

Benoît-Vincent CHARLES

Centre Social Espace-Talanconnais
Route de Veissieux le haut
01600 REYRIEUX

C'est le Jeu !

La place du jeu au sein d'un accueil de loisirs

Formation **D.E.F.A**
*Unité de formation : **Technique d'Animation***
Avril 2009

Sommaire

Introduction	4
1 Le contexte du projet	6
1.1 Le territoire	6
1.2 Le centre social	7
1.3 Le public	7
1.4 Mes missions	8
2 Le jeu, dynamique d'animation	10
2.1 Le Jeu et l'enfant	10
2.2 Réflexions sur l'accueil de loisirs au sein du centre social ... 12	
2.2.1 L'organisation des accueils de loisirs	
2.2.2 L'accueil périscolaire 6-11 ans, le soir	
2.2.3 Les expériences précédentes et leurs analyses	
2.3 La place du jeu au sein de l'accueil périscolaire 6-11 ans ... 16	
3 Le projet « C'est le Jeu ! »	18
3.1 Cadre général du projet	18
3.1.1 Son inscription dans l'espace et le temps	
3.1.2 Le public	
3.1.3 Son pilotage	
3.1.4 Les étapes de réalisation du projet	
3.1.5 Le partenariat	
3.1.6 L'achat et le prêt de jeux	

3.2 Les animateurs : maitres du jeu	20
3.2.1 L'équipe d'animation	
3.2.2 Sensibilisation, formation et mobilisation autour du jeu	
3.3 La mise en jeu	22
3.4 L'animation jeux de société : déroulement d'une séance	22
3.5 La démarche d'évaluation	24
3.5.1 Critères et indicateurs	
3.5.2 Moyens de l'évaluation	
Conclusion	26
Bibliographie	28

Introduction

Depuis une dizaine d'année, je travaille dans le milieu de l'animation socioculturelle. J'ai fréquenté différentes structures et actuellement, je suis responsable du secteur enfance-jeunesse depuis sept ans au sein de l'association Espace-Talançonnais.

Le centre social Espace-Talançonnais se trouve sur la commune de Reyrieux, dans l'Ain.

Je coordonne les actions du secteur enfance-jeunesse et encadre l'équipe d'animation. Quotidiennement, des enfants âgés de 3 à 11 ans fréquentent la structure.

A mon arrivée à l'Espace Talançonnais, j'ai très vite constaté, que les temps d'accueil collectifs de loisirs, au sein de ma structure, s'apparentaient d'avantage à une « garderie » qu'à de véritables temps d'animation structurés.

Outre le fait qu'il ne se passait rien de vraiment intéressant pour le public accueilli, je trouvais ces temps « brouillons » générateurs de tensions, et une impossibilité pour l'équipe de faire respecter le cadre établi et inhérent à ce type d'accueil collectif.

Après avoir œuvré à la réorganisation des accueils, de leurs contenus, à la réécriture du projet pédagogique et à l'accompagnement de l'équipe dans les changements, je souhaite renforcer l'accueil périscolaire 6-11 ans du soir. Aussi j'envisage la mise en place d'un projet afin de valoriser le jeu au sein de cet accueil. Il s'agit à travers ce projet de préciser la place du jeu sur le temps périscolaire primaire en le repositionnant comme un outil d'animation pertinent. Le support envisagé est celui du jeu de société.

J'ai toujours aimé le jeu pour ce qu'il peut apporter et je le mets souvent en avant comme outil d'animation. Sous couvert de cette dimension ludique, le jeu est un véritable atout positif à l'apprentissage des règles, des valeurs de vie en groupe, d'éveil et de développement de l'individu. Il est créateur de liens entre les personnes.

Le jeu, sous toutes ses formes, est nécessaire à l'enfant, il lui permet de grandir.

Dans notre société actuelle, même si le fait de jouer, est perçu par l'adulte comme un temps d'oisiveté, il n'en reste pas moins essentiel au bon développement de l'individu. Ce temps ludique est empli de fonctions éducatives, sociales et structurantes.

A travers ce dossier, je vais décrire un projet spécifique que je porte et mène au sein de ma structure.

C'est dans cette envie de partager cette passion pour le jeu, et pour essayer de répondre aux difficultés et manques repérés au sein de ma structure, et plus précisément lors de l'accueil des 6-11 ans après l'école, que je veux mettre en œuvre un projet d'animation sur **« la place du jeu au sein de l'accueil périscolaire 6-11 ans »**.

1 Le contexte du projet

1.1 Le territoire

Le Centre Social Espace Talançonnais se situe à Reyrieux. C'est un village à 25 kilomètres au nord de Lyon, à mi-chemin entre Neuville-sur-Saône et Villefranche Sur Saône, à côté de Trévoux. Reyrieux se situe dans le département de l'Ain, à la limite du département du Rhône. Commune dite aujourd'hui « rurbaïne », elle est caractérisée à la fois par un environnement rural et par les influences des grandes villes avoisinantes (Lyon et Villefranche-sur-Saône).

D'une superficie de 1 535 hectares, Reyrieux se situe en bord de Saône et se présente sous l'aspect d'un gros village de 4050 habitants¹.

Sur 1184 résidences principales, on dénombre 79,1% de propriétaires et 16,7% de locataires.

On constate une population un peu plus jeune (28.5% de moins de 20 ans) que celle de la France (25% de moins de 20 ans)². En ce qui concerne l'évolution du nombre des naissances, la comparaison des périodes 1982-1990 et 1990-1999, fait apparaître une hausse de 41 % de la natalité².

Il existe 22 entreprises industrielles, 18 entreprises artisanales, et 25 commerces. Ceux-ci génèrent de l'emploi et une intéressante taxe professionnelle.

On observe une grande proportion de cadres, de professions intermédiaires, d'artisans, de commerçants et de chefs d'entreprises à Reyrieux. La population active représente 1680 personnes dont 1550 d'entre elles ont un emploi, le taux de chômage est de 7,7%².

Les habitants bénéficient d'une agréable qualité de vie grâce au cadre verdoyant, un centre ancien avec sa place, sa mairie et son église, une diversité et proximité de ses commerces (alimentation, pressing, pharmacie, auto-école...) et de ses services (La Poste, agence bancaire, médecins, dentistes, kinésithérapeute, orthophonistes...). Ils peuvent profiter de nombreuses infrastructures : établissements scolaires (écoles maternelles et primaires et collège), halte garderie, crèche, centre de loisirs, maisons des jeunes et de la culture, accueil gériatrique, gymnase, amphithéâtre, terrains de sports (football, basketball, pétanque), salles de réunions... ; et d'une vie associative dynamique (36 associations).

