

## 1. La créativité dans le jeu des enfants :

Le but premier de l'école maternelle est de préparer les enfants à l'entrée en cours préparatoire. Ainsi, pré-apprentissage du calcul, du graphisme, de la lecture, de la vie en collectivité sont de rigueur, ce qui permet aussi une socialisation. Entre tous ces apprentissages dirigés, la place laissée au jeu est minime. A l'école maternelle George Sand, les moments où les enfants peuvent jouer sont comptés : à l'accueil, le matin de 8h à 8h30 et pendant les temps de récréation. Ainsi, pendant ces petits moments de jeux totalement libres, les enfants laissent libre cours à leur imagination. Par le jeu, ils s'expriment, créent, ils sont acteurs. Le jeu permet à l'enfant de se découvrir et d'exprimer ses émotions.

Dans les classes, ils ont à leur disposition des jeux qu'ils peuvent exploiter à leurs convenances. Sans toujours connaître les véritables règles du jeu, les enfants conviennent d'une manière de jouer qui les satisfait.

J'ai par exemple pu observer pendant l'accueil du matin Karine (3 ans ½), Ambre (3 ans ½) et Manon (4 ans) jouer au docteur en utilisant des ustensiles de cuisine qui servaient à « couper », « coudre », « panser ». Dans la cour, j'ai également pu observer plusieurs fois des groupes d'enfants jouant au dentiste, à la maquilleuse, coiffeuse ou encore à la maîtresse d'école et ceci, en laissant libre cours à leur créativité en utilisant souvent des objets de la nature (feuille, herbe, pétale, bout de bois...).

Pendant l'accueil, j'ai noté que les enfants investissent aussi très souvent le coin cuisine pour « faire semblant » d'être papa-maman, ou encore le coin livre où ils racontent des histoires à d'autres enfants. Lors de ces jeux de « faire semblant », je n'ai fait aucune distinction de sexe car les garçons jouaient aussi bien à la poupée ou au coin cuisine que les filles.

## 2. Jouets et supports disponibles dans la structure :

### A l'extérieur :

Deux structures en bois sont exploitées par les enfants de différente manière pour grimper, se suspendre, se cacher, se hisser, glisser (sur le toboggan). Les enfants restent souvent plusieurs minutes sur les structures, pour discuter et redescendent par les toboggans, mais aussi par l'échelle ou l'escalier par lesquels on monte sur l'une et l'autre structure. L'une est réservée à la petite section (3 ans), l'autre aux moyens-grands (4-6 ans).

Beaucoup de bancs en bois sont également aménagés pour permettre aux enfants de s'asseoir mais certains détournent la fonction habituelle des bancs et les utilisent pour se coucher et « faire semblant » d'être docteur, dentiste etc...

Un jeu de marelle, ainsi qu'un cercle sont peints en blanc dans la cour. Cependant, depuis un an et demi que je travaille dans cette école, je n'ai jamais observé un seul enfant utilisant ce jeu de marelle ou ce cercle.

Lorsque le temps le permet, des vélos, ballons sauteurs sont à la disposition des enfants pour se déplacer selon leur envie dans l'enceinte de la cour.

### **A l'intérieur :**

Dans chaque classe se trouvent des coins avec différents jouets et jeux séparés par des armoires de rangement :

- Coin poupée avec 2 ou 3 poupées, couffin, chaise haute, baignoire (sauf chez les grands).
- Coin cuisine avec une petite table et chaises, cuisinière et différents ustensiles, table à repasser, fruits et légumes en plastique.
- Coin voiture avec garage
- Coin lecture avec coussins et étagère de livres.
- Coin coiffure avec produits de maquillage, parfums (uniquement en moyenne section).
- Coin commerçant avec étalage, caisse enregistreuse, paniers, fruits, légumes.

Dans les armoires sont classées divers jeux :

- jeux éducatifs libres : lotos, dominos, puzzles, memory, jeux d'assemblage et d'encastrement
- jeux éducatifs que l'adulte propose à l'enfant : jeux de pré-apprentissage à la lecture, au calcul, aux couleurs, au laçage...
- jeux divers (légos...)

