

Petite Enfance

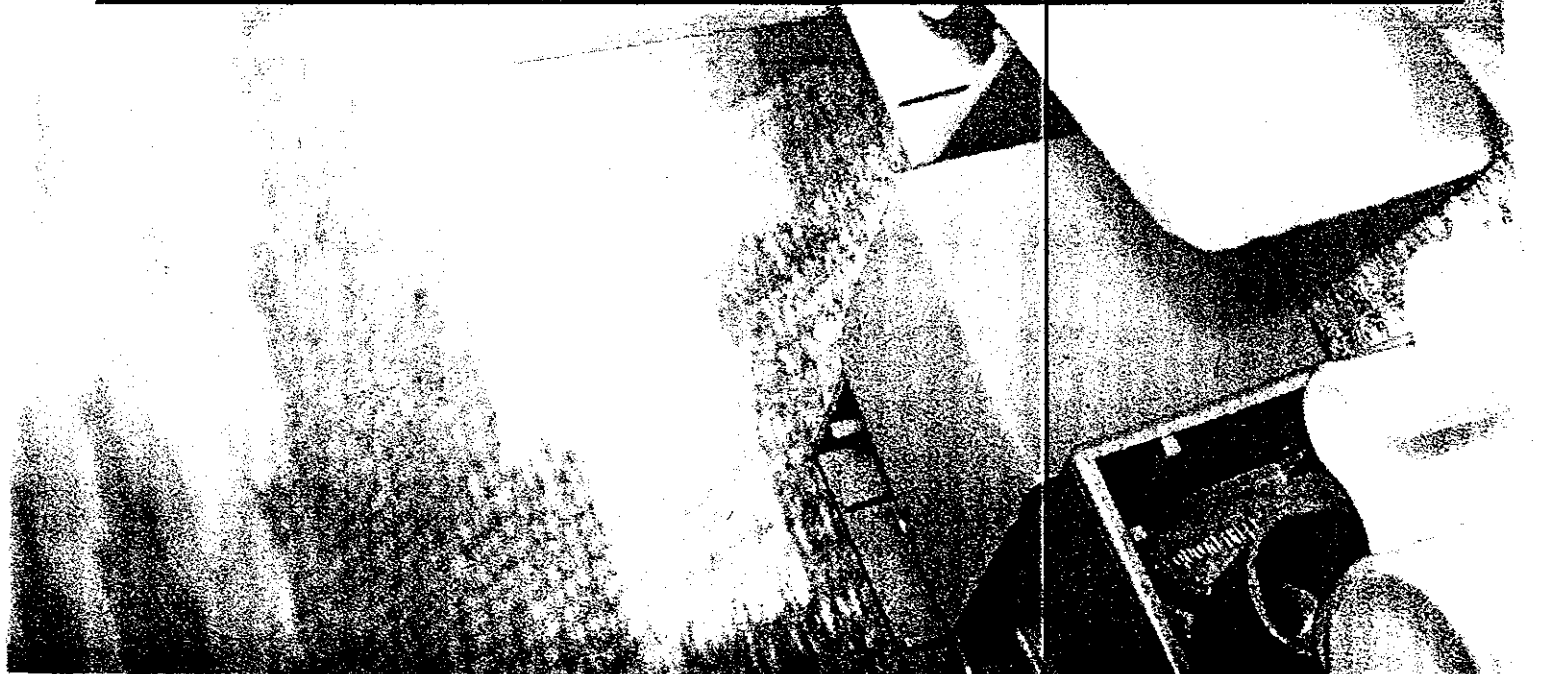
UN DOSSIER
DES RUBRIQUES
DES INFORMATIONS

84



Prochain numéro
de Petite Enfance
«Frères et sœurs»

Jeux et jouets d'enfance



Jeux et jouets d'enfance

s o m m a i r e

Responsable de la publication pro juventute

Responsable de la rédaction Brigitte Praplan Chastonay

Comité de rédaction

Brigitte Anderfuhren
 Brigitte Barbu
 Brigitte Burnier
 Sylvie Chatelain
 Isabelle Copt
 Fabienne Grangier
 Karina Kühni
 Patrice Mouillet
 Snezana Olela
 Louise Poche
 Yael Saugy
 Lily Stadlin
 Claude Thüler
 Nadia Winistörfer

