



Credit: Hanna Adcock/Save the Children Mozambique



Save the Children

LET'S PLAY!

SAVE THE CHILDREN ET LE JEU:

NOTE D'ORIENTATION

With the support of

The **LEGO** Foundation

TABLE DES MATIÈRES

1	INTRODUCTION	4
2	QU'EST-CE QUE LE JEU ?	6
2.1	L'IMAGE DE L'ENFANT	7
2.2	ÂGE ET JEU	9
2.3	JEU ET CULTURE	10
2.4	GENRE ET JEU	12
2.5	HANDICAP ET JEU	13
3	SAVE THE CHILDREN ET LE JEU : UN CADRE CONCEPTUEL	14
4	LE POUVOIR DU JEU : POURQUOI LE JEU EST-IL IMPORTANT POUR LES ENFANTS	16
4.1	LE DROIT DE JOUER	17
4.2	APPRENTISSAGE PAR LE JEU	18
4.3	LA RÉSILIENCE PAR LE JEU	22
5	LES SIX CARACTÉRISTIQUES D'UN JEU DE QUALITÉ	24
6	FACILITER LE JEU : CONSIDÉRATIONS POUR PERMETTRE LE JEU	30
7	AU-DELÀ DE LA PROGRAMMATION: JOUER OU NE PAS JOUER?	36
8	ET MAINTENANT?	38
9	REFERENCES	40

REMERCIEMENTS

De nombreuses personnes ont contribué à l'élaboration de cette note, notamment Lori Baxter, Stephen Bayley, Nora Charif Chefchaouni, James Cox, Sara Dang, Anne-Sophie Dybdal, Daniela Espro, Mary Greer, Marian Hodgkin, Chrystal Holt, Arlo Kitchingman, Kirsten Mucyo, Landon Newby, Magnus Persson, Stephen Richardson, Heidi Schubert, Kristina Shaw, Yaëlle Stempfelet, Natalia Tapis et Emily Weiss. Son auteur principal est Amy Parker.

« Nous vivons en captivité ici. Nous ne pouvons pas faire ce que nous voulons. Nous ne pouvons pas jouer ici, il n'y a pas de ballon de foot et il n'y a pas assez d'espace pour jouer. Je veux retrouver mon ancienne vie au Myanmar »

Garçon, 11-14 ans, Camp de Kutupalong, Cox's Bazar, Bangladesh



1 INTRODUCTION

« Le jeu doit être considéré comme un outil essentiel pour résoudre les obstacles, et il y en a tellement. Le jeu nous permet à la fois d'apprendre et de nous amuser, de nous détendre et de mieux nous connaître les uns les autres »

Olivia, 11 ans, Mexique

Cette note d'orientation vise à fournir un cadre et une orientation pour les activités menées par Save the Children dans le domaine du jeu. Elle porte principalement sur notre travail programmatique auprès des enfants, des bébés aux adolescents¹, et fournit du contenu pour les activités de plaidoyer. La dernière partie vise à susciter une conversation sur le jeu et notre culture organisationnelle, notamment sur le rôle que le jeu pourrait jouer dans l'engagement et le développement du personnel, et sur la promotion de la participation des enfants et des jeunes au niveau de l'organisation et de la gouvernance.

La note d'orientation inclut :

- une définition du jeu et les caractéristiques d'un jeu de qualité ;
- un cadre conceptuel comprenant le droit de jouer, l'apprentissage par le jeu et la résilience par le jeu ;
- une justification et des données probantes étayant le pouvoir du jeu ;
- des liens vers davantage de ressources, d'exemples et de conseils sur la manière d'intégrer le jeu dans notre travail.

1 En ce qui concerne les tranches d'âge, nous sommes assez souples et reconnaissons pleinement l'importance du jeu pour tous, du plus jeune âge jusqu'à l'âge adulte, en passant par l'adolescence. Toutefois, nous nous concentrons ici principalement sur la tranche d'âge de 0 à 18 ans et nous utilisons souvent le terme « enfants » par souci de simplicité.

Vous trouverez dans ce document des exemples programmatiques et techniques de jeux dans le cadre du travail de Save the Children, y compris des possibilités pour intégrer le jeu et des approches ludiques.

Cette note d'orientation s'adresse à un large panel d'employés et de partenaires de Save the Children, à savoir ceux qui travaillent sur des programmes ou qui mènent des activités de plaidoyer et de coordination dans tous les pays et dans tous les contextes, dans le cadre des situations d'urgence soudaines, des crises prolongées et des contextes de développement comme de paix.

Avant tout, nous espérons que cette note sera une source d'inspiration pour le personnel de Save the Children quant au pouvoir du jeu. Elle entend fournir une base de données probantes sur l'importance du jeu, mettre en lumière les bonnes pratiques en vigueur et proposer au personnel de Save the Children des pistes pratiques pour intégrer le jeu dans les projets s'il peut apporter une valeur ajoutée et conduire à de meilleurs résultats en matière d'apprentissage, de développement et de bien-être des enfants, ainsi qu'à l'exercice de leurs droits.

QUELLES CONNOTATIONS SONT ASSOCIÉES À UN TERME ?

Selon l'âge des personnes concernées, le mot jeu lui-même peut sembler peu adéquat. Lorsque nous entendons le mot « jeu », nous pensons souvent aux jouets, aux briques de construction et aux petits enfants. Bien que nous utilisions le terme « jeu » tout au long de cette note d'orientation, il se peut que d'autres termes/paraphrases soient plus adéquats lorsque nous pensons aux enfants plus âgés, aux adolescents et aux adultes, par exemple « loisirs », « ce que vous aimez faire pendant votre temps libre, pour vous détendre », etc.

POINTS IMPORTANTS À RETENIR

- Si nos activités ont souvent recours au jeu, son importance est rarement reconnue ou célébrée.
- Il est maintenant temps de parler du jeu, alors ne soyons pas timides. Soyons fiers du jeu et célébrons-le !
- Le jeu est le fruit d'une motivation intrinsèque et d'une forte autonomie. C'est ce qui le distingue des autres activités. Si de nombreuses activités de Save the Children sont ludiques, la majorité d'entre elles sont très structurées et les enfants n'ont pas suffisamment de possibilités de choisir leur jeu ni la manière de jouer (ou d'apprendre, de se développer). Des liens vers des ressources utiles sont fournies dans la présente note d'orientation pour donner des idées, mais il est important de se demander comment les rendre encore plus ludiques (en pensant aux six caractéristiques du jeu et en les appliquant, en particulier l'autonomie de l'enfant). Voilà notre défi !
- Cela dit, la sécurité est de la plus haute importance. L'animation par les adultes est tout à fait possible, mais elle doit répondre aux besoins des enfants et nous devons vraiment savoir quand nous mettre en retrait et favoriser la liberté, le choix et l'expression des enfants.
- Souvent, les adultes, c'est-à-dire les enseignants, les parents/personnes qui s'occupent des enfants et le personnel de Save the Children, sont le principal obstacle au jeu. Nous, les adultes, avons oublié ou négligé le pouvoir du jeu, ou alors nous n'en avons pas conscience. Avant tout, nous devons croire au droit de jouer et au rôle du jeu dans l'apprentissage et la résilience. Nous devons indiquer la raison d'être du jeu et prévoir, pour nous et nos partenaires, des possibilités d'explorer et de jouer avec le jeu.
- Consultez la section « Et maintenant ? » pour découvrir comment intégrer le jeu à vos activités, qu'il s'agisse d'évaluer les besoins, de concevoir un projet ou une formation, de mener des activités de suivi, d'évaluation, de responsabilité et d'apprentissage (MEAL) ou même de réfléchir à des approches stratégiques.

VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS ?

Tous les documents de la section « Références » sont très intéressants, mais pour vous initier à la thématique du jeu, nous vous suggérons de commencer par les documents suivants :

- **Playing through crisis: lessons from COVID-19 on play as a fundamental right of the child.** The International Journal of Human Rights, DOI:10.1080/13642987.2022.2057962. Casey T et McKendrick JH, 2022.
- **Pretend Play as Culturally Constructed Activity**, in Marjorie Taylor (ed.), The Oxford Handbook of the Development of Imagination, Oxford Library of Psychology (2013; online edn, Oxford Academic, 1 Aug. 2013), Gaskins S, 2013. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780195395761.013.0016>.
- **Learning to cope through play: Playful learning as an approach to support children's coping during times of heightened stress and adversity.** The LEGO Foundation, DK. Lynne Solis, Liu CW & Popp JM, 2020.
- **Learning through play: A review of the evidence (white paper).** The LEGO Foundation, DK. Zosh JM, Hopkins EJ, Jensen H, Liu C, Neale, D, Hirsh-Pasek K, Solis SL, & Whitebread D, 2017.
- **Let's Play: Behavioral Edition** – Save the Children International, 2023.

« La seule langue que parlent les enfants est le jeu et nous devons tous l'apprendre. »

Rehnuma Akhter, Save the Children
Bangladesh

2. QU'EST-CE QUE LE JEU ?

EXERCICE MENTAL



Fermez les yeux. Vous souvenez-vous de votre jeu préféré quand vous étiez enfant ? Où et quand y jouiez-vous ? Et avec qui ? Aviez-vous une ou plusieurs personnes préférées ? Aimiez-vous également jouer seul(e) ? Comment vous sentiez-vous en jouant ? En quoi le jeu se distinguait-il des autres aspects de votre vie, par exemple l'école ou les tâches ménagères ? Avez-vous encore la possibilité de jouer maintenant que vous êtes adulte ? Si oui, à quoi ressemble ce jeu et quelles sensations vous procure-t-il ?

Ouvrez les yeux. Le jeu est personnel et peut prendre de nombreuses formes. Cela dit, il est également universel et fédérateur : il transcende les cultures, les tâches, les domaines thématiques. C'est par le jeu que les enfants explorent le monde. Si les enfants ne jouent pas eux-mêmes pour se développer, le développement de l'enfant et le jeu sont indissociables.

Le jeu est universel. C'est une activité privilégiée et prisée par les enfants du monde entier, qui est observée dans toutes les sociétés et tous les contextes (Gaskins, 2013 ; Gosso, 2013). Le jeu est un moyen spontané pour les enfants d'explorer et de se familiariser avec le monde. Il repose sur la motivation intrinsèque, et il est souvent source de joie et d'évasion. Par le jeu, les enfants utilisent leur curiosité et leur imagination de manière naturelle et motivée. Le jeu n'est pas l'apanage de l'homme. On l'observe également chez de nombreux animaux. Il leur permet notamment d'exercer des compétences précieuses et de nouer des relations avec leurs pairs et leurs familles. De la même manière, les enfants du monde entier jouent pour répéter les différents rôles, modes de communication et activités qu'ils voient autour d'eux et qu'ils exerceront plus tard (Gaskins, 2013). Le jeu a également des effets bénéfiques sur le développement des enfants. Les enfants acquièrent des compétences cognitives telles que la concentration, l'apprentissage, la mémoire, le langage et l'attention, la motricité fine et globale, ainsi que des compétences sociales et émotionnelles. Pour les enfants qui vivent une situation difficile, le jeu peut être un bon moyen de sonder leurs émotions et leurs expériences, d'exprimer leurs sentiments et leurs pensées. Il est avéré que la privation de jeu, à savoir le fait de restreindre l'accès des enfants au jeu, a de graves répercussions sur leur développement social, émotionnel, cognitif et comportemental jusqu'à l'âge adulte. Par exemple, les observations à Cox's Bazar ont montré que des enfants en âge d'aller à l'école primaire jouaient à des jeux normalement privilégiés par les tout-petits. Le jeu se présente différemment selon les groupes d'âge. Certains types de jeu, tels que le jeu avec des objets ou le jeu d'imitation, sont associés à des étapes du développement. L'engagement des adultes dans le jeu prend également différentes formes, notamment le jeu libre (les enfants ont le champ libre et les adultes veillent à leur sécurité) et le jeu plus structuré avec un objectif (les adultes peuvent fixer des règles et jouer un rôle plus important).

Save the Children entend par jeu un large éventail d'activités et de comportements qui exploitent la motivation intrinsèque des enfants, favorisent leur autonomie et leur participation active, sont pertinents d'un point de vue culturel et social, permettent l'itération, sont souvent sociaux et amusants. Le jeu est un droit qui nous aide à obtenir des résultats en ce qui concerne nos trois avancées : apprendre, survivre, protéger.

Tous les enfants ont le droit de jouer. Si cela semble souvent plus évident pour les jeunes enfants, il convient de reconnaître que tous les enfants, ainsi que les jeunes et les adultes, ont besoin de temps et d'espace pour jouer.

Pour Save the Children, le jeu fait partie intégrante d'une programmation de qualité dans les foyers, les communautés, les espaces d'apprentissage formels et informels et espaces sécurisés des enfants, ainsi que dans les autres lieux où ils peuvent se trouver, tels que les centres de santé, les centres de distribution alimentaire et les cliniques.

L'accès des enfants au jeu et leur expérience en la matière sont très variables. En outre, les obstacles au jeu sont souvent similaires à ceux qui entravent l'exercice des droits que Save the Children s'efforce de protéger, qu'il s'agisse d'obstacles liés au genre, à l'âge, au statut socio-économique, au handicap, à la valeur perçue. Une [enquête menée auprès du personnel de Save the Children en 2022](#) a mis en évidence un certain nombre d'obstacles à l'engagement dans le jeu, notamment le peu d'importance accordée au jeu et la faible compréhension de sa valeur par les parents/personnes qui s'occupent des enfants, les décideurs, le manque de matériel, le manque de formation ou d'expérience du personnel en matière de jeu et le manque d'espaces sûrs et appropriés pour jouer.

2.1 L'IMAGE DE L'ENFANT

Comment voyons-nous les enfants ? Notre conception du jeu reflète notre perception des enfants. Chacun d'entre nous se fait sa propre idée de ce qu'est un enfant en fonction de ses expériences, mais aussi des influences et des attentes culturelles et sociétales. L'enfant est-il un réceptacle que notre travail d'adultes consiste à remplir de connaissances et d'idées ? L'enfant est-il déjà intelligent, a-t-il déjà des ambitions, des idées, des expériences, des relations, des émotions ? Notre travail d'adultes serait alors de contribuer à créer un environnement dans lequel les enfants peuvent les examiner, les renforcer et s'en servir pour s'épanouir ? Serions-nous donc en somme chargés d'assurer leur développement ? Cela dépend-il de l'âge de l'enfant ? De son genre ? Du fait qu'il vienne d'un milieu instruit ou bien d'un foyer où les parents/personnes qui s'occupent des enfants ne savent ni lire ni écrire ? Du fait qu'il soit en situation de handicap physique ou neurodivergent ? Qu'il vive dans un environnement stable et en paix ou bien en pleine crise ?

Save the Children défend la vision d'un monde dans lequel chaque enfant accède au droit à la survie, à la protection, au développement et à la participation. Notre [Ambition pour les enfants à l'an 2030](#) promet de bâtir un monde meilleur pour et avec les enfants, dans lequel ils puissent s'épanouir ; nous promettons d'amplifier la voix des enfants et de collaborer avec eux pour partager les connaissances, influencer les autres et renforcer les capacités afin de garantir le respect des droits de l'enfant. L'image que nous nous faisons de l'enfant est celle d'un enfant autonome et qui a atteint son plein potentiel par l'exercice de ses droits.

Quel rapport tout cela a-t-il avec le jeu ? L'enfant est indissociable du jeu. Il ne peut tout simplement pas s'empêcher de jouer. Rudolf Steiner a dit : « Son travail est jeu, son jeu est travail. En jouant, ils font l'expérience du monde de tout leur être. » On pourrait considérer les enfants qui jouent comme des chercheurs. Ils font des recherches sur le monde qui les entoure et apprennent ainsi constamment de nouvelles choses. En tant qu'adultes, nous avons parfois tendance à croire que nous connaissons les enfants, alors qu'en réalité, nous devons les observer et les écouter pour savoir s'ils sont heureux, tristes, distraits, occupés, frustrés, et que nous apprenons autant des enfants qu'ils apprennent de nous. Il est essentiel de défendre le jeu si nous voulons être à la hauteur de notre vision et de nos ambitions pour les enfants.

