



### **FICHE 4 : UNE ACTION EDUCATIVE FAMILIALE AUTOUR DU JEU**

L'expérience montre que la démarche des actions éducatives familiales se décline de façon très diverses en fonction des opérateurs et des réalités des territoires.

Plusieurs niveaux d'intervention, d'action ont pu être repérés jusqu'alors :

- Des actions de sensibilisation et de formation sur l'illettrisme et la parentalité en situation d'illettrisme menées auprès de professionnels du champ socio-éducatif constituent un **premier palier** de mise en œuvre.
- Un **deuxième palier** de la démarche vise la remobilisation de parents en difficulté vers la formation de « base ». Dans le cadre de rencontres/ateliers (autour du jeu, de l'album, de dispositifs d'accompagnement à la scolarité...), de relations individuelles ordinaires, il s'agit pour des professionnels ou bénévoles sensibilisés à la démarche et au regard de situations d'illettrisme qu'ils ont repérées, d'oser en parler, de rassurer, d'inciter, de convaincre et d'orienter vers une réponse de formation existante.
- La mise en place d'une réponse spécifique de formation « parentale » constitue un **troisième palier**.

Quelles que soient les modalités de mise en œuvre, la démarche vise conjointement à favoriser les apprentissages des enfants et à amener les parents à dépasser leurs difficultés face à la maîtrise des compétences de base.

Elles s'adressent à des parents à « faible capital scolaire », les parents en situation d'illettrisme constituant la cible prioritaire.

**Lien**

**En savoir plus :** [Fiche 4 du Kit pédagogique national de sensibilisation « Les Actions éducatives familiales : Enjeux et perspectives » - MEN-ANLCI – Nov. 2013](#)



## **FICHE 4a : UNE APPROCHE PAR LE JEU – DANS LE CADRE D'UNE AEF DE PALIER 2**

### **Le jeu pour favoriser les alliances avec les parents éloignés de la culture de l'écrit**

Quels qu'en soient le support et les modalités, une action éducative familiale de type 2 peut prendre place au sein d'espaces variés, à condition qu'ils constituent des espaces de fréquentation pour les parents ou les familles. L'école mais aussi d'autres espaces qu'ils soient impartis à de l'accompagnement à la scolarité dans un lieu tiers, à de l'accompagnement scolaire au domicile des familles ou encore qu'ils soient simplement un lieu d'attente réservé, peuvent ainsi être potentialisés.

Ces espaces sont aussi des lieux permettant de repérer les parents en situation préoccupante face à l'écrit, sans les stigmatiser, et de les remobiliser vers une perspective de formation aux savoirs de base.

Dans ce cadre, l'intérêt d'une approche par le jeu, pour les parents que l'on souhaite mobiliser, tient d'une part à la dimension du jeu comme vecteur d'apprentissages, pour leurs enfants, pour eux voir fiches 2 & 3), d'autre part au réinvestissement dans la sphère familiale. En ce sens les ateliers parents-enfants, dont quelques illustrations sont proposées ci-dessous, poursuivent comme objectif celui de donner à voir aux parents des pratiques qui seront transférables dans les familles.

### **Des illustrations**

#### **➤ A Gap**

[Vidéo : « Jouer pour renforcer le lien Ecole-Familles » - ANLCI- Juin 2014-](#)

Une action éducative familiale de palier 2 centrée sur le jeu peut être organisée en école maternelle dans le cadre d'un partenariat avec des associations locales. C'est le cas depuis la rentrée 2013 à l'école maternelle Anselme Gras à Gap (Hautes-Alpes). L'association Ludambule anime à l'école, pour les enfants de Grande Section d'école maternelle et de Cours préparatoire et leurs parents, des ateliers sur le jeu. Ce travail est mené en collaboration avec les enseignants dans le cadre des activités pédagogiques complémentaires (APC). Il s'agit d'ateliers hebdomadaires de deux heures qui se prolongent en fin d'après-midi pour les enfants qui bénéficient de la garderie aux parents

qui viennent les chercher. Un atelier de fabrication de jeu a été proposé aux parents en fin d'année scolaire 2013-2014 au centre social Fontreyne.

### ➤ **A Lyon – La Duchère**

Les animateurs du *Coup de Pouce CLE* (Club Lecture-Ecriture) fabriquent des jeux avec les parents, destinés à être utilisés dans le cadre des clubs. L'atelier se déroule à raison d'une heure par semaine dans les locaux du lieu proche du groupe scolaire.

### ➤ **A Lunéville**

[Vidéo : « Jouer pour apprendre à parler » - ANLCI- Juin 2014-](#)

L'action se déroule dans la ludothèque « Le Donjeux », au sein même d'un quartier dit « sensible » de Lunéville (Meurthe-et-Moselle, Lorraine). Elle s'inscrit dans la durée, tout au long de l'année scolaire, à raison d'une heure par semaine. Les enseignants jouent dans la classe ou se déplacent à la ludothèque accompagnés de parents volontaires.

