

## Boîte à outils Actions Educatives Familiales



### FICHE 1 : POURQUOI LE JEU DANS LE CADRE D'UNE AEF ?

#### **Le jeu : un objet non scolaire accessible aux parents les plus éloignés de l'écrit**

- Le jeu constitue un support particulièrement pertinent en ce sens qu'il n'est pas perçu comme un objet scolaire et **qu'il peut ainsi susciter moins de réticences de la part de parents ayant un « passif » avec l'école et les apprentissages.**
- Le jeu de société est moins stigmatisant que l'objet livre, il permet d'éviter/de contourner dans un premier temps la dimension strictement scripturale (l'écrit).
- C'est une activité qui requiert moins de compétences face à l'écrit, la règle peut- être expliquée oralement
- Il dépasse les spécificités culturelles ; les jeux sont présents dans toutes les cultures.

Des nuances et précautions sont toutefois nécessaires. En effet, si le jeu peut constituer un support facilitateur en matière d'approche et d'accroche des parents éloignés de l'école, il faut aussi garder à l'esprit que pour les parents des milieux populaires, il n'y a aucune ambiguïté : leur préoccupation forte, sinon première concernant leurs enfants, c'est la réussite scolaire. Autrement dit, ce qui façonne leur relation à l'école et leurs projections concernant la scolarité de leurs enfants ce sont les résultats scolaires, les bonnes notes, le passage dans la classe supérieure, l'orientation qui n'enferme pas, c'est le maintien des espoirs d'insertion professionnelle et d'ascension sociale grâce à l'école. Aussi, le jeu peu parfois apparaître plus qu'une entrée détournée, une activité à la marge et ne pas être lisible pour les parents visés.

En ce sens des médiations en direction des parents sont nécessaires pour que leur représentation sur le jeu évolue.

**Une activité à l'interface des pratiques scolaires (en maternelle notamment) et des pratiques familiales.**

Le jeu permet parfois d'investir des terrains relationnels et des stratégies éducatives différents : connivences, convivialité, négociations, discussions.

Les pratiques autour du jeu peuvent-être aussi l'occasion de s'approprier d'autres espaces (on pense par exemple à la fréquentation de ludothèques, médiathèques) qui constituent d'autres supports pondérant aussi la réussite éducative.

En invitant les familles à fréquenter les lieux ou les structures où l'on joue à des jeux de société (MJC, Ludothèque, écoles, etc.), **on participe à :**

- rendre plus aisé le partage d'un temps ludique entre l'enfant et son parent ;
- familiariser les familles avec les structures et les professionnels de leur quartier ;
- faire entendre aux parents des façons de dire (par le professionnel ou le bénévole) qui sont parfois différentes, voire éloignées, de celles utilisées dans la famille ou l'environnement proche.

En incitant les familles à emprunter des jeux et à jouer chez eux, avec leur(s) enfant(s), **on favorise :**

- l'entrée des enfants dans la communication ; en jouant, ils deviennent de fait des partenaires d'échanges, et ont ainsi l'expérience de pratiques partagées ;
- la production par différents membres de la famille d'énoncés nouveaux relatifs à la situation de jeu qui pourront s'intégrer à la conversation ordinaire : explication de règles, justification...



Crédit  
ASFOREL  
2014

## Le jeu favorise les apprentissages

### ➤ Sur le champ des relations sociales

Les joueurs sont tenus de respecter des règles. Cela implique d'apprendre/de savoir gérer des frustrations, d'accepter de perdre ou d'apprendre à coopérer avec les autres pour gagner.

Les jeux sont des vecteurs pour échanger, partager, collaborer, s'amuser, rire, réfléchir avec les autres.



Crédit AsFoReL-2014

### ➤ Sur le champ du développement psychologique et cognitif

Le jeu est un facteur de construction du fonctionnement mental/psychique dès la petite enfance : la mère, puis les autres adultes, amènent l'enfant à participer à des jeux et l'aident ainsi notamment à classer les objets qui l'entourent selon leurs ressemblances et leurs différences, et donc à organiser le monde.

L'activité de jeu permet aussi l'exercice de diverses habiletés cognitives : identification des objets en les manipulant, prise en compte du point de vue de l'autre, acquisition des concepts d'espace, de temps, de quantité, des principes de comptage, capacité de classification et de sériation, habileté motrice fine (dessiner un bonhomme, graphier son prénom).

### ➤ Sur le champ du développement du langage oral et écrit

Les premiers jeux de l'enfance (comme le « jeu de coucou ») sont des moyens d'amener le très jeune enfant à participer à un échange verbalisé avec l'adulte (la mère très souvent) : « il est là », « oh il est plus là ». L'enfant est intégré dans un scénario souvent répété, et de cette répétition naîtra son désir de prendre en charge le jeu à son tour et de verbaliser les différentes phases et actions du jeu.

Plus tard, d'autres jeux peuvent être des supports propices au langage :

- Les jeux avec des images/illustrations (cartes, puzzles, etc.) qui invitent l'enfant à identifier les éléments en les nommant.
- Les jeux de société qui invitent l'enfant à aller au-delà de la simple dénomination de mots isolés, à faire des phrases et à verbaliser des raisonnements plus complexes.

Plus globalement, des outils ludiques peuvent contribuer aux apprentissages de base (lire, écrire, compter) à l'école et hors de l'école.

**Le jeu rend possible le repérage de difficultés parentales sur le champ des compétences de base (lire, écrire, compter) à partir de pratiques non stigmatisantes.**