir. Par ailleurs, l'occasion est là de compenser ses frustrations et de réaliser ses désirs dans la relation symbolique mère-enfant. Ainsi, le jeu aide l'enfant à analyser le monde, à surmonter ses difficultés, à mûrir ses problèmes affectifs et à devenir sociable. Par la magie des panoplies et des rôles (médecin, facteur, infirmier, cosmonaute, etc.) il vit d'une manière intense et symbolique son assimilation à l'image des hommes, inventorie ses multiples possibilités et facilite ses rapports inconscients avec la société dans laquelle il devra s'insérer.

Jouer à la marchande, au ménage, au papa et à la maman, construire un village ou un circuit d'autos, explorer un labyrinthe sur l'écran de la télévision, mener paître des animaux de bois ou de plastique, démonter et remonter un établi ou un camion, tous ces types d'activités permettent à l'enfant de se façonner un monde à sa mesure. Comme il lui apporte ses premières leçons de choses, le monde du jeu et du jouet éveille également ses premières émotions de plaisir, d'harmonie, de sympathie ou d'antipathie :

Cette chose si insignifiante en apparence qui s'appelle un jouet, un joujou, peut jouer un rôle si important dans les destinées humaines! L'enfant dote son jouet de toutes les qualités idéales et se consacre à lui tout entier comme à une réalité [...]. Enlevez la poupée, et du même coup vous enlevez du cœur et de l'esprit les sentiments, les images, la poésie, toute expérience déjà prête pour l'application à la vie réelle. Les jouets parlent aux sentiments alors que l'esprit n'est pas encore ouvert à la raison. (Séguin, 1895)

Pour bien comprendre l'importance du jeu comme outil d'un développement normal, il n'est qu'à voir les effets désastreux de la privation de l'activité ludique durant l'enfance.

Une maman très ennuyée se présente un jour à un organisme de consultation : son fils ne parle pas, n'émet que quelques sons gutturaux. Il est à l'âge d'aller à l'école, mais ce handicap lui en refuse évidemment l'entrée. Que s'est-il passé pour qu'il en arrive là? Cette maman seule, obligée de travailler à l'extérieur, est très souvent absente de la maison et pour de longues périodes. Elle a fréquemment laissé son enfant au lit, sous le rare contrôle d'une voisine et ce, jusqu'à l'âge de trois ans. Maintenant, pour la durée de son absence, elle l'attache sur sa petite chaise, devant le poste de télé. Aujourd'hui, elle se dit très étonnée de ce que son fils ne parle pas puisqu'il entend parler, qu'il ne sache rien, lui qui a vu tant de choses!

Depuis, cet enfant est dans un institut où il apprend à *être*. Au début, il a commencé par rester immobile dans un coin, puis il a détruit les constructions que faisaient les autres. Un jour il a saisi deux cubes et a essayé de les placer l'un sur l'autre...

Jusqu'où ira-t-il? Pas loin, hélas car les *périodes sensibles* pour l'acquisition du langage et du raisonnement sont passées. Le cerveau a avancé sa maturation biologique sans disposer d'informations suffisantes. Nous savons aujourd'hui qu'il faut, pour l'évolution normale de l'enfant, que sa mère le berce, que ses parents jouent avec lui, lui présentent ses premiers jouets qui seront des liens entre lui et le monde. Mais les jouets ne seront *éducatifs* que s'ils sont valorisés par le don affectueux des parents. À cette condition seulement, l'enfant pourra comprendre et s'approprier les paroles, les images et les êtres qui constituent la vie.

Jouer, c'est aussi expérimenter et s'approprier à son rythme la réalité du monde. Robert est un enfant vif et débrouillard et ses parents s'occupent beaucoup de son éducation. Ils ont le souci de favoriser sa scolarité et, renchérissant sur l'école maternelle, commencent à lui apprendre à lire avant quatre ans. Mais Robert, qui s'intéresse pourtant à tout, fait peu de progrès dans ce domaine, même avec le bel alphabet en bois qui lui a été offert.

