



Ressources maternelle

La scolarisation des enfants de moins de 3 ans

Un aménagement de l'espace bien pensé



Retrouvez **éduscol** sur :



Septembre 2015

Table des matières

Aménager et faire vivre les espaces dans la classe et dans l'école : Pourquoi ?

Comment ? 4

Des espaces qui répondent aux besoins spécifiques des enfants de moins de trois ans 5

Le développement de l'autonomie 16

Des espaces extérieurs à la classe 17

Un environnement qui évolue 18

Questions / Réponses 19

Aménager les espaces de jeu pour favoriser les jeux durables et les interactions positives entre enfants et entre adultes et enfants 22

1. La présence des adultes dans l'espace de jeu des enfants 22

2. Quels jouets ? Comment les proposer ? 25

3. Comment proposer les jouets ? 28

Références bibliographiques 30

Aménager et faire vivre les espaces dans la classe et dans l'école : Pourquoi ? Comment ?

Accueillir des enfants de moins de trois ans dans un espace aménagé qui répond à leurs besoins ne va pas de soi. Il implique de la part de toute l'équipe d'école et de la municipalité une **réflexion approfondie et la plus grande attention quant aux conditions matérielles qui feront de cet accueil une réussite**.

Les enfants de moins de trois ans ont des besoins et des modes d'apprentissage spécifiques, qu'ils soient regroupés dans une classe ou intégrés dans des classes à multi-niveaux. Il revient aux adultes chargés de leur accueil de pouvoir offrir à ces très jeunes enfants l'environnement nécessaire à leur bon développement ainsi que les conditions favorables à leurs premiers apprentissages.

[Interview de Viviane Bouysse, Inspectrice générale de l'Éducation nationale](#)

Le développement du langage, objectif premier de cette scolarisation précoce, impose un aménagement qui permette à la fois de **rendre disponible l'adulte pour parler avec un ou plusieurs enfants et aux autres de réaliser des apprentissages langagiers**.

[Du langage oral au langage écrit](#)

L'aménagement des espaces doit être également une **invitation à l'exploration, au rêve, à la surprise, au jeu**. Les enfants, entre deux et trois ans, explorent le monde à travers leurs sens et leurs actions. A l'école, ils vont poursuivre la découverte du monde des objets et de leurs propriétés, aller à la rencontre des autres et construire progressivement des relations avec eux.

Lorsqu'on réussit à conjuguer liberté de jouer et environnement propice à l'exploration et à la création, les enfants sont capables de mener des actions qui durent longtemps. La mise à disposition de matériels suffisamment riches de possibilités exploratoires génère de nombreux apprentissages.

L'important est de leur offrir les conditions de mener au mieux cette aventure.

**Aménager les espaces de la classe, de l'école et les faire vivre n'est pas le fruit du hasard.
Plusieurs recherches ont permis de dégager des incontournables.**

Les travaux d'Alain Legendre, d'Anne-Marie Fontaine et de Josette Serres, chargés de recherche au CNRS, amènent à concevoir « l'espace de petite enfance », comme un environnement écologique dans lequel se jouent des interactions complexes entre trois composantes : les enfants (la taille du groupe et l'âge des enfants), les adultes (nombre et positionnement), les ressources matérielles (et leur disposition).

Cette approche systémique permet de constater que toute modification d'une composante entraîne des changements au niveau des deux autres. Les différents éléments constitutifs de l'aménagement de la classe devront donc être observés et analysés dans le cadre du fonctionnement de la classe et adaptés pour une bonne adéquation environnementale en ayant toujours comme objectif la recherche de l'équilibre entre les trois composantes.

Les jeunes enfants sont sensibles à leur environnement et les modifications trop rapides peuvent les déstabiliser. Aussi, les modifications devront être progressives et stables sur une durée significative.

Extraits de conférence d'Anne-Marie Fontaine, Maître de Conférences en psychologie de l'enfant

- [Définition de l'écologie développementale](#)
- [Une approche systémique : le matériel, les adultes, les enfants](#)
- [Des zones de jeux privilégiés : lesquels ?](#)

Des espaces qui répondent aux besoins spécifiques des enfants de moins de trois ans

Assurer la sécurité affective

Pour se sentir en sécurité, les enfants doivent toujours avoir la possibilité de voir un des adultes de référence quelle que soit sa place dans la classe. Ils ont besoin de ce contact visuel avec l'enseignant ou l'ATSEM pour être rassurés et pouvoir agir.

Ils jouent dans les endroits « éclairés » et « sécurisés » par la présence de l'adulte. Dans le cas contraire, ils se déplacent, transportent les jouets, voire arrêtent de jouer.

Les espaces dans lesquels la vue des adultes n'est pas assurée sont très souvent moins investis, notamment par les plus fragiles.

- [Une attention au besoin de sécurité affective](#)
- [L'importance de la position de l'adulte dans la classe](#)



Les meubles ne dépassent pas le visage d'un enfant et ne constituent pas des barrières visuelles.

Les espaces ouverts ne sont pas délimités avec du mobilier trop haut (60 à 70 cm).

- [L'impact de la hauteur des meubles](#)
- [L'impact de la place des meubles et des adultes](#)





Les jouets et les jeux sont en nombre suffisant et en plusieurs exemplaires dans les zones où ne se trouve pas physiquement l'adulte pour éviter les conflits et favoriser les interactions positives.