J'ai pu constater que les enfants allaient plus jouer dans les coins aménagés et qu'ils ne cherchaient que très peu les autres jeux s'ils n'étaient pas sollicités par l'adulte ou si les jeux n'étaient pas disposés sur des tables à leur arrivée. Par exemple dans le coin « voiture », j'ai pu observer que les voitures s'animaient dans les mains des enfants qui faisaient des bruits (« vroum »), les faisaient s'entrechoquer, les dirigeait sur un circuit de manière calme ou plus bruyante selon l'humeur de l'enfant et ce qu'il a envie d'exprimer à travers son jeu.

J'ai observé que les jeux les plus joués étaient les jeux symboliques, jeux de « faire semblant d'être », aussi bien joués dans la cour que dans les classes, mais aussi parfois en BCD<sup>1</sup>, lorsque les enfants prennent des livres pour « faire semblant d'être la maîtresse ».

### **3. Thème choisi :**

Travaillant principalement en BCD, j'anime des activités centrées sur le livre avec pour but de faire aimer l'objet-livre : livre plaisir et pas seulement livre apprentissage. Ainsi, la lecture d'histoires, de contes, des petits jeux aux lettres colorées, des activités où il faut deviner le début ou la fin d'une histoire sont très appréciés par les enfants. Ces activités sollicitent l'imaginaire, la créativité, la logique, l'observation des enfants. J'ai pu observer que lorsque l'activité est terminée et que je les autorise à choisir un livre à regarder, leur choix se porte très souvent sur des livres « animés » avec des languettes à tirer, des rabats à soulever, des livres qui se laissent « gratter », « caresser », ainsi des livres sensoriels.

Cependant, de tels livres sont très peu nombreux à la BCD car ils sont chers, aussi, les enfants se les disputent. A travers ces livres, un des sens qui est le plus sollicité est le toucher. Ce sens permettra à l'enfant de l'aider petit à petit à acquérir une motricité fine, aspect important à l'école maternelle pour favoriser l'apprentissage de l'écrit.

---

<sup>1</sup> BCD : bibliothèque centre documentaire

L'attrait des enfants pour le livre animé vient du fait qu'il est avant tout un livre « à surprises », où les enfants sont étonnés à chaque page. Le personnage caché qui apparaît quand on tire la languette ou l'ours doux à caresser permet aux enfants de rire, de rêver et d'imaginer. J'ai observé qu'ils recommencent souvent l'histoire dès qu'elle est finie pour allier au plaisir de la découverte celui du « faire semblant » et de la répétition. De plus, ils imitent parfois le comportement de l'adulte qu'ils côtoient ainsi, la maîtresse, leurs parents, moi...L'enfant imite l'adulte car il aimerait être adulte. Ainsi, à travers les livres, des relations sociales se créent entre les enfants mais aussi avec les adultes.

Cette imitation va leur permettre de s'approprier le rôle que chacun joue dans la société. Selon P. Gutton, « *il est assez évident que tous les jeux sont conditionnés par un désir, qui, à leur âge, joue un rôle prédominant : le désir d'être grands et de pouvoir se comporter comme des grands* »<sup>2</sup> ou Jean Château : « *L'enfant réalise en imitation bien souvent ce qu'il voudrait être en réalité* »<sup>3</sup>. Dans le développement de l'enfant, le jeu est nécessaire et est un plaisir. Le jeu a une part importante dans la vie de l'enfant car c'est par lui qu'il peut affirmer son « moi », peut conquérir son autonomie, sa personnalité : « *Le jeu a des fonctions sociales : l'enfant, par le jeu, apprend les rôles sociaux, il les imite, les éprouve et se les approprie.* »<sup>4</sup>. Pour l'enfant, le jeu est une activité sérieuse.