¹ Source : INSEE, 2008

² Source : INSEE, 1999

1.2 Le centre social

Le centre social « Espace Talançonnais » est une structure associative qui a pour objectifs l'accueil des enfants et des adolescents, ainsi que l'accompagnement à la parentalité.

Il y a trois grands secteurs d'activité :

- le secteur petite enfance qui est un multi accueil pour les enfants âgés de 2,5 mois à 3 ans.
- le secteur enfance-jeunesse, dont je suis le responsable, qui propose différents types d'accueil pour les 3 à 14 ans.
- le secteur famille qui développe des actions d'accompagnement à la parentalité au travers de soirées-débats, d'ateliers parents-enfants par exemple.

Le centre social de Reyrieux est la seule structure proposant ces types d'accueils sur la commune et les communes environnantes. Il est géré par un conseil d'administration et une équipe d'une trentaine de professionnels salariés.

Ses partenaires principaux sont la municipalité, la caisse d'allocation familiale de Bourg en Bresse, le Conseil Général de l'Ain et la fédération des centres sociaux.

1.3 Le public

Le public accueilli au centre social est majoritairement composé de familles de Reyrieux et des villages environnants.

La mixité sociale sur le territoire est très faible, la population est en grande partie issue des classes favorisées et aisées. La mixité culturelle quand à elle est pratiquement inexistante. Le peu de mixité est dû à une présence faible de logements sociaux, un coût élevé des terrains et des logements, à un village non desservi par les transports en commun (train, bus) nécessitant de posséder un véhicule.

Les parents travaillent souvent sur Lyon ou Bourg en Bresse, avec des temps de trajets domicile-travail, relativement long. Ce qui a pour effet, une présence importante des enfants et ceci sur une grande amplitude au sein des accueils collectifs. Le taux de bi-activité parentale est élevé (66,5% en 2007)³

Les parents sont très exigeants au niveau de l'accueil qui est proposé au centre social pour leurs enfants, ils sont dans une notion de service de garde, et se considèrent davantage, pour une partie d'entre eux, comme des clients et non des usagers adhérents de l'association. Ces exigences portent surtout sur la garantie de place et les horaires d'ouverture adaptés à leurs besoins, que sur le contenu proposé lors de la présence de leurs enfants.

³ CAF de l'Ain, statistiques 2007

Une partie des habitants de Reyrieux ont fait le choix de quitter les grandes villes comme Lyon, pour venir habiter en maison individuelle à la campagne, mais ils recherchent la qualité de vie du milieu rural avec les avantages des services proposés en ville.

Les enfants accueillis sur le secteur enfance-jeunesse, sont âgés de 3 à 14 ans, mais la majorité se situe dans la tranche 3-10 ans. Beaucoup d'entre eux fréquentent les accueils collectifs depuis tout petit (crèche puis accueil périscolaire et centre de loisirs). A l'entrée au collège, leur présence dans les structures collectives comme celle du centre social se réduit. Différents facteurs peuvent expliquer cette baisse de fréquentation ; une saturation de la collectivité, une difficulté d'imposer le centre de loisirs aux préados par les parents (âge plus délicats, indécision), et une volonté de réduire les frais de garde de la part des familles.

1.4 Mes missions

Au sein de l'Espace Talançonnais, je suis coordinateur du secteur enfance-jeunesse depuis 7 ans. Je m'occupe de la mise en place ainsi que de la gestion des accueils pour le public 3- 14 ans.

Je travaille aussi en lien avec la direction et la responsable de la petite enfance pour le suivi du projet de la structure, la mise en place et la coordination des animations globales, des actions d'accompagnement à la parentalité et des temps de vie associative.

Mes missions et mes tâches sont diverses. Je gère les ressources humaines pour le secteur enfance-jeunesse. L'équipe est composée de deux animateurs permanents et d'une personne pour la restauration. L'équipe d'animation se constitue, en plus, d'animateurs embauchés sur l'année scolaire ou à l'occasion des vacances. L'effectif varie de huit à vingt animateurs selon la période de l'année.

Je m'occupe des recrutements, du suivi des contrats, de la gestion des horaires et des congés ainsi que des payes, en lien avec la comptable.

J'encadre aussi les animateurs en formation (BAFA et BAFD) et assure le tutorat d'une animatrice en BPJEPS.

Je suis chargé de la gestion financière du secteur, de la recherche de financement, ainsi que des statistiques et suivi des présences, en lien avec la secrétaire, pour nos principaux financeurs (CAF, Conseil Général et Municipalité).

J'assure le suivi pédagogique et administratif des activités de mon secteur (accueil périscolaire, ateliers au sein des écoles sur le temps de cantine, centre de loisirs et accompagnement scolaire). La conduite de réunion d'équipe, la mise en place et le suivi des projets ainsi que la gestion des inscriptions avec les familles, font partie de cette mission.

Enfin, je travaille en lien avec les autres secteurs d'activités de la structure sur des projets globaux au centre social ou transversaux entre les secteurs.

Je participe à des réunions avec les partenaires locaux (MJC, Collège, Ecoles, Mairie) afin de travailler autour des questions liées à la jeunesse et mettre en place des actions communes.

Je développe, impulse ou coordonne des projets d'animation. Fréquemment, je me trouve en situation d'animation d'un groupe d'enfants, soit dans le cadre de projets que je mène, soit pour venir en renfort de l'équipe d'animation, soit pour remplacer un animateur absent.

2 Le jeu, dynamique d'animation

Mon projet s'oriente sur la place du jeu au sein de l'accueil de loisirs et plus particulièrement sur le temps périscolaire. Je suis initiateur de ce projet, je le coordonne et l'anime.

Ce projet est né, d'une part, d'un constat que j'ai réalisé en observant et échangeant avec le public accueilli au centre social et plus précisément avec les enfants de 6 à 11 ans ; et d'autre part, pour répondre à une volonté personnelle d'améliorer la qualité des accueils proposés en repositionnant le jeu comme véritable outil d'animation, générateur de vie et de ses composantes, entre les enfants mais aussi entre enfants et adultes.

Dans cette seconde partie, je vais détailler les réflexions et les constats qui amènent la proposition de ce projet mais aussi le rôle que peut avoir le jeu auprès d'un public enfant.

2.1 Le jeu et l'enfant

Le jeu institue un espace de liberté au sein d'une légalité particulière définie par la règle du jeu⁴.

Pour Roger Caillois⁵, le jeu est une activité qui doit être :

- *libre* : à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux.
- *séparée* : circonscrite dans les limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance.
- *incertaine* : dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur.
- *improductive* : ne créant ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte ; et, sauf déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie.
- *réglée* : soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte.
- *fictive* : accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante.

