

Animation

<http://animeduc.occe.coop>

Éducation

N° 283-284 juillet-octobre 2021 - Prix : 5 €

Animation & Éducation est la revue pédagogique de l'Office Central de la Coopération à l'École



Dossier :

Apprendre par corps à l'école



En pages centrales

Comment débiter
la classe dehors ?
Extrait n° 2 de
la foire aux questions

Pp. 37 à 40



Livres pédagogiques

**Un bouquet
d'idées
pour accueillir
auteurs et autrices**

P. 68

occe
Coopérons dès l'École



Bien plus qu'une boîte à jouer, une libération !

Mise en place dans les cours des écoles ou des centres de loisirs, la boîte à jouer propose aux enfants, sur le temps de la pause méridienne, une variété d'objets issus du réemploi. À eux de s'en saisir pour construire, inventer, créer, coopérer, expérimenter... Bref, à eux de laisser libre cours à leur corps et à leur esprit pour « oser des choses », comme l'expliquent Deborah Gentès et Véronique Claude**.*

Midi vient de sonner au loin et mille cris envahissent la cour. Les enfants sortent en courant du bâtiment scolaire et se précipitent vers un conteneur en bois. Les portes sont ouvertes, deux animateurs se trouvent devant et tirent de gros objets de l'intérieur pour les disposer sur le côté. Les enfants sont vite à cette porte, ils se bousculent, entrent à l'intérieur, prennent divers objets, ressortent puis courent avec leurs trouvailles au travers de la cour. Arrivés à destination, ils lâchent leurs objets, font un tas avec tout ce qu'ils ont glané et discutent avec quelques-uns pour décider de la suite de leur action.

Pendant ce temps, d'autres enfants arrivent encore dans la cour et le même scénario se reproduit : ils courent, entrent dans le conteneur en bois et en ressortent les bras chargés d'objets pour aller s'installer dans la cour.

La boîte à jouer est ouverte !

La boîte à jouer est donc ce dispositif de jeu libre composé d'un contenant dans lequel des objets issus du réemploi, très variés tant par la

forme que par la taille, la couleur et la matière, sont mis à la disposition des enfants. Elle est mise en place dans les cours des écoles ou des centres de loisirs sur le temps de la pause méridienne.

Avec les objets choisis, l'enfant va décider de la forme qu'il souhaite donner à sa production ludique à partir du matériel mis à sa disposition par les adultes. Les consignes ne viennent pas des adultes. Ils n'imposent pas un type de jeu ou un

modèle ludique, mais ils peuvent soutenir les propositions des enfants. Chacun est libre de faire ce qu'il veut avec les objets. Une seule règle est imposée : éviter de faire mal aux autres et à soi-même.

Le choix du matériel, l'aménagement des espaces et un temps suffisamment long sont les éléments qui vont constituer le cadre de l'expérience pour l'enfant⁽¹⁾. Dans ce cadre, l'enfant expérimente plusieurs phases : observation, exploration, recherche, organisation, construction, destruction, remédiation, etc. Par l'expérimentation, c'est le corps de l'enfant qui entre en mouvement à travers toutes les interactions qu'il peut nouer avec son environnement : l'espace, les objets, ses pairs et les adultes.

Des corps qui bougent enfin...

Comme une libération, après une immobilité imposée dans la classe, l'enfant appréhende l'espace et les objets à bras le corps. Pour jouer, l'enfant va construire avec les objets, il va les transporter seul ou avec l'aide de camarades, les accumuler, les emboîter, les attacher, les tirer, les empiler, les accrocher, les suspendre... Son envie de jouer mobilise son corps. Il faut de la force pour porter de grosses valises pleines de tissus. Il faut du tonus et de l'énergie pour courir en tirant un camarade assis dans une caisse. Il faut de la concentration et de la réflexion pour coopérer avec les autres, se mettre d'accord sur une construction ou sur un scénario. Il faut de la dextérité pour attacher des tuyaux ensemble et en faire un canon. Il faut de l'ingéniosité pour que ce canon envoie un projectile en mousse.