Source et lecture complémentaire : [L'approche de Reggio Emilia](#)

« Ce que j'aime le plus, c'est jouer. Les adultes devraient toujours nous laisser jouer. »

Garçon, 3 ans et demi, camp de réfugiés de Za'atari en Jordanie



Crédit: Save the Children Uganda

2.2 ÂGE ET JEU

LE JEU POUR LES BÉBÉS

- Le jeu stimule et mobilise tous les sens
- Les bébés aiment particulièrement les jeux tels que « faire coucou », chanter, attraper des objets ou manipuler des objets qui font des sons
- Même les nouveau-nés aiment jouer. Il suffit de tirer la langue à un nouveau-né pour s'en rendre compte !
- Faire coucou, chanter, objets à attraper, objets qui font des sons
- Les bébés se servent progressivement de tout leur corps (en commençant par ramper et rouler sur les côtés) pour se familiariser avec eux-mêmes, les autres et le monde qui les entoure
- Jouer = nouer des liens entre le parent/l'aidant et le bébé - la « chose » avec laquelle un bébé aime le plus jouer est la personne qui s'occupe de lui !

LE JEU POUR LES ENFANTS DE TROIS À CINQ ANS

- Ils jouent davantage avec leurs pairs et sont moins dépendants des personnes qui s'occupent des enfants.
- Ils prennent plaisir à fabriquer des objets plus complexes, mais aussi à les démonter, cela fait partie du plaisir du jeu.
- Compétences linguistiques plus complexes = jeux symboliques, jeux d'imagination et jeux dramatiques plus complexes
- Tout cela contribue à la coordination et au développement cognitif, ainsi qu'à l'empathie et à la conscience émotionnelle

LE JEU POUR LES ENFANTS DE HUIT À DOUZE ANS

- La créativité continue de se développer, par exemple en inventant des chansons et des danses, en construisant et en fabriquant des objets.
- Leur sens de la logique s'aiguisé : le jeu peut être plus organisé et ordonné, les enfants peuvent préférer les sports et les jeux qui comportent des règles.
- L'acceptation sociale est très importante : fréquenter des amis = jouer

LE JEU POUR LES ADULTES

- Le jeu ne s'arrête pas à l'âge adulte.
- Maintien des mêmes avantages globaux : connexion avec les autres, plaisir du processus et du résultat, choix de la manière de passer son temps libre
- Sans jeu, le bien-être émotionnel et physique diminue, tandis que les niveaux de stress et d'ennui augmentent.



LE JEU POUR LES TOUT-PETITS

- À partir d'un an : développement du langage
- Ils continuent à utiliser tous leurs sens pour explorer leur environnement.
- Ils sont très curieux.
- Ils commencent à construire des choses simples et à jouer à faire semblant avec des objets.
- Ils sont mobiles (se tiennent en équilibre, grimpent, se cachent) et il est important de ne pas intervenir sauf en cas de danger.
- Jeu = individuel, avec des adultes, mais aussi début de socialisation avec les pairs

LE JEU POUR LES ENFANTS DE CINQ À HUIT ANS

- Aptitude au sport, à la musique, à l'art, au théâtre et à la danse
- Plus indépendants et capables de résoudre des problèmes
- Peuvent participer à des projets de construction plus complexes et interactifs avec leurs pairs
- Jeu = plus imaginaire et potentiellement plus physique (par ex., jouer à la bagarre)

LE JEU POUR LES ADOLESCENTS

- Eux aussi ont besoin de jouer et de s'amuser
- Les groupes d'amis sont souvent l'aspect le plus important de leur vie
- Jouer = passer du temps avec ses amis, sans avoir à obéir à des ordres
- Le jeu c'est également le sport, les arts expressifs, les jeux informatiques, les jeux de société et les jeux de cartes
- Jouer = en ligne. Favorise le sentiment de connexion. Les discussions ouvertes sont très importantes (dépendance aux jeux et aux médias sociaux, sécurité numérique).

Sources et lectures complémentaires :

Children's Development and wellbeing: <https://resourcecentre.savethechildren.net/document/childrens-development-and-wellbeing-e-learning/>
Playful Childhoods : <https://www.playfulchildhoods.wales/how-children-play-at-different-ages>
Heather R Hayes: : <https://www.heatherhayes.com/the-importance-of-play-for-adolescents/>
The Adolescent Brain: <https://www.unicef-irc.org/adolescent-brain>

2.3 JEU ET CULTURE

Le jeu est universel, mais comme toute activité humaine, il est façonné et influencé par les contextes culturels (Gosso et Carvalho, 2013). Il peut être considéré comme une activité importante pour le développement global de l'enfant par les adultes, lorsque ces derniers peuvent jouer avec les enfants ; il peut être perçu comme une activité spontanée qui concerne uniquement les enfants, dans laquelle les adultes n'ont aucun rôle ; il peut être considéré comme une activité réservée aux enfants, mais vue comme peu importante et donc limitée en raison d'autres priorités – ou une combinaison de tout ce qui précède (Gaskins et al., 2007). La culture a une influence sur la nature, la fréquence et la durée du jeu en raison du temps et de l'espace disponibles, sur la perception des enfants au sein de leur société, sur les objets et les camarades de jeu, sur les jeux et les histoires traditionnels ou autochtones ainsi que sur les modèles adultes et leur point de vue sur l'importance du jeu (Gaskins, 2013 ; Gosso et Carvalho, 2013).

À titre d'exemple, les résultats d'une récente [analyse](#) qualitative menée au Vietnam par Save the Children indiquent que les enfants des zones rurales sont beaucoup plus libres dans leurs jeux, qui ont majoritairement lieu en extérieur. Les enfants vivant en milieu urbain sont plus enclins à participer à des activités organisées ou à jouer à l'intérieur en raison du manque d'espace de jeu à l'extérieur et des problèmes de sécurité. Cependant, les travaux scolaires étaient prioritaires pour les deux groupes d'enfants et le temps de jeu était par conséquent limité, ou servait à récompenser des bonnes notes. La culture influe également sur l'expérience sexospécifique du jeu. À l'échelle mondiale, on peut notamment citer les mères d'une communauté maya du Guatemala, qui voient le jeu comme détaché du développement de l'enfant. En Papouasie-Nouvelle-Guinée, l'idée générale est que les enfants apprennent par le travail plutôt que par le jeu, et dans de nombreuses sociétés agricoles ou de chasseurs-cueilleurs, les enfants acquièrent des compétences de développement et de survie par un mélange de travail et de jeu. Par exemple, une étude sur les chasseurs-cueilleurs bakas de la République du Cameroun a recensé 85 types de jeux différents chez les jeunes enfants, notamment la chasse (fabrication d'un piège), la cueillette (collecte d'insectes), la pêche (avec des paniers), le jeu du papa et de la maman (jeu de la dînette avec des matériaux non comestibles) et la création de vêtements (fabrication de lunettes à partir de lianes) ([Roopnarine, 2018](#)).

De la même manière, des données empiriques provenant du nord de l'Ouganda indiquent une nette diminution de l'importance des jeux, des chants et des danses traditionnels ces dernières années en raison de la « modernisation ». Suite à sa participation au projet Championing Play, un conseiller pédagogique senior de district a décrit comment il avait commencé à jouer à des jeux de saut traditionnels avec ses enfants et leurs amis, sachant que cette activité favorisait leur développement physique, social et cognitif. Il a expliqué que cette compréhension réaffirmait la fierté à l'égard de l'identité et de la culture, et qu'elle permettait aux adultes de participer au développement de leurs enfants.

Enfin, dans son chapitre consacré au jeu d'imitation comme activité culturellement construite, Gaskins souligne que la recherche ethnographique indique que le jeu d'imitation est un aspect répandu, voire universel, du jeu chez les enfants. Cependant, la quantité, la qualité et le type des jeux d'imitation peuvent varier considérablement. Le jeu d'interprétation (dans lequel les enfants articulent le jeu autour de leur expérience et de situations réelles) semble universel. Dans ce type de jeu, les enfants mettent en pratique, souvent au sein de groupes d'amis, des choses qu'ils vivent ou voient les autres faire – jouer à faire l'école, aller au marché, jouer au papa et à la maman. Cela leur permet de donner un sens au monde sans conséquences graves et les prépare à l'avenir. Le jeu inventif (basé sur l'imagination) est beaucoup plus limité aux cultures européennes et américaines, donc à une minorité d'enfants (Gaskins, 2013). Il ne s'agit pas de dire qu'il faut « régler » ce problème, mais il est important d'être conscient de la nature extrêmement complexe et socialement construite du jeu.

« Cette approche [l'apprentissage par le jeu] s'appuyait volontiers sur la culture traditionnelle du chant, du conte, de la danse, du saut. À une époque, tout cela était très important mais, d'une certaine manière, ces enseignements ont perdu de la valeur en raison de la « modernisation ». On assiste à une sorte de renaissance et les parents, les enfants et les enseignants sont fiers, enthousiastes et engagés »

Responsable de l'éducation, Bureau de l'éducation du district de Moroto, Ouganda



2.4 GENRE ET JEU

Les différences entre les genres mises en évidence dans [l'enquête](#) menée auprès du personnel de Save the Children en 2022 étaient flagrantes, le personnel faisant état de différences majeures dans la durée et la façon dont les garçons et les filles jouent. Les filles ont généralement moins de temps à consacrer au jeu. En vieillissant, elles assument souvent un nombre croissant de tâches ménagères et de responsabilités familiales, ce qui les restreint à la sphère domestique et les isole souvent de leurs pairs. La peur de l'insécurité et de la violence pousse les parents et les personnes qui s'occupent des enfants à limiter les mouvements des filles et à les empêcher de sortir, ou d'explorer et de jouer librement. Les parents/personnes qui s'occupent des enfants ont tendance à accorder davantage de liberté aux garçons et à les laisser prendre plus de risques, tandis qu'ils protègent les filles de la violence.

En dehors du foyer, les filles ont généralement moins accès aux soins et au développement de la petite enfance, et de manière plus large à l'école, ce qui réduit leurs possibilités de jouer dans d'autres lieux. La croyance la plus répandue est que les garçons ont « besoin » de plus de jeux, en particulier de jeux physiques à l'extérieur, tandis que les filles préfèrent le calme et la solitude et que les interactions sociales sont moins importantes pour elles que pour les garçons. Les filles sont vues comme réservées et les garçons comme plus détendus et insoucians. Que ces différences entre les genres relèvent de l'inné ou de l'acquis, il est essentiel pour Save the Children de promouvoir un accès sûr et une expérience agréable du jeu pour tous les enfants, et d'inciter à prendre en compte les goûts et les aversions des enfants, plutôt que de laisser les stéréotypes de genre l'emporter. Qu'il s'agisse du thème, du matériel et de l'environnement, le jeu ne doit pas faire l'objet de stéréotypes. L'accès à des jeux sûrs et de qualité à la maison et à l'extérieur est tout aussi essentiel pour le développement des filles que pour celui des garçons. Cet accès doit être une priorité à l'avenir.

Le lien entre le jeu et le développement est évident dès le plus jeune âge : les filles qui jouent à la poupée favorisent la communication et les compétences sociales personnelles, tandis que les garçons qui jouent avec des blocs de construction développent des compétences cognitives et de résolution de problèmes, les bases mêmes d'un «

travail » plus stéréotypé plus tard dans la vie. Les filles peuvent se passionner pour le football ou les jeux technologiques tels que les robots ou les applications et jeux informatiques. Les garçons peuvent aimer jouer à la poupée ou à la dinette. Cependant, ils ne sont pas toujours exposés ou intégrés à ces activités en raison des biais et des perceptions de notre personnel et/ou de la communauté.

Exemples de questions à poser pour approfondir le sujet dans votre propre contexte :

- Existe-t-il des jeux et des jouets types pour les garçons et les filles ?
- Existe-t-il des clichés concernant les besoins/comportements/traits de caractère des garçons et des filles en matière de jeu (par exemple, les garçons sont plus physiques) ?
- Comment les filles/garçons aiment-ils passer leur temps libre si on leur laisse le choix ? Ont-ils assez de temps pour ce genre d'activités ? Si non, pourquoi pas ?
- Les déplacements des filles ou des garçons sont-ils restreints (pour des raisons de sécurité ou d'honneur) ?
- Les garçons et les filles ont-ils le même temps libre ?
- Les mères et les pères jouent-ils tous deux avec leurs enfants ? Existe-t-il des différences ? Pourquoi ?
- Le jeu est une forme d'expression personnelle et les approches sexospécifiques du jeu peuvent être particulièrement compliquées pour les enfants et les jeunes ayant des identités de genre différentes. Ce sujet est-il abordé dans votre contexte ?

Source et lecture complémentaire : [Save the Children Staff Survey \(2022\)](#)

2.5 HANDICAP ET JEU

Toda la niñez tiene derecho a ser escuchada. La Tous les enfants ont le droit de jouer. Comme tous les autres enfants, les enfants handicapés apprennent et se développent par le jeu. Le jeu prend un aspect différent selon les enfants, et nous devons veiller à ce que tous les enfants puissent jouer comme il leur plaît.

Un enfant handicapé peut avoir des difficultés à jouer pour diverses raisons :

- les soignants et autres animateurs de jeux peuvent **douter** de sa capacité à jouer ;
- un **manque de compétences spécifiques et de capacités d'adaptation** des animateurs de jeux (*à savoir les personnes qui s'occupent des enfants, les professionnels, les bénévoles*) ;
- des **environnements** (*espaces de jeu, centres de soins de développement de la petite enfance*) et des **contextes** (*ménages, communautés*) qui ne sont **ni accessibles ni inclusifs** ;
- des **jouets** et autres **objets pédagogiques** qui ne sont **pas accessibles et utilisables** ;
- un **manque d'intérêt** pour les **jouets ou les activités disponibles** ;
- la **stigmatisation** associée au handicap et le fait que les enfants handicapés peuvent être isolés de leurs pairs. Cela a donc des répercussions sur l'expérience du jeu par l'enfant, en particulier sur la dimension sociale

Cinq principes directeurs pour l'intégration des personnes handicapées dans les jeux

1. **Tous les enfants peuvent apprendre et ont droit aux soins et au développement** (alinéa d) de l'article 30 de la Convention relative aux droits des personnes handicapées) – Les enfants handicapés jouissent du même droit de jouer que leurs pairs. Cela signifie que nous devons constamment nous demander si nous favorisons le développement de chaque enfant. Nous devons souvent modifier les activités et les jeux afin de les adapter aux besoins de l'enfant, et ainsi réduire les obstacles à sa participation. L'inclusion passe par l'adaptation de l'environnement aux besoins de l'enfant. Nous devons également rechercher et promouvoir les possibilités d'interaction sociale, notamment parce que les enfants handicapés peuvent être isolés de leurs pairs.