Pour Winnicott⁶, « Jouer doit être un acte spontané et non l'expression d'une soumission..., il ne faut jamais oublier que jouer est une thérapie en soi ».

Le jeu est donc un élément essentiel de la vie de l'enfant, il lui permet de se

⁴ Colas Duflo, *Jouer et philosopher*, Presses universitaires de France, 1997

⁵ Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, 1957

⁶ D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, Gallimard, 1975

socialiser, d'apprendre les règles, de nouer des contacts avec les autres, de savoir perdre. Le jeu est un support d'apprentissage, d'expression, de développement de l'imaginaire et de la créativité. Le premier objectif du jeu est le plaisir.

Jouer est indispensable à la construction de l'enfant et à son intégration dans la société. Les jeux de la socialisation, entre 6 et 12 ans, se caractérisent souvent par la présence de règles qui est une préfiguration de ce qu'est la vie en société avec ses règles, ses contraintes et ses satisfactions.

Ils démontrent à l'enfant le bien fondé de la loi. Le jeu est le prétexte pour l'acquisition des quatre apprentissages fondamentaux :

- *Le savoir* : le jeu avec l'adulte est une occasion unique d'apport de connaissance dans tous les domaines.
- *Le savoir faire* : la pratique, la mise en œuvre et le geste.
- *Le savoir être* : apprentissage d'un comportement lui permettant de s'intégrer dans le monde.
- *Le vouloir faire* : sans envie il ne peut y avoir d'apprentissage et d'évolution.

« Un enfant ne joue pas n'importe où et pas avec n'importe quoi⁷ ». Les enfants ne jouent bien que s'ils se sentent en sécurité physique et affective. Il faut leur proposer un cadre sécurisant permettant d'avoir de bonnes conditions de jeux en situation collective.

De plus, un jeu ou un jouet inadapté aux capacités de l'enfant, risque de le mettre en difficulté et ne jouera donc pas avec. L'enfant ne joue pas avec n'importe quoi, mais avec des jouets et jeux pensés en fonction de sa maturité physique et psychique.

En m'appuyant sur le travail de recherche effectué sur « la place de l'adulte dans le jeu de l'enfant⁷ », les conditions minimum pour qu'un enfant joue bien sont les suivantes:

- Il est nécessaire que les espaces de jeu soient différenciés pour que spontanément les enfants du même âge se retrouvent dans des espaces qui leur conviennent.
- Le jouet comme le jeu est un médiateur et l'aménagement de l'espace et les choix d'objets vont faciliter les relations entre enfants.
- Aménager les espaces de jeu c'est proposer un contenant physique mais aussi psychique qui va soutenir l'attention et la concentration.
- Organiser un espace de jeu c'est apporter une catégorisation dans le matériel alors que les enfants n'en ont pas encore la capacité intellectuelle.
- Des espaces jeux identifiés et adaptés, c'est permettre une entrée en jeu facile et spontanée.
- Il est indispensable de proposer des jeux et jouets adaptés, répartis dans les espaces jeux appropriés.

⁷ Quai des Ludes-Formation, *Actes du colloque, La place de l'adulte dans le jeu de l'enfant*, 19 mars 2005

Le jeu est donc une nécessité dans le développement de l'enfant. Le rôle de l'adulte qui présente ces jeux, les accompagne, les surveille, et accorde une part d'autonomie est également capital.

2.2 Réflexions sur l'accueil de loisirs au sein du centre social

2.2.1 Organisation des accueils de loisirs

Au sein du secteur enfance du centre social, plusieurs accueils de loisirs sont proposés au public 3-11 ans :

- Le centre de loisirs 3-11 ans : cet accueil fonctionne de 7H30 à 18H30, le mercredi et pendant les vacances scolaires. Les enfants sont répartis par groupe d'âges. Chaque groupe a une salle de référence adaptée.
- L'accueil périscolaire « maternelle » : cet accueil fonctionne, de 7H30 à 8H20 et de 16H30 à 18H30, les jours d'école. Les enfants âgés de 3 à 6 ans occupent un espace adapté à leurs besoins au sein du centre social.
- L'accueil périscolaire « primaire » : cet accueil fonctionne, de 7H30 à 8H20 et de 16H30 à 18H30, les jours d'école. Les enfants âgés de 6 à 11 ans sont accueillis sur un étage qu'il leur est destiné. Ils ne sont pas mélangés aux 3-6 ans.

Pour les accueils hors vacances, les enfants sont inscrits pour une majorité d'entre eux sur l'année, et fréquentent la structure de façon régulière. Une soixantaine d'enfants sont accueillis par jour, avec un équilibre entre maternelle et primaire.

Sur les temps d'accueil périscolaire, les enfants ne restent pas sur la totalité de l'accueil, les parents les accompagnent et les viennent les chercher quand ils le souhaitent. La mise en place d'animations structurées sur ces temps est donc plus difficile, à la différence du centre de loisirs mercredi et vacances, où un programme d'animation est proposé.

2.2.2 L'accueil périscolaire 6-11 ans, le soir

En tant que coordinateur du secteur enfance-jeunesse, j'ai travaillé à la réorganisation globale du secteur sur un plan administratif, pédagogique et organisationnel. J'ai recadré le fonctionnement et le contenu du centre de loisirs du mercredi et des vacances scolaires.

Une réorganisation des locaux des 3-6 ans et des espaces jeux de ceux-ci a été réalisée. L'accueil proposé est devenu satisfaisant, et les enfants ont à leur disposition des locaux et du matériel adaptés à leurs besoins. Les différents espaces jeux des 3-6 ans sont totalement investis.

Mais au niveau du temps d'accueil périscolaire 6-11 ans le soir, les constats ne sont pas aussi positifs, tout n'a pas été fait ou effectué suffisamment en profondeur.

C'est un temps d'accueil qui au sein du centre social, pour ma part, n'atteint pas le même niveau de qualité que les autres accueils proposés sur la structure. Ce sentiment est partagé par l'équipe de professionnels et de nombreuses actions ont été menées jusque là pour améliorer cet accueil.

C'est un accueil compliqué à gérer en terme de dynamique d'animation, de mobilisation des enfants, de maintien du cadre inhérent à la collectivité et de gestion des énergies.

Le soir en accueil périscolaire 6-11 ans, une trentaine d'enfants du CP au CM2, sont accueillis, ils viennent de trois groupes scolaires différents (2 publics et 1 privé). A leur arrivée, vers 16H40, les enfants prennent un temps pour goûter, une salle est identifiée pour ce temps. Les enfants peuvent partir du centre à n'importe quel moment, lorsque les parents viennent les récupérer. L'accueil a lieu jusqu'à 18H30.