Son papa désappointé demande comment faire : « *Voyez, Robert est encore occupé à jouer : il passe des heures à échafauder des constructions avec des cubes, des planchettes, des livres et même avec les lettres de son alphabet.* »

— Mais il est en train d'apprendre à lire!

Étonnement du père qu'il a fallu convaincre; en élevant ses constructions, Robert expérimente les trois dimensions de l'espace, il réalise des combinaisons où plusieurs éléments s'associent pour former un tout, il crée des rapports et des rythmes entre ses plots et ses cubes.

Apprendre à lire, n'est-ce pas d'abord être capable d'organiser l'espace d'une page imprimée, la parcourir correctement, savoir exprimer les lettres en sons, organiser les sons en syllabes puis en mots, les assemblant comme, dans l'ordre pratique, les pièces d'un jeu de construction?

Il y a un temps pour tout. Bien calmement, Robert est en train d'apprendre tout seul l'organisation de l'espace et s'entraîne avec effort et persévérance à l'analyse d'éléments qu'il arrive à combiner en un tout cohérent. La maturité qui lui manque encore pour avoir envie de lire viendra vite et il rattrapera un temps qui est loin d'être perdu. Car il ne se prépare pas seulement à la lecture, il construit, il invente, il crée : en cela aussi, le jeu de construction est un *éducateur*.

Les adultes aussi jouent, mais leur jeu possède des caractéristiques différentes : il est un délassement, ou un divertissement, ou encore une fuite s'inscrivant dans le cadre des rapports conventionnels qui caractérisent la vie sociale.

Une personne adulte entre dans le jeu en tant que monde artificiel qu'il crée, dont l'opposé est la réalité du travail, alors que l'enfant dans son jeu effectue des développements pour obtenir une meilleure maîtrise de la réalité. (Rimmert van der Kooij, 1987)

L'âge du jeu est le moment idéal pour construire le pont entre le monde de l'inconscient et le monde réel et si le jeu demeure si attirant pour l'enfant de tout âge, c'est bien parce qu'il y prend un plaisir immédiat : plaisir de bien fonctionner corps et esprit, plaisir de bien fonctionner éventuellement avec autrui. Quel que soit l'angle sous lequel on observe l'activité ludique de l'enfant, on voit, à l'évidence, que le jeu est véritablement *l'état de grâce* de l'enfance.

Selon Erikson (1977), parallèlement à l'affirmation du « moi », l'enfant effectue son intégration dans l'environnement. Cette adaptation évolue en fonction des phases du développement normal. L'auteur établit une hiérarchie entre trois milieux, ou « atmosphères » :

1- L'auto-atmosphère correspond au monde bébé qui joue d'abord avec son corps, ensuite avec les personnes et les objets à sa portée. « Le corps de la mère est le premier aperçu du monde de l'enfant. »

2- La micro-atmosphère correspond au monde restreint des jouets, ils sont maniables, mais possèdent une certaine résistance; il faut apprendre à jouer avec des jouets d'une manière adéquate, sinon ils cassent. Vous ne pouvez pas faire rouler des cubes, vous ne pouvez pas porter de l'affection à une voiture. L'expérience réussie avec les jouets augmente la confiance et la puissance du moi.

3- La macro-atmosphère correspond au milieu qu'il faut partager avec les autres. Au début, les pairs sont traités comme des objets, mais à travers les tentatives pour les obliger à être des éléments de jeu, l'enfant rencontre la réalité sociale; il s'aperçoit qu'une personne peut désirer autre chose qu'une autre personne et doit être prêt lui-même à accepter la demande d'autrui. On peut considérer que l'identification du moi s'établit dans la macro-atmosphère qui est le monde du jeu. La théorie du jeu d'Erikson établit clairement une relation entre le développement émotionnel et le développement social. Le développement de l'enfant, né de la frustration et du vide dans lequel il se trouve, a besoin de s'appuyer sur le monde extérieur :