Photographe ARYS

Conception graphique, composition Andree Wintermark

Impression Paperforms SA

Edition pro juventute
 Département romand
 Tirage: 1400 exemplaires

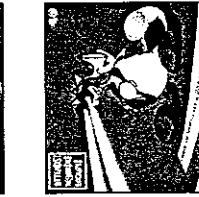
Administration, abonnements
 Andree Wintermark
 pro juventute
 Département romand
 Rue Caroline 1
 1003 Lausanne
 Tél. 021 323 50 91
 Fax 021 323 51 94
 dep.romand@projuventute.ch

Numero séparé Fr. 10.-
 Abonnement annuel Fr. 35.-
 Abonnement institutionnel Fr. 60.-
 Abonnement de soutien Fr. 60.-

Pour l'Europe
 € 10.-
 Abonnement annuel € 30.-
 Abonnement institutionnel € 50.-
 Abonnement de soutien € 50.-
 (paiement par chèque ou par mandat postal international)
 2% TVA incluse N° 231 314

© Reproduction des articles avec autorisation de la rédaction et mention de leur source.

Petite Enfance
 revue romande trimestrielle



2	Editorial
	B. Praplan Chastonay
4	La ludique: une discipline à développer?
	P. Addor
12	Jouer, un droit... différemment pratiqué dans le monde
	P. Dasein
20	Jeux et jouets: le genre neutre existe-t-il?
	B. Goguikian Ratcliff
28	Les parcs de jouets: différents et inégaux
	G. Reddé
34	Jeux et enjeux dans l'éducation collective... de 1815 à 1950
	J. Michaëlis
42	Jeux de mon enfance...
	B. Barbu
52	Le jeu libre chez le jeune enfant
	J. Bonvin de Werra
60	Quel est le rôle des éducatrices de la petite enfance...
	A. de Palézieux
66	Le jeu dans un groupe de bébés...
	S. Chatelain
72	JEU t'aime un peu, beaucoup, passionnément...
	K. Kühni
76	Le jeu dans un groupe d'enfants de 3 à 5 ans...
	M. Jemelin
78	Le jeu du Je
	N. Egli
80	Une ludothèque à la garderie...
	L. Stadlin
84	De l'utilisation de quelques objets en psychomotricité
	B. Barbu
92	Les cartes Magic...
	M. Santamaria
96	rubrique sociale
	Politique familiale, intégration
99	ludique. pratique
	CD, livres pour enfants
104	comptes rendus
	Le réseau enfants de Grand-Vennes, Revues
107	vues. points de vue
	La fatigue professionnelle
110	Informations

Jouer est amusant. N'est-ce pas là une raison suffisante en soi pour faire figurer le jeu dans la Déclaration des droits de l'enfant, avec l'alimentation, l'habitat, les soins médicaux, l'éducation et l'amour des parents? Les enfants qui ne s'amusent pas, qui ne jouent pas, sont des enfants privés d'enfance.

Mais jouer, c'est aussi bien plus que s'amuser. C'est un des grands véhicules de l'éducation, il aide l'enfant à acquérir l'habileté technique, les rôles et les valeurs dont il aura besoin adulte. Le jeu est un moteur du développement, il

Jouer, un droit universel mais différemment pratiqué dans le monde...

Pierre Dasen

Professeur d'approches interculturelles de l'éducation, Faculté de psychologie et des sciences de l'éducation, Université de Genève

Adaptation de «Jouer est amusant, mais pas seulement», publié dans *Santé du Monde*, janvier/février 1984

favorise la créativité de l'enfant et sa croissance intellectuelle, sociale et affective.

Le jeu est un phénomène universel. Il existe sous une forme ou une autre dans toute société humaine, comme d'ailleurs chez les animaux, et remonte à la préhistoire. Mais il est aussi un reflet de la société dont il transmet les valeurs fondamentales à l'enfant. Il existe donc d'importantes variations culturelles – et sexuelles – aussi bien dans les types de jeux pratiqués que dans le temps disponible pour les activités récréatives.