Un atelier « aide aux devoirs » est proposé et rencontre une forte fréquentation. Les enfants y participent, en majorité, à la demande des parents. La réalisation des devoirs au sein de l'accueil périscolaire restent une priorité pour beaucoup de famille.

D'autres ateliers de découverte ont été mis en place depuis trois ans, les thématiques changent régulièrement. Ces ateliers n'ont pas lieu tous les soirs et tous les enfants n'y vont pas. Chaque soir, la moitié de l'effectif accueilli ne se trouve pas dans une animation cadrée comme ses ateliers, ils naviguent librement entre les différents espaces de vie et de jeu.

Depuis quelques années, j'ai mis en lumière les difficultés liées à cet accueil et je souhaite remédier à cette image un peu négative que renvoi ce temps à l'équipe mais aussi aux familles.

Il a donc fallu repenser cet accueil comme cela avait été fait pour le reste des accueils proposés au sein du secteur enfance.

2.2.3 Les expériences précédentes et leurs analyses

Après avoir pris mes fonctions de responsable du secteur enfance au centre social Espace Talançonnais, j'ai très vite constaté qu'il y avait peu de jeux, ils étaient répartis dans les salles d'activités, en libre service. Bien qu'à disposition des enfants ceux-ci n'étaient que peu exploités. Les animateurs ne les utilisaient pas.

Des espaces jeux n'existaient pas, pas de réel coin lecture avec bibliothèque, pas de coin spécifique pour les voitures, les jeux de construction et pas de place identifiée pour les jeux de société.

Au final, les enfants ne jouaient presque pas avec ce qui était à leur disposition. Ils ne s'installaient pas dans le jeu. Les animateurs non plus et ce temps d'accueil périscolaire, renvoyaient plutôt une image de « garderie » désorganisée. Les animateurs peinaient alors à faire respecter les règles de vie et à contenir

l'excitation des enfants. Aussi ces accueils n'étaient en rien, pour moi, des temps d'animation.

A partir de ces premières constatations, j'ai essayé de comprendre ce qui manquait aux enfants et aux animateurs. Pourquoi il y avait un si grand écart entre ce que l'équipe souhaitait que soit ce temps périscolaire et la réalité. Mais surtout je me demandais pourquoi les enfants ne jouaient pas, du moins avec ce qu'ils avaient à leur disposition.

Aussi, une réorganisation rapide des locaux et une répartition des différents jouets et jeux a été faite dans les différentes salles mais pas d'une manière suffisamment réfléchie. Cette refonte des espaces était un début et a permis d'offrir de meilleures conditions de jeux aux enfants. Mais le résultat à mes yeux, partagé par l'équipe de professionnels, n'était toujours pas satisfaisant. Si des enfants se sont réapproprié le jeu, beaucoup n'arrivaient pas à s'arrêter sur un espace jeu. Beaucoup de confusion régnait dans les salles et les espaces rapidement mis en place n'étaient que trop peu respectés. Les jeux de société, quant à eux, à disposition sur les étagères, ne trouvaient que très rarement des joueurs.

J'ai mené une réflexion sur le rôle, le contenu et l'organisation de cet accueil en y associant l'équipe d'animation. Tout ceci en m'appuyant sur différents éléments (projet pédagogique, règles de vie, évaluation de l'existant, difficultés rencontrées et manques identifiés) afin de repenser ensemble ce temps d'accueil périscolaire 6-11 ans.

Il est vite parut évident que la création de différents espaces et l'animation de ceux-ci étaient nécessaire à cette volonté de changement.

L'équipe et moi-même avons dans un premier temps, réaménagé l'espace et identifié différents coins. Le matériel à disposition des enfants a été trié et réparti dans ces différents espaces (lecture, dessin, voiture, construction, dinette et poupée, jeux de société). Les règles de vie ont été réécrites en fonction des coins nouvellement créés puis partagées et complétées avec les enfants. Ces espaces ont été expliqués aux enfants puis investis.

Rapidement, l'équipe s'est aperçue des changements opérés sur le comportement des enfants que se soit au niveau du respect des règles de vie, une meilleure canalisation de leurs énergies et une utilisation plus complète du matériel mis à leur disposition.

Après l'effet « nouveauté » de cette nouvelle organisation, des habitudes se sont installées dans le fonctionnement et l'occupation des espaces. En effet, certains coins étaient surinvestis par les enfants et d'autres totalement délaissés ; l'espace consacré aux jeux de société n'était pas exploité.

Des réunions régulières avec l'équipe d'animation ont servi à identifier pourquoi les enfants se concentraient essentiellement dans le coin dessin et l'espace jeux de construction et voiture. Dans ces espaces, l'enfant est totalement autonome dans le respect des règles établies et la participation de l'animateur n'est pas indispensable au déroulement de ce qui peut s'y opérer.

Mais dans l'espace jeux de société, il est nécessaire d'avoir un animateur pour appréhender le jeu et ses règles surtout lorsqu'il est nouveau pour les enfants. C'est à l'animateur, au début, de donner envie à l'enfant de venir découvrir le jeu et s'installer avec d'autres enfants autour d'une table pour jouer ensemble. Ce rôle aucun animateur ne l'avait rempli.

Nous avons décidé que chaque soir un animateur serait plus spécialement préposé à l'animation du coin jeux de société.

A tour de rôle, les animateurs ont tenté d'animer cet espace. Quelques enfants sont venus s'asseoir pour jouer mais ils ne restaient pas et les parties de jeux arrivaient rarement à terme. Puis au bout de quelques semaines, les enfants ne sont plus venus investir ce coin.

Nous avons donc refait un point car notre objectif de redonner le goût du jeu et le plaisir de jouer ensemble n'était pas encore atteint et l'effet inverse commençait à se produire. L'équipe s'est remise en question quant à sa manière d'animer cet espace, en s'appuyant sur les remarques des enfants et leurs attentes vis-à-vis des jeux de société.

Différentes raisons ont été identifiées par le biais des retours des animateurs lors de réunions, de remarques des enfants et de mes propres constatations liées à l'observation du terrain.

En effet, Les jeux de société mis à disposition sont abimés (boîte et contenu), ils ne sont pas attractifs, il ne donne pas envie. Ces jeux ne sont pas toujours complets et le bon déroulement d'une partie dans le respect des règles est souvent impossible.

Les animateurs ne connaissent pas ou peu les jeux à disposition des enfants. Ils ont donc du mal à se les approprier et à les animer. Aussi, les enfants rentrent souvent en conflits au cours d'une partie de jeu, souvent dû à un manque de précisions au niveau des règles ou des failles dans les explications données par l'animateur.