Télécharger le manuel d'utilisation « la Boîte à Jouer Pas à Pas... » sur le site :

<http://www.jouerpourvivre.org/>

Des scénarios pour comprendre le monde

« À quoi tu joues ? », demande l'adulte. L'enfant répond : « Je ne joue pas, je construis un campement. » Ou bien : « Non, je pars en voyage, et après je déménage, pour aller habiter dans un autre pays, chez des cousins. » Ou encore : « Oui, je fabrique un jeu pour essayer de glisser. » Et aussi : « Je fabrique un moteur d'avion, je ne l'ai pas fait tout seul, après on va jouer avec, et on va s'envoler jusqu'en Afrique, pour faire la guerre, et après on fera la paix... » Au travers de ces quelques scénarios, les enfants expriment leur point de vue sur le monde, en lui donnant une forme qui provient de leur imagination : c'est-à-dire de la pensée produite dans et par le corps⁽²⁾.

Prise de risque et maîtrise de son corps

Les enfants vont oser des choses qui ne peuvent pas se faire habituellement dans un contexte scolaire ou même au sein de la famille. Pour créer une balançoire, ils vont grimper à l'arbre de la cour, accrocher une sangle, la passer au travers d'un pneu, ensuite ils vont se partager cette construction pour se balancer chacun leur tour. Pour grimper à cet arbre, certains vont empiler des objets qui vont servir d'échelle, d'autres vont se porter entre eux ou encore se hisser le long du tronc... Toutes ces actions structurent la pensée et demandent une maîtrise du corps. S'ils ne l'ont pas, ils vont l'acquérir au fil des jours, en observant les autres, en essayant les mêmes actions ou encore en inventant une autre façon de faire.



Pour contacter l'association
Jouer pour vivre rendez-vous
sur leur site Internet :
<http://www.jouerpourvivre.org>

L'association Jouer pour vivre

L'association *Jouer pour vivre* est née en février 2014 d'un coup de cœur pour le dispositif anglais Scrapstore Playpod, qui consiste à déployer chaque jour dans les cours de récréation des écoles élémentaires un environnement ludique de qualité, qui promeut les bénéfices du jeu libre et le réemploi d'objets. De retour en France, Emma Perrot et Jean-Marc Brunet fondent l'association *Jouer pour vivre* et décident d'expérimenter le projet dans deux écoles françaises. Grâce à une levée de fonds participative de 15 000 € (141 contributeurs), l'association lance le projet pilote « boîte à jouer » au cœur de Paris, à l'école Vitruve (20^e arrondissement), et en milieu rural à l'école Chabestan de Die, dans la Drôme. L'aventure commence...

« La boîte à jouer nous permet à tous d'apprendre les uns des autres, par l'expérimentation du corps dans son environnement immédiat. »

Petit à petit, tous ces actes vont permettre à certains enfants de mieux connaître leur corps, ses limites, d'améliorer leurs capacités et d'acquérir de nouvelles compétences. Ces dernières sont vite reconnues par la communauté des enfants et ceux qui ne se sentent pas encore en capacité de grimper aux arbres, serrer un nœud solidement,... vont demander à d'autres enfants qu'ils considèrent experts.

La boîte à jouer donne aux enfants le droit de jouer librement⁽³⁾. Ce pouvoir d'agir permet aux enfants d'utiliser et de développer des capacités souvent insoupçonnées par eux et les adultes qui les accompagnent au quotidien. Elle nous permet à tous d'apprendre les uns des autres, par l'expérimentation du corps dans son environnement immédiat, enrichi de tous les possibles grâce aux objets de la boîte⁽⁴⁾.

**Deborah Gentès
et Véronique Claude**

* **DEBORAH GENTÈS** est présidente de l'association *Jouer pour vivre*, enseignante-chercheuse en sciences de l'éducation et coordinatrice d'un réseau d'éducation prioritaire à Paris, dans le 19^e arrondissement.

** **VÉRONIQUE CLAUDE** est formatrice pour l'association *Jouer pour vivre* (installation des boîtes à jouer) et chargée de cours en sciences de l'éducation à l'université Sorbonne-Paris-Nord (Villetaneuse) sur le thème du loisir et de l'animation.

1. *Les Cadres de l'expérience*, Erving Goffman, Éditions de Minuit, Paris, 1991.
2. *Leçons sur Tchouang-Tseu*, Jean-François Billeter, Éditions Allia, Paris, 2010.
3. Le dispositif de la boîte à jouer s'inscrit dans l'article 31 de la CIDE qui déclare « le droit pour un enfant de se livrer au jeu et à des activités récréatives propres à son âge et de participer librement à la vie culturelle et artistique ».
4. « La théorie des éléments indéterminés » de Simon Nicholson in *Anthologie, aires de jeux d'artistes*, sous la direction de Vincent Romagny, 81-95, Infolio, collection Gollion, 2010.