Pour la psychologie génétique (qui étudie la genèse de l'intelligence) l'enfant, comme tous les organismes vivants, conquiert son milieu par l'effet de deux fonctions qui se maintiennent en équilibre, pour une adaptation optimale :

l'**assimilation**, soit l'activité par laquelle l'information fournie par l'environnement est perçue;

l'**accommodation**, soit l'adaptation au caractère de l'information venant du monde extérieur. Quand on montre à un enfant à assembler deux cubes, il attache son attention à les réunir, pour cela il doit les tenir droits, leur donner une certaine direction. Ensuite, il répète cette activité pendant une longue période, de manière à maîtriser son geste et le matériel : Piaget, considère le jeu comme processus d'assimilation. (La formation du symbole chez l'enfant, 1976)
Durant sa croissance, l'enfant organise sa pensée en passant par des étapes successives d'organisation. Celles-ci ne constituent pas une accumulation linéaire des connaissances, mais des **stades** de caractère différent, bien que s'engendrant l'un l'autre successivement. Dans cette conception structuraliste de l'intelligence, Piaget distingue trois grandes catégories de jeu :

Stade du jeu sensori-moteur (0 à 2 ans)

Au tout début de ce stade, les activités de l'enfant ne peuvent être qualifiées de jeux. Piaget n'accorde pas cette dénomination à ces exercices qui consistent en la mise en action de développements réflexes que certains auteurs ont appelés **jeux fonctionnels**. Le jeu commence au moment où apparaît dans l'usage des jouets, dans les rapports avec l'entourage comme ensuite dans de nombreuses actions, la satisfaction de la répétition. L'apparition puis le développement du langage suivent un processus comparable.

Stade du jeu symbolique (de 2 à 7 ans)

Il s'agit de la période où se développe l'activité imaginative. Le jeu symbolique **faire comme si...** se manifeste quand l'enfant veut appliquer des schèmes d'assimilation à des objets ou à des situations ne s'y adaptant pas tout à fait; il apprend à opérer toutes sortes de combinaisons symboliques : substitution d'un objet à un autre, reproduction d'événements de la vie quotidienne, compensation aux frustrations, histoires imaginées, participation aux jeux de rôle, etc.

Stade du jeu de règles ou stade des activités opératoires (vers 7 ans)

L'enfant devient capable de se représenter le changement d'une situation en une autre (avant il pouvait seulement comparer les situations) aussi bien dans le domaine relationnel que dans celui des activités ludiques où il se situe comme une personne parmi les autres ou encore dans celui des manipulations opératoires. Il ne peut d'abord raisonner qu'en utilisant les situations présentes.

Les racines profondes du jeu

Pour l'enfant, le mot *jouet* peut être substitué au terme *outil*.

Pour s'approprier quelque chose, il faut cependant avoir quelque chose à prendre, à recevoir : nous sommes à l'opposé des théories qui font du *jeu pur* le seul point d'appui du développement pour peu que l'enfant soit laissé entièrement libre de lui-même. C'est en jouant ses émotions et ses savoirs, les exemples et les enseignements qui lui sont offerts, en les rejouant, en les rendant assimilables à son psychisme en évolution, que l'enfant se les appropriera réellement, pour les intégrer à ses comportements.

Ces exemples et ces enseignements, il devra les puiser dans son environnement, et en premier lieu dans son entourage immédiat. Leur empreinte sur les premières années est déterminante pour l'orientation de sa vie entière.