2. **Accentuer une composante sensorielle et/ou ajouter une dimension sensorielle** – Le jouet/l'objet réagit-il par des **lumières**, des **sons** ou des **mouvements** ? A-t-il une **odeur** (comme la peinture ou la pâte à modeler) ? A-t-il une **texture** ? Les **couleurs** sont-elles **contrastées** ? Les enfants malvoyants peuvent-ils **sentir** le jouet, l'objet, le tissu, etc. ? Tenez compte des intérêts de l'enfant et ajoutez des éléments sensoriels qu'il apprécie. Arrêtez l'activité si l'enfant ne l'apprécie pas, afin d'éviter une surcharge sensorielle.
3. **Modifier l'activité en fonction du niveau de l'enfant** – À l'instar des autres activités, les activités ludiques doivent être sélectionnées pour correspondre au niveau de développement de l'enfant. Elles doivent être suffisamment difficiles pour être intéressantes, tout en étant assez simples pour pouvoir être réalisées. Les modifications peuvent consister à réduire le nombre d'étapes d'un jeu, à diviser l'activité principale en plusieurs parties, à faciliter la manipulation des objets, à faire en sorte que le jouet ou le jeu puisse être joué dans différentes positions (par exemple, dans un fauteuil roulant, couché sur le flanc si un bébé ne peut pas s'asseoir, etc.)
4. **S'appuyer sur les centres d'intérêt de l'enfant** – Reconnaître les centres d'intérêt de l'enfant, le suivre dans ses activités quotidiennes afin de l'inciter à jouer et interagir davantage avec son environnement et les autres. Il s'agit notamment de demander à l'enfant quelles sont ses préférences, ce qu'il veut faire, quel matériel il aimerait utiliser, où il aime jouer, etc.
5. **Travailler en partenariat avec les personnes qui s'occupent d'enfants handicapés et les soutenir** – Ce dernier principe reconnaît que les personnes qui s'occupent des enfants peuvent eux-mêmes avoir des besoins supplémentaires en matière de santé mentale et de soutien psychosocial (SMSPS). L'idée est notamment de créer des groupes de soutien aux personnes qui s'occupent des enfants ou de renforcer ceux qui existent, en particulier pour les personnes qui s'occupent des enfants d'enfants handicapés. Ces groupes empathiques et accueillants permettent aux personnes qui s'occupent des enfants de partager et de conforter leurs sentiments

Source et lecture complémentaire: [Forum sur le jeu inclusif](#)

3. SAVE THE CHILDREN ET LE JEU : UN CADRE CONCEPTUEL



Figure 1 : cadre conceptuel de Save the Children en matière de jeu

Le jeu est un droit et nous aide à obtenir des résultats en ce qui concerne les trois percées mondiales pour 2030 de Save the Children : apprendre, survivre, protéger. Nous pouvons explorer le jeu sous trois angles différents ²:

- **Le droit de jouer** – les loisirs et le jeu étant un droit pour tous les enfants, Save the Children a le devoir de veiller à ce que tous les enfants puissent jouer librement et pour leur simple plaisir, en période de crise comme en période plus stable. Il s'agit souvent de jeux libres et autodirigés qui n'ont généralement pas d'objectif explicite, mais qui ont des effets bénéfiques intrinsèques sur le développement des enfants/adultes qui y jouent.
- **L'apprentissage par le jeu** – Des données probantes indiquent que les enfants obtiennent des résultats d'apprentissage global par le jeu. Les activités et pédagogies ludiques jouent un rôle

important pour apporter des soins attentifs et réactifs, ainsi que dans un enseignement efficace et captivant axé sur l'apprenant.

- **La résilience par le jeu** – Le jeu permet aux enfants d'examiner et de comprendre leurs émotions et leurs expériences, de les replacer dans leur contexte et d'exprimer leurs sentiments et leurs pensées. Il est particulièrement efficace en période d'adversité et constitue un outil important pour les activités de SMSPS, par exemple. Le jeu soutient des aspects cruciaux de la résilience tels que les compétences cognitives et sociales, toutes deux susceptibles d'être entravées chez les enfants qui vivent dans l'adversité.

2 Nous examinons ces trois aspects plus en détail, preuves à l'appui, dans la partie intitulée Pourquoi le jeu est-il important pour les enfants ?

Nous espérons que ces trois dimensions aideront le personnel à réfléchir au jeu, à l'intégrer et à le mettre en œuvre dans différents projets et programmes. Dans la pratique, l'intégration du jeu dans les programmes devrait toutefois conduire à des résultats multiples et croisés qui contribueront à l'apprentissage, à la résilience et aux droits.

- Dans le cadre du programme HEART³, par exemple, le jeu et les approches ludiques des arts expressifs sont utilisés comme modalité pour fournir un soutien en matière de SMSPS. On se concentre sur le processus, qui aide les enfants à examiner et à traiter leurs émotions dans un environnement sûr et propice. Parallèlement, cette approche ludique favorise le renforcement des compétences (sociales, créatives, physiques, émotionnelles et cognitives), mais il s'agit là d'un avantage tout à fait secondaire et les enfants ne sont pas jugés sur leurs capacités créatives.
- Le volet Action communautaire du programme « Booster l'alphabétisation » vise à améliorer les résultats des enfants en matière d'alphabétisation en début de scolarité. Il adopte des approches et des activités ludiques que les membres de la communauté locale peuvent utiliser pour promouvoir l'apprentissage en dehors de l'espace d'éducation formelle. L'accent est placé sur le plaisir, la créativité et l'exploration, mais aussi sur le volontariat et les réseaux sociaux, qui contribuent à créer un environnement propice à la résilience.
- Le droit de jouer se manifeste souvent dans les espaces sûrs et dans les programmes d'éducation par des activités récréatives visant à offrir aux enfants l'accès à des loisirs et leur permettre de jouer pour le plaisir de jouer, et non pour obtenir des résultats spécifiques en matière de développement. Cependant, les enfants apprennent et se développent, que ce soit sur le plan physique en empilant des blocs, sur le plan créatif en jouant des rôles, ou sur le plan de l'alphabétisation et des compétences linguistiques en chantant ou en jouant. En bref, le jeu est essentiel pour permettre à Save the Children de réaliser ses avancées, à savoir **Apprendre, Protéger et Survivre.**

3 Le programme [HEART \(Guérison et éducation à travers les arts\)](#) de Save the Children est une approche centrée sur l'art visant à apporter un soutien psychosocial aux enfants, aux jeunes et aux adultes du monde entier.

“Le jeu est le « travail principal » des enfants. Ils jouent parce que c'est amusant. Ils peuvent utiliser leurs sens. Ils sont curieux. Ils peuvent exercer leur créativité et leur imagination. Ils se lient d'amitié avec d'autres enfants.”

Membre du personnel de Save the Children, 2022



Credit: Save the Children Lebanon

4 LE POUVOIR DU JEU : POURQUOI LE JEU EST-IL IMPORTANT POUR LES ENFANTS

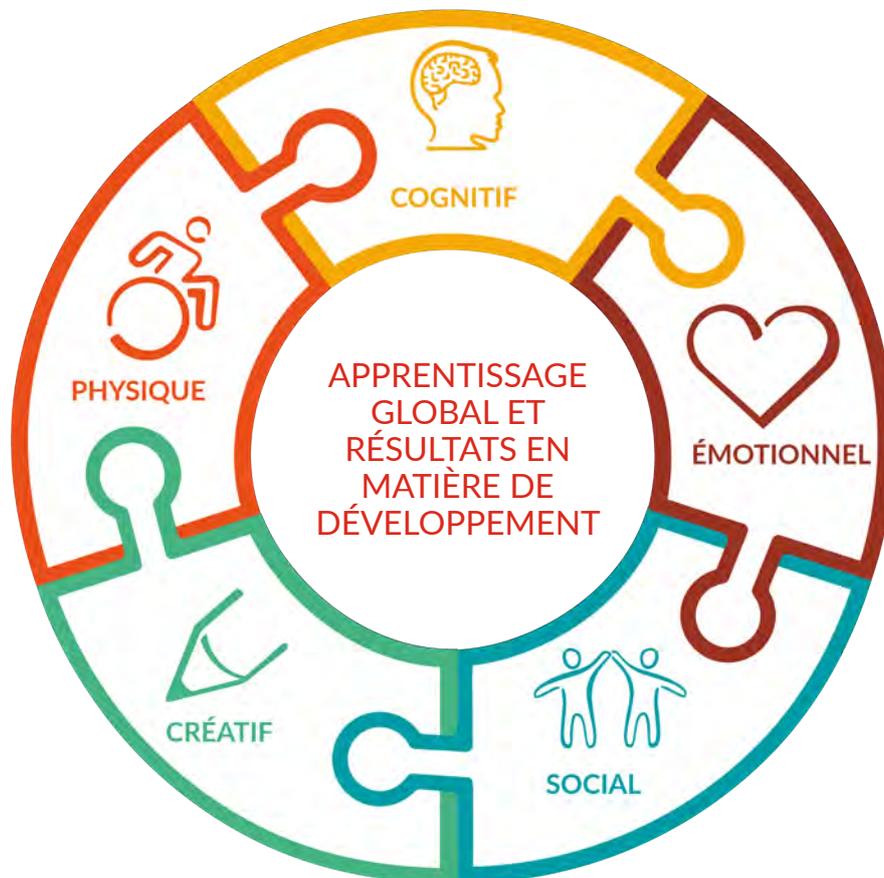


Figure 2 : apprentissage global et résultats en matière de développement

Save the Children est déterminé à soutenir l'apprentissage global et les résultats en matière de bien-être pour tous les enfants. Cela va au-delà des acquis scolaires et des connaissances et inclut les résultats sociaux, émotionnels, physiques et créatifs, soit un large éventail de compétences. Des données probantes récentes indiquent qu'une approche globale et ludique de l'apprentissage et de la résilience des enfants présente de nombreux avantages, notamment pour améliorer les résultats scolaires, aider à surmonter les obstacles, lutter contre les problèmes sociétaux liés à la santé, les problèmes de comportement et les relations malsaines. Elle a également des atouts économiques car elle renforce les compétences globales et leurs effets sur la citoyenneté active, la productivité et l'employabilité tout en réduisant les coûts de la santé et de la justice pénale (LEGO et al., 2023). Le [Cadre d'apprentissage de qualité](#) de Save the Children reconnaît l'importance du jeu pour atteindre ces résultats.

“L'imagination est plus importante que la connaissance. Car la connaissance est limitée, tandis que l'imagination englobe le monde entier, stimule le progrès, suscite l'évolution”

Albert Einstein

4.1 LE DROIT DE JOUER

Tous les enfants ont le **droit de jouer**. Le jeu est un droit consacré par les conventions des Nations Unies relatives aux [droits de l'enfant](#) (article 31, développé par le Comité des droits de l'enfant dans son [Observation générale no 17](#)) et sur les [droits des personnes handicapées](#) (article 30). Le jeu est le moyen pour les enfants d'interagir avec le monde, d'explorer leur environnement, d'apprendre et de se socialiser (Zosh et al, 2017 ; LEGO Foundation et al, 2018 ; King-Sheard et Manello, 2017). Il est d'une importance fondamentale pour l'enfant, les enfants et l'enfance. C'est un aspect vital de l'enfance (Casey et McKendrick, 2022).

L'adoption d'une approche du jeu fondée sur les droits peut entraîner un certain nombre de tensions. **Premièrement, il existe une tendance croissante à instrumentaliser les droits** — par exemple, l'éducation des filles est importante parce qu'elle conduira à une plus grande participation et une meilleure contribution économique à l'avenir ; le jeu est primordial parce qu'il conduira à de meilleurs résultats d'apprentissage — alors que l'observation générale no 17 stipule spécifiquement que le jeu doit être sans but et non productif : jouer pour le plaisir de jouer.

Deuxièmement, bien que les adultes puissent et doivent contribuer à la création d'un environnement propice au jeu, et qu'il soit souvent nécessaire que les adultes animent un jeu sûr et inclusif, **l'autonomie de l'enfant est au cœur du jeu, et la motivation doit être intrinsèque**. Si nous parlons souvent du choix, de la voix et du pouvoir des enfants, il est en réalité compliqué de consacrer le temps et l'espace nécessaires aux activités libres et dirigées par les enfants. Cela est d'autant plus vrai dans un environnement d'apprentissage. En tant qu'organisation, bien que nous n'encourageons pas l'apprentissage par cœur/passif, nous sommes néanmoins beaucoup plus à l'aise avec l'apprentissage dirigé par les adultes. Le jeu permet aux enfants de faire leurs propres choix et de prendre l'initiative, et les adultes peuvent les soutenir dans cette démarche. Nous devons être réfléchis et toujours envisager des possibilités de jeu et d'approches ludiques.

Troisièmement, et peut-être de manière plus implicite, **le jeu n'est souvent pas considéré comme important par les personnes qui s'occupent des enfants, les éducateurs, le personnel de Save the Children ou les fonctionnaires**. Dans la hiérarchie des besoins, on peut sans doute dire à juste titre qu'il vient bien après la nourriture, le logement, la santé et l'éducation.

Ces dernières années, le rôle précis du jeu dans le développement de l'enfant a fait l'objet de nombreuses discussions. Il a souvent été suggéré que l'enfant acquiert par le jeu des compétences pour sa vie d'adulte. L'idée que le jeu est un comportement ayant une fin en soi et qu'il joue un rôle fondamental dans le développement, est de plus en plus reconnue. Depuis les premiers stades du développement du cerveau et de la création de liens avec les parents, jusqu'à l'indépendance et l'autonomie de l'adolescence, le jeu joue un rôle. Au fur et à mesure qu'ils grandissent, les enfants ont la possibilité de développer et d'affiner toute une série de compétences physiques, émotionnelles et sociales, ce qui les aide à rationaliser et à comprendre un monde physique et social de plus en plus complexe. [The Power of Play](#), Play Scotland

Lorsque l'on réfléchit à la signification et à l'importance de l'enfance, les choses se compliquent. Pour Save the Children, l'enfance a une valeur intrinsèque et doit être protégée. Cependant, l'enfance se présente et se vit différemment dans le monde entier, avec des perceptions différentes de ce qu'est une enfance « heureuse et précieuse », qu'il s'agisse de donner la priorité à l'éducation formelle et scolaire aux dépens de soins et développement de la petite enfance plus longs et plus structurés, ou que les enfants travaillent et assument des tâches de soins dès leur plus jeune âge. Malgré ces perceptions divergentes, les enfants, eux, donnent la priorité au jeu. Le rapport de Save the Children intitulé [Protéger une génération](#), dans le cadre duquel plus de 8 000 enfants de 37 pays ont été interrogés au plus fort de la pandémie de Covid-19, indique que l'une des principales causes de tristesse et de désespoir était l'isolement par rapport aux amis et l'impossibilité de jouer. Étant la plus grande organisation de défense des droits de l'enfant au monde, Save the Children doit promouvoir et défendre le droit de jouer, en tant que pierre angulaire d'une enfance épanouie, au même titre que tous les autres droits de l'enfant

EXERCICE MENTAL



Le jeu pour les enfants à l'hôpital – une approche des soins de santé cliniques fondée sur les droits de l'homme : lorsqu'ils sont hospitalisés, les enfants quittent dans la foulée tout ce qu'ils connaissent et chérissent (leur famille, leurs amis, leurs jouets) pour entrer dans un monde médical effrayant, un monde d'adultes. Ils sont parfois désignés par leur numéro de lit ou leur maladie. Les hôpitaux sont rarement des espaces accueillants pour les enfants, qui sont soumis à des règles strictes et n'ont pas le droit de se promener ou de jouer. Le langage du personnel médical est technique et les enfants sont rarement impliqués dans le processus de décision. Tout cela a un impact sur la capacité des enfants à gérer ce qu'ils vivent et peut avoir des conséquences néfastes durables sur le développement psychologique et physiologique (Pérez-Duarte Mendiola, 2022). Au Royaume-Uni, il existe un corps de professionnels appelés « Health Play Specialists », dont la tâche consiste à fournir des soins psychosociaux aux enfants. Selon Pérez-Duarte Mendiola : « Ces agents de santé introduisent le jeu pour aider à abolir les hiérarchies, à surmonter les peurs et à dissiper les malentendus. Leurs objectifs sont les suivants : 1) renforcer les mécanismes d'adaptation pendant l'hospitalisation et les procédures douloureuses/invasives ; 2) fournir des canaux permettant de communiquer efficacement avec les personnes qui s'occupent des enfants ; 3) réduire l'anxiété ; 4) doter les enfants d'outils pour gérer le diagnostic et le traitement ; 5) réduire au minimum les régressions développementales, favoriser l'estime de soi et l'indépendance ; 6) assurer la préparation aux interventions ludiques pendant ou après la procédure, qui permettent aux enfants de comprendre ce qu'ils viennent de vivre ; et 7) traduire la terminologie médicale pour les enfants et leurs familles. »

Même si cet exemple provient d'un contexte d'abondance des ressources, correspond-il à vos expériences de travail auprès d'enfants dans des contextes plus fragiles ? Avez-vous constaté une utilisation de jeux avec les enfants dans le cadre de services cliniques ou d'autres services de sauvetage ? Si oui, qu'avez-vous remarqué ? Selon vous, est-ce que les enfants ou les adultes y voyaient un inconvénient ? Si non, cela vous intéresserait-il d'essayer ?