Cet article présente ces variations selon le mode de survie de différentes populations et met en évidence la richesse des jouets traditionnels, en particulier ceux qui sont fabriqués par les petits Africains.

Les peuplements qui vivent traditionnellement de la chasse et de la cueillette, comme les esquimaux, les aborigènes australiens ou les Boschimans du Kalahari, disposent relativement de beaucoup de loisirs. Leur vie dans les déserts chauds ou froids où ils vivent, si dure qu'elle semble, engendre peu de besoins matériels qu'une quantité de travail relativement modeste suffit à satisfaire; en moyenne quatre heures par jour et par adulte suffisent, et il n'est rien demandé aux enfants. Ils sont libres de jouer la plupart du temps, et même les adultes consacrent beaucoup de temps à des activités non productives, dont le jeu.

Les troupeaux donnent plus de travail que la chasse, car il faut constamment surveiller les animaux. Une bonne partie de cette tâche est confiée aux enfants, surtout aux garçons. L'agriculture de subsistance impose aussi beaucoup de travail, dont une bonne part est à la portée des enfants. Les sociétés traditionnelles d'éleveurs et de cultivateurs demandent donc aux enfants de contribuer très jeunes au bien-être de la famille.

Des observations que j'ai effectuées chez les Baoulés, une population rurale de la Côte-d'Ivoire, en

Afrique occidentale, m'ont appris que les enfants de 8 à 9 ans n'avaient que 25% de leur journée à consacrer au jeu, 60% étant pris par diverses corvées. En fait, cette moyenne ne laisse pas apparaître une différence importante entre les sexes: les filles de ce groupe d'âge ne disposent que de 13% de leur temps pour s'amuser, contre presque 40% pour les garçons. D'après une étude parallèle sur une population rurale du Kenya, les filles et garçons de 5 à 7 ans passent la moitié de leur temps au travail, et les filles ne disposent plus que de 2% de leur temps pour jouer dès l'âge de 10 à 11 ans. Les corvées domestiques sont cependant d'une grande valeur éducative en elles-mêmes; les enfants travaillent le plus souvent en étroit contact avec leurs parents ou leurs grands frères et sœurs et s'initient à leur futur rôle d'adultes. L'enfant intelligent, disent les Baoulés, est celui qui s'acquitte de bon cœur de ses tâches et ne «perd pas son temps» à s'amuser. Nous verrons plus loin comment le temps limité qui subsiste pour jouer peut être consacré à des activités très créatives.

Il est des situations bien plus affligeantes, surtout dans les sociétés industrielles les moins nanties où l'on affecte les enfants

non plus aux travaux domestiques mais à l'esclavage de la production industrielle, que ce soit dans l'agriculture, les mines ou des usines textiles et autres. Selon une estimation de l'OIT, en 1979, l'Année internationale de l'enfant, environ 52 millions d'enfants de moins de 15 ans étaient ainsi exploités. Dans ces conditions, non seulement il ne reste pratiquement plus de temps pour jouer, mais le travail lui-même n'est pas de nature à favoriser un développement sain.

En revanche, dans les sociétés industrielles nanties, il reste beaucoup de temps pour s'amuser, malgré les longues heures passées à l'école, parce qu'il n'y a pratiquement plus de tâches à confier aux enfants.

Ce n'est pas seulement le temps à consacrer au jeu qui varie selon les civilisations, mais le type de jeux connus et permis.

Au risque de trop simplifier, on peut distinguer:

- Les jeux d'habileté physique, dont l'issue est fonction des activités motrices du joueur (courses, fléchettes)
- Les jeux de hasard, dont l'issue consiste à deviner ou à recourir à

un artifice introduisant un élément aléatoire (dés, roulette, loto, cartes).

- Les jeux de stratégie, dont l'issue est fonction de choix rationnels (échecs, dames, go, wari).
- Les jeux de comédie, où les joueurs jouent des rôles, et où il n'y a habituellement ni gagnants ni perdants.