Plusieurs tables de jeux spécialement choisis pour l'activité de langage sont animées par un adulte formé (enseignants, personnels de la ludothèque). Les différents groupes d'enfants (et les parents) ont une feuille de route qui permet une rotation sur trois à cinq jeux différents dans l'heure.

Plus tard dans l'année, la ludothèque se déplace spécialement dans l'école : les parents sont invités à venir jouer, les enfants sont invités à expliquer aux parents les règles des jeux avant de jouer.



## **Des postures d'intervention spécifiques**

### ➤ **Modalités d'intervention auprès des enfants**

Le professionnel (ou le bénévole) vise dans son intervention la (ré)activation des modes de raisonnement et de fonctionnements cognitifs complexes. Ce développement de la pensée se fait notamment par le biais du langage.

Ainsi, au cours d'une séance de jeu, l'adulte qui explique les règles, qui décrit les actions de l'enfant, qui l'aide à formuler le déroulement du jeu à d'autres joueurs, peut jouer un rôle non négligeable dans l'apprentissage du langage et dans l'élaboration d'un discours descriptif, explicatif ou encore argumentatif.

Les objectifs dans les façons de faire et de dire et d'interagir des professionnels/bénévoles formés doivent être *conscientisés* pour être efficaces : les intervenants qui prennent en charge les ateliers de jeux seront attentifs au type de langage qu'ils proposent aux enfants, et aussi à ce que les enfants disent. Ils doivent ainsi aider les enfants à progressivement enrichir leur langage c'est-à-dire à produire un langage explicite et structuré avec des énoncés de plus en plus longs, organisés

logiquement et temporellement, et non pas seulement utiliser des gestes, des verbalisations implicites et quelques mots de vocabulaire isolés.

**Dans cette perspective, les adultes :**

- expliquent la règle du jeu en utilisant des formulations appropriées et variées ;
- accompagnent verbalement ce que fait chaque enfant ;
- sollicitent les enfants pour dire ce qu'il faut faire, ce qu'on a fait, qui gagne et pourquoi et pour expliquer les règles.

**Une séance de jeu peut se décliner de la façon suivante :**

- L'adulte choisit un jeu adapté (voir fiche 5).
- Avant de jouer, l'adulte nomme et dispose les éléments du jeu, explique la règle du jeu et la finalité du jeu.
- Au cours du jeu, l'adulte intervient pour commenter ce que les joueurs doivent faire ou sont en train de faire.
- L'adulte sollicite de temps en temps les enfants pour qu'ils verbalisent ce qu'ils sont en train de faire, il confirme et il reformule leurs propos.
- A la fin du jeu, l'adulte incite les enfants à conclure le jeu et à essayer d'expliquer pourquoi ils ont gagné ou perdu ou ce qu'il aurait fallu faire pour gagner.
- Quand les enfants connaissent bien le jeu (après deux ou trois séances de pratique), l'adulte peut demander à certains enfants de formuler la règle (ou certaines parties de la règle), soit pour se remémorer comment on doit jouer au jeu, soit parce que d'autres enfants dans le groupe ne connaissent pas encore le jeu.

On peut aussi envisager de construire avec les enfants des jeux de société et d'en écrire les règles. Cela peut permettre de combiner à l'activité de jeu d'autres types d'activités : travaux manuels, arts plastiques, recours à la littérature de jeunesse... Ces temps de création et de confection de jeux sont d'abord source de langage avant d'être un travail collaboratif d'écriture de règles : l'adulte écrit sous la dictée des enfants la règle du jeu qu'ils ont déjà plusieurs fois verbalisée et qu'ils connaissent bien.

Ce travail de « dictée au formateur » est un bon moyen pour faire prendre conscience aux enfants que ce qu'ils disent peut s'écrire et que cet écrit peut être lu par/à d'autres. Il s'agit d'une démarche pertinente d'articulation entre langage oral et écrit.

### ➤ **Participation des familles : enjeux et modalités**

L'objectif sera de provoquer des échanges entre parent et enfant, voire d'entraîner des modifications dans les façons de parler grâce à la production de nouvelles conversations.

En invitant les parents et en les faisant participer à l'activité de jeu organisée par une structure proche de chez eux, en les mettant dans la position de partenaire/joueur, cela leur permet:

- de voir comment d'autres adultes (professionnels/bénévoles) procèdent quand ils expliquent aux enfants les règles des jeux, quand ils commentent ce qu'ils font ou devrait faire, etc., et éventuellement de s'en inspirer ;
- d'observer comment leurs enfants peuvent dialoguer avec un adulte avec un degré d'explicitation plus élevé que d'ordinaire ;
- d'être invités par leurs enfants à échanger, à dialoguer au cours de l'activité de jeu.

La mise en place de ces moments d'échange spécifiques peut prendre du temps et l'apparition de nouvelles pratiques de dialogue des parents avec leur enfant s'inscrit sur du long terme. La participation des parents se fait progressivement. Il est fait appel à leurs compétences personnelles, à leur contribution, ce qui permet d'instaurer des dynamiques positives pour les parents et les enfants.