L'offre de jeux se limite à quelques jeux (moins d'une dizaine) et celle-ci est peu diversifiée, que ce soit au niveau du type de jeu, du public ciblé, du nombre de joueurs requis. Une lassitude de jouer toujours aux mêmes jeux s'est installée pour une majorité des enfants, surtout ceux qui fréquentent la structure depuis plusieurs années.

D'autre part, les enfants m'ont fréquemment renvoyé qu'ils s'ennuyaient, qu'ils ne savaient pas quoi faire, et qu'il n'y avait rien d'intéressant comme jeux. Ces réflexions ont amorcé des échanges avec eux sur leurs envies, leurs habitudes en matière de jeu et leurs attentes.

Il en est ressortit que peu d'entre eux jouaient à plusieurs à la maison que se soit avec les frères et sœurs ou avec leurs parents.

En effet, la pratique des jeux de société au sein de la cellule familiale est relativement marginale, pour le public accueilli au centre social. Les enfants sont davantage dans une pratique individuelle au travers des jeux vidéo, une majorité d'entre eux dispose d'ordinateur et de console de jeux. Beaucoup ne jouent pas

en famille par manque de disponibilité des parents (travail, pratique de loisirs extérieurs au foyer), d'envie et de représentation que certains se font du jeu.

J'ai pu constater par différents échanges avec des parents, une mauvaise perception de leur part quant à l'intérêt et à la place du jeu pour l'enfant. Pour eux, le jeu sans connotation directement éducative n'apporte rien outre une occupation. C'est important dans la petite enfance mais à partir de 6 ans, il est nécessaire de passer à autres choses (entrée au CP, apprentissages), le jeu reste une activité récréative et n'est en rien une priorité dans l'esprit de certains parents.

Je ne fais pas de généralité mais un constat vis un vis d'une majorité du public accueilli à l'Espace Talançonnais. En revanche, les parents ne sont pas opposés à ce que leur enfant joue, ils ne trouvent aucun coté néfaste à cette pratique.

Par ailleurs, les enfants au sein de l'accueil collectif expriment leurs difficultés de jouer à plusieurs, d'aller à la rencontre de l'autre, de rentrer dans un groupe en train de jouer. Ces éprouvés sont réels même s'ils sont dans la demande de jouer ensemble, ils doivent appréhender le « vivre ensemble ». Aussi, ces freins les amènent à ne rien vouloir faire, à prétexter que ce qui leur est proposé ne les intéresse pas. De fait, ces enfants, deviennent des « électrons libres » et ils papillonnent d'une salle à une autre, d'un espace jeu à un autre et ne s'installent que rarement dans le jeu.

En conclusion, ces différentes tentatives d'amélioration de cet accueil, comme le réaménagement des espaces d'activités, le repositionnement des règles de vie de l'accueil périscolaire et l'identification par les enfants des différents coins, ont apporté une modification positive à cet accueil.

Quant à la phase d'animation de ces espaces, le résultat est plus mitigé. Le coin jeux de société, n'étant pas totalement investi.

2.3 La place du jeu au sein de l'accueil périscolaire 6-11 ans : le projet

C'est à partir de ces constatations, mais aussi dans la continuité de réorganisation des accueils de loisirs du centre social entreprise les années précédentes, d'améliorer la qualité et de renforcer l'existant que j'ai souhaité élaborer et conduire le projet d'animation en direction des enfants de 6 à 11 ans fréquentant l'accueil périscolaire du soir.

De plus, je suis convaincu que l'enfant se construit en jouant ; « jouer, c'est grandir ».

Aussi, je décide de mettre en œuvre un projet d'animation sur « **la place du jeu au sein de l'accueil périscolaire 6-11 ans** ».

Il me paraît important pour des enfants de 6 à 11 ans, que les jeux de socialisation sont essentiels et qu'ils ont un rôle à jouer au sein d'un accueil collectif pour permettre à l'enfant l'acquisition des fondamentaux du vivre ensemble et de l'autonomie.

Parmi le panel des types de jeux de socialisation existants, j'ai fait le choix de m'arrêter sur le jeu de société.

Le jeu de société peut se définir par un jeu qui se joue à plusieurs personnes et il se caractérise par une convention ; la règle du jeu. Le mot « société » prend ici son sens ethnologique en désignant un groupe humain organisé et cohérent par le partage d'une culture, de normes et de valeurs communes.

Repositionner le jeu de société comme outil d'animation, renforcer le plaisir du « jouer ensemble » et permettre à l'enfant de découvrir d'autres jeux sont les principaux objectifs de ce projet. Ces axes de travail sont indissociables les uns des l'autres.

Le premier objectif est en direction de l'équipe d'animation. Le second est à destination des enfants mais aussi des animateurs. Quant au troisième, il vise le public accueilli.

Ces objectifs vont s'entremêler dans la réalisation du projet.

Ces objectifs ont été discutés et validés par l'équipe d'animation du secteur enfance-jeunesse. J'ai reçu l'adhésion de l'ensemble de l'équipe ainsi que de ma direction.

Mon rôle est d'élaborer le projet, de le présenter à l'équipe, de penser la place de chaque acteur (professionnels, enfants) et aussi de le mener.

Je coordonne entièrement ce projet et je l'anime conjointement avec l'équipe d'animation.

3 Le projet « C'est le Jeu ! »

3.1 Cadre général du projet

Mon projet « **C'est le Jeu !** » portant sur « **la place du jeu au sein de l'accueil périscolaire 6-11 ans** » est élaboré à partir du constat établi précédemment

Les objectifs de ce projet sont :

- ✓ **Repositionner le jeu de société comme outil d'animation**
- ✓ **Renforcer le plaisir du « jouer ensemble »**
- ✓ **Permettre à l'enfant de découvrir d'autres jeux**

3.1.1 Son inscription dans l'espace et le temps

Le projet d'animation « C'est le Jeu ! » se déroule au sein des locaux du centre social, dans les différentes salles prévues pour l'accueil des enfants de plus de 6 ans.

Ce projet est conduit sur l'année scolaire 2008/2009. Le choix d'une année scolaire permet de travailler sur la durée avec une équipe d'animation fixe et des enfants inscrits pour une année scolaire au centre social. Il est alors plus facile de travailler dans le temps et la continuité.

3.1.2 Le public

Ce projet est mené auprès d'enfants âgés de 6 à 11 ans accueillis dans le cadre de l'accueil périscolaire, le soir après l'école.

3.1.3 Son pilotage

Je pilote ce projet. L'intégralité du projet est menée par l'équipe du secteur enfance-jeunesse dont je fais partie, intervenant sur les temps d'accueil périscolaire du soir.

3.1.4 Les étapes de réalisation du projet

Pour la bonne marche du projet, différentes étapes de mise en œuvre sont nécessaires. Elles débutent dans l'avant-projet, se poursuivent dans sa conduite, pour aboutir à son évaluation.

