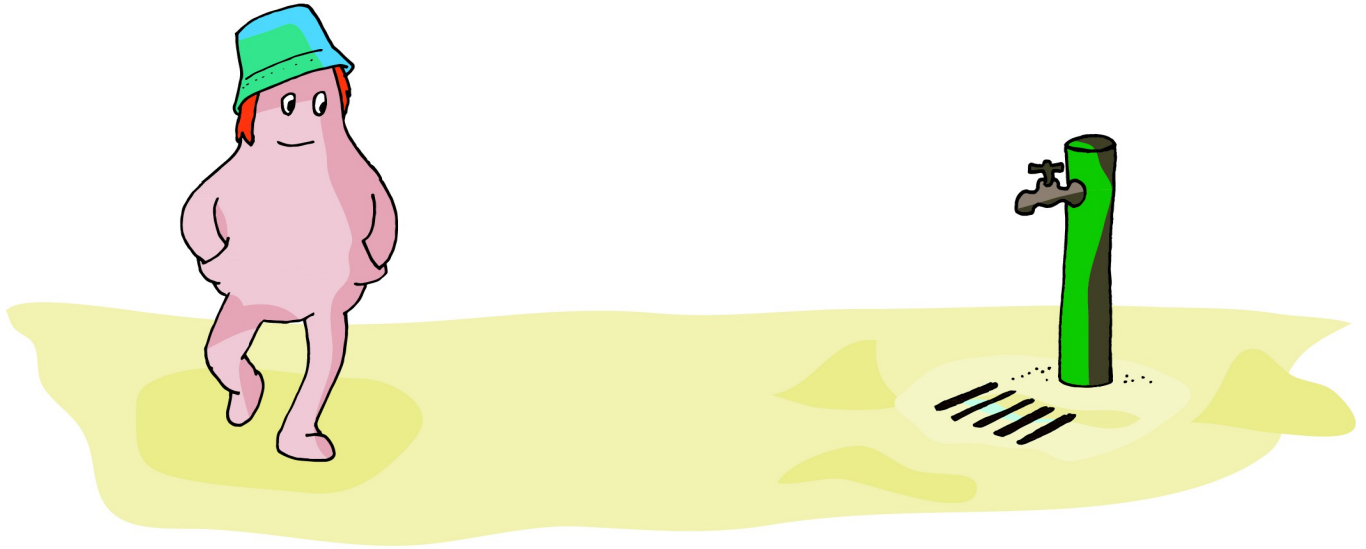


Les éléments indéterminés

D'après les documents « Loose part play toolkit » publiés par Play Scotlad – Traduction Jouer pour Vivre

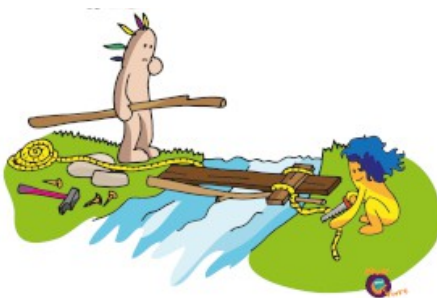


"Lorsque les enfants interagissent avec des éléments indéterminés, ils entrent dans le monde du "et si" ...

Dale et Beloglovsky

L'expression "éléments indéterminés" est utilisée pour la première fois dans la publication de l'article de Simon Nicholson intitulé « The Theory of Loose Parts : How NOT to Cheat Children ».

Nicholson met en évidence ce constat simple : rien ne prouve que certains d'entre nous sont nés créatifs et inventifs et d'autres non. En fait, c'est l'inverse, selon lui chacun est né créatif, et a besoin de pouvoir expérimenter et jouer avec des fluides, de l'eau, du feu, des matériaux, ou des objets vivants... "tout ce qui satisfait notre curiosité et nous donnent le plaisir qui résulte de la découverte et de l'invention".



Sa théorie a sans doute eu sa plus grande influence dans le monde du jeu, et ce n'est pas un hasard, si elle a émergé à une époque où l'intérêt pour les terrains d'aventure était fort.

En effet, l'abondance d'éléments indéterminés et de variables avec lesquelles les enfants peuvent jouer est au cœur de la philosophie des terrains d'aventure qui remonte aux célèbres "Junk Playground"

(skrammellegeplad ou byggelegeplad) créés pour la première fois par l'architecte paysagiste C. Th. Sørensen à Emdrup, Danemark en 1943. Historiquement ancrée dans les années d'après-guerre, où les enfants se trouvaient souvent dans les décombres des sites bombés, sur des terrains abandonnés et des friches industrielles qui offraient des possibilités de jeu infinies, les Junk Playground (que l'on pourrait traduire en français par « terrains vagues ») ont donné naissance à partir du milieu du vingtième siècle, aux terrains d'aventures.

Nicholson a décrit les éléments indéterminés comme des "variables" et la liste des possibles est donc infinie... Il donne en exemple les matériaux et les formes ; les odeurs et autres phénomènes physiques, tels que l'électricité, le magnétisme et la gravité; les milieux tels que les gaz et les fluides; les sons, la musique, le mouvement; les interactions chimiques, la cuisson et le feu; d'autres humains, animaux, plantes ; les mots, les concepts et idées...