[La nécessité de nombreux objets. Pourquoi ?](#)

Les très jeunes enfants peuvent avoir besoin de retrouver facilement leur objet transitionnel (doudous, tétine...) identifier une place pour chacun les y aide.

Le rangement de ces objets est individuel.



Des affichages avec les photos des parents, des familles permettent eux enfants de mieux supporter la séparation et de se rassurer tout au long de la journée.



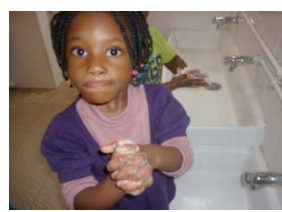
Répondre aux besoins physiologiques

L'environnement doit également répondre aux besoins physiologiques des enfants de cet âge : hygiène, propreté, repos, hydratation...

Les lieux d'hygiène sont à proximité de la classe des enfants de moins de 3 ans et respectent l'intimité de chacun. La salle de repos, si possible attenante à la classe, offre une bonne qualité de confort.

Aussi, le choix de la classe qui accueille les enfants de moins de trois ans, est à effectuer en équipe.

Les jeunes enfants sont encore dépendants de l'adulte concernant leurs besoins physiologiques ; ils doivent toutefois pouvoir se prendre en charge progressivement pour développer leur autonomie.



Certains enfants de moins de trois n'ont pas encore acquis la propreté, **c'est normal !**

La co-éducation à la propreté sera partagée avec les familles dont le rôle est fondamental.

Les enfants qui n'ont pas encore acquis la propreté seront accueillis. L'accompagnement de l'enseignant et de l'ATSEM leur permettra progressivement de gérer leurs besoins.

Un espace est dédié au rangement des changes personnels des enfants qui s'effectuera en respectant au maximum leur intimité.

Progressivement, en fonction du projet établi avec familles, les enfants sont accueillis à la restauration scolaire.

Le mobilier et les ustensiles sont adaptés.

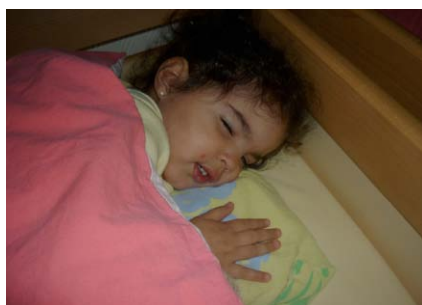
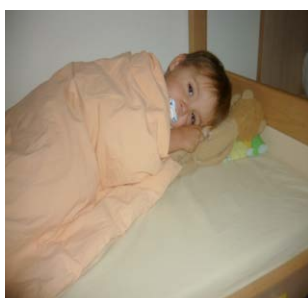
Ils déjeunent le plus tôt possible après la classe, accompagnés par la présence de l'adulte assis à la table avec eux.



Chaque enfant a la possibilité de s'isoler, de se reposer dans un espace refuge douillet de la classe ou disposer de coussins qu'il pourra transporter dans un endroit de son choix.



Le temps de sieste est important dans l'équilibre de vie des enfants de moins de trois ans. Dès la fin du repas, ils sont accueillis dans un dortoir spécifique, avec des couchages adaptés et des conditions d'endormissement qui sécurisent et apaisent.



Satisfaire les besoins moteurs

Les besoins de mouvement des enfants sont importants : sauter, courir, grimper, pédaler sur un tricycle, pousser ou traîner de gros objets, se balancer, lancer une balle, shooter dans un ballon, manipuler de l'eau et du sable ... La classe, les couloirs, le jardin, la cour, la salle de jeux, sont aménagés pour répondre à ces besoins.

La superficie et l'agencement des locaux sont des critères supplémentaires pour le choix de la classe : le local le plus vaste est à privilégier.

Dans tous les cas, même avec peu de place, l'environnement de la classe doit satisfaire ces besoins de mouvement, d'exploration motrice. Les jeux moteurs qui favorisent les interactions sont privilégiés.

L'espace moteur peut être conçu à partir du matériel commun à l'école et évoluer au fil de l'année. Il est complété par des objets à rouler, pousser, tirer.

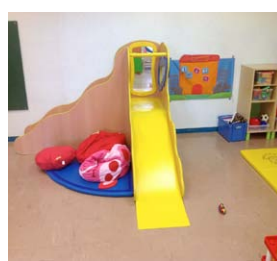


Les enfants de moins de trois ans sont le plus souvent dans le mouvement et ont besoin d'espace pour bouger.

Une chaise et une table pour chaque enfant ne sont pas nécessaires.

Une ou deux tables dans la classe suffisent.

[Des jouets combinables, identiques et des jeux moteurs](#)





Les jeux moteurs s'avèrent être les meilleurs supports des échanges amicaux entre enfants, à condition de leur permettre d'être à plusieurs sur une structure ou d'avoir la même engin roulant que les autres.

[Des jeux moteurs pour favoriser les interactions amicales.](#)

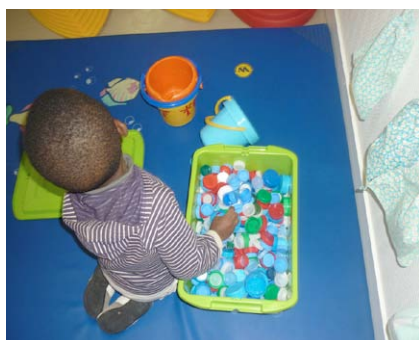




Des jouets à hauteur d'enfant. Lesquels ? Pourquoi ?