4.2 APPRENTISSAGE PAR LE JEU

Les bébés jouent dès la naissance. L'envie d'exploration et de développement est innée chez les enfants, bien qu'ils aient besoin d'un environnement stimulant dans lequel ils peuvent agir, communiquer et jouer.

Les enfants apprennent de différentes manières et à partir d'un grand nombre d'expériences et de tâches différentes. Cela inclut le travail, l'étude silencieuse, la mémorisation, l'écoute, l'observation des parents, d'autres adultes et de leurs amis. Par conséquent, même si le jeu n'est pas le seul moyen d'apprentissage des enfants, il est évident qu'il peut favoriser le **développement global** des enfants et qu'il ne doit pas être considéré en opposition au travail ou à l'apprentissage « sérieux ». Les enfants mobilisent des compétences sociales, émotionnelles, cognitives, créatives et physiques lorsqu'ils jouent (Parker et Thomsen, 2019). Au fil du temps, le recours au jeu peut permettre aux enfants d'explorer leur environnement, de s'adapter à leur milieu et d'interagir avec autrui (Zosh et al, 2017). Il constitue également un vecteur essentiel pour les approches d'apprentissage inclusives, les différentes caractéristiques du jeu permettant aux enfants qui ont des capacités et des besoins différents de participer de manière significative et accessible. Le jeu encourage les enfants à explorer et à développer leur propre autonomie et leur motivation intrinsèque. Enfin, s'il est évident que diverses pédagogies d'enseignement et d'apprentissage ont leur place, le jeu est essentiel pour certaines compétences. Par exemple, le jeu d'imagination offre aux enfants la liberté d'exercer leur créativité, de résoudre des problèmes et de prendre des risques sans conséquence néfastes (Bayley, 2023 ; Gaskins, 2013). Toutes les compétences susmentionnées sont essentielles pour le présent et permettent d'appréhender un apprentissage visant à **aider les enfants à se préparer pour l'avenir**.

EXERCICE MENTAL



Vous souvenez-vous d'un jeu ou d'une activité en particulier, qui malgré sa difficulté initiale, vous a donné envie de vous améliorer, pour finir par y arriver ? Comment vous êtes-vous amélioré(e) ? Était-ce une amélioration générale ou uniquement sur certains aspects ? Votre amélioration était-elle continue ? Ou avez-vous connu des avancées et des revers ? Ce faisant, quelles compétences avez-vous acquises ? Avez-vous demandé de l'aide ? Vous souvenez-vous de ce que vous avez ressenti à différents moments ?

L'apprentissage par le jeu peut améliorer les résultats scolaires, notamment en matière de lecture, d'écriture et de calcul, tout en développant les compétences sociales et émotionnelles (Parker et Thomsen, 2019). Les enfants acquièrent des compétences, des aptitudes et des connaissances cognitives essentielles (y compris le fonctionnement exécutif⁴, la pensée critique et la résolution de problèmes) par le jeu (LEGO et UNICEF, 2018). Les enseignants et les animateurs peuvent également utiliser le jeu pour enseigner un contenu spécifique, faire le lien entre un contenu et des compétences, et comme outil de gestion de classe (Zosh et al, 2017). Il est donc important de veiller à ce que les enseignants fassent le lien entre l'apprentissage par le biais d'activités ludiques et les objectifs et résultats en matière d'apprentissage et de développement.

Il convient de noter que le terme « apprentissage par le jeu » peut être utilisé de manière interchangeable avec d'autres concepts tels que la pédagogie centrée sur l'enfant et les approches d'enseignement et d'apprentissage actifs, qui visent également à rendre l'apprentissage actif, pertinent, social, itératif et amusant. Cependant, ce terme renvoie davantage à l'autonomie de l'enfant (si cela est adéquat, souhaité ou nécessaire).

“Soit l'éducation fonctionne comme un instrument pour faciliter l'intégration de la jeune génération dans la logique du système actuel et l'amène à s'y conformer, soit elle devient l'exercice de la liberté, le moyen par lequel les hommes et les femmes abordent la réalité de manière critique et créative et découvrent comment participer à la transformation de leur monde ”

Paolo Freire

APPRENTISSAGE SOCIO-ÉMOTIONNEL

L'apprentissage socio-émotionnel (SEL) est un processus qui permet aux enfants d'acquérir et d'utiliser efficacement les connaissances, les attitudes et les compétences nécessaires pour comprendre et gérer les émotions, pour fixer et atteindre des objectifs positifs, pour ressentir et montrer de l'empathie pour les autres, pour établir et maintenir des relations positives, pour prendre des décisions responsables ainsi que pour traiter et conserver les informations ([SC SEL Guidance](#)). Le jeu est un outil efficace pour aider les enfants à développer ces compétences, car il crée un espace de collaboration, de résolution de problèmes et de compromis.

⁴ Pour en savoir plus sur les compétences de fonctionnement exécutif, [cliquez ici](#) et [ici](#)

AU-DELÀ DE L'ÉCOLE

L'apprentissage par le jeu est un outil puissant dans les espaces éducatifs. En tant que pédagogie, il est toutefois largement répandu dans d'autres espaces. Le foyer est un espace primordial, car les parents et les aidants encouragent les enfants, et jouent avec eux pour les aider à se développer et à être heureux. En outre, l'apprentissage par le jeu est un outil fréquemment employé pour aider les enfants à se familiariser avec la santé et la sécurité. Par exemple, en Haïti et en Syrie au lendemain du tremblement de terre, des campagnes de lavage des mains ont adopté des approches ludiques telles que des chansons, des comptines et des dessins animés, afin de faciliter la lutte contre le choléra et d'autres maladies transmises par l'eau. Dans le cadre des programmes de réduction des risques de catastrophes, les enfants ont « construit » leur environnement, y compris tous les risques auxquels ils sont confrontés, afin de stimuler la discussion et d'apprendre comment les atténuer.

TRAVAIL ET JEU

Comme le veut la tendance à créer des dichotomies, il y a souvent une opposition entre le travail et le jeu. Le travail et le jeu sont deux activités distinctes (tout comme l'apprentissage et le jeu). Nous savons que le travail est un élément prédominant de la vie de nombreux enfants à travers le monde, mais surtout dans les pays à revenus faibles ou moyens. Les enfants assument de nombreuses tâches non rémunérées, qu'il s'agisse d'aller chercher de l'eau ou du bois de chauffage, de s'occuper de leurs frères et sœurs ou de parents plus âgés, ou encore de travailler sur le domaine familial. Ils peuvent également exercer un travail rémunéré, notamment dans le domaine des échanges commerciaux et du travail domestique. Ils sont souvent indispensables à la survie de la famille. Cette prédominance du travail ne signifie pas que les enfants ne jouent pas ou n'apprennent pas. Les enfants trouvent des occasions de rendre le travail ludique, ainsi que de découvrir, de pratiquer et de maîtriser des compétences par le travail qu'ils pourraient autrement développer par le jeu. Le travail peut également créer des opportunités de jeu, comme l'élevage de bétail en Éthiopie, qui réunit des enfants de différents foyers et permet d'élargir les réseaux sociaux et de jouer sans la supervision d'un adulte. Les recherches de Suzanne Gaskins au Mexique ont montré que des enfants de deux ou trois ans combinaient le jeu avec des tâches élémentaires telles que la collecte et le tri, ce qui leur permettait également de participer à l'activité familiale.

Il est clair que le travail offre aux enfants de nombreuses possibilités d'apprentissage. Cependant, Gaskins affirme que le jeu offre aux enfants une liberté inégalée pour imaginer, explorer, créer, prendre des risques et échouer, notamment parce qu'il y a moins de contraintes et d'incidences sur le monde réel. Il diffère en cela du travail, qui implique souvent des conséquences lorsque les choses vont mal.

Source: [All Work and No Play? Busting the Binary in Majority World Settings](#) - Dr Stephen Bayley



Il peut s'avérer difficile d'intégrer le jeu dans l'apprentissage, en particulier l'apprentissage formel et académique à partir du niveau primaire. Selon les perceptions dominantes, l'école est une affaire sérieuse, tandis que le jeu n'est qu'un amusement, un moyen d'occuper les enfants lorsqu'ils s'ennuient. Pour de nombreux parents/personnes qui s'occupent des enfants avec lesquels nous travaillons, l'éducation est considérée comme la seule chance pour leurs enfants d'échapper à la pauvreté, de réussir et d'être heureux. Le jeu et la frivolité sont ainsi perçus comme des distractions. Les programmes que les enseignants doivent dispenser sont souvent très théoriques, et ils subissent une forte pression pour boucler le calendrier des travaux et faire passer les examens aux enfants. Les salles de classe sont surchargées, les ressources d'enseignement et d'apprentissage sont insuffisantes. Les enseignants n'ont ni le temps ni les ressources nécessaires pour appliquer une approche pédagogique ludique et axée sur l'enfant. En outre, pour les parents comme pour les enseignants, le fait de jouer avec les enfants bouleverse les normes culturelles et sociétales qui exigent souvent un comportement sérieux et digne de la part des adultes plutôt que des relations ludiques. Nous devons reconnaître et respecter ces obstacles et aider les parents, les personnes qui s'occupent des enfants et les enseignants en leur fournissant des informations, des outils, du temps et de l'espace pour qu'ils puissent tirer parti de l'apprentissage par le jeu.

Le [Cadre pour un apprentissage de qualité](#) de Save the Children (2022) souligne l'importance des pédagogies ludiques et axées sur l'enfant en tant que composante essentielle d'un apprentissage de qualité.

EXERCICE MENTAL



Il existe de nombreux exemples de projets de Save the Children qui mettent en œuvre l'apprentissage par le jeu. Dans le cadre du projet *Championing Play* en Jordanie, des filles âgées de 10 à 12 ans issues de communautés d'accueil urbaines ont suivi des cours de courte durée en sciences, technologies, ingénierie et mathématiques (STEM). Elles ont appris à fabriquer des robots pour effectuer des tâches et à créer des applications basées sur les sujets étudiés à l'école. Les cours étaient très ludiques et les filles étant encouragées à collaborer, à trouver leurs propres idées de projet et à essayer, encore essayer et toujours essayer. Les filles ont fait état de liens d'amitié renforcés ainsi que d'un intérêt et d'une confiance en soi accrus à l'école. Les parents ont indiqué avoir découvert des talents qu'ils ne soupçonnaient pas chez leurs filles ainsi que la puissance du jeu en tant qu'outil d'apprentissage.

Pouvez-vous citer des exemples de projets qui intégraient délibérément l'apprentissage par le jeu ? Comment les enfants ont-ils réagi ? Les enseignants ? Les parents ? Avez-vous constaté quoi que ce soit de surprenant ?

“Dans les situations de crise, les enfants jouent pour oublier, au moins temporairement, les circonstances difficiles dans lesquelles ils vivent, pour se sentir provisoirement en sécurité. C’est l’une des principales raisons qui les poussent à jouer. Il s’agit autant d’une question de « survie » et de « protection » que d’une question « d’apprentissage

Membre du personnel de Save the Children

4.3 LA RÉSILIENCE PAR LE JEU

Le jeu contribue au bien-être en offrant aux enfants la possibilité d’assimiler les mauvaises expériences, de s’en remettre et d’y faire face (y compris la maltraitance, la violence, la pauvreté, la maladie, les répercussions des catastrophes et les conflits) et de retrouver un sentiment de normalité (Lynneth Solis et al, 2020). Le jeu aide à développer des relations positives, y compris des liens avec les parents/personnes qui s’occupent des enfants, et renforce la confiance en soi et dans les autres. La santé mentale et le bien-être sont au cœur de tous les objectifs humanitaires et de développement. Les enfants ne peuvent pas survivre et s’épanouir, apprendre et être protégés s’ils (et les personnes qui s’occupent d’eux) ne jouissent pas d’un niveau raisonnable de bien-être personnel et interpersonnel. Si nous ne répondons pas aux besoins psychosociaux des enfants et des communautés avec lesquels nous travaillons, nous risquons de les empêcher de tirer pleinement parti de nos autres interventions. Les adultes de confiance peuvent utiliser le jeu dans divers contextes, notamment à l’école, à la maison, dans le cadre de thérapies et de soins de santé.⁵ Ils peuvent soutenir le jeu structuré ou offrir des possibilités de jeu libre. Save the Children travaille fréquemment avec des partenaires pour fournir aux enfants des espaces sûrs et protégés où ils utilisent le jeu pour **acquérir les compétences sociales et émotionnelles**⁶ nécessaires pour faire face au stress et aux défis présents et à venir (Lynneth Solis et al, 2020). Il s’agit notamment de la capacité des

enfants à exprimer leurs émotions, à s’autoréguler, à gérer le changement, à interagir avec les autres et à développer des relations positives, à adopter le point de vue des autres et à faire preuve d’empathie (Lynneth Solis et al, 2020).

Le jeu aide à **créer et renforcer des relations positives entre pairs et avec des adultes de confiance, y compris les parents/personnes qui s’occupent des enfants**. Les interactions ludiques entre les enfants leur permettent de comprendre et de discuter de leurs similitudes et différences de goûts, d’aversion et d’opinions. En jouant, les enfants trouvent différentes façons de communiquer, de négocier, de diriger et de faire des compromis, tout en créant des liens. Le rôle des parents/personnes qui s’occupent des enfants est important, car ils permettent aux enfants de renforcer leur résilience et leurs capacités d’adaptation. Dès le plus jeune âge, les interactions ludiques entre les parents/personnes qui s’occupent des enfants et les enfants facilitent l’acquisition par ces derniers de compétences d’autorégulation, ainsi que de compétences en matière de communication et de prise de décision, et ce, pendant toute l’enfance (Lynneth Solis et al, 2020). Par exemple, au Niger, une étude qualitative de l’approche combinée des ateliers « Prêts à apprendre » (niveau Soins et développement de la petite enfance) et « Booster l’alphabétisation » (niveau Éducation de base) a révélé que l’amélioration la plus importante et la plus immédiate concernait la façon dont les parents percevaient leur relation avec leurs enfants. En fait, ils se sentaient beaucoup plus proches d’eux et attestaient d’une relation nettement plus chaleureuse.

Le recours au jeu dans une optique de guérison/bien-être semble engendrer moins de tensions que le droit de jouer et l’apprentissage et le développement par le jeu. De même, les sujets de la santé mentale et du bien-être sont de plus en plus discutés et reconnus comme essentiels à un développement sain et à l’épanouissement de l’enfant, au même titre que la santé physique. Le jeu est un élément essentiel des programmes de protection de Save the Children, en particulier les programmes HEART (Healing through Education and the Arts) et Safe Families, ainsi que dans de nombreux espaces sûrs que nous mettons en place, qui démontrent tous comment le jeu peut être utilisé de manière sensible et puissante, aux côtés d’autres initiatives d’éducation émotionnelle et sociale et de santé mentale et soutien psychosocial pour aider les enfants à faire face à des expériences difficiles.