Au sens pratique, les éléments indéterminés mis à dispositions des enfants peuvent être par exemple :

- des ressources naturelles telles que paille, boue, pommes de pin, etc
- des matériaux et outils de construction tels que planches, clous, marteaux...
- des matériaux de récupération tels que chutes, rebuts et autres
- les phénomènes naturels qui apparaissent et disparaissent comme la pluie, la glace, la neige, les ombres, les toiles d'araignée, la lumière diffuse, les arcs-en-ciel...
- des personnes et des êtres vivants
- des objets trouvés au hasard...

Les environnements naturels tels que les forêts ou les plages offrent une variété illimitée d'éléments indéterminés avec des possibilités de jeu dont de nombreux espaces artificiellement créés comme les cours de récréations ou une aire de jeux sont dépourvus.



La "théorie de l'affordance »

L'une des raisons de la fascination qu'exercent les éléments indéterminés, est qu'ils ne sont pas normatifs et offrent des possibilités illimitées. En outre, chaque élément ou variable sera vu, interprété et compris de manière unique en fonction des « affordances » que lui attribue chaque enfant, à un moment donné :

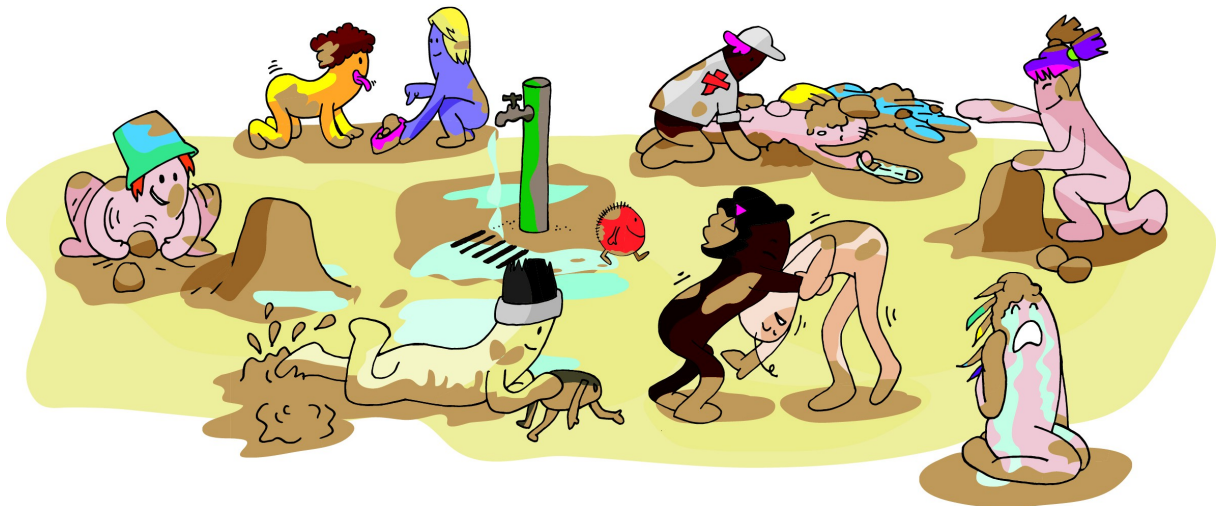
Un bâton peut devenir

- une canne à pêche près d'une eau réelle ou imaginaire
- une tortue pour remuer la « soupe de sorcière » dans une cuisine de boue
- un outil pour pousser un ballon de football coincé dans un arbre
- un objet à lancer, à faire flotter, à casser, à faire tinter, à plier, à cacher, à ajouter à un tas, brûler, à attacher à quelque chose d'autre, à diviser, catapulter ou jeter...



La théorie de l'« affordance » (1979)² développée par le psychologue américain James J. Gibson, suggère que les environnements et les objets qu'ils contiennent ont des valeurs et des significations qui sont uniques à la personne qui les perçoit et peuvent être interprétés d'un nombre illimité de façons en fonction du monde symbolique créé par la personne au moment où elle entre en interaction avec eux.

Les "possibilités" ou « affordances » d'un objet ou d'un espace sont toutes les choses qu'il a le potentiel de faire, d'être, de devenir... Par exemple, un mur de briques peut être construit au départ pour créer une limite claire entre un trottoir et un jardin, et pour beaucoup d'enfants, représenter plutôt un support pour s'asseoir, marcher, se tenir en équilibre, se cacher ou sauter...



Les concepts de variables et d'affordances prennent vie de manière essentielle à l'extérieur. L'interaction entre les enfants et le paysage, la nature et les saisons... crée un espace de jeu en perpétuel changement, qui grandit et évolue en permanence. En

outre, les enfants y éprouvent un sentiment de liberté, d'espace et d'autonomie qui les relie à la terre de manière intime.

Dans les environnements artificialisés comme les cours de récréations et les aires de jeu, mais aussi les parcs, jardins, etc, l'accès aux éléments indéterminés ou aux "variables" de la vie comme les matériaux, les formes, odeurs, fluides, sons, mouvements, le feu ou les plantes, etc, redonnent aux enfants le pouvoir et la liberté de créer, d'interpréter et de comprendre ces objets à leur manière : en jouant avec.

En outre, les environnements riches en éléments indéterminés se prêtent à l'effacement des distinctions entre l'apprentissage et le jeu.