Les enfants de moins de trois ans, jouent souvent au sol.

Libre de ses mouvements, il joue, manipule librement, sans se sentir retenu, contraint dans des postures qu'il ne réussit pas encore tenir très longtemps. Il peut changer de position facilement, tout en restant concentré.



Répondre aux besoins relationnels

Permettre aux enfants d'imiter, à un âge où se développe la conscience de l'autre, c'est faciliter la communication des enfants entre eux. C'est ainsi que naissent les premières interactions entre enfants avant même que le langage soit maîtrisé.

Pour imiter, il faut pouvoir faire la même chose avec les mêmes gestes et surtout les mêmes objets.

Proposer des matériels de jeu en plusieurs exemplaires identiques diminue les conflits et augmente la durée de jeu et les interactions positives.



Les jeux d'imitation sont très importants chez les enfants de moins de trois ans. Il faut pour cela que les objets les permettent, par leur nombre et leur organisation.

- [Le rôle des jouets identiques](#)
- [La dinette, un espace plébiscité.](#)
- [Des zones de jeux avec du matériel combinables. Pourquoi ? Comment ?](#)
- [S'imiter pour parler](#)



Le très jeune enfant communique prioritairement avec l'adulte lorsqu'il n'a pas eu d'expériences préalables au sein de groupes d'enfants. La confiance en l'adulte qui répond à ses demandes, l'assurance de pouvoir revenir vers celui-ci en cas de problème aide l'enfant à accepter d'autres interlocuteurs et le conduit à échanger, établir des relations avec les autres.

Les enfants de moins de trois ans ont besoin qu'on leur parle et qu'on mette en mots ce qui se passe, ce qu'ils expérimentent et ce qu'ils éprouvent. La conquête du langage est étroitement liée à la richesse des expériences proposées mais aussi aux interactions individuelles adultes-enfants, enfants-enfants.

Interviews de Michel Grandaty, Professeur des Universités en sciences du langage :

- [Posture et gestes professionnels des adultes qui accompagnent l'appropriation du langage](#)
- [Situations à privilégier pour les jeunes enfants qui entrent dans le langage](#)



La conquête du langage est étroitement liée à la richesse des expériences proposées mais aussi aux interactions individuelles adultes-enfants, enfants-enfants. Les activités proposées, les jeux spontanés, dans les différents espaces sont accompagnés, commentés par les adultes. .

- [Le développement des premières interactions entre enfants de 0 à 3 ans](#)
- [Du langage oral au langage écrit](#)



A cet âge, l'espace « regroupement » doit permettre aux enfants qui le souhaitent de chanter, faire des jeux de doigts, partager une histoire,... **sans aucune contrainte de participation.**



L'espace est convivial, chaleureux, mais il n'est pas nécessairement vaste.

Il peut accueillir des activités diverses.



Satisfaire les besoins sensoriels

Les enfants de deux ans sont des explorateurs qui découvrent les propriétés des objets et de la matière. Ils effectuent des actions qu'ils recommencent inlassablement pour en comprendre les effets.

Les espaces d'activités regroupent des objets « combinables » avec lesquels les enfants peuvent créer de nouveaux jeux, de nouveaux univers.

Exemples :

3. associer les animaux avec des camions et du matériel de construction permet de construire des empilements dans lesquels les véhicules circulent avec les animaux dans leur remorque.
4. Associer des contenants avec des contenus divers permet de réaliser des expériences avec les objets.

Des espaces bien délimités et organisés permettent aux enfants de rester concentrés plus longtemps, de mieux communiquer avec les autres.



Différents espaces permettent de découvrir le monde sonore, des matières, des couleurs, des objets, de l'écrit.

Ils évoluent au fil des jours à partir de l'observation par l'enseignant des découvertes et des réalisations des enfants.

- [Les enfants chercheurs](#)
- [Des exemples de matériels combinables](#)



Le développement de l'autonomie

Les conditions d'installation de ces espaces permettent aux enfants d'acquérir une autonomie croissante. Les enfants ont besoin d'avoir accès librement au matériel et aux jeux, ils aiment participer au rangement.

Pour cela, le matériel et les jeux sont accessibles, soigneusement présentés. Chaque objet a une place et celle-ci est clairement identifiable par l'enfant.

Une photo collée au fond peut aider au repérage. En effet, l'enfant montre leur intérêt pour la place des objets dans le temps et l'espace.



Des espaces extérieurs à la classe

L'espace de la classe peut s'agrandir avec le couloir, le dortoir, la salle d'eau... qui répondent pour un moment de la journée à des nouvelles fonctions...



Le dortoir devient un espace moteur ou un coin musique, un coin construction...



Le couloir peut devenir l'aire de jeux des porteurs s'il offre des conditions de sécurité.



Les espaces extérieurs offrent des possibilités de nouvelles conquêtes motrices et de découvertes du vivant.



Un espace extérieur réservée aux enfants de moins de trois ans leur permet de vivre en toute sérénité des activités récréatives et de plein air. Un espace-jardin directement annexé à la classe amène à utiliser le dehors comme une aire d'activités au même titre que celles menées en classe.



Un environnement qui évolue

L'aménagement des espaces et les propositions de jouets, de matériel, sont des outils professionnels puissants de régulation des activités et des interactions au sein d'un groupe d'enfants.