5 [Mental Health and Psychosocial Support \(MHPSS\) Cross-Sectoral Strategic Framework in Humanitarian Settings](#): Save the Children 2019 - 2022

6 Les compétences sociales et émotionnelles de Save the Children s’appuient sur les cinq compétences interdépendantes du cadre Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (CASEL) : conscience de soi, autogestion, prise de décision responsable, compétences relationnelles et conscience sociale. Chaque compétence est assortie d’un ensemble d’aptitudes

EXERCICE MENTAL



HEART est une intervention non clinique visant à soutenir les enfants sur le plan émotionnel, et à les aider à traiter et à comprendre leur stress et leurs émotions par les arts expressifs. L'approche est intentionnellement bien structurée et prévisible. Elle établit un réseau de soutien social et émotionnel composé de pairs et d'adultes de confiance. L'utilisation des arts expressifs par le programme HEART est particulièrement efficace pour les jeunes enfants (de 4 à 6 ans), qui ne sont pas toujours capables de verbaliser leurs émotions, et pour lesquels le soutien thérapeutique traditionnel basé sur la parole est donc moins efficace (Kaimal, Hommel et al, 2022). L'accent étant mis sur le processus plutôt que sur le résultat final et le mantra selon lequel « tout art est un bon art », les jeunes enfants acquièrent de la confiance dans un espace où ils ne seront pas jugés comme inadaptés ou mauvais.

Au Mexique, le programme HEART est mis en œuvre depuis 2015 dans des écoles maternelles situées dans certains des quartiers de la ville de Mexico les plus touchés par la violence communautaire et la pauvreté, ainsi que dans des centres communautaires et des espaces sûrs accueillant des enfants migrants vivant dans des logements temporaires à la frontière entre les États-

Unis et le Mexique, et des enfants touchés par des catastrophes naturelles. Une évaluation réalisée en 2019 a révélé un impact positif significatif, les enseignants et les aidants faisant état d'une amélioration de la régulation et de l'expression émotionnelles des enfants, notamment de leur capacité à se calmer et à suivre les instructions. Elle a également souligné une meilleure cohésion sociale chez les enfants. Les enseignants ont fait état de changements dans leur propre vie, notamment l'application de certaines techniques HEART chez eux, et une meilleure compréhension des émotions de leurs enfants. Les parents ont indiqué qu'ils étaient plus à même de soutenir émotionnellement leurs enfants, qu'ils se sentaient plus proches d'eux et qu'ils utilisaient certaines des techniques d'apaisement pour réguler leur propre stress et leurs émotions.

Comment évacuez-vous le stress ou comment vous calmez-vous ? Est-ce que vous « jouez » ? Est-ce que vous vous plongez dans une activité ou votre passe-temps favori ? Si vous avez des enfants ou si vous travaillez avec eux, avez-vous vu s'ils étaient capables de réguler leurs émotions ? Le jeu joue-t-il un quelconque rôle dans ce processus ?



5 LES SIX CARACTÉRISTIQUES D'UN JEU DE QUALITÉ

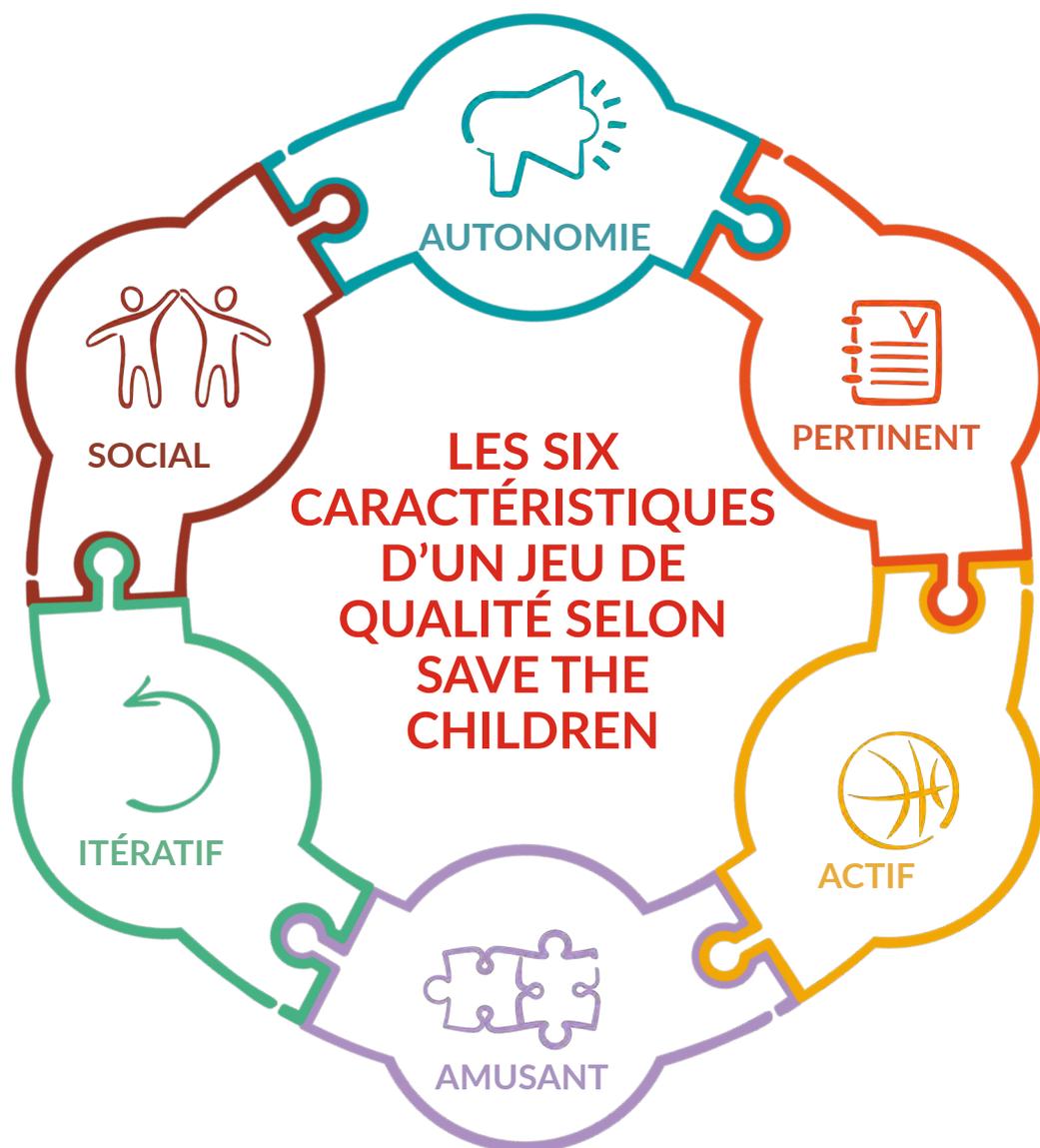


Figure 3 : Les six caractéristiques d'un jeu de qualité selon Save the Children

Ces caractéristiques favorisent le développement global, l'apprentissage tout au long de la vie ainsi que le bien-être social et émotionnel de l'enfant. Elles s'appuient sur les cinq caractéristiques de l'apprentissage ludique de la Fondation LEGO⁷, mais utilisent le langage et les concepts de Save the Children. Elles sont le fruit d'un examen de nos approches techniques et communes⁸. Nous avons ajouté

une sixième dimension, qui est l'autonomie. Si l'on considère l'autonomie comme la capacité d'un individu à faire des choix et à prendre des décisions pour exercer une influence sur les événements et son monde, alors il est au cœur du travail de Save the Children, et le jeu peut être un moyen idéal pour permettre aux enfants d'expérimenter différents niveaux d'autonomie en toute sécurité. Toutes les activités ludiques ne réuniront pas toutes les caractéristiques à la fois, ou pas au même degré. À terme, elles doivent toutefois faire l'objet de réflexions ou d'expériences.

7 Joyful, actively engaging, iterative, meaningful, socially interactive: <https://learningthroughplay.com/how-we-play/five-ways-to-spot-playful-learning>

8 Ce commentaire n'a pas été publié - veuillez contacter Amy Parker (ampa@redbarnet.dk) pour de plus amples renseignements



AUTONOMIE

Les enfants ont le droit d'avoir un certain pouvoir de décision ou de contrôle sur leurs expériences. Les bébés et les jeunes enfants l'exercent naturellement, et des programmes tels que Construire des cerveaux peuvent développer la capacité et la confiance d'une personne qui s'occupe d'un bébé à suivre son exemple lorsqu'ils jouent ensemble, en respectant l'autonomie de l'enfant. L'autonomie est d'autant plus cruciale en période de crise, lorsque la perte de contrôle est importante, et que le jeu est l'occasion de retrouver une certaine normalité et un certain contrôle. En outre, en permettant aux enfants d'agir, nous les aidons à explorer et à développer une motivation intrinsèque, qui est essentielle pour l'apprentissage, le développement et la résilience tout au long de la vie. Tous les jeux n'offrent pas une liberté totale, mais ils offrent souvent la possibilité aux enfants de faire des choix. L'autonomie peut prendre une forme aussi simple qu'un père permettant à son bébé de choisir les blocs avec lesquels il va jouer, ou que des enfants dans une séance de renforcement des compétences en calcul décidant par quel jeu commencer. Il peut aussi être de nature plus structurelle, par exemple décider comment « raconter une histoire », que ce soit par le théâtre, les images, l'écriture, la poésie, seul ou en groupe ; des séances de jeu libre intégrées dans le programme et le calendrier de Soins et développement de la petite enfance, ou des apprenants concevant un espace pour le jeu dans une salle de classe provisoire.

Recueil de ressources :

- Prêts à apprendre (compétences émergentes en matière d'alphabétisation et de mathématiques) 2.0 : [Cartes d'activités ; EA 43 « Comment jouer à faire semblant »](#)
- Sécurité dans les écoles : [Safe Schools Children's Activities: Living Well Together; OL8: Story boxes \(source: LB strategy 9\)](#)
- [Safe Back to School: Catch-up Clubs Activity Guide; ST9: Touch the text](#) (contacter l'équipe du Catch-up Club pour consulter les ressources)
- [HEART at Home: Guidance for Parents/ Caregivers](#)
- Boîte à outils « Booster l'alphabétisation » : [Programme du club de lecture](#)
- Booster les compétences en calcul : [Clubs de mathématiques](#)
- [Les décisions des filles : Compétences essentielles pour protéger et autonomiser les filles touchées par la migration et les déplacements – le programme](#)
- [Adolescent Kit, UNICEF – resources for expression and innovation](#)
- [Blog : Let's Play](#)



PERTINENCE

La pertinence est essentielle à toute activité ludique. Il est important d'observer comment et à quoi jouent les enfants de différents groupes d'âge, quelles sont leurs activités préférées et comment ils interagissent avec les autres enfants et les adultes. Différents éléments entrent en ligne de compte : la culture, les traditions, les normes, la sécurité et l'âge des enfants/adolescents concernés sont des aspects essentiels. Il est essentiel de veiller à ce que les activités ludiques, les références et le matériel soient pertinents et liés à la vie des enfants. La participation significative des enfants à des expériences permet un apprentissage plus approfondi. C'est aussi un moyen pour les parents/personnes qui s'occupent des enfants et la communauté dans son ensemble de participer à l'apprentissage et au développement des enfants, ainsi que de célébrer les traditions et identités culturelles positives par des contes, des jeux, des chansons et d'autres arts expressifs. Le matériel disponible localement peut être utilisé pour élaborer du matériel pédagogique et ludique adapté à l'âge des enfants.

Recueil de ressources :

(ces ressources présentent des activités qui ont été adaptées à différents contextes, ou incluent des conseils sur les considérations relatives aux adaptations ou pour encourager les jeux/ressources/activités locaux)

- [Safe Schools Children's Activities: Living Well Together](#)
- [Prêts à apprendre \(compétences émergentes en matière d'alphabétisation et de mathématiques\) 2.0 : cartes d'activités](#)
- [Approche commune « Construire des cerveaux » \(y compris comment aborder le sujet des pratiques locales avec les parents\)](#)
- [Prêts à apprendre \(compétences émergentes en matière d'alphabétisation et de mathématiques\) 2.0](#)
- [HEART](#) (contacter l'équipe HEART pour en savoir plus)



Un enfant actif fait preuve d'initiative, est attentif et participe à l'activité. La participation active peut être favorisée en veillant à la pertinence des activités et du matériel, en laissant aux enfants le temps et l'espace nécessaires pour explorer leur autonomie et leur imagination. Un travail d'animation est parfois nécessaire pour garantir l'inclusion de tous les enfants, et certains d'entre eux peuvent avoir besoin de davantage de soutien pour participer, ce qui nécessite une animation et une planification réfléchies, amusantes, sûres et inclusives. Les activités ludiques constituent des expériences pratiques qui permettent aux enfants de participer pleinement et d'apprendre par la pratique, de manière autonome, entre eux ou avec des adultes de confiance. Cela les aide à reconnaître leur environnement, stimule leur pensée créative, favorise la résolution de problèmes, et renforce leur attention et leur santé physique. Par exemple, les enfants peuvent construire leurs propres villages/villes à l'aide de matériaux localement disponibles afin de réfléchir à leur communauté idéale. Ils peuvent également concevoir et mener des entretiens avec des dirigeants locaux pour en savoir plus sur le fonctionnement et les priorités du système de gouvernance locale.

Recueil de ressources :

- [Safe Families: Children's Group Sessions for 6-9 Year Olds](#)
- [HEART at Home: Guidance for Parents/Caregivers](#)
- [Safe Schools Children's Activities: Living Well Together](#)
- [Les décisions des filles : Compétences essentielles pour protéger et autonomiser les filles touchées par la migration et les déplacements – Lignes directrices du programme](#)
- Activités « Booster les compétences en calcul » 2.0 – cartes réponse, retourner et discuter : [Importance de la discussion](#) (partie imbriquée et dans la diapositive 11) ; [Formation contre sommation](#) (diapositive 20)



Le rire et l'amusement présentent un ensemble de bienfaits qui favorisent l'apprentissage, le développement et la résilience. Le rire atténue l'anxiété et la peur, réduit le stress et augmente la confiance en soi. Une activité agréable est plus susceptible de donner aux enfants un sentiment de maîtrise et de renforcer la motivation intrinsèque, qui s'inscrira ensuite dans la mémoire à long terme. Le fait de s'amuser renforce également les relations, favorise le travail d'équipe et aide à désamorcer les conflits. Le plaisir est étroitement lié à la possibilité pour les enfants de choisir ce qu'ils font, comment et avec qui, ainsi qu'à leurs motivations intrinsèques (liées aux caractéristiques « autonomie » et « actif » ci-dessus). Il est difficile de s'amuser lorsqu'on vous dit ce que vous devez faire, qu'il s'agisse d'une activité plaisante ou non. Il est important de noter que le terme « amusant » est subjectif et ne signifie pas nécessairement « rire aux éclats ». La créativité, l'ouverture d'esprit et la variété sont souvent capitales. Par exemple, le théâtre et le travail en groupe peuvent plaire à certains enfants, tandis que d'autres apprécieront de créer une histoire par eux-mêmes. Les jeunes enfants peuvent également s'adonner à des activités de « service-retour » avec un adulte, par exemple jouer à faire coucou

Recueil de ressources :

- [Initiative « Safe Back to School » : Catch-up Clubs Activity Guide](#)
- [HEART at Home: Guidance for Parents/Caregivers](#)
- [Safe Schools Children's Activities: Living Well Together](#)
- [Fun, Safe, Inclusive - a half-day training on facilitation](#)



ITÉRATIF

Par le biais du jeu, les enfants ont la possibilité d'apprendre, d'exercer, de mettre en pratique et de relier les connaissances et les compétences de manière répétée et diversifiée. Ils sont encouragés à essayer, à échouer et à recommencer. Le processus est aussi important que le résultat final, car faire des erreurs et trouver des approches différentes fait partie de l'apprentissage et du développement. C'est souvent ainsi que nous apprenons en dehors de la salle de classe (attraper une balle, préparer un repas) et cela peut s'appliquer à d'autres lieux et d'autres moments, tels que la parentalité et les soins et le développement de la petite enfance (par exemple, un enfant adopte une méthode empirique pour saisir et placer des objets de tailles différentes dans leurs chevilles respectives sur un tableau) et les centres d'apprentissage (par exemple, inciter à essayer des mauvaises réponses au lieu de punir).

