

## Les récrés « Jeu t'aime »

Les récréations sont souvent considérées comme de simples pauses dans les activités intellectuelles, juste un moyen de souffler. Les cours de récré sont peu investies, un peu ternes parfois. Or, pour le développement des enfants, ces temps sont essentiels, ils sont l'occasion de jouer et de poursuivre les apprentissages autrement.

Le projet des « Récrés Jeu t'aime » redonne à la cour son aspect ludique, invite les enfants à créer, imaginer, jouer. Ce projet, destiné aux écoles primaires, consiste à mettre à disposition des enfants pendant le temps de midi une multitude d'objets obsolètes : vieux tissus, gouttières, chaises, claviers,...

Entre leurs mains ces objets deviennent des supports à d'extraordinaires aventures. Ils se transforment en bateau de pirates, vaisseau spatial, voiture de course tandis que les enfants, eux, s'inventent capitaine, chasseuse de trésor, super-héros... Ce dispositif permet aux enfants de redécouvrir les plaisirs du jeu libre : inventer, créer, se mettre en mouvement, partager...

Après avoir été mis en place au Royaume-Uni et en France, ce projet verra le jour en Fédération Wallonie-Bruxelles dans quelques écoles pilotes au cours de l'année scolaire 2015-16, avant d'être plus largement proposé.



**Les enfants** découvrent, à travers le jeu, un nouveau moyen d'exprimer leurs difficultés (émotions, peurs,...) et d'entrer en contact avec les autres. Le projet est une piste de solution collective à diverses problématiques individuelles telles que l'agitation, la distraction, les comportements agressifs ou d'opposition mais également d'inhibition ou de timidité.

De plus, invités à jouer autour d'un matériel commun, ils coopèrent, partagent et se mélangent. En favorisant l'inclusion, le projet vise aussi à réduire les phénomènes de bouc émissaire, voire de harcèlement.

**Les adultes présents dans la cour (accueillants, animateurs, enseignants...)** deviennent des acteurs à part entière de l'équipe éducative. Ils sont des témoins privilégiés des capacités créatives, de la coopération, de la solidarité entre les enfants... Leur statut et leur fonction sont revalorisés.

**Les enseignants** profitent du fait que les enfants défoulés soient plus concentrés, plus disposés à travailler en rentrant en classe. S'ils sont présents dans la cour, ils découvrent le potentiel créatif et d'autres facettes de leurs élèves et peuvent le mettre à profit au sein de la classe.

**L'école** dispose, elle, d'un projet qui réunit tous les acteurs, qui oblige à penser le cadre éducatif. Les limites sont plus explicites, la cohérence éducative augmente. Quand tous les adultes se rassemblent, échangent, cela renforce le cadre et les enfants peuvent y trouver un apaisement.

## Jouer est essentiel au développement de l'enfant

Jouer est essentiel pour un enfant, c'est un signe de bonne santé psychique. A la maison, à l'école, dans les transports,...cela devrait occuper la majorité de son temps.

Plus que toute autre forme de jeu, le jeu libre, sans consigne et sans autre but que celui de jouer et d'y prendre du **plaisir**, permet à l'enfant de se construire : découvrir le monde, apprivoiser ses peurs, apprendre à vivre ensemble, créer,...

En jouant à être quelqu'un d'autre, il multiplie ses visions du monde, il développe son empathie, apprend à communiquer, à être en relation. S'imaginer papa ou maman, s'inventer mécanicien, magasinier ou astronaute lui donne l'élan de **grandir**.

Un enfant traverse des tas d'émotions au cours de sa journée et, parfois, il est confronté à des événements difficiles (conflits, séparation,...). Le jeu agit comme une catharsis, un défouloir qui l'aide à gérer le quotidien et qui lui permet de traverser toutes ces phases plus compliquées. Il apprend à apprivoiser et surmonter ses peurs, ses angoisses, se décharge d'affects négatifs ou agressifs, de ses frustrations.

Le jeu lui permet de **donner du sens**, remettre de l'ordre dans son vécu. En prenant la place de chacun des protagonistes, devenant tout à tour le parent, l'instituteur, le méchant...il reprend le contrôle. Et peu importe que le scénario soit imaginaire, romancé, rejoué encore et encore, l'essentiel étant que l'enfant puisse extérioriser ses ressentis, son vécu.