L'aménagement de la classe évolue au cours de l'année en fonction de l'intérêt et des acquis des enfants.

Observer les situations difficiles de la journée, adopter le point de vue des enfants permet de mettre en œuvre les différents rééquilibrages qui leur seront bénéfiques.

Si les espaces sont permanents, le matériel et les jouets apparaîtront et disparaîtront au fil de l'année.

S'il est observé qu'une zone de jeu devient trop attractive, plutôt que d'en limiter l'accès, en augmenter la surface. Il est même possible de faire deux zones de jeux semblables.



Une école dans laquelle on éprouve du plaisir :
un lieu de vie avec des espaces qui évoluent et qui favorisent les interactions positives
entre enfants.

Questions / Réponses

« Il y a beaucoup de conflits dans ma classe d'enfants de moins de 3 ans, certains enfants veulent les jouets que les autres ont déjà... je suis obligée d'intervenir tout le temps, comment faire ? »

Les jouets, les objets en général peuvent provoquer des conflits. Ces conflits ne constituent pas des actes agressifs mais sont liés à la prise de conscience de l'autre qui se développe progressivement.

- **Avant deux ans, l'enfant n'a pas conscience de l'autre.** Il va d'abord être attiré par des objets en mouvement et chercher à s'en emparer sans comprendre qu'il s'agit d'un effet produit par quelqu'un d'autre.
- **Puis l'enfant prend progressivement conscience de soi.** Il veut garder son objet, ne veut pas qu'on le lui prenne car il a conscience de son action et y tient. Il peut alors crier, taper, protester. Ce sont des comportements normaux.

La conscience de l'autre progresse également puisqu'il résiste et se défend.

Les disputes pour obtenir un même objet sont donc normales. Elles peuvent traduire l'impossibilité de s'imiter. Pour aider les enfants dans la construction progressive de la conscience d'autrui, **il est important de mettre à disposition des enfants des objets, des jouets identiques en plusieurs exemplaires. Ils sont le meilleur support au développement des premières interactions amicales par l'imitation réciproque.** Les enfants vont alors s'observer, s'entendre, se synchroniser, s'imiter, c'est-à-dire faire les mêmes gestes avec les mêmes objets.

L'identification à l'autre crée de l'émotion positive, un plaisir partagé, de l'empathie.

- **Progressivement dans leur 3ème année, l'imitation deviendra alternée et ils pourront jouer ensemble à des jeux de faire semblant.**

« Il est recommandé de mettre plusieurs jouets identiques dans les coins-jeux, mais ça coûte cher et puis les fournisseurs, pour la dînette par exemple, proposent souvent des lots d'objets de tailles et de couleurs différentes »

- Pour diminuer le coût, il est possible d'équiper certains espaces avec des objets de récupération identiques : boîtes, petites bouteilles de lait, tubes, sacs, cartons, emballages de plats cuisinés...
- Ces objets « à tout faire » permettent ainsi de disposer d'objets similaires en plusieurs exemplaires à moindre prix.
- Au sein de l'équipe de l'école, il est aussi intéressant de faire l'inventaire des jeux et jouets et les répartir pour avoir des lots d'objets identiques pour la classe de moins de 3 ans voire la classe des petits.

« Tous les enfants veulent aller au coin « poupées » et après ils se disputent, comment faire pour en limiter l'accès? »

1. Si une zone de jeu est très attractive, **ne pas en limiter l'accès, mais au contraire augmenter la surface, ou en créer une autre** de même type : pourquoi pas deux coins « poupées », au moins temporairement, si la demande est importante ?
2. Si la surface de la classe le permet, l'installation de **plusieurs espaces de jeu d'imitation réduit les tensions** et répartit les enfants de façon plus équilibrée dans l'ensemble de la pièce.

« J'ai installé un coin « garage », mais les enfants n'y vont pas, pourtant ils aiment jouer aux voitures. Qu'est-ce qui ne va pas ? »

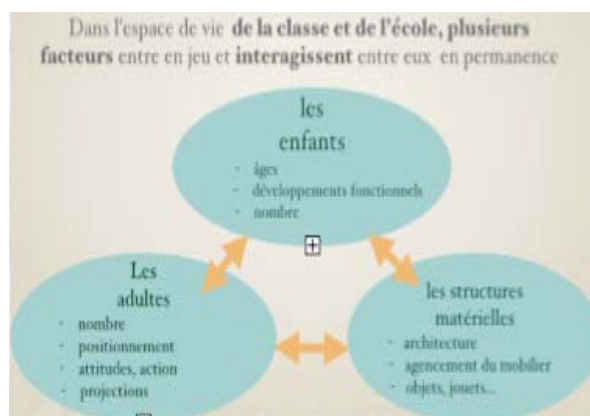
- Si un coin jeu, supposé intéressant, n'attire pas les enfants, les qualités ergonomiques et la visibilité qu'il offre vers les adultes peut être en cause, une réorganisation peut suffire à le rendre attractif.
- Il suffit parfois de changer l'orientation d'un meuble ou de délimiter l'espace par des meubles plus bas* pour que les enfants puissent retrouver le contact visuel avec les adultes ce qui satisfait leur besoin de sécurité affective.
- Le garage, comme d'autres jouets, peut avoir un **intérêt accru s'il est mis à hauteur d'enfant sur un tapis voiture** au lieu d'être par terre. Les **enfants peuvent ainsi manipuler plus facilement les véhicules, se déplacer et jouer à plusieurs.**