Les jeux d'habileté physique sont connus de presque toutes les sociétés, où on les considère parfois comme une utile soupape de sûreté pour l'agressivité, mais qui sont aussi parfois un moyen en apparence bénin et détourné de préparer à l'art guerrier.

Les jeux de hasard prolifèrent spécialement dans les civilisations de chasse et de cueillette, et plus généralement dans celles marquées par diverses formes d'incertitude économique et sociale.

Dans les sociétés d'éleveurs et de cultivateurs de subsistance, les jeux de hasard sont typiquement moins nombreux et peuvent même être bannis ou strictement liés à des rites magiques. Par contre, les jeux de stratégie y sont plus nombreux.

En d'autres termes, les types de jeux reflètent les modes dominants de survie et la structure de la société, et le fait de jouer aide à inculquer aux enfants les attitudes

et valeurs imposées par les normes culturelles dominantes. Le rôle adaptatif et fonctionnel du jeu ressort encore plus dans les jeux de comédie.

Les cultures qui s'en remettent à des méthodes traditionnelles de gestion économique, comme celles d'agriculture de subsistance et d'élevage, tiennent à une fidèle imitation. Dans mes observations des petits Africains, «faire semblant» intervenait dans environ 10% seulement des jeux pratiqués, et les enfants jouaient toujours les rôles de leur future vie d'adultes. Les filles se plaçaient dans des situations domestiques, s'occupant bien de leurs poupées (comme de petits frères et sœurs bien vivants), préparant des repas ou des médicaments traditionnels, tandis que les garçons se voyaient plutôt au volant d'une voiture.

Dans les sociétés industrielles occidentales, où compte beaucoup la réussite par des voies symboliques, les enfants s'adonnent plus souvent à un théâtre social créatif et à des situations imaginaires reflétant le grand nombre de rôles qu'ils pourraient être appelés à jouer en tant qu'adultes, ou personnifient les héros purement fictifs dont les abreuvent les bandes dessinées et la télévision.

Cependant, dans chaque cas, le «faire semblant» remplit la grande fonction éducative de la mise en modèles de rôles d'adultes. Une même séquence conduit de l'observation exploratoire à l'imitation et pour finir à un comportement inspiré du réel, où jeu et travail deviennent souvent indiscernables. Dans un village type d'Afrique occidentale, un enfant de 3 ans passe des heures à observer le travail des forgerons, un enfant de 4 ans ne cesse de marteler un caillou de son bâton, un enfant de 8 ans et ses camarades reconstituent la forge dans leur jeu, et à 10 ans l'enfant se fait effectivement apprenti forgeron, allant chercher du bois ou actionnant les soufflets. A 12 ans, il s'initie aux secrets du métier, et à 18 ans il travaille dans sa propre forge.

Des jouets et des jeux traditionnels créatifs

Si la créativité paraît pratiquement absente des jeux de comédie en Afrique rurale, elle prend la première place dans la confection de jouets.

La littérature ethno-psychologique se plaît à décrire le milieu de l'enfant africain comme très pauvre: il ignore les jouets manu-

facturés, et surtout ces joujoux réputés «éducatifs» si appréciés par les parents occidentaux de classe moyenne. On a prétendu que le développement du petit Africain souffrait de cette apparente carence.

Or, en observant le comportement spontané des bébés et des tout-petits en Afrique occidentale, j'ai découvert que ce sombre tableau était bien loin de la réalité. Il est exact que l'Africain adulte se passe, pour communiquer avec le petit enfant, de ces objets souvent employés par les parents occidentaux. Il a plus tendance à consoler le bébé par un contact corporel direct, spécialement sur le sein maternel, qu'en lui tendant un hochet ou un autre jouet bariolé. Mais des objets, le petit enfant en traîne partout, sous forme d'ustensiles de cuisine ou d'objets domestiques, de déchets de toutes sortes ou de bâtons, cailloux ou amas de boue. Mieux encore, le petit Africain a le droit de tout toucher et tripoter sans ces restrictions abusives généralement imposées dans la culture occidentale.