« C'est dans des activités ludiques de faire semblant, en faisant comme si, que l'enfant peut ressentir en se mettant dans la peau d'un autre, parfois dans un costume de héros, qu'il devient lui-même. Jouer c'est penser, jouer c'est se penser et penser l'autre<sup>1</sup> ».

## Déficit en jeu, déficit du je

Les professionnels travaillant auprès d'enfants constatent qu'un nombre croissant d'entre eux ne jouent plus. Pris entre l'école, les devoirs, les activités extrascolaires, ils n'en ont plus le temps. L'omniprésence des écrans, le manque d'espace, la peur de laisser son enfant jouer dehors, la place prépondérante des apprentissages scolaires sont autant de facteurs sociaux qui expliquent également ce « déficit en jeu ».

Ce manque d'activités ludiques a des répercussions sur le développement d'un enfant. Quand il est confronté à des épreuves de vie (conflits, séparation, naissance d'un frère ou d'une sœur...), qu'il est traversé par des angoisses et qu'il n'a pas de moyen de les exprimer (notamment par le jeu), l'enfant devient prisonnier de ses affects négatifs. Sans moyen de travailler ses ressentis, de les penser, il manifeste ses difficultés à travers des comportements tels que l'agressivité, l'agitation, des troubles de l'attention, de l'inhibition....

---

<sup>1</sup> Sophie Marinopoulos, *Jouer pour grandir* (p. 33), Collection Temps d'arrêt (60)

Le pédopsychiatre Maurice Berger<sup>2</sup> a constaté un lien entre violence et manque de jeux. En contact avec des enfants violents, il a remarqué une constante chez eux : ils étaient généralement incapables de jouer, de faire semblant, de se mettre à la place d'autrui comme si leur imagination était gelée. Sans possibilité de prendre de recul, d'imaginer, ils sont constamment dans l'agir, dans la mise en acte de leurs pulsions. Impossible pour eux de comprendre le second degré, l'humour.

Par le jeu, les enfants comprennent qu'il existe plusieurs lectures du monde, que tout le monde ne pense pas de la même manière. Ils gèrent les différences de points de vue, les conflits.

Sur un autre plan, un enfant agité ou présentant des troubles d'attention est souvent un enfant envahi, submergé par des émotions. Ses préoccupations, pensées, émotions...prennent toute la place et, dans l'impossibilité de les penser ou de les mettre en scène à travers le jeu, il s'agite ou se retrouve aspiré par son monde intérieur.

« (Re)jouer librement est une ouverture à un nouveau moyen d'expression. Le jeu leur permet de se décharger de leurs émotions, de leurs angoisses, de leurs frustrations. Ce qui a des effets positifs sur les comportements agressifs, la distraction, l'agitation. »

Pour certains enfants, jouer n'est pas ou plus naturel, ils ont « perdu » le contact avec ce besoin fondamental. Ils ne sont pas incapables de jouer, ils ont de l'imagination mais il s'agit de les faire renouer avec cette activité vitale. Petit à petit, par imitation et incitation des pairs, avec le soutien des adultes si nécessaire, ils vont apprendre ou retrouver le chemin du jeu et de ses bienfaits.

### **Jouer à l'école pour partager et retrouver le plaisir d'apprendre**

Le déficit en jeu observé par les professionnels a une incidence sur la scolarité des enfants. En effet, les comportements tels que l'agitation, l'agressivité, le manque d'attention sont difficiles à canaliser pour les enseignants. En ouvrant des espaces de jeu dans l'école, les enfants sont incités à partager des moments ludiques. Ils partagent et mettent en scène entre autre les angoisses qui leur sont propres : grandir, mourir, être abandonné,...

En considérant que le jeu n'est pas une activité futile, mais que tout comme le travail il est digne d'intérêt, l'école lui redonnerait une vraie place. Simplement en offrant des espaces et du temps pour le jeu, l'école permet aux enfants de s'**exprimer** sur un mode qui est le leur, leur redonnant ainsi leur place d'enfants.

De plus, en jouant, ils touchent, **expérimentent**, manipulent, vivent leurs découvertes. De façon naturelle, ils vont chercher à comprendre les effets qu'ils produisent. Parfois ils échouent, mais sans craindre l'évaluation, ils vont naturellement recommencer. Cette activité leur permet d'organiser leurs savoirs, de construire leurs apprentissages, de les ancrer. En utilisant le jeu libre comme un vecteur d'apprentissage, il y a fort à parier que les enfants soient plus motivés à aller à l'école, qu'ils retrouvent le plaisir d'apprendre, qu'ils transposent aux apprentissages scolaires leur plaisir à inventer, à maîtriser, à comprendre.