*Hauteur de moins de 70 cm

« Dans la matinée, je remarque qu'il y a toujours un moment où les enfants sont plus excités et les pleurs augmentent, je ne sais pas à quoi c'est dû »

- C'est souvent au moment des transitions : rangements, attentes, fin de matinée...que l'on observe ces signaux d'alerte qui témoignent d'un déséquilibre du système.
- Pour aider à retrouver la bonne adéquation environnementale qui permet aux enfants de bien vivre ensemble, il convient d'apporter la réponse aux trois questions :

- » Où sont les **adultes**? Y a-t-il un adulte **visible, disponible** pour servir de « **phare** », éclairer de son regard la zone investie par l'enfant? S'il se lève sans arrêt pour ranger, les enfants se déplacent avec lui ; ces déplacements engendrent alors des conflits et du bruit.
- » Les enfants sont-ils dans un **espace qui leur permet tous d'être actifs**? **Les ressources sont-elles suffisantes ?**
- » Comment les enfants sont-ils répartis ? Sont-ils regroupés dans un espace réduit ? Ont-ils **suffisamment d'espace pour évoluer** ?



« Je n'arrête pas de répéter sans succès de ne pas jeter les objets, de ne pas tout sortir, ils continuent on dirait qu'ils le font exprès! Je pense qu'il y a trop d'objets dans les coins ! »

- Les enfants sont des « chercheurs » qui veulent **découvrir le monde**. Ils vont donc découvrir les propriétés des objets, les rapports de leur corps à l'espace. Il faut pour cela qu'ils expérimentent, recherchent, explorent et répètent leurs découvertes.
- La question de la quantité des objets est complexe. Elle dépend non seulement de leur **nombre en fonction du nombre d'enfants** mais aussi de leur **complémentarité** et de **leur nature**.
- L'essentiel n'est **pas de diminuer le nombre d'objets, de jouets** pour réduire le « bazar » mais de proposer dans un même espace des objets et jouets combinables (camions-animaux-briques de construction) ou qui permettent **une variété d'actions** (les jouets trop simples ou trop complexes sont abandonnés).
- C'est à partir du désordre, que l'on peut apprendre à ordonner le monde. Laisser les enfants **explorer puis organiser avec eux des activités de rangements...**

« J'accueille 6 enfants de moins de 3 ans dans ma classe de petite section, ma classe est petite et je n'ai pu installer qu'un seul coin « poupées-dînette » ; je sais que cela ne suffit pas mais je ne peux pas faire autrement. »

- Les besoins des enfants entre 2 et 4 ans sont souvent proches. Accueillir des enfants de moins de trois ans en PS permet de ré-interroger l'accueil des enfants de 3 ans, notamment au niveau de l'aménagement des espaces : très souvent le nombre de tables et de chaises trop important ne permet pas d'organiser des espaces répondant davantage à leurs besoins qu'ils soient affectifs, sensoriels, relationnels, moteurs.

Un aménagement qui répond aux besoins des enfants de moins de trois ans répondra aussi aux enfants de PS, au moins en début d'année scolaire.

- Dans une classe multi-niveaux, même si le nombre des enfants de moins de trois ans est peu important, il est nécessaire de leur offrir l'environnement nécessaire à leur développement harmonieux et des conditions adaptées à leurs apprentissages ce qui, en outre, favorisera la disponibilité de l'enseignant pour chacun.

Aménager les espaces de jeu pour favoriser les jeux durables et les interactions positives entre enfants et entre adultes et enfants

Anne-Marie Fontaine

Maître de Conférences en psychologie de l'enfant

Proposer un espace de jeu, des jouets et des activités, adaptés à l'âge des enfants, est l'une des tâches majeures des professionnels de la petite enfance, qui mobilise leur réflexion et une grande partie de leur temps de travail quotidien. Ils se posent souvent la question : les aménagements que nous faisons, les jouets que nous proposons, correspondent-ils aux « besoins » des enfants ?

Bien sûr, en aménageant les espaces de jeu, ils pensent d'abord à répondre aux besoins de motricité, de manipulation, d'exploration, de langage, de créativité... Mais ce que l'on sait moins, c'est l'impact de l'aménagement de l'espace et des jouets sur les interactions entre enfants et aussi sur les interactions adultes-enfants.

Les jeunes enfants sont très sensibles à leur environnement matériel immédiat qui peut, selon les propositions des adultes, permettre des jeux riches et des interactions agréables, ou bien au contraire déclencher des déplacements, des pleurs, des moments d'excitation, des conflits, entre enfants ou avec les adultes. On peut agir de façon très efficace sur ces comportements. C'est ce qu'ont montré des recherches novatrices¹ qui 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 et fournissent aux professionnels une mine d'applications possibles... Les pistes qu'elles donnent peuvent évidemment s'appliquer aux classes d'enfants de moins de trois ans.

[S'imiter pour se parler](#)

1. La présence des adultes dans l'espace de jeu des enfants

1.1. L'effet des « barrières visuelles » 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 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 et moi-même avons ensuite filmé 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.

¹ Travaux de Jacqueline Nadel et d'Alain Legendre, chercheurs du laboratoire de psychobiologie de l'enfant (CNRS) et ceux d'Anne-Marie Fontaine enseignant-chercheur à l'université de Paris X, dans les années 1980-1990

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 en restant 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.