Recueil de ressources :

- Boîte à outils « Booster l'alphabétisation » : [Programme du club de lecture](#)
- [Safe Families: Children's Group Sessions for 6-9 Year Olds](#)
- [Prêts à apprendre \(compétences émergentes en matière d'alphabétisation et de mathématiques\) 2.0 : cartes d'activités](#)
- [Approche commune « Construire des cerveaux »](#)
- Activités « Booster les compétences en calcul » (par exemple, [Exploration du matériel pédagogique](#), [Guide de formation des enseignants](#), [Jeux et activités du module B](#))

“J'aimerais pouvoir jouer souvent avec mes amis, surtout les filles. Jouer à un jeu en groupe ou à un jeu d'opposition amusant avec les garçons peut nous aider à mieux nous connaître les uns les autres.”

Hani, 13 ans, Indonésie



SOCIAL

Le jeu n'est pas nécessairement social, même s'il l'est souvent. Le jeu avec autrui, le jeu de rôle, l'imagination et la création des liens ont une valeur intrinsèque pour la simple joie et la satisfaction qu'ils procurent. Les expériences ludiques, y compris les jeux individuels et collectifs, offrent aux enfants la possibilité de développer des compétences sociales et des relations positives avec leurs pairs et des adultes de confiance, y compris à la maison, dans des espaces sécurisés et des environnements d'apprentissage. Ces activités permettent aux enfants d'apprendre et d'exercer des compétences en matière de communication, de collaboration et de négociation. Les enfants « apprennent également à gérer leurs émotions et leurs comportements par les interactions sociales ». (Lynne Solis et al, 2020). Il est important de varier les expériences sociales (avec des adultes, avec des pairs, avec les deux, en grand groupe, en petit groupe, en binômes). Toutes ces expériences sont utiles.

Recueil de ressources :

- Boîte à outils « Booster l'alphabétisation » : [Programme du club de lecture](#)
- [Safe Families: Children's Group Sessions for 6-9 Year Olds](#)
- [Initiative « Safe Back to School » : Catch-up Clubs Activity Guide](#)

EXERCICE MENTAL



Pensez aux différents moments où vous jouiez lorsque vous étiez enfant. Vous souvenez-vous d'avoir tellement ri que vous avez eu mal au ventre ? Vous souvenez-vous d'avoir ressenti une certaine anxiété à l'idée de perdre ? Vous souvenez-vous avoir ressenti de l'ennui ? Vous souvenez-vous d'avoir été frustré(e) de ne pas pouvoir faire quelque chose ?

Si le jeu est souvent affaire de plaisir, nous pouvons également ressentir des émotions troublantes ou négatives.

Comme nous l'avons indiqué précédemment, il convient de noter que toutes les caractéristiques d'un jeu de qualité ne sont pas toujours réunies et qu'elles n'ont pas besoin de l'être. Par exemple, lorsqu'on adopte une approche ludique pour aider les enfants à surmonter des expériences difficiles, ils peuvent se montrer contrariés ou nerveux pendant le jeu, ou un enfant malade à l'hôpital peut se servir du jeu comme une échappatoire et ne pas nécessairement manifester de joie. Cependant, l'expérience finale devrait être positive, car l'enfant a pu choisir comment explorer ces expériences de manière active et en faire sens. De la même manière, le jeu individuel est extrêmement important. Par conséquent, tous les jeux ne seront pas sociaux. Le jeu

est également un moyen pour les enfants de s'évader de leur vie quotidienne, de la dépasser, et de vivre dans un monde imaginaire. Il n'est donc pas toujours pertinent et enraciné dans leur expérience vécue. Enfin, comme pour toute chose, les enfants ont des goûts et des aversions différents et ce qui est amusant pour un enfant peut ne pas l'être pour un autre. Par conséquent, lorsque vous réfléchissez à un jeu de qualité, veillez à écouter les enfants, à faciliter l'accès à leurs préférences personnelles en trouvant un moyen de leur proposer un éventail de possibilités de jeu et incitez-les à essayer de nouvelles choses ou des choses avec lesquelles ils sont moins à l'aise



Crédit : Farjana Sultana/Save the Children

Cette photo montre un garçon qui s'entraîne à écrire des lettres. Il semble s'appliquer à réaliser une activité d'apprentissage scolaire. Cependant, lorsque l'enseignant lui a demandé « que fais-tu ? », il lui a répondu « je joue ». Cet échange a eu lieu à un moment où les enfants étaient autorisés à jouer librement et où l'enfant avait décidé que c'était ce qu'il voulait faire, en exploitant sa motivation intrinsèque, en exerçant son autonomie et en y prenant du plaisir. (réf. : Centre d'apprentissage précoce, Bangkok)

L'ENGAGEMENT DES ADULTES ET LES TYPES DE JEUX

JEU DIRIGE

mene par l'enfant et soutenu par l'adulte

JEU LIBRE

dirige par l'enfant



INSTRUCTION DIRECTE

dirigee par des adultes, controlee : elle n'integre pas de « jeu », mais peut etre ludique

JEUX

concus par des adultes, regles

Le jeu et l'interaction entre l'adulte et l'enfant pendant le jeu peuvent prendre une multitude de formes. Le [Continuum de l'apprentissage par le jeu](#) de la Fondation LEGO décrit un ensemble de types de jeux et d'interactions entre l'enfant et l'adulte qui comprend le jeu libre, le jeu guidé, les jeux, le sport et l'instruction directe ludique. Le jeu prend également de multiples formes : jeu avec des objets, jeu d'imitation, jeu de rôle, jeu créatif, sport, jeu de bagarre, jeu d'imagination, jeu silencieux, etc. (source : [Play Scotland](#)). Le continuum peut être considéré comme une piste de danse où, en fonction de l'engagement de l'enfant, vous décidez en tant qu'adulte où et comment vous déplacer, vers plus de liberté ou plus de structure. La participation des adultes au jeu libre s'inscrit davantage dans une logique d'observation et d'apprentissage basés sur le jeu de l'enfant sans que ce dernier ne soit perturbé ; les enfants ont toujours un rôle à jouer dans l'instruction directe en posant des questions, en lançant des défis, en donnant des idées et en exprimant leurs centres d'intérêt. Vous pouvez classer une activité ludique spécifique ou globale dans le continuum, mais en tant qu'adultes, nous devrions réfléchir à la manière de nous adapter aux signes d'autonomie, d'amusement et d'engagement des enfants.

La majeure partie du travail de Save the Children en matière de jeu porte sur le jeu guidé, les jeux et l'instruction directe. Il y a plusieurs raisons à cela : assurance qualité, soutien pédagogique au personnel, nécessité de dispenser un certain programme dans un laps de temps réduit. Cependant, le jeu libre est essentiel pour que les enfants et les adolescents prennent des initiatives et des décisions, examinent concrètement leurs motivations, leurs forces et apprennent à relever leurs défis personnels. N'oubliez pas que les enfants apprennent toujours quelque chose en jouant, même si ce n'est pas forcément ce que nous, les adultes, leur avons fixé comme objectif. Nous aimerions inciter le personnel et les projets à rechercher des possibilités de prévoir du temps et de l'espace pour le jeu libre, et d'en documenter les effets.

“J'ai arrêté de jouer lorsque je me suis mariée à 15 ans. Aujourd'hui, je joue avec mes enfants. Je suis une femme bien plus heureuse et une mère beaucoup plus patiente ”

Mère D'une Fille De 9 Ans, Communauté D'accueil En Jordanie

6 FACILITER LE JEU : CONSIDÉRATIONS POUR PERMETTRE LE JEU

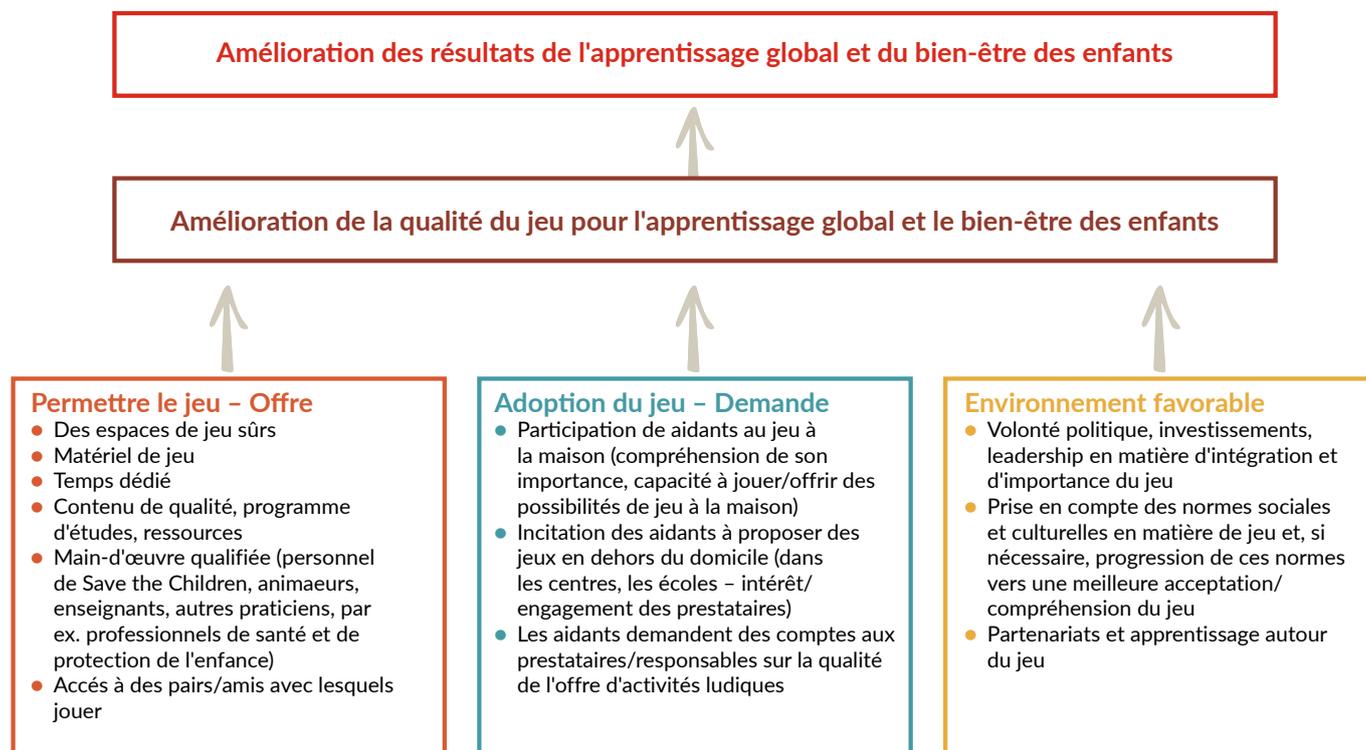


Figure 4: exemple de théorie du changement en matière de jeu

Comme nous l'avons mentionné précédemment, il existe de nombreux obstacles au jeu. Certains sont liés au manque d'espace, de temps et de ressources, d'autres au désintérêt ou à la méconnaissance vis-à-vis du rôle crucial du jeu dans le développement de l'enfant.

Nous avons également indiqué que le jeu est souvent considéré comme futile et déconnecté de l'apprentissage et du bien-être. Les éléments considérés ci-dessous sont des composantes de l'écosystème entourant l'enfant, et qui créent un environnement propice au jeu.

ESPACE PHYSIQUE

L'environnement dans lequel se déroule le jeu permet aux enfants de participer pleinement et en toute sécurité en fonction des activités disponibles (Parker et Thomsen, 2019). Le jeu ne nécessite pas d'espace spécialisé et richement équipé, mais nous pouvons faire preuve d'initiative dans notre aménagement de l'espace de jeu. Nous pouvons par exemple aménager différents coins d'activité pour inciter les enfants à explorer, disposer du matériel artistique sur les côtés d'une pièce, avec un grand espace partagé au centre pour que les enfants puissent peindre et dessiner librement. Nous pouvons également offrir aux enfants la possibilité de choisir comment se placer dans les espaces afin qu'ils puissent décider comment répondre à leurs propres besoins. Par exemple, proposer un tapis de jeu dans un centre de soins et de développement de la petite enfance pour que les enfants puissent s'y installer lorsqu'ils sont fatigués,

ou permettre aux enfants de travailler dans différents espaces disponibles pendant l'apprentissage appliqué/le travail de projet.

Recueil de ressources:

- [HEART](#) : A Manual for Launching HEART and Training Facilitators (contactez l'équipe HEART pour de plus amples informations)
- [Manuel de formation Prêts à apprendre \(alphabétisation et mathématiques\)](#)
- [Child Friendly Spaces in Emergencies: A Handbook for Save the Children Staff](#)
- [Real Play Coalition](#), y compris [Playful Cities Toolkit](#) et [Design Guide](#)

MATÉRIEL PHYSIQUE

le manque de ressources est l'un des principaux obstacles au jeu cité par le personnel, les parents/personnes qui s'occupent des enfants et les enseignants. Le jeu ne nécessite pas de jouets coûteux (et n'oubliez pas le grand pouvoir de l'imagination et du jeu d'imitation⁹. Nous encourageons également les interactions entre adulte et enfant même sans jouet, par exemple, chanter, taper dans les mains, jouer à faire coucou, etc. Elles peuvent offrir une valeur ajoutée en termes de relations entre les adultes et les enfants et d'engagement.). Bien entendu, les enfants apprécient et s'amuse avec une grande variété de jouets. Toutefois, si ces objets peuvent être achetés dans le commerce, ils peuvent également être fabriqués à partir de matériaux locaux, comme des haricots secs dans une bouteille en plastique vide, ou une poupée cousue à la main..

Par exemple, des casseroles et une cuillère en bois font une excellente batterie ! Il convient de tenir compte du matériel culturellement pertinent et adapté au développement, ainsi que de la sécurité. C'est également une excellente occasion de faire avancer les normes de genre dans la bonne direction, en veillant à ce que les filles et les garçons soient encouragés à jouer avec une variété de jouets, et non uniquement des poupées pour les filles et des ballons de football pour les garçons

Recueil de ressources:

- [Listos/as para aprender \(también conocido como alfabetización y matemáticas emergentes\)](#)
- [Kit de herramientas para el fomento de la alfabetización - Acción comunitaria Guía para voluntarios/as](#)
- [Bolsa mágica](#)

CONCEVOIR UNE INVITATION À JOUER

(référence : Centre d'apprentissage précoce, Bangkok)

Pouvons-nous envisager d'organiser intentionnellement l'espace et le matériel de manière à ce qu'ils incitent les enfants à jouer ? Des espaces qui garantissent aux enfants l'autonomie nécessaire pour explorer et se laisser guider par leur propre curiosité et leurs intérêts ? Au moment de concevoir l'espace de jeu, nous pouvons nous poser les questions suivantes:

- Qu'y a-t-il d'intéressant à explorer pour les enfants ? Pensez à différents textures, couleurs, formes et objets de la vie quotidienne (cuisine, jardin, etc.) ?
- Y a-t-il quelque chose qui vous intéresse ?
- L'espace et la configuration invitent-ils à la recherche ?
- L'espace et la configuration invitent-ils au dialogue ?
- L'espace et la configuration stimulent-ils la réflexion des enfants ?
- Incitent-ils à la collaboration ?
- Qu'est-ce qui pourrait manquer ?



Crédit: Sara Dang/Save the Children

⁹ Il est à noter que les jeux d'imitation sont plus fréquents à partir de 2 ans et demi

LE TEMPS

Le manque de temps est souvent évoqué comme une raison pour ne pas jouer, au même titre que le manque d'espace et de ressources. Ce manque peut concerner le foyer et affecter directement les enfants, dont le temps est pris par l'école ou le travail/les tâches ménagères/les responsabilités de soins. Les parents/personnes qui s'occupent des enfants peuvent manquer temps pour jouer avec leurs enfants, ce qui entraîne une carence en interactions ludiques, pourtant importantes. Une solution consiste à profiter des activités quotidiennes et de soin telles que le bain, le marché, le ménage, etc.

pour jouer et interagir avec les enfants. En matière d'éducation, le jeu est souvent considéré comme une tâche supplémentaire dans un enseignement déjà surchargé et apparaît encore moins pertinent lorsque les enfants passent de l'enseignement préscolaire à l'enseignement primaire et secondaire. Pour commencer, les enseignants pourraient laisser les enfants choisir les activités et la manière de les réaliser, tout en leur donnant des possibilités de prendre l'initiative.