---

<sup>2</sup>Maurice Berger, *Voulons-nous des enfants barbares ?*

« La réussite scolaire ne se résume pas à des compétences scolaires. Si les enfants n'ont pas tous les mêmes potentialités au départ, tous peuvent développer leur réflexion et réussir, à condition qu'on préserve le sel du désir de grandir et d'apprendre : le plaisir<sup>3</sup>. »

Dominique Ottavi<sup>4</sup> met en évidence le fait que nous sommes dans une société où le savoir est partout et nulle part à la fois. Comme les adultes, les enfants sont continuellement submergés d'informations par la télévision, la radio, internet... Ces informations nous parviennent sans que nous soyons en demande, elles nous arrivent sans recherche préalable. De plus, elles sont fragmentées, non-contextualisées, sans hiérarchie...

Cela impacte le rapport aux savoirs des enfants. D'une part, leur savoir ne se construit plus, il s'accumule sans lien, sans structure entre les connaissances. D'autre part, le tourbillon informationnel les coupe de leur soif d'apprendre. Ils reçoivent tellement qu'ils n'ont plus besoin de chercher.

Le jeu vient alors réapprendre aux enfants à construire, à faire des liens entre les informations, à vivre leurs apprentissages. Cela leur permet également de renouer naturellement avec leur élan de curiosité, leur soif d'apprendre.

### **Un projet d'école qui accroît la cohérence et diminue la violence**

Quand l'école met en place un projet qui implique tous les acteurs : professeurs, animateurs ou surveillants, parents, direction,...elle « fait contenant ». Les enfants sont au cœur d'un système qui échange, communique et se réunit autour d'eux. Lorsqu'une telle dynamique de groupe s'installe entre les adultes, les enfants sentent le soutien, perçoivent une cohérence et **s'apaisent**.

Si l'équipe éducative au sens large est impliquée et dialogue, met en place certaines règles claires, elle accroît sa **cohérence**. Progressivement, les limites devenant explicites, les enfants chercheront moins les failles et la mise en échec de l'institution.

En redonnant de l'importance aux temps de récréation, c'est le statut des personnes qui les surveillent qui est revalorisé, elles prennent une place à part entière au sein de l'école. Tous ces adultes qui s'occupent des enfants à des moments différents ont des informations sur chaque enfant à échanger, à partager. L'image de chaque enfant devient plus complète, précise.

« En classe Justine se montre agressive, mais à la récré elle se révèle protectrice des petits, prend des initiatives. L'enseignant complexifie la représentation qu'il a de Justine. Oui elle dérange parfois, mais elle possède aussi plein de qualités... Cette vision plus globale, plus vraie de Justine redonne du souffle, l'envie d'entrer à nouveau en relation avec elle. Ces qualités deviennent un moyen de la revaloriser pour lui redonner confiance et peuvent donner des idées pédagogiques (parrainage,...)»

Dans un tel projet redonnant de l'importance aux récréations, le rôle des personnes qui s'en occupent se transforme. Au-delà d'intervenir en cas de conflits ou de bêtises, ils deviennent les **témoins privilégiés** de ce que les enfants sont capables de créer, des mises en scène imaginées,... Parfois même ils seront invités à prendre part au jeu, leur imagination est sollicitée,...

---

<sup>3</sup> Sophie Marinopoulos, *Jouer pour grandir* (p. 48), Collection Temps d'arrêt (60)

<sup>4</sup> Dominique Ottavi *Qu'est ce qu'apprendre*, Collection temps d'arrêt (30)

## Mieux gérer les risques

Est-ce que la présence d'objets dans la cour la rend plus dangereuse, est ce qu'un toboggan plus haut est plus risqué, est ce que la présence d'un sol en mousse diminue les accidents ?...

Dans la société actuelle, la chimère du **risque zéro** est omniprésente, on sécurise de plus en plus l'environnement comme si tout accident était évitable et surtout à éviter. Par peur d'un procès pour négligence, d'une blessure, des critiques,...on voudrait enfermer les enfants dans une bulle. Ils ne sortent plus jouer en rue, les parcs et plaines de jeux se ressemblent tous. Où est la place dans leur vie pour l'aventure, la créativité, le dépassement de soi, l'expérimentation, la liberté,... ?