Ces études montrent de plus que les enfants sont affectés différemment par les modifications de l'accès visuel aux adultes : les plus fragiles sur le plan relationnel - les plus jeunes, les plus isolés - sont les plus affectés et ne fréquentent jamais les espaces d'où on ne voit pas l'adulte, donc ne profitent pas des jeux qui y sont proposés. Les plus sociables, ceux qui ont des « copains » privilégiés, fréquentent les espaces d'où on ne voit pas les adultes, la sécurité affective avec d'autres enfants compensant la sécurité affective apportée par la vue de l'adulte. Eux profitent de tout l'espace et de tous les jouets.

1.2. Le positionnement des adultes dans les espaces de jeu

La place des adultes, et donc leur visibilité pour les enfants, est un régulateur puissant de la répartition des enfants dans l'espace et des interactions positives qu'ils pourront développer.

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.

Les adultes sont des « phares » mais, à la différence des phares en mer, la lumière qu'ils envoient n'éclaire pas à 360° ils sont des phares mobiles et directionnels... La lumière qu'ils envoient est celle de leur regard, et les enfants en tiennent compte !

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

- Répondre à un besoin de sécurité affective fondamental : voir l'ensemble de la pièce, et surtout avoir les adultes dans le champ visuel, renvoient au besoin fondamental d'attachement à une base de sécurité affective pour les jeunes enfants. Le besoin de proximité physique n'est pas aussi fort à 2-3 ans que dans les deux premières années, mais le lien visuel de sécurité avec les adultes est encore très important, surtout pour certains enfants.
- Permettre une exploration tranquille de toute la pièce, y compris pour les enfants plus fragiles
Emotionnellement : attachement et exploration sont deux besoins liés. Voir les adultes, même de loin, permet aux enfants de jouer tranquillement et de profiter de tout l'espace de jeu. Ne pas avoir d'adulte dans le champ visuel oblige souvent les enfants à se déplacer, à transporter les jouets, voire à arrêter leur jeu. Une salle de jeu pourtant bien garnie en propositions de jeu pourra être peu utilisée si la présence et le regard des adultes ne « l'éclairent pas » partout.

- Si les adultes sont regroupés, la majorité des enfants va jouer dans un espace restreint autour d'eux, la densité va augmenter, la quantité de jouets va être insuffisante à cet endroit, les conflits vont augmenter. Les adultes doivent se répartir dans l'ensemble de la pièce (ou du jardin) pour que les enfants le fassent aussi, profitent ainsi de tous les jouets et aient moins de conflits.
- Lorsque certains éléments architecturaux (angle mort, poteau, mur) ou meubles (étagères, structure motrice) créent des barrières visuelles pour les enfants, les adultes doivent se placer en conséquence pour que tous les espaces de la pièce soient « éclairés » par eux. Lorsqu'un adulte est seul avec un groupe d'enfants, il doit penser à occuper une position la plus centrale possible pour être bien visible et « éclairer » les jouets disponibles. Les enfants sont même sensibles au sens du regard de l'adulte : les jouets situés dans son dos sont moins intéressants que ceux éclairés par son regard, devant lui. L'adulte est un « phare directionnel » et les enfants en tiennent compte.
- Chaque fois qu'un coin de jeu en principe intéressant, avec du matériel varié, n'est pas bien fréquenté par les enfants, il faut s'y positionner à la hauteur d'un enfant et se demander s'il offre une bonne visibilité sur la pièce et sur l'endroit où se tiennent souvent les adultes. Il suffit parfois de changer l'orientation d'un meuble collé au mur (et qui oblige les enfants à jouer en tournant le dos à la salle) en le mettant perpendiculaire au mur, ou de délimiter le coin par des meubles plus bas pour que sa fréquentation augmente aussitôt !

1. 3. La « présence » des adultes

Les assistantes maternelles d'une crèche familiale ont aimé l'idée du phare et l'ont déclinée en différents types de phares : 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.), un phare allumé (il regarde les enfants), un phare clignotant (il va et vient dans la pièce, il rentre, il sort...), un phare éblouissant (il est très directif dans le jeu de l'enfant).

- Être un adulte visible ne veut pas forcément dire jouer en permanence avec les enfants. 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.
- Accompagner le jeu des enfants sans être un « phare éblouissant », c'est d'abord prendre le temps d'observer l'action spontanée des enfants pour comprendre ce qui les intéresse dans leur jeu.
 - » Ne pas intervenir dans leur jeu, juste montrer qu'on a observé : par un sourire, une parole (« c'est joli », « Je vois que tu fais une tour », etc.).
 - » Peut-être donner un jouet qui va enrichir le jeu spontané et l'idée de l'enfant.
 - » Si l'action est « risquée » (lancer un objet, sauter, etc.) : garder l'idée de l'action et proposer une autre façon de faire.
 - » Si besoin, aider l'enfant, mais avec l'aide « juste nécessaire » : ne pas faire à sa place ce qu'il sait faire (même plus lentement que l'adulte) et aider juste un peu plus, mais pas trop (rester dans la zone sensible de développement de l'enfant).