L'enfant qui grandit se retrouve dans une situation identique: la brousse africaine ignore pratiquement les jouets manufacturés. Le gamin (cette activité étant étrangère

aux filles) s'en fabrique donc lui-même, sans aucune intervention des grands. La variété des objets ainsi confectionnés est à vrai dire étonnante, mais le modèle favori de toute l'Afrique est à coup sûr la voiture, construite dans les zones rurales avec des bouts de bois, des liens de paille et des truits ronds en guise de roues, avec un peu de fil de fer et de ferraille quand on en trouve. On rejoint la tendance à copier la réalité, mais la créativité que supposent ces constructions, comparées aux blindés et aux fusées en plastique que l'on donne aux enfants du monde industriel, démontre l'importance d'être et de faire plutôt que de posséder. En fait, les jouets reflètent aussi les valeurs d'une société et les inculquent aux enfants, même si ces valeurs sont celles de la société de consommation.

Des manières de jouer, des jeux et des jouets créatifs et favorables à l'épanouissement n'existent pas qu'en Afrique mais dans la plupart des sociétés traditionnelles. Malheureusement, le changement trépidant imposé par l'acculturation et l'urbanisation fait sombrer dans l'oubli nombre de jeux, matériaux, histoires, chants et danses traditionnels. On a rarement recours, en classe, à cette richesse peu

coûteuse. Heureusement, on commence à reconnaître la valeur des jeux et jouets indigènes en bien des endroits et à constituer systématiquement une documentation à leur sujet afin de les transmettre à nouveau dans la culture locale.

Jouer, un droit essentiel

Une des grandes vertus du jeu est de renverser les contingences quotidiennes. L'enfant qui joue est capable de s'imposer aux conditions extérieures plutôt que de s'y plier. Le contrôle social est également inversé: ce sont les enfants et non leurs parents qui «mènent le jeu», et les rôles peuvent être renversés. Cette création de possibilités d'inversion a d'importants prolongements en tant que moteur du développement psychologique, affectif, social et cognitif de l'enfant.

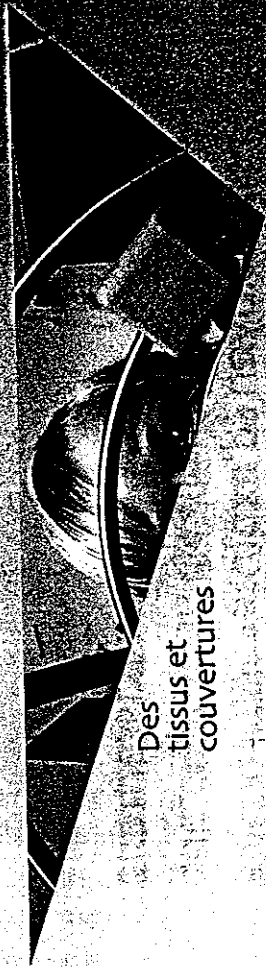
Sur un plan affectif, le jeu permet à l'enfant de se libérer des tensions dues aux restrictions que lui impose son environnement; il lui donne l'occasion de rejeter ses frustrations, et ainsi, il est d'une grande valeur thérapeutique.

En jouant avec les autres, l'enfant apprend à partager, à donner et à prendre, à coopérer.

Si la santé n'est pas seulement l'absence de maladie, mais l'épa-

nouissement du potentiel de développement de tout individu dans les sphères physique, sociale, émotionnelle, morale et cognitive, ou en d'autres termes l'accession à une vie mentale heureuse, alors on peut dire que l'incitation à jouer fait partie de la médecine préventive. Jouer est amusant, mais pas seulement!

Jouer n'est pas vide de sens et n'est pas une perte de temps. C'est un droit vraiment essentiel pour tout enfant, quelle que puisse être sa situation sociale ou économique. Procurer à chaque enfant les conditions d'un bon développement serait le début d'une plus grande égalité; et cela ne peut se concevoir sans lui donner des occasions de s'amuser. ■



Des tissus et couvertures

protection

passer dessous

d'accouchement

BBU