- *De juin à août :*

En amont, un travail de diagnostic s'appuyant sur les évaluations des années scolaires précédentes et sur les constats effectués, m'a permis d'élaborer ce projet.

Une proposition du projet à ma directrice pour validation s'est faite avant le début de l'année scolaire.

J'ai mis en place le partenariat avec la joujouthèque dès le mois d'août.

Puis, j'ai effectué une présentation à l'équipe d'animation lors de la réunion de rentrée, fin août, afin de les sensibiliser et les mobiliser autour de ce projet.

- *De septembre à novembre :*

Le choix et l'acquisition des jeux se sont faits sur la première quinzaine de septembre.

J'ai mobilisé l'équipe au cours de plusieurs temps de travail afin de leur permettre de s'approprier le projet. Ces différents temps avaient pour but de sensibiliser l'équipe au bien fondé du projet en partageant avec eux le diagnostic établi, en leur fournissant un apport théorique sur le jeu et l'enfant et enfin en pratiquant les jeux tout en les formant à l'animation de jeux de société.

L'élaboration du placard de jeux et du classeur de présentation a été effectuée.

Une réflexion avec l'équipe pour la présentation au public et la conduite des animations jeux de société a eu lieu.

- *De novembre à juin :*

L'équipe conduit les animations autour du jeu de société.

Je procède aux évaluations du projet en cours.

Une évaluation finale est prévue en fin d'année scolaire.

3.1.5 Le partenariat

La joujouthèque (ludothèque associative) de Parcieux, commune voisine de Reyrieux, participe à ce projet par leurs conseils en matière de choix de jeux et également en prêtant des jeux.

3.1.6 L'achat et le prêt de jeux

Les quelques jeux présents dans le centre étaient incomplets, abimés et peu nombreux. J'ai donc acheté des jeux neufs dans une boutique spécialisée. Cette dépense a été réalisée sur le budget de fonctionnement du secteur enfance, elle fait partie des investissements nécessaires au renouvellement du matériel usagé.

Avant l'achat, nous avons décidé avec l'équipe d'acheter des jeux de style différent et en grande partie peu ou pas connu du public.

J'ai effectué une recherche et une étude sur les jeux qui pouvaient exister, à l'aide de sites internet spécialisés, de conseil auprès des bénévoles de la ludothèque de Parcieux, ainsi que par le biais d'une association de joueurs « Ludodélire ».

Pour effectuer l'achat des jeux retenus, je me suis orienté vers un magasin dédié aux jeux de société (L'académie du jeu, à Lyon). J'ai donc choisi différents jeux

allant des grands classiques aux petits jeux inconnus alors de nos pratiques ludiques.

Les jeux achetés sont les suivants :

- puissance 4
- bonne paye
- uno
- ligretto
- jungle speed
- fantasy
- rings
- banzai
- croa
- la guerre des moutons
- flixmix
- carrousel
- saboteur
- poules, renards, vipères
- loup garou
- master mind
- can't stop

Parallèlement, nous empruntons des jeux à la joujouthèque de Parcieux, afin de faire découvrir de nouveaux jeux et de pouvoir changer régulièrement l'offre de jeu. Nous disposons de 4 jeux pour une durée d'un mois.

D'autre part, cette démarche permet de montrer aux enfants qu'il est possible d'emprunter des jeux au même titre qu'un livre à la bibliothèque.

3.2 Les animateurs : maitres du jeu

3.2.1 L'équipe d'animation

L'équipe d'animation intervenant sur le temps d'accueil périscolaire du soir est composée de six animatrices et de moi-même. Une seule animatrice est permanente sur la structure à plein temps. Les autres membres de l'équipe sont embauchés pour l'année scolaire et travaillent à temps partiel.

Sur les six animatrices, trois d'entre elles ont intégré l'équipe en septembre 2008. Le renouvellement partiel de l'équipe d'animation chaque année me contraint à préciser le fonctionnement du centre social, du secteur enfance et des différents accueils. Un travail autour du projet pédagogique du centre est effectué en début d'année.

Ces changements d'animateur rendent le travail en profondeur et dans la continuité difficile mais c'est aussi un atout car par des regards nouveaux sur l'existant, une remise en question perpétuelle s'opère de fait.

Les animatrices ont une formation BAFA, l'animatrice permanente est en cours de formation BEPJEPS. Un roulement des animatrices s'effectue entre les accueils périscolaires maternelle et primaire, aussi chaque soir, trois animatrices ont en charge un groupe d'une trentaine d'enfants, petits ou grands, ce roulement est fixe sur l'année.

A la première réunion, fin août, après avoir exposé le fonctionnement du centre et préparé avec l'équipe l'accueil des enfants, je leur ai présenté le projet que je souhaitai mettre en œuvre sur l'année scolaire à venir.

3.2.2 Sensibilisation, formation et mobilisation autour du jeu

Pour qu'un tel projet fonctionne, il est nécessaire d'avoir l'adhésion de l'ensemble des membres de l'équipe au projet proposé et aux objectifs liés. L'équipe est partie prenante du bon déroulement du projet et sa mobilisation est le premier facteur de réussite. Mais pour qu'une dynamique s'installe et que les animateurs portent positivement le projet auprès du public, il est indispensable qu'ils en perçoivent toutes ses facettes et en maîtrisent son contenu. Aussi dans un premier temps, j'ai animé des séances de travail avec l'ensemble des énergies mobilisées pour ce projet afin de les sensibiliser à la place du jeu en accueil de loisirs. Cette sensibilisation passe par la formation sur ce que peut apporter le jeu à l'enfant, la manière de conduire une animation avec comme support le jeu de société, mais aussi sur l'intérêt d'un tel projet pour les animateurs dans leur travail au quotidien avec les enfants.

Il est aussi indispensable d'aborder concrètement la pratique du jeu de société afin d'en maîtriser le mieux possible sa technicité et ce avant de proposer des jeux aux enfants, de leur donner envie de venir jouer, d'expliquer les règles et d'animer le jeu.

J'ai donc proposé aux animateurs de prendre un temps pour jouer ensemble et que chacun explique un jeu au reste de l'équipe. Les animateurs ont pris un ou deux jeux que personne ne connaissait pour en étudier le fonctionnement.

Nous nous sommes retrouvés durant deux après-midis, de 14H00 à 16H00, pour jouer ensemble. Le but n'était pas de faire une partie complète de chaque jeu, mais de connaître le fonctionnement de tous les jeux. Les jeux déjà connus ont quant à eux fait l'objet d'une présentation succincte servant juste à valider la cohésion de l'ensemble des animateurs sur la manière d'y jouer, et de clarifier ce qui appartenait à la règle et ce qui faisait partie des variantes.