Ainsi, l'idée m'est venue de créer un livre animé car ces livres invitent les enfants à agir sur leur lecture. De plus, les volets à soulever qui abritent des personnages inattendus créent un suspense permanent, interrogent, incitent à deviner, à prévoir, à anticiper sur la suite de l'histoire et le plaisir d'agir sur les bouts de cartons augmente l'émotion.

P. Gutton parle du livre animé comme « *un espace intermédiaire entre le monde à trois dimensions dans lequel l'enfant vit et l'espace plus abstrait et à deux dimensions du livre. Il introduit en douceur l'enfant dans le domaine du symbolique, puis dans celui du signe et de l'écriture* »<sup>5</sup>.

La thématique de ce jouet est donc le jeu symbolique car l'enfant, en soulevant les rabats de ce livre participe à la création de situations dans des contextes donnés, toujours inattendus et fait entrer dans un jeu de devinettes qui stimule son imagination. Le livre introduit l'enfant en douceur et de manière ludique dans le monde de l'abstraction.

Ainsi, les enfants peuvent agir à leur guise sur leur environnement, avec ce livre animé. Ils peuvent s'en rendre maître car derrière la représentation d'un objet ou d'une personne apparaît un autre objet ou personne qu'on peut manipuler, cacher à nouveau, faire revenir et la référence s'impose ici au « jeu de la bobine » analysé par Freud dans lequel l'enfant joue la présence/absence de sa mère.

---

<sup>2</sup> Philippe Gutton, *Le jeu chez l'enfant*, édition Larousse, 1973, p3

<sup>3</sup> Jean Chateau, *L'enfant et le jeu*, édition du Scarabée, 1967, p45 3

<sup>4</sup> Martine Jardiné, In « le furet », n°34, mai 2001, article «jeux, reflets de la société », p32

<sup>5</sup> Philippe Gutton, *Le jeu chez l'enfant*, édition Larousse, 1973, p 72

## 4. Réalisation

A l'école maternelle George Sand, les enfants de moyenne section et de grande section (4-5 ans et 5-6 ans) viennent faire des animations autour du livre en BCD, en petits groupes, chaque groupe environ 45 minutes sur deux jours. Le reste du temps, ils le passent en classe, en salle de jeux et une demi-heure le matin et l'après-midi en récréation.

C'est pourquoi j'ai choisi de faire participer ces groupes d'enfants à la réalisation du livre, ces derniers étant présents régulièrement en BCD.

Au départ, mon idée était de « faire sortir des animaux » de la page, au moment de l'ouverture, mais ne connaissant pas la technique, j'ai décidé de m'inspirer du livre « Spot à

la ferme », de Eric Hill <sup>6</sup>.

Je leur ai proposé de faire des dessins d'animaux du zoo car ils y étaient allés la semaine précédente et d'utiliser leurs dessins pour créer un livre animé. De plus, le choix du zoo n'est pas anodin car c'est un lieu où l'on trouve une multitude d'animaux, auxquels les enfants s'identifient facilement. Ils étaient très enthousiastes à l'idée de savoir que leurs dessins serviraient à fabriquer un livre et certains ont voulu le voir rapidement, avant qu'il ne soit fini. J'ai opté pour un livre sans texte, pour que les enfants puissent « s'imaginer », « rêver » une histoire.

Pour le format, j'ai choisi d'utiliser des feuilles blanches semi-cartonnées de taille A4 car mon choix a été d'opter pour du matériel venant exclusivement de l'école, ainsi, normalement conçu pour des enfants de cet âge et sans danger. De plus, je désirai que le livre ne soit pas trop grand pour faciliter la manipulation.

Pour les couleurs, ce sont les enfants qui ont donné le ton avec leurs dessins, j'ai juste rajouté les rabats et « tissus » à caresser, en harmonie avec leurs dessins. J'ai découpé moi-même chaque objet : arbre, animaux, fleurs, soleil...car le découpage minutieux est trop difficile pour des enfants de cet âge. J'ai voulu qu'ils décident eux-mêmes de la place de chaque objet, cependant, j'ai été pris par le temps, la fin du mois de juin est un mois où les enfants sont très sollicités par leurs professeurs d'école, ainsi, c'est moi qui ai placé les dessins selon mon goût.