EXERCICE MENTAL



Un certain nombre de projets « Championing Play » ont fourni des kits de jeu pour apprendre aux parents/aidants à jouer avec leurs enfants et les inciter à le faire. Les foyers du Bhoutan manquaient de jouets, raison que les parents invoquaient pour justifier leur incapacité à jouer avec leurs enfants. Une approche à deux volets a été utilisée pour résoudre ce problème :

- des sacs de découverte ont été distribués aux centres de santé, où les parents ont assisté à des séances d'éducation parentale « Construire des cerveaux ». Ils ont été utilisés lors des séances d'éducation parentale et mis à la disposition des parents lorsqu'ils attendaient les visites de contrôle avec leurs enfants.
- Une série de vidéos pédagogiques a été réalisée pour montrer comment fabriquer cinq jouets différents à partir de ressources locales facilement disponibles. Ces vidéos ont été diffusées dans différentes langues principales et locales et sur de multiples plateformes médiatiques (télévision nationale et locale, Facebook, YouTube, application du programme).

Au Bangladesh, le projet « Championing Play » s'est appuyé sur un programme pilote COVID-19 qui prévoyait la distribution de sacs magiques et la formation des parents à leur utilisation. Ces sacs contenaient des jouets de haute qualité et adaptés à l'âge des enfants. Les parents ont également participé à une série de séances sur la parentalité axées sur l'apprentissage et la résilience par le jeu. Les sacs ont été régulièrement utilisés au cours de ces séances, et les parents ont également pris le temps de reproduire certains des jouets en utilisant des chutes de tissu, des feuilles de bananier et d'autres ressources locales. Les parents ont fait part de leur sentiment de disposer des outils et de la compréhension nécessaires pour jouer avec leurs enfants et ont indiqué savoir comment interagir de manière constructive. Ils ont également fait état d'un sentiment de bien-être personnel vis-à-vis des liens plus étroits qu'ils avaient avec leurs enfants et de la joie de les voir si heureux.

Avec quoi jouiez-vous lorsque vous étiez enfant ? Utilisez-vous toujours des jouets pour jouer ? Ou est-ce que l'imagination jouait un rôle important dans vos jeux

DÉVELOPPEMENT PROFESSIONNEL POUR LES ANIMATEURS, ENSEIGNANTS, AGENTS DE PROTECTION DE L'ENFANCE, AGENTS DE SANTÉ ET LE PERSONNEL DE SAVE THE CHILDREN :

Comme mentionné dans la section L'apprentissage par le jeu, nombreux sont les adultes qui ne sont pas convaincus de la valeur du jeu ou ne le considèrent pas comme une activité à laquelle ils devraient s'adonner. Cela s'explique souvent par la mentalité des adultes et la façon dont nous considérons les enfants, à savoir comme des réceptacles à remplir de connaissances, ou comme des partenaires qui, tour à tour, ont besoin de soutien et de conseils, mais qui ont également leur propre expérience, leurs connaissances et leurs compétences. Toute formation continue de développement professionnelle doit intégrer la raison d'être du jeu, ainsi que du temps, de l'espace et un soutien permanent à la pratique du jeu. Cette formation porterait notamment sur le développement de l'enfant, l'impact de l'adversité et la manière dont le jeu favorise le développement de l'enfant. Par exemple, les programmes d'éducation consacrent souvent du temps à la formation des enseignants ou des formateurs en pédagogie. Les

séances de formation pédagogique pourraient intégrer le sujet du jeu et des composantes sur ce thème. Ce serait là une excellente occasion d'encourager la mise en œuvre de l'apprentissage par le jeu.

Recueil de ressources:

- [Manuel de formation Prêts à apprendre \(alphabétisation et mathématiques\)](#)
- [Approche commune « Construire des cerveaux »](#)
- [HEART : A Manual for Launching HEART and Training Facilitators](#) (contactez l'équipe HEART pour de plus amples informations)
- Cours de formation en ligne : [Learning Through Play in EiE](#) et [Coping with Changes: Social-Emotional Learning Through Play](#)
- [Fun, Safe, Inclusive - Facilitation Training Manual](#)

IMPLIQUER LES PARENTS/PERSONNES QUI S'OCCUPENT DES ENFANTS

En tant que premiers défenseurs de l'apprentissage, du développement et de la protection des enfants, les organisations devraient inciter les parents/personnes qui s'occupent des enfants à contribuer activement au rôle du jeu à la maison ainsi que dans les programmes visant à soutenir une parentalité positive et le développement global des enfants (LEGO et UNICEF, 2018 ; Parker et Thomsen, 2019 ; Lynne Solis et al, 2020 ; Mendenhall et al, 2021 ; Durrant, 2016)¹⁰. Ils ont le pouvoir de bloquer ou de faciliter l'accès des enfants au jeu, aussi bien à la maison qu'à l'école, et doivent être des partenaires respectés pour réaliser des avancées en matière de jeu. À l'instar des enseignants et des autres intervenants professionnels, leur propre état d'esprit limite souvent les capacités des enfants, ainsi que l'autonomie et le choix qu'ils leur accordent au moment de jouer. En outre, il est important de prendre en considération les normes traditionnelles en matière de genre. Dans de

nombreux contextes, les soins sont considérés comme une tâche féminine, ce qui est aggravé par une tendance d'entraînement du groupe parmi les personnes de sexe masculin qui s'occupent des enfants. Le jeu avec les enfants n'est pas considéré comme « viril ».

Recueil de ressources:

- [Compétences émergentes en matière d'alphabétisation et de mathématiques](#)
- [Approche commune « Construire des cerveaux »](#)
- [Boîte à outils « Booster l'alphabétisation », action communautaire : un guide à l'intention des bénévoles/livret pour les bénévoles](#)
- Programme SAFE d'IRC : [Supporting Adolescents and their Families in Emergencies](#)
- [Math Power!](#) Un projet pilote d'IVR au Rwanda, en partenariat avec Viamo et mEducation Alliance, pour inciter les familles à jouer davantage à des jeux mathématiques chez elles
- [Let's Play: Behavioural Edition](#) (un manuel fondé sur des données comportementales pour promouvoir l'adoption du jeu par les personnes qui s'occupent des enfants)

¹⁰ Il convient cependant de tenir compte de certains éléments culturels. Comme l'indique Gaskins dans son ouvrage de 2013, nombreuses sont les cultures dans lesquelles les adultes ne voient pas le fait de jouer avec leurs enfants comme un rôle important. Dans certains cas, cela est considéré comme déplacé. C'est pourquoi ce travail doit être mené avec tact et en partenariat avec les parents et les aidants, et non imposé.

EXERCICE MENTAL



De nombreux projets « Championing Play » ont travaillé en étroite collaboration avec les parents/aidants afin de promouvoir et de célébrer le jeu. En Ouganda, l'équipe nationale a organisé une journée du jeu pour les membres du personnel et leurs enfants. Les adultes ont pris des engagements en matière de jeu pour l'avenir. Au Bangladesh, des salons de l'enfance ont été organisés pour présenter différentes façons de jouer avec les enfants, notamment des jeux, des contes et des jouets. En Sierra Leone, le projet a travaillé avec des parents adolescents dans le cadre d'un programme de lutte contre la violence fondée sur le genre. Dans ce cas, les sessions d'éducation parentale « Construire des cerveaux » ont été adaptées pour mettre davantage l'accent sur le jeu. Au Liban, des kits de jeux ont été distribués aux enfants dans les centres de maintien des acquis et les parents ont assisté à des séances avec leurs enfants pour en savoir plus sur les jouets. Ils ont ensuite déclaré avoir trouvé des idées pour fabriquer d'autres jouets du même type chez eux

Êtes-vous parent ? Un oncle ou une tante ? Un grand-parent ? Un frère/une sœur ou un cousin/une cousine plus âgé(e) ? Aimez-vous jouer avec les enfants de votre famille ou sous votre garde ? Que ressentez-vous lorsque vous jouez avec eux ? Quel est votre jeu préféré



Crédit: Save the Children Uganda

POLITIQUE ET SYSTÈMES

De nombreux systèmes éducatifs donnent la priorité aux résultats scolaires et aux programmes d'études traditionnels axés sur l'acquisition de contenus, qui favorisent la mémorisation et une pédagogie centrée sur l'enseignant. Ils ne laissent pas de place au jeu et les résultats d'apprentissage non académiques sont écartés. Toute activité en collaboration avec les partenaires au niveau du système doit prendre en compte l'importance

d'un large éventail de compétences et de résultats en matière de bien-être, et le rôle crucial que joue le jeu dans la construction de ces compétences. Les situations d'urgence sont souvent l'occasion de procéder à ces changements systémiques, car l'interruption de l'enseignement formel peut permettre d'assouplir les emplois du temps et de donner la priorité aux jeux.

EXERCICE MENTAL



Breadth of Skills est un projet sur quatre ans financé par la Fondation LEGO et mis en œuvre en Colombie, en Inde, au Kenya, en Afrique du Sud et en Corée du Sud. Il vise à renforcer la volonté et l'engagement politiques, ainsi que la compréhension et la demande en matière de développement des compétences globales des enfants, en reconnaissant que l'approche d'apprentissage par le jeu est un facteur clé du développement de ces dernières. Chaque pays mène des actions de plaidoyer auprès de différentes parties prenantes afin de faire évoluer les politiques et les pratiques. Parmi les exemples de progrès réalisés à ce jour, citons l'approbation par le Sénat colombien du projet de loi sur le développement des compétences globales et la création d'un programme d'enseignement pour leur développement. En Inde, le cadre du programme d'enseignement de l'État du Karnataka inclut pour la première fois les compétences du 21^e siècle, et l'équipe participe à des discussions similaires au Rajasthan et au Jharkhand.

Quels sont, selon vous, les principaux obstacles systémiques au jeu ? Que pensez-vous qu'il faille faire pour initier le changement ?



Crédit: Nadeem Abdelsamd/ Save the Children

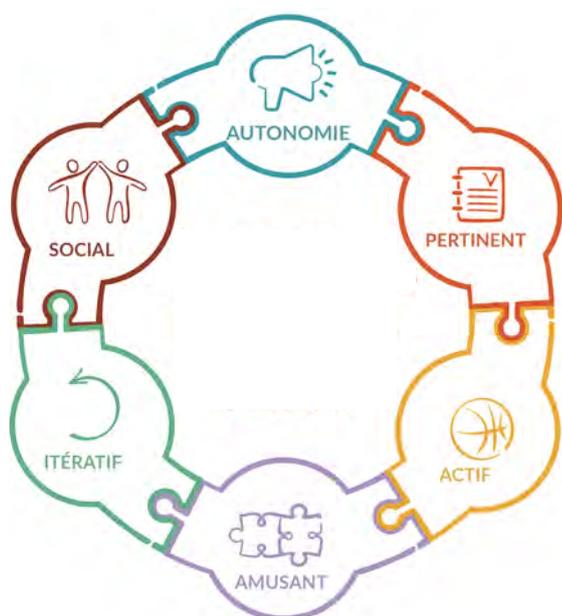
7 AU-DELÀ DE LA PROGRAMMATION: JOUER OU NE PAS JOUER?

Une question cruciale que nous pourrions vouloir examiner est celle de savoir si le jeu joue un rôle dans la culture organisationnelle de Save the Children. Il y aurait deux principales raisons à cela.

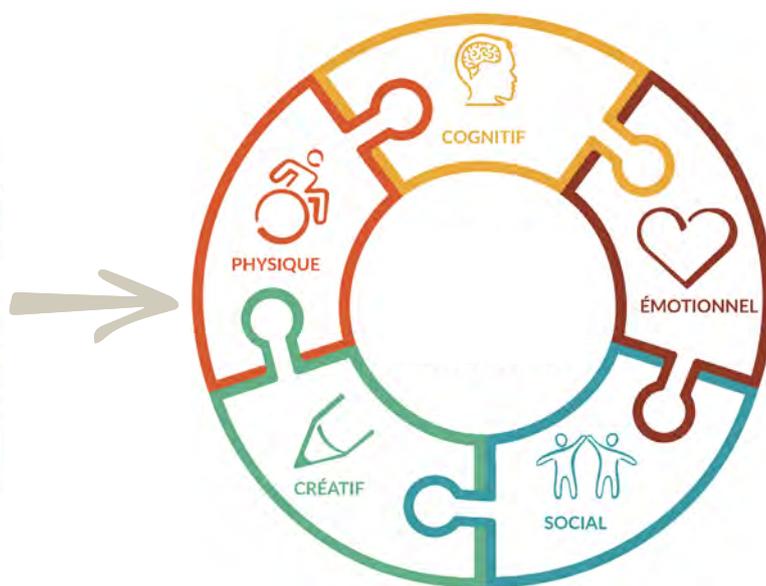
Tout d'abord, les caractéristiques d'un jeu de qualité (autonomie, pertinent, actif, amusant, itératif, social) sont également pertinentes pour nos méthodes de travail et pour faire en sorte que Save the Children soit un lieu de travail accessible et engageant. Les résultats globaux obtenus par le jeu sont des aptitudes et des compétences cruciales pour le personnel. Nos [valeurs](#) englobent la collaboration et la créativité, et prônent l'épanouissement dans la diversité et l'ouverture au changement et aux nouvelles idées. Le jeu peut libérer le potentiel d'innovation, d'ouverture et de créativité du personnel et des bénévoles. En outre, les environnements de travail ludiques peuvent contribuer

à la motivation et au bien-être sur le lieu de travail. Bien entendu, cette démarche doit s'inscrire dans le cadre d'une bonne gestion et de lieux de travail sûrs et inclusifs. Il serait contre-productif d'obliger les gens à jouer s'ils ne sont pas satisfaits de leurs conditions de travail, de leur salaire, de leurs possibilités d'avancement, de leurs contrats, etc.

Deuxièmement, si nous voulons que la participation des enfants et des jeunes dépasse le niveau de la programmation et s'étende aux enceintes de direction, de prise de décision et de gouvernance au sein de l'organisation, nous devons revoir nos méthodes de travail. L'application d'approches ludiques (et la collaboration avec les enfants et les jeunes en vue de développer de nouvelles méthodes de travail) pourrait être déterminante à cet égard.



LES SIX CARACTÉRISTIQUES D'UN JEU DE QUALITÉ SELON SAVE THE CHILDREN



APPRENTISSAGE GLOBAL ET RÉSULTATS EN MATIÈRE DE DÉVELOPPEMENT

Elle comporte évidemment son lot d'obstacles : le temps nécessaire pour élaborer des méthodes de travail et de présentation ludiques, le professionnalisme, la pertinence. Cela dit, il existe de nombreux exemples d'approches ludiques : sondages, Mentimeter, quiz, jeux et plateformes telles que Mural pendant les webinaires et les réunions d'équipe, temps alloué à des sujets extra-professionnels lors des réunions d'équipe, etc. Toutefois, c'est un sujet qui mérite réflexion et il est utile d'envisager d'intégrer un peu plus de jeu.



