

<https://ressources-cemea-pdll.org/spip.php?article1087>



# Coins à jouer

- Textes - Aménagement -

Date de mise en ligne : vendredi 31 juillet 2015

**Les jeux de fiction sont les jeux où l'enfant, les enfants, jouent un personnage, une situation, une histoire qu'ils inventent en jouant.**

Ces jeux sont importants chez le jeune enfant (mais aussi chez l'enfant de 6 à 10 ans), car ils lui permettent de reproduire des situations qu'il a vécues, peut-être difficilement, et ainsi de mieux les saisir, de mieux les comprendre (la visite chez le médecin) ; de se mettre à la place d'une autre personne, de s'identifier à elle (la maman qui gronde le bébé mais cela peut-être aussi un personnage imaginaire, comme une sorcière...) ; d'extérioriser ce qui est en lui, de libérer certaines pulsions, comme l'agressivité (il ne peut pas taper son copain, car c'est interdit mais il peut donner une fessée à son ours ou faire semblant de se battre avec ses copains) ; de développer son imaginaire et sa créativité, car dans le jeu tout est permis ; on peut essayer, faire des choses impossibles dans la réalité, sans la peur de se tromper. Les seules contraintes sont celles que se donne l'enfant (ou se donnent les enfants qui jouent ensemble).

Les enfants n'ont pas besoin des adultes pour y jouer. Cependant, leurs attitudes, la préparation et l'organisation du centre va favoriser ces jeux de fictions.

## Favoriser les jeux de fiction

Un premier facteur va être déterminant : c'est celui de laisser à l'enfant le temps de jouer. Le jeu ne peut se programmer. Il ne peut y avoir une heure pour jouer et une heure pour faire autre chose, une activité décidée par l'adulte. Il est absurde de vouloir arrêter le jeu des enfants pour leur proposer, voire leur imposer, une autre activité. C'est à l'enfant, et à lui seul de décider quand et combien de temps il veut jouer. L'organisation générale du centre va également influencer les jeux des enfants. Il est difficile pour un enfant de jouer s'il a été réveillé alors qu'il avait encore sommeil ou s'il ne se sent pas en sécurité dans le centre. Par contre, il a pu se créer ses repères nécessaires s'il sait que son animateur est disponible (sans être forcément toujours derrière lui), alors, il pourra se consacrer entièrement à son jeu. C'est par l'aménagement de l'espace que l'animateur va pouvoir favoriser les jeux de fictions. Il est difficile pour un enfant de se créer un monde dans une pièce vide. Aussi, le centre de vacances maternelle doit être aménagé en différents coins de jeux, tant à l'intérieur qu'à l'extérieur.

## Dînette, camions, marchande...

- Un « coin poupées », avec leurs lits (qui peut facilement se fabriquer à partir d'un cageot), de quoi les baigner, de quoi les habiller... Mieux vaut choisir des poupées toutes simples que d'acheter des poupées sophistiquées (qui parlent ou qui marchent...) Ces dernières sont plus fragiles, mais surtout elles limitent les possibilités de jeux (comment faire rire sa poupée si elle se met à pleurer quand on lui retire sa tétine ?).
- Un « coin dînette ». Pas besoin de dépenser beaucoup d'argent dans l'achat de beaux meubles en bois. Ils se fabriquent facilement avec des gros cartons récupérés chez les commerçants, marchands de meubles par exemple. Par contre, il faut prévoir de vrais ustensiles pour que les enfants jouent : casseroles, assiettes, couverts en plastiques... Attention à la taille : miniatures, ils présentent peu d'intérêt et trouvent plus leur place dans une collection que dans un coin jeux. Trop grands, ils ne seront pas utilisés par les jeunes enfants. Le mieux est de choisir la plus petite taille des objets réels vendus dans le commerce.