Puis j'ai fabriqué et découpé des rabats en forme d'arbre, de feuille, de cage où pouvaient se cacher les animaux et j'ai recherché des tissus doux à coller sur certains animaux pour « provoquer » le toucher du livre.

J'ai choisi de ne recouvrir que certains animaux d'un tissu ou de peinture « window », et cela en fonction du matériel présent dans l'école.

J'ai collé les dessins avec de la colle blanche spéciale « école » et recouvert chaque page d'un film plastique transparent servant à couvrir les livres de BCD pour que ce livre ne s'abîme pas et pour préserver la couleur des dessins qui se terniraient avec le temps. De plus, ce film plastique a l'avantage de donner un aspect brillant et attractif aux dessins des enfants.

Le titre du livre a été fait par ordinateur et j'ai découpé les lettres colorées pour les coller de façon amusante sur la première page.

Enfin, j'ai décidé de le relier pour une meilleure ouverture.

---

<sup>6</sup> Eric Hill, Spot à la ferme, édition Nathan, 1999

J'ai beaucoup aimé réaliser ce livre animé, car il me « replongeait en enfance » et j'ai observé que les enfants eux-mêmes ont pris plaisir à réaliser des dessins.

Pour ce qui est du coût du livre, il ne m'a rien coûté car le matériel provenait de l'école et il me restait une spirale de reliure chez moi.

## **5. Introduction du jeu dans le groupe :**

J'ai commencé à parler du livre aux enfants quelques jours après leur sortie au zoo, et ils m'ont à ce moment-là posé des questions quant à la forme, la conception, les dessins...

Au fur et à mesure de la réalisation, certains me demandaient si le livre serait bientôt achevé. Lorsque le livre a été finalisé, j'ai décidé de le montrer aux enfants par petits groupes avant le démarrage d'une activité à la BCD, en ne leur montrant que la couverture et en leur proposant d'aller le regarder après l'activité, pour ceux qui le désiraient, car je ne voulais pas leur imposer le fait de « devoir le regarder », le considérant comme un support au jeu et le jeu pour moi n'étant pas obligatoire.

Ainsi, je préférerais que les enfants s'y intéressent d'eux-mêmes, sans demande de l'adulte et que ceux qui préféreraient regarder un autre livre aient le choix de le faire. Je l'ai donc posé sur une étagère, accessible aux enfants.

Après l'activité, certains enfants se sont précipités en direction du livre animé, d'autres enfants du groupe ont préféré regarder d'autres livres. Comme les enfants ne venaient que par groupes, j'ai renouvelé cette présentation plusieurs fois, pour que chaque enfant ait la possibilité d'aller regarder le livre.

Ainsi, j'ai opté pour ce mode de présentation pour laisser aux enfants la possibilité d'investir ce livre à leur guise et je me suis mise un peu en retrait, pour qu'ils puissent se l'approprier librement.

## **6. Grille d'observation et analyse de la qualité du jeu :**

Lorsque j'ai élaboré ma grille d'observation, j'ai prévu certaines questions que je pensais importantes et qui se sont finalement avérées inutiles dans la mesure où elles ne m'apportaient pas d'éléments de réponses sur la qualité du jeu.

Ainsi, mes deux questions « est-ce que les enfants posent des questions sur le livre ? » et « reconnaissent-ils leurs dessins ? » n'ont eu quasiment aucune réponse positive car les enfants posaient très peu de questions sur la réalisation du livre terminé ou sur le choix des animaux, ou encore ne portaient aucun intérêt sur l'auteur du dessin. Ils se sont intéressés plus à la nature des animaux.