Le jeu est assurément un outil primaire d'ouverture au monde, car toutes les relations qui s'y réalisent sont caractérisées par des émotions de nature positive. (Ferrarotti, 1985)

Ensuite, à chaque étape, le jeu conditionnera l'accession à la maturité; par exemple à la période scolaire, il aura la possibilité de s'approprier les apprentissages par le moyen des activités ludiques, des comportements par des jeux collectifs, conditionnera l'accession à la maturité. Les enfants élevés dans une perspective de savoir formel, comme ceux qui sont contraints au travail précoce, seront frustrés de moyens d'accession à une véritable maturité. Le jeu, tel qu'il est compris aujourd'hui, apparaît donc comme l'élément essentiel d'accession au statut humain dans sa plénitude, comme le moyen d'appropriation des conduites élaborées.

Le jeu au cours de la croissance de l'enfant

Même en focalisant notre attention sur une période caractéristique, nous nous apercevons vite qu'elle est rendue imprécise par son mouvement d'une étape antérieure vers une étape nouvelle. Il ne s'agit pas d'une progression *en paliers* mais d'une réorganisation. En outre, chaque enfant évolue à son rythme particulier et d'une manière qui lui est propre, mais toujours dans le cadre des grandes lois du développement dont les processus successifs sont identiques pour tous.

Étape 0

Il y a peu de temps, on pouvait situer la naissance comme point de départ de l'individu. Aujourd'hui, on découvre de plus en plus l'existence d'une vie psychique antérieure qui serait influencée par les impressions et les sentiments de la mère enceinte. L'enfant reçoit déjà des impressions sensorielles et cénesthésiques : bruit du cœur et de la respiration, son de la voix. Il y réagit, semble-t-il, ainsi qu'au toucher. De là à *jouer* avec le fœtus, comme en sont persuadés certains jeunes parents, c'est étendre très largement le sens de ce mot dont l'acception est déjà trop vaste.

Naissance du jeu

À quel âge apparaît le jeu? Là encore nous devons admettre qu'il ne se manifeste pas à un moment donné comme une *étape*. Pour tenter de comprendre son élaboration, nous pouvons avoir recours à l'hypothèse psychanalytique qui postule, on l'a vu, la substitution à la mère d'un objet ou d'un jouet *hallucinatoire* précédant la conscience de l'objet réel, puis son extension progressive à l'environnement. La théorie structuraliste pour sa part montre comment, par le processus de l'assimilation-accommodation, le monde acquiert, dans l'esprit de l'enfant, sa cohérence et sa permanence.

Les activités pré ludiques commencent à se dessiner vers le troisième mois et prennent un aspect répétitif, puis sélectif et relationnel (on peut alors parler de jeu) du sixième au huitième mois. C'est d'abord avec le visage des parents que se dessine le jeu (cacher, montrer, s'éloigner, se rapprocher) puis l'enfant réagira ensuite de même avec un objet (linge, hochet, peluche). L'activité buccale joue un grand rôle dans les premières activités de reconnaissance et d'exploration. L'enfant porte tout à sa bouche, puis adapte au caractère propre du jouet d'autres manipulations comme : frapper, frotter, jeter.

Le jeu sensori-moteur

Progressivement, la précision des activités sensorielles et la mobilité (s'asseoir, ramper, puis marcher) vont permettre à l'enfant des activités de plus en plus variées, qui vont s'appuyer sur les objets usuels et les premiers jouets, pour répondre à deux aspects essentiels du développement : l'intelligence (jouets sensori-moteurs) et l'affectivité (jouets d'éveil). On peut les récapituler ainsi, dans leurs grandes lignes :

Activité buccale : hochets, jeux de dentition.

Toucher : (le *père des sens*, disait Fröbel) sens de proximité, fondement des sens de perception à distance : vue, ouïe). Matières et textures diverses : (peluches, ours, poupées, animaux en tissu, etc.). Objets lisses, rugueux, mous, expériences thermiques agréables ou non, sensations relatives au poids ou à la légèreté, etc.

Vue : forme, couleur, grandeur, aspect (l'ensemble des jeux sensoriels).

Son : bruits, langage : répétition de mots et d'assonances, premières expressions puis communication **verbale** : jouets sonores et musicaux.

Mouvements : (jouer avec ses membres) expérimentation : jeter, frapper, secouer, faire du bruit, réagir à toutes stimulations.