2. Quels jouets ? Comment les proposer ?

2.1 L'intérêt des « zones » de jeu

Les premières recherches anglo-saxonnes, avec des enfants de 4 à 6 ans, avaient déjà montré que les zones de jeu délimitées par des meubles, des tapis, des tables (coin dînette, coin garage, toboggan, ferme, table avec matériel...) sont très attractives, favorisent une activité plus « posée » des enfants et les jeux coopératifs. À l'inverse, les espaces ouverts (meubles contre les murs, ou jouets à terre) incitent aux mouvements, aux jeux actifs, et provoquent un peu plus de conflits. Les recherches d'A. Legendre en crèche ont montré les mêmes résultats pour les enfants de 2-3 ans observés en jeux libres : les enfants préfèrent jouer dans les petites zones de jeu plutôt qu'au milieu de la pièce et c'est là qu'ils ont le plus d'interactions amicales entre eux.

Quel est l'intérêt des « zones de jeu » en regard des besoins des jeunes enfants ?

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

2.2. L'intérêt pour les enfants d'avoir des matériels de jeu variés et combinables

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 « bons 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. Ils « détournent » les jouets de leur usage habituel et inventent toutes sortes de façons de les utiliser.

On dit parfois « ils en mettent partout, ils ne jouent pas »... c'est à voir ; ils ne jouent pas comme les adultes le conçoivent, mais que font-ils précisément si on les observe ? Quelles idées de jeu inventent-ils ?

Intérêt des jouets variés et combinables en réponse aux besoins des jeunes enfants

- Permettre des explorations variées : l'intelligence des enfants se développe par leurs actions. 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 dimensions, les textures), les rapports de leur corps et des objets dans l'espace (les rapports de contenant- contenu, la gravité, l'équilibre, les distances, etc.), les effets de leurs actions qu'ils recommencent inlassablement pour comprendre. Ils ont besoin de combiner les objets entre eux (mettre dedans, dessous, empiler, cacher, retrouver, transporter, etc.).
- Permettre de changer plusieurs fois de jeu : les enfants ont des capacités d'attention encore limitées et ne restent pas très longtemps sur le même jeu, d'où l'importance d'avoir un choix de matériels de jeu assez grand, pour que chaque enfant puisse changer de jeux plusieurs fois, sans devoir s'accaparer celui des autres pour trouver quelque chose à faire, source de conflits.

- Selon la superficie de la salle de jeu, il est intéressant d'avoir plusieurs « zones de jeu » pour répartir l'attraction des enfants dans l'ensemble de la pièce.
- Si une zone de jeu devient trop attractive, ne pas en déduire qu'il faut en limiter l'accès, mais réfléchir à en augmenter la surface, à la dédoubler (il n'est pas interdit de mettre deux coins d'înette dans une salle de crèche...), à créer d'autres zones avec différents jouets.
- Proposer ensemble des matériels de jeu combinables dans une même zone : par exemple des animaux + des camions + 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.
- Proposer en permanence de nombreux contenants vides.
- Observer les idées de combinaison des enfants avec curiosité et bienveillance, sans les obliger à jouer de la « bonne façon ».
- Les coins de jeu deviennent intéressants dès l'âge de 18 mois environ, dès lors que les jeux se diversifient et que les interactions entre enfants commencent à se développer.

2. 3. L'importance des jouets identiques en plusieurs exemplaires entre 15 et 30 mois

Rappel du développement des premières interactions entre enfants (cf. article AM. Fontaine 2004).

Les recherches de J. Nadel ont mis en lumière l'importance du besoin d'imitation réciproque entre jeunes enfants dans la deuxième et la troisième année, lorsque la communication entre enfants est principalement non verbale.

Courir ou taper des pieds ensemble, prendre des objets semblables et faire les mêmes gestes en même temps constituent la première base d'interactions durables et chargées d'émotions positives. Imiter l'autre permet d'être soi et d'être l'autre à la fois, donc de s'identifier à l'autre à un âge où conscience de soi et conscience de l'autre ne sont pas encore bien différenciées.

Cette phase du « tout pareil » sera suivie, vers 2 ans et demi - 3 ans, d'une phase progressive de différenciation, avec des jeux qui deviennent complémentaires, chaque enfant pouvant participer au jeu commun et tenir un rôle différent : « je vais au marché, et toi tu prépares le repas ».

J. Nadel a montré que si l'on propose des matériels de jeu en plusieurs exemplaires identiques, les conflits diminuent fortement, la durée de jeu et les interactions positives 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. Il leur faut le même support (même forme, même couleur) pour être en symbiose avec l'autre.

Quel est l'intérêt des jouets identiques en regard des besoins des jeunes enfants ?

- Permettre que le besoin impérieux d'identification à l'autre qui caractérise la période 15-30 mois puisse s'exprimer de façon positive par des imitations réciproques entre enfants. Les jouets identiques sont essentiels pour permettre le développement des premières interactions positives entre enfants ;
- Diminuer les conflits : si les enfants ne peuvent pas s'imiter parce que les jouets sont en un seul exemplaire (ou ne sont pas exactement semblables), le besoin d'identification à l'action de l'autre va les conduire à prendre les objets tenus par les autres et donc créer des conflits.

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

2.4. Effet de différents types de matériels de jeu sur les interactions entre enfants entre 18 et 36 mois

Recherches d'AM. Fontaine : les mêmes groupes d'enfants (18-24 mois et 30-36 mois) sont filmés en jeux libres, pour comparer leurs jeux et leurs interactions avec trois types de 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, encastrements, etc.) ;
- des jouets moteurs (ballons, vélos, structures motrices, etc.) ;
- des jouets de faire semblant (dînette, poupées, ferme, déguisements, etc.).