De plus, ma question : « invention d'une histoire à partir du livre ? » a également recueilli beaucoup de réponses négatives, et je me suis interrogée à ce sujet. Après réflexion, j'ai pensé que les enfants avaient tout d'abord peu de temps après l'activité pour regarder le livre, car souvent, il ne restait que 5 à 10 minutes. De plus, du fait de la taille de la BCD (petite) et du nombre d'enfants (entre 6, 8 parfois 10), les enfants se sont peut-être sentis observés car j'étais assez proche d'eux, ce qui les a éventuellement empêchés une imitation. Mais ceci ne sont que des suppositions.

Cependant, les autres cases de ma grille d'observation m'ont tout de même permis d'analyser le comportement des enfants et la qualité du jeu.

**Les manières d'investir le jeu (toucher, ouverture des languettes, gestuelle, comportement) :**

Au début, lors des présentations du livre, certains enfants n'ont pas osé tout de suite toucher le livre. Cependant, lorsqu'un enfant « se lançait » et le regardait, d'autres suivaient rapidement. J'ai remarqué qu'ils accompagnaient souvent leurs gestes de paroles (cf. verbalisations) et que certains ont imité le cri des animaux qu'ils voyaient, par exemple le lion et le tigre « RRR », les singes « HAHAHA ». J'ai également pu observer que beaucoup d'enfants ont regardé le livre plusieurs fois de suite, certains jusqu'à quatre fois, mais jamais de la même façon. Tout d'abord très doucement, puis plus vite en omettant certaines languettes et en regardant d'abord les animaux qu'ils préféraient (singes, crocodile).

Ainsi, ils avaient une maîtrise du jeu. Certains se sont même couchés à plat ventre pour mieux profiter de l'ouvrage et être plus à leur aise.

Certains ont beaucoup investi le livre par le toucher, parfois même en faisant le tour des animaux avec leur doigt, comme pour mieux « rêver », s'imaginer l'animal.

**Interactions entre les enfants :**

J'ai été agréablement surprise en observant que beaucoup d'enfants qui regardaient le livre faisaient profiter leur voisin du jeu. Par exemple Maxime (4 ans ½) regarde le livre et dit à Clémence (5 ans) : « touche, c'est doux là ! » ou encore d'autres : « tu veux regarder avec moi ? », « qui veut toucher ? ». Parfois, quand un enfant oubliait une languette, son voisin qui regardait aussi le livre la soulevait à sa place, sans que le premier ne lui dise d'arrêter.

J'ai également pu observer qu'un accord tacite se mettait en place entre eux, ainsi, lorsqu'un enfant regardait le livre, son voisin attendait qu'il ouvre les languettes pour pouvoir le faire à son tour, ou pour toucher un animal et l'enfant qui avait cherché le livre le lui tenait même en face pour qu'il puisse s'exécuter.

Ces interactions qui pouvaient ainsi s'établir entre deux enfants ou plusieurs me faisaient penser que c'est grâce au jeu (mais pas uniquement) que les enfants passent des relations individuelles aux relations de groupe. J. Château déclare que « *par le jeu, l'enfant prend contact avec les autres, il s'habitue à envisager le point de vue d'autrui, à sortir de son égocentrisme originel* »<sup>7</sup>

»

J'ai ainsi pu voir s'établir ces « relations de groupe » quand un enfant disait à voix haute « c'est tout doux » et attendaient que les autres vérifient en touchant l'animal doux.

---

<sup>7</sup> Jean Chateau, L'enfant et le jeu, édition du Scarabée, 1967, p181

## **Verbalisations des enfants :**

Ce qui était exprimé concernait beaucoup l'aspect du livre et des animaux. Ainsi, j'ai pu entendre « c'est doux », « c'est tout collant », « c'est trop beau », « ha ha des plumes oranges », « ouah il est trop bien »... Les enfants se posaient également des questions à voix haute telles que « je me demande ce qu'il y a derrière ? », « là, y'a quoi ? », et ceci, avant de soulever les languettes. J'ai même entendu certains enfants parler au livre comme s'il s'agissait d'une personne. Ainsi, Maéva (5 ans) disait au livre « coucou ! » et « au revoir livre », à la fin.