Plus l'environnement est sûr et moins les enfants se blessent ? Ce postulat est loin d'être vérifié dans la réalité. Par exemple, dans les vrais terrains d'aventures où les enfants sont confrontés à du vide, de la hauteur, des sols naturels,...le nombre d'accidents n'est pas plus élevé que dans les plaines de jeux bien sécurisées.

Les chercheurs expliquent que dans des situations plus « dangereuses », la majorité des enfants se montrent prudents, tâtonnent, apprivoisent l'environnement de manière plus réfléchie. Ils sont assez conscients de leurs limites et agissent en fonction. A contrario, quand ils se sentent pleinement en sécurité, ils vont foncer et prendre plus de risques. La **gestion du danger** devient extérieure, comme si elle ne dépendait pas vraiment d'eux. Avec un revêtement en mousse, on les invite à penser que ce n'est pas grave de tomber puisque le sol les empêchera de se blesser.

« Si l'environnement ne propose pas de défis physiques, de challenges à relever, les enfants s'ennuient. Ils contrent cet ennui et ce besoin de se dépasser par d'autres moyens : bagarres, jeux dangereux,... Quand une cour de récréation est déserte, qu'ils n'ont pas à disposition des objets, des matériaux qu'ils peuvent manipuler, toucher, le risque est grand que le corps de l'autre ne soit utilisé comme un objet. »

Et quand un accident survient ? Un incident, qui ne laisse pas de séquelles sur le long terme, n'est pas un événement négatif.

Tomber, se blesser font partie des apprentissages de la vie, c'est une manière de grandir pour un enfant. L'expérimentation est la seule façon de se connaître, de pouvoir situer ses limites, de maîtriser son corps, de comprendre quelles causes entraînent quelles conséquences...et donc de **grandir**.

Cela leur permet d'apprendre à ne plus dépendre du regard d'un autre pour savoir ce qui est autorisé ou non, ce qui est dangereux de ce qui ne l'est pas,...d'avoir des limites internes. Les enfants élevés dans un environnement préservé du moindre risque, n'apprennent pas à gérer les dangers, ils n'intériorisent pas leurs propres limites. Une fois adolescent, ils risquent de se tester de manière violente, excessive pour enfin savoir où se situent leurs limites. La vitesse au volant, l'alcool, les drogues, les bagarres..., ces prises de risques sont des moyens de se confronter à eux-mêmes, de finalement mieux se connaître.

Certains enfants, les plus téméraires, les « casse-cou » nécessitent une attention plus accrue. En effet, ils évaluent mal le risque et/ou surestiment leurs capacités. Ils vont avoir besoin d'être accompagnés dans l'apprentissage de leurs limites physiques et des conséquences que peuvent avoir leurs actions.

## **L'adulte : une présence bienveillante plutôt qu'interventionniste**

Le jeu libre a les caractéristiques suivantes : c'est une activité qui n'a pas d'autre but que de prendre du plaisir, c'est le joueur qui détermine les règles, il ne peut subir de pressions extérieures. Il peut abandonner le jeu, le recommencer, le faire évoluer à sa guise.

Si les adultes doivent accorder des espaces, du temps, des opportunités de jeu aux enfants, ils ne peuvent leur imposer de jouer. Si un enfant est obligé de jouer, toute la magie, l'intérêt du jeu libre disparaît. L'adulte, s'il peut faire des suggestions de contenus, d'histoire, ne doit pas l'ordonner.

Par contre, la présence de l'adulte dans l'environnement proche est primordiale surtout pour les plus jeunes enfants, cela les **sécurise**. Quand un jeune enfant joue, il est parfois difficile pour lui de faire la différence entre le monde réel et son monde imaginaire. La présence de l'adulte est donc l'incarnation de la réalité, permettant à l'enfant de ne plus craindre de confondre les deux mondes. La présence de l'adulte, ses regards chaleureux, sa posture, ses sourires, encouragent l'enfant et le poussent à aller plus loin dans le jeu.

L'enfant peut aussi indiquer à l'adulte quelle place il lui attribue. Peut-être va-t-il l'inviter à prendre part à son histoire, lui donner un rôle,...dans ce cas, l'adulte devient actif et **participe** au jeu comme n'importe quel autre protagoniste. Partager un moment ludique est une autre manière de se connaître, de se découvrir. A d'autres moments, l'enfant se plonge dans son jeu et ne le sollicite pas du tout, ou encore lui donne un rôle de spectateur à qui il a envie de montrer ses créations.