Quel est l'effet de ces différentes propositions de jeu sur les interactions positives entre enfants ?

Contrairement à ce que pensent la plupart des professionnels quand on leur demande de faire des pronostics sur les résultats de la recherche, ce ne sont pas les jeux incitant au faire semblant qui arrivent en tête, ni les jeux de manipulation mais les jeux moteurs !

À l'inverse des jeux de manipulation qui favorisent surtout le jeu individuel ou parallèle (à côté d'un autre enfant, mais sans interaction avec lui), les jeux moteurs incitent les enfants à se regarder (les mouvements les rendent plus visibles) et à s'imiter. L'effet positif des jeux moteurs sur les interactions entre enfants, déjà sensible entre 18 et 24 mois, est très net entre 30 et 36 mois.

Contrairement à ce que pronostiquent en général les professionnels, les jeux incitant au faire semblant suscitent moins d'interactions entre enfants que les jeux moteurs : ils ont des effets qui les placent entre les deux autres types de jeu. Par contre ils ont une particularité : ils suscitent davantage que les autres des interactions avec les adultes.

Le taux de conflit est faible et identique avec les trois types de jeux. 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.

3. Comment proposer les jouets ?

3.1. En quelle quantité faut-il proposer les jouets ?

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

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

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

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.

Avant la question sur la quantité de jouets, il faut se demander « quels jouets ? ».

Proposer 20 jouets tous différents n'aura pas du tout le même effet sur le jeu des enfants que 2 types de jouets bien choisis pour leurs combinaisons variées, 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).

Ce sont des questions importantes à propos desquelles il n'y a pas eu de recherches. C'est donc aux professionnels d'observer et d'expérimenter eux-mêmes .

3.2. Quelle est la visibilité des jouets pour les enfants et quelle est l'autonomie des enfants dans l'accès aux jouets ?

- Comment sont-ils accessibles aux regards de l'enfant ? Proposés mélangés dans un coffre ou par catégories dans des tiroirs ou bacs séparés ? Dans des tiroirs opaques ou transparents ? Sur une étagère ? Etc.
- 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 ?

3.3 Quelle est la gestion du rangement des jouets ?

- Est-ce l'adulte qui range ? 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) est en effet une capacité intellectuelle qui se développe naturellement chez les enfants autour de 2 ans.

3.4 Propositions pratiques pour favoriser les jeux durables et les interactions amicales entre enfants avant trois ans

- Ne pas diminuer le nombre de jeux pour réduire le « bazar », surtout pour les 1-2 ans. Laisser explorer librement puis organiser une activité rangement avec les enfants.
- Privilégier les jeux combinables en plusieurs exemplaires identiques.
- Les achats de jouets doivent privilégier les couleurs identiques (contrairement aux catalogues qui proposent systématiquement des couleurs variées).
- On peut aussi acheter des matériels peu chers pour servir de contenants (mêmes formes, mêmes couleurs), comme des lots de petites bassines ou de cuvettes, ou des seaux de plage utilisés à l'intérieur. Combinées avec des objets à mettre dedans, elles satisferont les besoins inlassables de tester le contenant-contenu.
- On peut aussi sélectionner (comme contenants ou comme jouets) des matériaux de récupération de bonne qualité (capsules de petits pots, petites bouteilles de lait, boîtes diverses, seaux de fromage blanc, tubes, sacs, chapeaux, etc.) qui permettront d'avoir à peu de frais beaucoup d'exemplaires identiques. Les enfants entre 12 et 24 mois ont particulièrement besoin d'avoir beaucoup de matériels « bons à tout faire » semblables.
- Jeux moteurs : même avec peu de place, il est important de ne pas privilégier les jeux de manipulation et la station assise au détriment des jeux moteurs. Il est important d'en proposer aussi à l'intérieur, ce qui est plus difficile mais pas impossible au domicile des assistantes maternelles (un partage d'idées peut être organisé sur ce thème dans les moments de regroupement).

3.5 Comment rééquilibrer les moments difficiles ?

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

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

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 enfant, ou avec un parent, ou par 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 rééquilibres qui seront bénéfiques, permet toujours d'améliorer la situation.

Références bibliographiques

- Fontaine A.-M. (2000), « Espaces : les adultes proposent, les enfants disposent », Le journal des professionnels de l'enfance, 3, 53-54.
- Fontaine A.-M. (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. (2005), « Écologie développementale des premières interactions entre pairs : effet des matériels de jeu », Enfance, 2, 137-154.
- Fontaine A.-M. (2011), L'observation professionnelle des jeunes enfants. Un travail d'équipe, Savigny-sur-Orge, Philippe Duval, 359.
- Fontaine A.M. (2014), Assistantes maternelles. L'observation, outil indispensable, Savigny-sur-Orge, Philippe Duval, 359.
- Legendre A. (1997), « Interactions des jeunes enfants en groupe : les supports et contraintes de l'environnement spatial », Revue de psychologie de l'éducation, 2, 139-160.
- Nadel J., Baudonnière P.-M. (1980), « L'imitation comme mode d'échange prépondérant entre pairs au début de la 3^e année », Enfance, 1, 77-90.
- Nadel J. (2011), Imiter pour grandir. Développement du bébé et de l'enfant avec autisme, Dunod, Paris, 199.