### ➤ **Implications pour les parents**

Le parent qui a été sensibilisé à l'intérêt éducatif du jeu pourra se poser en animateur de jeu auprès de son enfant. Il pourra aussi amener chez lui les jeux pratiqués et fabriqués en atelier et jouer avec son enfant, voire en fabriquer de nouveaux à la maison. Ce transfert permettra de soutenir les fonctionnements cognitifs et langagiers de l'enfant et l'accès aux connaissances développés à travers le jeu.



## FICHE 4b : APPROCHE PAR LE JEU DANS LE CADRE D'UNE AEF DE PALIER 3

### Le jeu pour réconcilier les parents avec les apprentissages « de base »

Au-delà des étapes de remobilisation et de sensibilisation, des actions éducatives familiales de type 3 comportent une offre spécifique de formation parentale sur le champ des compétences de base. **Il se concrétise par la mise en place d'une offre de formation de proximité**, conciliable avec les contraintes liées à l'exercice de la parentalité (horaires, garde d'enfants...). Elles intègrent un volet d'acquisition des compétences de base, à partir de supports ayant une visée d'étayage parental en matière scolaire. Ces actions s'inscrivent en complémentarité avec les actions de formation existant sur les territoires et **peuvent constituer des passerelles vers elles**. ([Cf fiche n°9, kit pédagogique des AEF : orienter les parents en situation d'illettrisme vers des actions de réconciliation avec l'écrit ou de formation](#))

Elles peuvent se dérouler au sein d'un espace scolaire comme c'est le cas à Marseille et dans d'autres espaces que ceux de l'école comme c'est le cas à Chalon-sur-Saône où deux ateliers hebdomadaires ont lieu au sein de la maison de quartier, partenaire du Greta qui coordonne l'action.

Le jeu dans ce type d'action éducative familiale devient un support d'apprentissages pour des adultes en prenant appui sur leur préoccupation de parents : contribuer à la réussite scolaire de leurs enfants.

### Une illustration

[Vidéo : « Jouer pour développer les compétences de base des parents »- ANLCl 2014](#)

A Marseille (Bouches-du-Rhône), cinq nouvelles actions éducatives familiales ont été mises en place à la rentrée 2013. Elles visent prioritairement à favoriser l'« accrochage scolaire » de parents d'enfants de moins de trois ans scolarisés en toute petite section d'école maternelle. Des formatrices de l'organisme *Espace Pédagogie Formation France* interviennent au sein des écoles maternelles pendant le temps scolaire et à raison de deux séquences hebdomadaires de deux heures auprès des parents. L'un des créneaux est dédié à l'accueil des parents, à leur approche au travers du jeu, le deuxième est plus spécifiquement dédié à une remobilisation sur les apprentissages de base.

Le jeu est alors le moyen, dans un groupe de parents, d'introduire une séquence pédagogique ou de proposer une application ludique **d'un savoir, d'une compétence en cours d'acquisition.**

**Les parents sont encouragés à mener ces activités de jeu en famille. Ces moments d'échanges seront l'occasion d'évoquer et de mobiliser indirectement les apprentissages scolaires en les valorisant comme un moyen de réussite et en les associant à un moment de plaisir.**

- Lors des ateliers, les parents expérimentent puis décomposent les mécanismes cognitifs qu'ils mettent en œuvre ; passer d'un registre oral à un registre visuel, iconographique pour finalement être capable de traiter l'information linguistique demande une forte mobilisation intellectuelle.

Le formateur accompagne ce travail intellectuel, et permet à l'adulte de prendre conscience et d'expliciter ses propres stratégies pour pouvoir optimiser son apprentissage. **Les objectifs d'acquisition sont mis en relation avec les savoirs inscrits au programme scolaire de l'enfant** et les moyens de soutenir cet apprentissage peuvent être travaillés.

- Au cours **d'activités de création**, le parent, occupé à fabriquer le jeu, s'autorise à évoquer son rapport aux apprentissages et à poser des questions relatives à ceux de son enfant.

Les jeux peuvent être fabriqués par le parent avec les écrits du quotidien. **Objets ainsi appropriés**, ces écrits désormais le concernent, il les repère, les sélectionne, les conserve et les utilise. Il envisage à présent comme un support d'interaction et d'éducation de son enfant.



Memory réalisé à partir d'écrits publicitaires

Lorsqu'il emporte le jeu qu'il a fabriqué à la maison, le parent se sent valorisé en tant qu'auteur et **crée une correspondance entre les attendus de l'espace familial et ceux de l'espace scolaire.** Lors de ce temps de jeu en famille, le parent montre à l'enfant son intérêt pour l'écrit. Il prolonge l'apprentissage informel par le jeu par un moment d'apprentissage familial.



Jeu de plateau réalisé pour un enfant, sous la forme d'un set de table

Les jeux fabriqués par les parents peuvent faire l'objet de prêts aux classes ou circuler dans les familles.



Sac à jeu fabriqué par un parent, à faire circuler dans les familles.