Quand un enfant semble démuni, reste sur le côté, ne prend pas part aux jeux, l'adulte peut lui suggérer des idées, l'**inviter** à prendre tel ou tel rôle et partager un moment ludique avec lui, l'intégrer subtilement dans le jeu de camarades,... Parfois il faudra du temps à un enfant pour qu'il renoue avec cette activité, qu'il puisse prendre part aux scénarii imaginés par ses camarades, qu'il respecte l'espace d'illusion créée.

Que faire si un enfant s'**exclut** ou est exclu du jeu par les autres ? Sophie Marinopoulos suggère de chercher ce qui s'est passé, d'écouter l'enfant mais tout en respectant l'histoire créée par le groupe. On peut avec subtilité essayer de réintégrer l'enfant mais certainement pas à tout prix, ni en s'immisçant dans le jeu, ni en se fâchant sur les autres enfants. Il vaut parfois mieux amener l'enfant à jouer avec d'autres camarades ou trouver une autre idée de jeu. Son exclusion signifiant parfois simplement que celui-ci n'adhère plus à l'espace d'illusion, aux règles tacites, adoptés par le groupe.

« Dans la cour, l'adulte est donc là pour soutenir les enfants dans leurs jeux, en les regardant de loin, en les encourageant ou en leur glissant des idées : tel objet peut devenir un volant, tel bout de tissu peut devenir le toit d'une cabane,...Mais il invite aussi les plus timides à jouer, les guide et garde un œil attentif aux plus casse-cou, les accompagnant dans leurs expériences,...Il est aussi là pour remettre le cadre lorsque le jeu dégénère et que les enfants sortent du jeu. Quand ils se battent pour du vrai, qu'un enfant empêche ses camarades de jouer, qu'il y a un conflit pour des objets,... »

Si la **présence chaleureuse** de l'adulte rassure les enfants, il est aussi important de pouvoir laisser jouer les enfants en toute liberté hors du regard. Un chercheur<sup>5</sup> qui a interrogé les enfants sur leurs lieux préférés durant la récré a noté que bien souvent ils aimaient les coins et recoins, les espaces hors du regard de l'adulte. Pour mieux expérimenter, se sentir libre de jouer, ne pas ressentir le

---

<sup>5</sup>Marc Armitage, Playpod in school, an independant evaluation (2006-2009)

pois du regard des grands,...Il faut faire confiance aux enfants ; si un problème survient, ils s'agitent, font du bruit ou font en sorte que l'adulte vienne voir ce qui se passe.

### **L'agressivité canalisée**

Lors des expériences pilotes précédentes, dans un premier temps les enfants utilisaient massivement le matériel pour se battre. Faut-il intervenir ? Punir ? Interdire ou laisser faire ?

Dans une vidéo<sup>6</sup> intitulée « Pourquoi laisser les enfants jouer à la guerre » Sophie Marinopoulos dépeint en quoi ces jeux constituent une véritable catharsis pour les enfants.

« A certains moments de son évolution, l'enfant ressent des affects agressifs. Jouer à se battre est un moyen pour lui de s'en décharger. Il peut mettre en scène dans le jeu ce qu'il ressent et ainsi éviter d'exprimer son agressivité dans la réalité. Les enfants expriment souvent qu'ils se battent 'pour du semblant' ».

Par contre, lorsque le jeu dégénère, que les enfants en viennent aux mains, qu'un des enfants est pris dans une bagarre auquel il n'a pas choisi de participer, qu'il y a des pleurs ou une excitation inhabituelle, l'adulte est là pour intervenir. Dans un premier temps, comprendre ce qui s'est passé, rappeler les règles, les limites du jeu, éventuellement sanctionner mais aussi et surtout suggérer, initier d'autres formes de jeux : constructions (cabanes,...), jeux de rôles.

### **Contact**

Si vous êtes intéressés par le projet, que vous avez des questions, prenez contact avec Laurane Beudelot 02/413 23 58 (25 69) [laurane.beudelot@cfwb.be](mailto:laurane.beudelot@cfwb.be)

Toutes les informations pratiques concernant ce projet sont consultables sur la page suivante : <http://www.yapaka.be/page/la-recre-jeu-taime>

Yapaka - Coordination de l'aide aux victimes de maltraitance - Ministère de la Fédération Wallonie Bruxelles.



**yapaka.be**

---

<sup>6</sup> <http://www.yapaka.be/video/video-pourquoi-laisser-lenfant-jouer-a-la-guerre>