Il faut aussi prévoir des « aliments » : de la pâte à sel qui se conserve plusieurs jours, des fanes de radis que les enfants prendront plaisir à découper, un fruit (ils pourront le mettre à la bouche sans danger). Il faut prévoir de les changer régulièrement. Les fruits et légumes en plastique présentent moins d'intérêt. On peut par contre

laisser l'enfant s'approprier ce qu'il trouve. J'ai vu un enfant de 4 ans récupérer des petits cochons d'un jeu de société pour les faire cuire dans une casserole.

- Un « coin marchande » : l'étal peut être fabriqué avec un grand carton ou simplement une table. Une balance en bois, une caisse en carton avec un tiroir, des billets et des pièces découpés dans du papier ou du carton, un ou deux paniers en osiers suffisent à créer un magasin. Il faut prévoir aussi de la marchandise. Pour cela, il est utile de récupérer des emballages alimentaires, des boîtes de différentes sortes, des chutes de tissus... Encore une fois, laissez les enfants emporter ce qu'ils trouvent : au cours d'une balade en forêt par exemple, des glands ou des châtaignes, ou tout simplement des petits cailloux.
- Un coin « déguisement » peut être aménagé sans investir dans des costumes onéreux. Des vieux vêtements, quelques chapeaux, des chaussures, des accessoires (sac à main, parapluies...), complétés de bandeaux et de grandes chutes de tissus feront l'affaire. Les enfants pourront y rajouter des costumes qu'ils auront construits. Les déguisements seront rangés sur des cintres afin d'être bien visibles. On peut également prévoir une « malle à trésor » ou se confectionner un « arbre à chapeaux » avec quelques branches. Un grand miroir sera bien sûr très utile dans ce coin.

On pourrait multiplier les exemples : un village en gros carton, une cabane, un tipi, un « coin docteur », un salon de coiffure...

Si certains aménagements sont mis en place avant l'arrivée des enfants, d'autres sont construits pendant le séjour. L'observation des jeux des enfants doit donner des idées à l'équipe d'animateurs. Il n'est pas nécessaire de décorer ces coins de jeux, les enfants peuvent le faire eux-mêmes. On évitera ainsi de trop marquer ces espaces avec notre vision d'adulte. Par contre, il est important de prévoir dès l'installation le rangement du coin : panoplies, caisses, étagères... Il faut que l'enfant puisse facilement ranger seul lorsqu'il a terminé de jouer. Le rangement doit d'ailleurs être une règle clairement expliquée aux enfants en début de séjour. Un aménagement mis en place en début de séjour doit avoir la possibilité d'évoluer au fur et à mesure que les enfants se l'approprient. Les jouets que les enfants ont construits (un cheval chaussette, une voiture en carton... [1]) y trouveront naturellement leur place et viendront enrichir leurs jeux.

## Laissez-les jouer

On entend souvent des adultes regretter que les enfants passent leur temps à jouer à Batman ou au dernier héros de dessins animés. C'est oublier que ces personnages font partie de leur culture. Il est cependant possible de leur ouvrir de nouveaux horizons en leur lisant des livres, en leur racontant des histoires... J'ai souvenir d'enfants jouant aux « *Maximonstres* » après la lecture de *Max et les Maximonstres* ou rejouant Jean sans peur, un conte qu'ils avaient particulièrement apprécié. Ce sont toutes les activités du centre qui viendront enrichir les jeux des enfants : une balade en forêt, des jeux avec les éléments naturels, la cabane construite par les enfants, des jeux chantés... Enfin, méfions-nous de ne pas dénaturer ces jeux spontanés si riches pour en faire des saynètes ou des pièces de théâtre jouées par des jeunes enfants. Jouer devant les autres, théâtraliser, ne correspond pas aux besoins des enfants de cet âge. Alors, laissons-les jouer.

**Olivier Epron**, *Cahiers de l'Animation n°27*, CEMEA, 3ème trimestre 1999.

---

[1] Voir par exemple les fichiers [Jeux et jouets à construire](#) des CEMEA