Lors de la première après-midi, chacun a présenté un jeu, en expliquant le style de jeu, le principe, les règles, la durée d'une partie, le nombre de joueurs, l'âge recommandé, et le déroulement d'une partie. Des petits bouts de parties ont eu lieu afin de mettre en pratique les explications. Les échanges entre les membres de l'équipe, ont fait prendre conscience à tous, la nécessité d'être précis et complet dans ses explications pour éviter les failles.

La seconde après-midi, une semaine plus tard, Chaque animateur a expliqué un jeu donné au hasard qui avait été découvert la séance précédente. Nous avons pu vérifier ce qui restait des règles et cela a démontré l'importance de connaître le jeu pour en parler afin de susciter l'envie d'y jouer. Il est apparu également qu'une pratique régulière permettait la maîtrise du jeu.

Au début de la mise en œuvre concrète du projet auprès des enfants, je participerai à l'animation au côté de l'animateur, afin de l'accompagner dans ce nouveau rôle. Cela me permettra de repérer les difficultés et les manques afin de parfaire la formation de l'équipe.

3.3 La mise en jeu

Laisser les jeux en gestion libre me paraît difficile au vue du passage important de public dans nos locaux si l'on souhaite les préserver à minima et qu'ils puissent durer dans le temps. Un jeu incomplet ou abimé est difficilement jouable.

D'un autre côté, les mettre hors de la vue en permanence des enfants, ne facilite pas la volonté de leur donner envie de jouer, d'ouvrir la boîte pour découvrir le jeu...

Après une réflexion sur ce sujet avec l'équipe, le choix est fait de dédier aux jeux de société, un placard installé dans le bureau d'animation.

Pour que les enfants puissent consulter son contenu et demander un jeu, nous réalisons un classeur répertoriant tous les jeux. Dans ce classeur, pour chaque jeu il y a un descriptif avec une photo du jeu, un inventaire et une copie des règles. Ce classeur est en libre consultation, dans la salle d'accueil.

Un inventaire du contenu du jeu se trouve également scotché dans la boîte de jeu. Le but étant que les jeux soient prêtés sur demande; les enfants emprunteurs en deviennent alors responsables. Une vérification du jeu se fait à son retour dans le placard.

Le principe de fonctionnement du placard jeu est expliqué aux enfants.

De plus, la présentation aux enfants du projet « C'est le Jeu ! » leur est amenée comme une action supplémentaire s'ajoutant à l'existant. Cette nouvelle offre ne devant pas desservir l'investissement des autres espaces jeux et les ateliers déjà mis en place.

3.4 L'animation jeux de société : déroulement d'une séance

Chaque soir un animateur a pour rôle la gestion du placard et il anime l'espace jeux. Pour faciliter le premier contact avec les nouveaux jeux, l'animateur sort quelques jeux du placard et les place sur les tables de jeux à la vue des enfants. Les enfants ayant plutôt tendance à aller vers les jeux qu'ils connaissent, l'animateur doit les sensibiliser aux autres jeux, en leur présentant afin qu'ils y accèdent plus facilement.

L'animateur en charge de cet espace, explique les règles et le déroulement des jeux aux nouveaux joueurs, il complète les explications données par des enfants qui connaissent le jeu, il répond aux questions, il fait office de maître du jeu lorsque cela est nécessaire, invite d'autres enfants à venir découvrir le jeu et participer à la partie en cours.

L'animateur a également pour mission d'inciter les enfants à essayer d'autres jeux, de mélanger les joueurs pour que des habitués transmettent aux non initiés leurs connaissances. En outre, il a pour rôle la mise en place des nouvelles règles permettant une bonne gestion de cet espace.

C'est au travers de ces séances de jeu, que l'enfant développe la notion de « Fair-play » (respect des règles et des adversaires, esprit du jeu, la loyauté, la maîtrise de soi et la dignité dans la victoire comme dans la défaite), le goût du jeu et du « jouer ensemble ». Chaque jeu fait appel à diverses aptitudes (dextérité, logique, réflexion, rapidité, observation...).

La transmission du fonctionnement de ces jeux aux enfants par l'animateur et les ingrédients nécessaires au bon déroulement d'une partie se font progressivement pour que par la suite les enfants deviennent à leur tour porteur de cette connaissance et la transmettent. C'est leur permettre d'acquérir une autonomie dans la pratique du jeu de société.

Les enfants sélectionnent un jeu soit déjà sorti, soit par le biais du classeur jeu. Ils s'installent autour d'une table en fonction du jeu choisi. Le groupe de joueurs peut être formé avant que le choix de jeu se fasse, aussi il appartient au groupe de se mettre d'accord. Une autre démarche possible, est qu'un ou plusieurs enfants s'arrêtent sur un jeu, la prospection d'autres joueurs est alors entreprise.

Les joueurs mettent en place le jeu sur la table. Le but du jeu, son déroulement et ses règles sont alors expliqués en fonction de l'expérience de jeu des joueurs. Ces explications sont effectuées alors par l'animateur si les joueurs ne maîtrisent pas suffisamment le jeu, ou alors par les enfants avec des précisions supplémentaires apportées par l'adulte.

Après cette phase, la partie peut commencer. Les joueurs gèrent le bon déroulement du jeu dans le respect des règles fixées et l'animateur peut intervenir en cas de difficultés ou désaccords.

A la fin de la partie, une nouvelle peut débuter avec les mêmes joueurs ou avec d'autres. S'il n'y a pas de nouvelle partie ou s'il est envisagé de changer de jeu, les enfants rangent le jeu et le redonnent à l'animateur en charge de l'animation jeu.

L'animateur peut décider à tout moment d'arrêter une partie si elle ne se déroule pas conformément à ce qui est énoncé en début de partie et en cas de non respect des règles de vie fixées dans le cadre de l'accueil périscolaire.

Il est aussi demandé à l'enfant qui s'installe dans une partie de rester jusqu'au bout de celle-ci. Si un enfant souhaite quitter une partie en cours, l'animateur doit dialoguer avec lui pour comprendre ce qui motive cette décision.

Si un parent arrive pour récupérer son enfant et que celui-ci est en plein jeu, l'animateur demande au parent s'il lui est possible d'attendre la fin de la partie afin de ne pas arrêter la dynamique en cours et mettre fin ainsi au jeu. L'animateur invite alors le parent à s'installer à proximité de la table de jeu en tant qu'observateur.

Cette démarche est effectuée de manière judicieuse en fonction du jeu et l'avancement dans la partie.