Figure 5 : représentation ludique du travail humanitaire.
Photo prise dans le cadre d'un atelier de perfectionnement du personnel

EXERCICE MENTAL



En 2009, Save the Children Mexico a lancé son Cadre pour une vie digne, épanouie et démocratique. Ce cadre détermine les actions de l'organisation lorsqu'elle travaille directement avec les enfants, conclut des alliances avec les principaux acteurs (familles, écoles, gouvernements), ainsi qu'en interne, dans le contexte du travail entre les différents secteurs de l'organisation. Le cadre se concentre notamment sur le droit de l'enfant à jouer et le constat que tous les enfants ont un sens inné du jeu. La formation en ligne en huit modules qui l'accompagne a été conçue pour être interactive et ludique. Elle offre au personnel un accès à des lectures, des vidéos et des infographies. Outre ces ressources, la formation comprend des tâches, obligatoires et complémentaires, qui permettent un examen plus approfondi. Elles sont entrecoupées de « pauses de réflexion » qui invitent les participants à réfléchir à une expérience plus large, sans exiger de contribution écrite. Chaque module débouche sur une séance de groupe au cours de laquelle les participants ont la possibilité d'approfondir leur compréhension en échangeant avec leurs collègues. Ces séances sont animées de manière à renforcer la présence et l'enracinement dans le présent. Elles comprennent des activités qui aident les participants à faire le lien entre les enseignements qu'ils en ont tirés et leur rôle au sein de l'organisation.

Vos équipes emploient-elles déjà des méthodes de travail ludiques ? Quels sont les avantages d'une approche plus ludique ? Pourquoi ? Quels en sont les inconvénients ? Quels obstacles rencontrons-nous ? Y a-t-il des victoires faciles (renommer les « présentations » en « lectures » ?) ?

8 ET MAINTENANT?

Nous espérons que vous avez trouvé l'inspiration. Qu'est-ce que cela implique pour votre travail dorénavant ? Comme nous l'avons déjà mentionné, les exemples d'activités ludiques menées actuellement par Save the Children sont nombreux, en particulier auprès des enfants. Cependant, voici quelques idées pour une intégration plus réfléchie du jeu dans nos activités, si nous pensons qu'il en renforcera les effets sur les enfants et les jeunes.

- **Rendre la présence du jeu plus explicite dans nos programmes :** Dans notre travail de programmation, le jeu est souvent utilisé comme un moyen tendant vers une fin. Lorsque vous mettez en œuvre un programme sur un sujet quelconque, réfléchissez à la manière dont le jeu peut être utilisé lorsque vous formez le personnel, les partenaires et les membres de la communauté et évoquez la valeur du jeu, la manière dont le jeu est perçu dans le contexte dans lequel ils évoluent et la manière dont le jeu peut être utilisé pour aider les enfants à se développer comme il se doit et à apprendre.
- **Appliquer les six caractéristiques d'un jeu de qualité à l'animation et à la formation à destination des adultes :** la plupart de nos techniques d'animation pour adultes sont ludiques. Lorsque vous concevez ou adaptez un module de formation, pensez à ajouter une séance sur le jeu et son importance, mais aussi à faire le lien entre les approches d'animation adoptées et leur influence sur un jeu de qualité. Par exemple, prévoyez un temps de réflexion pendant les activités de formation pour que les participants réfléchissent à ce qu'ils ont ressenti lors des différentes séances, aux éléments utilisés, à ce qu'ils ont pensé des méthodes d'animation, à celles qu'ils ont trouvé efficaces (et celles qu'ils ont trouvé inefficaces) ainsi qu'à celles qu'ils aimeraient essayer dans le cadre de leur propre travail, et pourquoi.
- **Contrôler, évaluer et documenter le processus ainsi que le résultat :** le jeu est plus une affaire de processus que de résultat/produit (bien qu'il contribue évidemment à des résultats globaux 😊). Plutôt que de vous concentrer (uniquement) sur les résultats, lorsque vous concevez votre plan MEAL, pouvez-vous (également) suivre et documenter le processus et l'expérience vécus par les enfants pendant (et si possible après) prévoir une intervention ludique (distribution et utilisation de kits récréatifs, activités sportives, séances d'alphabétisation communautaires)

et les comparer aux six caractéristiques du jeu et aux résultats globaux ? Dans quelle mesure les enfants ont-ils trouvé les jouets/activités amusants ? Leur a-t-on laissé une liberté de choisir comment les utiliser, ou dans le cadre des activités ? D'autres personnes avaient-elles envie de jouer avec eux : frères et sœurs, amis, parents ? Pourquoi/ pourquoi pas ? Les activités les ont-elles aidés à apprendre les mathématiques, à exprimer leurs émotions ou à se sentir plus sûrs d'eux ?

- **Prévoir du temps et de l'espace pour des jeux libres, non structurés ou semi-structurés :** dans le cadre de notre travail, nombre d'activités ludiques sont structurées et dirigées par des adultes. Par exemple, l'adulte en charge de l'animation choisit et supervise des jeux comportant des règles et visant des résultats très spécifiques. Lorsque vous concevez un projet qui inclut des groupes et/ou des clubs d'enfants, est-il possible, après quelques mois et une fois qu'ils sont bien établis, d'intégrer davantage d'activités/ de temps dirigés par les enfants, et donc de renforcer l'autonomie de ces derniers ? On pourrait par exemple mettre en place un projet continu, qui serait indirectement lié au thème général, mais dans lequel les enfants pourraient choisir leur centre d'intérêt, leur méthode de travail et la manière de le présenter ; et en rapport avec le point précédent, suivre et documenter le processus ainsi que le produit final.
- **Confier les rênes aux enfants :** de nombreuses séances pour enfants commencent par un jeu ou une activité, mais c'est le plus souvent l'animateur qui choisit et dirige cette activité. Comme pour le point précédent, lorsque vous concevez un projet, au fur et à mesure que les groupes s'établissent, pouvez-vous demander aux enfants participants de se porter volontaires pour choisir un jeu à faire au début de la séance suivante ? Peuvent-ils élaborer un « catalogue de jeux » qui augmente et élargit les activités proposées dans le guide de l'animateur et qui peut être utilisé comme ressource par d'autres groupes ? C'est aussi un moyen d'introduire des jeux et des activités locaux, et cela peut être une méthode positive pour mettre en valeur les traditions et l'identité culturelles. Ensuite, lorsque vous assurez le suivi et le soutien technique des projets, pouvez-vous évaluer l'expérience des animateurs et des enfants ?

- **Inviter les parents, les personnes qui s'occupent des enfants et les membres adultes de la communauté :** comme nous l'avons mentionné, l'importance du jeu n'est pas souvent reconnue par les adultes. La conception de votre projet permet-elle d'inviter les parents à des journées portes ouvertes au cours desquelles les enfants présentent ce qu'ils ont réalisé et où les adultes peuvent découvrir certaines activités ?
- **Intégrer le jeu dans des interventions plus larges :** lors de l'évaluation des besoins, est-il possible d'évaluer comment prendre en compte les jeux dans des lieux tels que les centres de distribution alimentaire, les cliniques, pendant les réunions communautaires, etc. ? Y a-t-il une demande pour des espaces destinés à des groupes d'âge différents ? Pour les plus jeunes, mais aussi pour les enfants plus âgés qui patientent : tapis de lecture, coins de jeu, matériel artistique simple, etc. ?

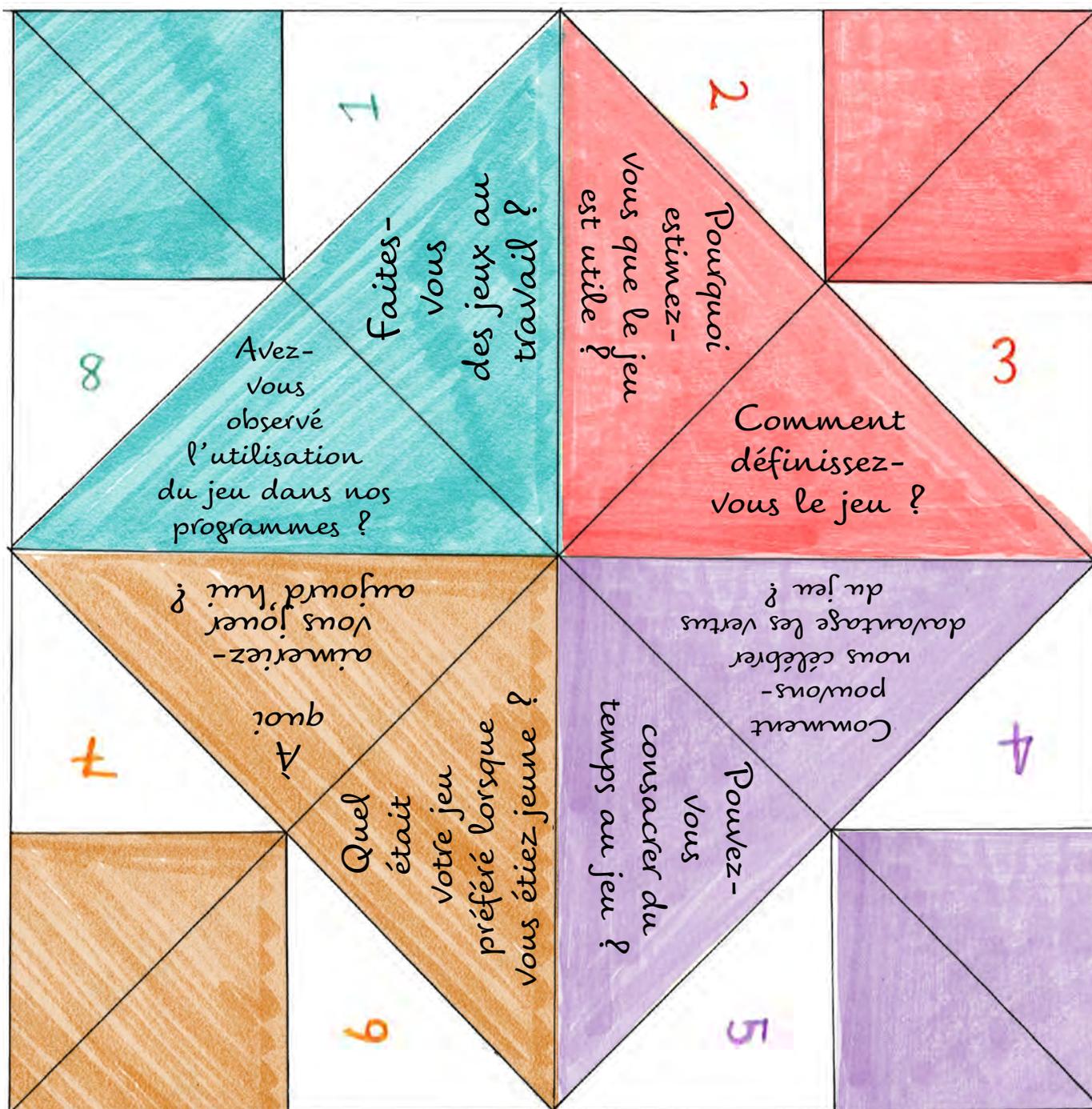
- **Même si le jeu n'est pas vital, il peut rendre le monde moins effrayant pour les enfants :** dans l'exemple de Play in Hospitals, nous avons évoqué le fait que les enfants sont souvent réduits à leur maladie lorsqu'ils sont très souffrants. Et cela peut être le cas dans n'importe quelle situation d'urgence, où ils deviennent une bouche à nourrir, une vie à sauver. Dans le cadre des programmes ou des stratégies techniques, pouvons-nous renforcer les compétences de communication ludique de notre personnel d'intervention d'urgence, le personnel médical local, les travailleurs sociaux ? Pouvons-nous encore accorder du temps de jeu aux enfants dans chaque intervention, même au plus fort d'une crise, en sachant que cela peut rendre la vie un peu moins effrayante ?



Crédit: Save the Children Bangladesh

9 REFERENCES

- Bayley S, 2023.** [All Work and No Play? Busting the Binary in Majority World Settings](#). PEDAL, University of Cambridge. Accessed 18 July 2023.
- Casey T & McKendrick JH, 2022.** *Playing through crisis: lessons from COVID-19 on play as a fundamental right of the child*. The International Journal of Human Rights, DOI:10.1080/13642987.2022.2057962.
- Durrant JE, 2016.** [Positive Discipline in Everyday Parenting \(Fourth Edition\)](#). Save the Children.
- Gaskins S, Haight W, Lancy D, 2007.** The cultural construction of play. In Goncu A & Gaskins S, eds. *Play and development: Evolutionary, sociocultural and functional perspectives*. Erlbaum Press; 2007: 179-202.
- Gaskins S, 2013.** 'Pretend Play as Culturally Constructed Activity', in Marjorie Taylor (ed.), *The Oxford Handbook of the Development of Imagination*, Oxford Library of Psychology (2013; online edn, Oxford Academic, 1 Aug. 2013), <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780195395761.013.0016>. Accessed 18 July 2023.
- Gosso Y, Carvalho AMA, 2013.** *Play and Cultural Context*. Encyclopedia on Early Childhood Development.
- King-Sheard & Manello, 2017.** *Access to Play for children in situations of crisis. Play: Rights and practice a toolkit for staff, managers and policy makers*. International Play Association, DK.
- LEGO Foundation, Jacobs Foundation, Porticus Foundation, 2023.** *Challenging the False Dichotomy: An Evidence Synthesis*.
- LEGO Foundation & UNICEF, 2018.** *Learning through play: Strengthening learning through play in early childhood education programmes*.
- Lynneth Solis, Liu CW & Popp JM, 2020.** *Learning to cope through play: Playful learning as an approach to support children's coping during times of heightened stress and adversity*. The LEGO Foundation, DK.
- Parker R & Thomsen BS, 2019.** *LEGO Learning through Play at school: A study of playful integrated pedagogies that foster children's holistic skills development in the primary school classroom (white paper)*. The LEGO Foundation, DK.
- Pérez-Duarte Mendiola P, 2022.** *How to communicate with children, according to Health Play Specialists in the United Kingdom: A qualitative study*. Journal of Child Health Care 2022, Vol. 0(0) 1–15
- Pérez-Duarte Mendiola P Forward in Perasso G & Ozturk Y, 2022.** *Handbook of Research on Play Specialism Strategies to Prevent Pediatric Hospitalization Trauma*. IGI Global
- Roopnarine JL, 2018.** [Variations in play between cultures warn West against 'one-size-fits-all' recipes for child development](#). Child & Family Blog. Accessed 18 July 2023.
- Save the Children International, 2023.** *Girls, Play and Power – Rapid Gender Analysis*.
- Save the Children International, 2023.** [Let's Play: Behavioral Edition](#)
- Save the Children International, 2019.** [Mental Health and Psychosocial Support \(MHPSS\) Cross-Sectoral Strategic Framework in Humanitarian Settings](#)
- Save the Children International, 2020.** [Protect a Generation: The impact of COVID-19 on children's lives](#)
- Save the Children International, 2022.** [SEL In Education Programming: Implementation Guidance](#)
- Save the Children International, 2022.** [The Quality Learning Framework](#)
- Zosh JM, Hopkins EJ, Jensen H, Liu C, Neale, D, Hirsh-Pasek K, Solis SL, & Whitebread D, 2017.** *Learning through play: A review of the evidence (white paper)*. The LEGO Foundation, DK.



Consignes : Découpez le carré et pliez-le en deux de façon à former un triangle, puis pliez-le à nouveau en deux, puis dépliez-le. Vous devriez obtenir deux plis qui forment une croix. Pliez les coins au centre du carré pour créer un carré plus petit, en vous guidant sur les plis. Retournez le carré et repliez les coins vers le centre de manière à obtenir à nouveau un carré plus petit. Pliez et dépliez le carré en deux dans les deux sens. Glissez votre doigt et votre pouce sous les rabats créés. Vous êtes désormais prêt à jouer à un jeu sur le jeu !!

Comment jouer : Demandez à un ami ou à un collègue de choisir l'un des numéros figurant en haut du jeu. Épelez le numéro en ouvrant et en fermant le jeu à chaque fois qu'une lettre est appelée. Demandez-lui ensuite de choisir un numéro. Faites le décompte du numéro, puis demandez-lui de choisir un dernier numéro. Ouvrez le rabat du numéro choisi. Lisez la question à l'intérieur et répondez-y à tour de rôle.

Publié en 2023
 Save the Children International
 St Vincent House
 30 Orange Street
 Londres WC2H 7HH
 ROYAUME-UNI
www.savethechildren.net
 Company registration number 3732267
 (England and Wales)
 Charity registration number 1076822