J'ai pu observer l'enthousiasme des enfants qui regardaient le livre et cela s'exprimait d'une part par le sourire mais aussi par des rires et des cris de surprises ou d'étonnement lorsqu'ils découvraient un animal : « oh ! », « ouah, c'est des singes ! ».

Certains prenaient également plaisir à expliquer aux autres enfants ce qui se trouvait derrière telle ou telle languette ou page ou ce qu'il fallait faire : « après, y'a des singes », « il faut deviner qu'est ce que c'est ».

## **Difficultés rencontrées et ce qui n'était pas prévu :**

Je me suis aperçue que parfois des conflits éclataient car plusieurs enfants voulaient regarder le livre en même temps. A cet âge là, les enfants ne sont pas très patients et attendre que l'un finisse le livre pour qu'il puisse le regarder est assez difficile.

Ainsi, j'ai parfois dû intervenir et leur expliquer que chacun pourrait regarder le livre à son tour.

De plus, j'ai été étonnée que certains enfants essaient de décoller les pages collées, comme s'ils cherchaient plus d'images à caresser, de languettes à tirer.

A travers les observations que j'ai faites, je me suis rendu compte que même si les enfants n'imitaient pas la maîtresse ou un adulte, dès l'ouverture du livre, ils entraient dans un espace imaginaire et dans une dimension créatrice où ils pouvaient se rendre maître de ce jeu : soulever les languettes ou non, faire participer d'autres enfants, le regarder plusieurs fois...

Outre cela, cette expérience m'a appris qu'à travers les livres quels qu'ils soient, l'enfant entre en relation avec l'autre et établit ainsi des relations de groupe qui l'amèneront aux jeux collectifs, à règles et plus tard, au monde adulte.

## **7. Conclusion**

La réalisation de ce livre m'a apporté beaucoup de satisfaction et m'a permis d'observer la créativité des enfants. Il n'était pas facile de réaliser un jeu qui n'était pas déjà présent dans la structure et de trouver un support qui toucherait tous les enfants. J'ai été ravie de l'investissement de ce livre animé par les enfants qui se le sont approprié, chacun à leur manière. Ils ont pris plaisir à entrer en interaction ensemble, à échanger leurs avis, leurs commentaires sur ce livre. Ce livre a permis aux enfants d'exprimer leur créativité car il leur a permis de partager le plaisir du jeu avec les autres enfants mais également avec l'adulte, lors de la réalisation. Ainsi, comme le souligne Winnicott : « *jouer conduit à établir des relations de*

*groupe* »

## **BIBLIOGRAPHIE :**

- Introduction à la psychologie du développement : du bébé à l'adolescent ; Catherine TOURRETTE, Michèle GUIDETTI, édition Armand Colin, collection cursus, 2000, 191p.
- Jeu et réalité, l'espace potentiel ; D.W.WINNICOTT, édition Gallimard, collection Connaissances de l'inconscient, 1975, 218p.
- Le jeu chez l'enfant : essai psychanalytique ; Philippe GUTTON, édition Larousse, collection Sciences Humaines et Sociales, 1973, 176p.
- Les jeux et les hommes : le masque et le vertige ; Roger CAILLOIS, édition Gallimard, 1958, 254p.
- Article : Laisser jouer, est-ce encore travailler ? ; Martine JARDINE In « Jeux, reflets de la société », Le furet, n°34, mai 2002, 32-33pp.
- Spot à la ferme, Eric Hill, édition Nathan, 1999.

***« D'une façon générale, le jeu apparaît comme éducation, sans fin déterminée d'avance, du corps, du caractère ou de l'intelligence. De ce point de vue, plus le jeu est éloigné de la réalité et plus sa valeur éducative est grande. Car il n'apprend pas des recettes : il développe des attitudes. »***

---

<sup>9</sup> Roger Caillois, les jeux et les hommes : le masque et le vertige, 1958, 262-263pp.