La perte d'un joueur en cours de partie dans certains jeux, ne pénalise pas le déroulement de celle-ci jusqu'à son terme. De plus si la partie vient de démarrer ou s'il reste une longue période de jeu, il peut être admis que l'enfant quitte le jeu pour partir avec son parent. Dans ce dernier cas, soit on débute une nouvelle partie, soit un autre enfant ou l'animateur prend la place du joueur sortant pour permettre de finir la partie.

3.5 La démarche d'évaluation

Afin de mesurer la portée du projet et le degré d'atteinte des objectifs fixés, il est indispensable de prévoir l'évaluation du projet et les moyens envisagés pour celle-ci.

Pour permettre cette évaluation, j'ai pensé les critères et les indicateurs suivants qui serviront à valider la réussite ou non des trois objectifs du projet.

- ✓ **Repositionner le jeu de société comme outil d'animation**
- ✓ **Renforcer le plaisir du « jouer ensemble »**
- ✓ **Permettre à l'enfant de découvrir d'autres jeux**

3.5.1 Critères et indicateurs

- *en direction de l'équipe*
 - Utilisation régulière du jeu de société comme support d'animation.
 - Changement fréquent des jeux animés par l'animateur.
 - Participation active à l'animation de l'espace « jeux de société ».
 - Niveau de maîtrise du support « jeux de société » (connaissance, explication, pratique).
 - Implication et motivation de l'animateur.
- *en direction des enfants*
 - Fréquentation de l'espace « jeux de société ».
 - Envie de jouer (attente, demande).
 - S'essayer à la pratique de jeux différents (style, difficulté).
 - Jouer à d'autres jeux que ceux déjà connus par l'enfant.
 - Ambiance de jeu.
 - Durée d'installation de l'enfant dans le jeu.
 - Découverte de l'autre, rencontre et sollicitation de ses pairs (socialisation).
 - Respect des cadres induits par la pratique du jeu (fair-play).

3.5.2 Moyens de l'évaluation

- *Des réunions* : ces réunions d'équipe sont effectuées une fois par mois et permettent d'échanger sur le déroulement de l'accueil périscolaire. Au cours de ces réunions, une évaluation intermédiaire du projet est prévue. Elle se fera par le biais de discussions entre les membres de l'équipe

permettant ainsi d'entendre les ressentis des animateurs, d'échanger sur les retours effectués par les enfants auprès des animateurs. Ces temps me permettront de mesurer l'avancer du projet, les effets sur les enfants et l'équipe.

- *Des observations sur le terrain* : par le biais d'observation de ce qui se joue sur le terrain en présence du public, de la fréquentation (quantité, régularité) de l'espace jeux de société et de la dynamique induite par cette animation.
- *Des échanges avec le public* : en discutant avec les enfants sur la perception qu'ils ont de cette animation, de leur investissement ou de leur non-investissement. Une écoute active de ma part et des animateurs est nécessaire. Un échange avec les parents permettra d'identifier la manière dont le projet dépasse le cadre de l'accueil périscolaire, si les enfants en parlent au sein de la cellule familiale.
- *Une évaluation finale* : Elle est effectuée en fin de projet. Cette évaluation se fera avec l'équipe lors d'une réunion bilan. L'observation sur le terrain et les échanges avec le public menés tout au long de l'année, serviront à étayer l'évaluation finale.

Conclusion

L'élaboration du projet « C'est le Jeu ! » a été marquée par différentes phases d'analyses et d'actions. Le diagnostic, que j'ai mené, m'a permis d'alimenter ma réflexion sur le bien fondé de la mise en place de ce projet.

En effet, j'ai croisé différentes données et constats dont le résultat a facilité la mise en lumière d'une difficulté récurrente ; l'animation des 6-11 ans lors de l'accueil périscolaire du soir. Cette difficulté repérée, et après différentes expériences pour améliorer la situation, j'ai cherché à comprendre les manques mais aussi à entendre les attentes du public.

Afin de renforcer la qualité de ce temps, il m'est apparu nécessaire de le faire par le biais d'un projet d'animation structuré et réfléchi. Mon choix s'est orienté en direction d'une animation autour du jeu avec pour support le jeu de société comme outil d'animation.

C'est pour moi évident de faire ce choix ; j'aime le jeu, le pratiquer mais aussi transmettre ce plaisir. Par ailleurs, c'est une vraie réponse à la dynamisation positive de ce temps périscolaire.

C'est aussi un outil aidant à la socialisation des enfants âgés de 6 à 11 ans. Cette période peut se révéler parfois difficile pour certains. Le jeu, par les effets qu'il produit, doit donc avoir une place importante au sein d'un accueil collectif. Enfin, je suis convaincu des bienfaits de la pratique du jeu. Celle-ci est essentielle au bon développement de l'enfant, elle lui permet de grandir et de faire un pas de plus vers l'autonomie.

Le développement de ce projet m'a aussi amené à m'interroger sur les pratiques des animateurs de mon équipe en matière de jeu. Une étape importante de ce projet est la mobilisation de l'équipe autour de ce projet. Cette adhésion collective est essentielle à une mise en œuvre efficace. La formation des animateurs est aussi un facteur de réussite.

La mise en route auprès du public doit se faire dans les meilleures conditions, c'est-à-dire en ayant préparé de façon optimale la conduite du projet. L'animateur doit maîtriser son sujet avant qu'il commence son animation.

Je crois que ce projet peut répondre, en partie à ma difficulté de donner une meilleure lisibilité du temps d'accueil périscolaire du soir. Ce projet dans sa seule mise en œuvre ne sera pas suffisant, sauf si des enseignements en sont tirés, que l'équipe mesure l'utilité de maîtriser une technique d'animation et que ce projet perdure au-delà de son terme par les effets qu'il produira.

Si le jeu par ce projet, se redéfinit une place dans les pratiques de loisirs des enfants et que l'ensemble des acteurs ont un ressenti positif du projet à son terme, une continuité de celui-ci pourra être pensée.

D'autre part, après un tel projet où le « vivre ensemble » s'effectue au travers du partage d'une partie de jeu, si le public exprime une volonté d'ouverture et de développement, la mise en chantier sur l'élaboration d'un autre projet pourra s'envisager... Et pourquoi pas une fête du jeu en plein cœur du village !

Bibliographie

Colas Duflo, *Jouer et philosopher*, Presses universitaires de France, 1997

Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, 1957

Donald Wood Winnicott, *Jeu et réalité*, Gallimard, 1975

Johan Huizinga, *Homo ludens*, Galimard, 1951

Quai des Ludes-Formation, *Actes du colloque, La place de l'adulte dans le jeu de l'enfant*, 19 mars 2005

Jean-Louis Harter & Pierre Lecarme, *La place du jeu dans l'animation*, Le journal de l'animation, n°24, décembre 2001

FNEPE, *Place au jeu*, L'école des parents, n°575, Décembre 2008-Janvier 2009