Activité cénesthésique : balançoires, sièges oscillants.

Déplacements : chariots, tricycles, jouets à traîner ou pousser.

Expérience existentielle : apparaître, disparaître : tentes et cabanes, boîtes aux lettres, cubes gigognes, encastremements simples, récipients à emplir et vider.

Expérience des éléments : terre, sable, eau, poudre, pâte à modeler, transvasements, moulages, jouets de bain et de plage.

Transition avec l'étape suivante : premiers empilages, rythmes, séries, appariements, premières constructions.

Ne perdons pas de vue que toutes ces activités s'ordonnent dans un monde qui n'est pas encore perçu tel que l'analyse notre raisonnement adulte. En effet, ces rapports sont essentiellement du domaine prélogique.

Le jeu symbolique

Le développement de l'imagination caractérise la période suivante où l'enfant commence à se situer comme un individu parmi d'autre, et s'assimile, par son jeu, aux personnes, aux métiers, aux situations : il imite, mais cette imitation sous-tend toujours un rôle qu'il vit intensément. Il s'approprie tous les jouets reproduisant l'environnement : voitures, sujets miniatures, appareils ménagers, téléphones, les outils et les panoplies, enfin tout ce qui représente l'activité de l'homme. Il vit aussi dans un monde fictif où le merveilleux joue un rôle important : personnages imaginaires, fantastiques, *petits univers*.

L'organisation

Parallèlement, l'enfant commence à organiser le monde : il ordonne, aménage les choses selon son point de vue, range, classe, distribue, établit des rapports logiques avec ses *jeux éducatifs* : lotos, dominos, triages, jeux de familles et d'ensembles.

Il établit un rapport entre les choses quand il constitue des villages, assemble les éléments d'un puzzle simple, d'un jeu de construction et y adjoint des accessoires, entoure ses poupées ou ses ours d'un petit monde domestique : meubles, dinette, vêtements. Il découvre les mécaniques par exemple avec des engrenages ou encore des toboggans où une action engendre le mouvement.

Fondant encore son activité sur des jouets dont le sens s'est élargi, il étend sa conquête au domaine de l'imaginaire par ses mimes et ses récits et au domaine du raisonnement par ses manipulations. Les jeux, souvent partagés avec des camarades, permettent une nouvelle extension des thèmes et assurent le développement des rapports sociaux.

Les jeux de société

Le monde est perçu peu à peu suivant une explication logique, ses données deviennent identiques à celles du monde adulte. Cette transformation est présidée par la socialisation de la pensée qui se manifeste par un intérêt pour les jeux collectifs, régis par des règles de plus en plus complexes comme celles que commandent les cartes, les jeux de stratégie, et aussi les jeux de société faisant appel au hasard, à la simulation, etc. À travers eux, l'enfant découvre objectivement le monde et cherche à s'y insérer. Les jeux encyclopédiques ou économiques, les boîtes d'expériences techniques et scientifiques, etc. lui offrent une image de plus en plus réaliste de l'environnement et du monde professionnel.

C'est l'âge des jeux d'extérieur partagés, de la constitution des groupes. Mais aussi où l'on apprend à s'isoler pour mener à bien une tâche : construire une maquette, réfléchir, créer ou même rêver afin de s'édifier un univers individuel.

Le raisonnement

Tout cet ensemble de jeux et d'activités fait appel à des notions logiques : observation, réflexion, déduction, jeux mathématiques. Elles sont un pont qui permet le passage entre l'enfance et l'âge adulte, un appui sérieux pour l'enseignement lorsque celui-ci sait y avoir recours. Ces jeux fondés sur des concepts logiques seront encore longtemps nécessaires pour une accession à la maturité dans le domaine de l'acquisition du raisonnement, comme dans celui du comportement social.

Source : *Le jeu de l'enfant, progrès et problèmes*, André Michelet, OMEP, Québec, 1999.