



## Les moments de jeu

Programme de formation en ligne  
pour les éducatrices en haltes-  
garderies communautaires

# Cahier de formation Les moments de jeu

## RECHERCHE ET RÉDACTION

Jasmine Zielinski, conseillère pédagogique

## RÉVISION PÉDAGOGIQUE

Nathalie Tremblay, coordonnatrice pédagogique

## SUPERVISION

Sandrine Tarjon, directrice générale

## RÉVISION LINGUISTIQUE

Nadia Boudreau, directrice partenariat et développement

Marion Ehly, coordonnatrice vie associative



4245, avenue Laval, Montréal, Québec, H2W 2J6

Tél. : 514 598-1917 Sans frais : 1 888 598-1917 Téléc. : 514 598-5925

Courriel : [pedagogie@ahgcq.org](mailto:pedagogie@ahgcq.org)

Site internet : [www.ahgcq.org](http://www.ahgcq.org)



**Le soutien financier de la Fondation Lucie et André Chagnon a rendu possible la création et la diffusion de cette formation.**

## TOUS DROITS RÉSERVÉS

Toute reproduction, en tout ou en partie, est interdite sans l'autorisation de l'Association des haltes-garderies communautaires du Québec.

Dépôt légal – 2022

Bibliothèque et Archives nationales du Québec

Bibliothèque et Archives Canada

ISBN : 978-3-9820308-2-4

Le genre féminin a été privilégié sans aucune discrimination, car le personnel éducateur en halte-garderie communautaire est majoritairement composé de femmes.

# 1. Introduction

Cette formation vous permet d'en apprendre davantage sur les moments de jeu en halte-garderie communautaire (HGC). Vous serez amenée à développer des compétences afin de planifier et d'organiser du jeu libre et actif, des activités ouvertes et des activités animées. Suite à cette formation, vous serez en mesure d'offrir un équilibre et une diversité dans les expériences vécues par les enfants tout en soutenant leur apprentissage actif.

Tout au long de la formation, vous serez amenées à participer activement à votre apprentissage. Plusieurs exercices vont vous permettre de remettre en pratique la théorie, de réfléchir à vos actions éducatives, de cibler vos forces et d'identifier les défis dans votre quotidien. Ce type d'exercice est facultatif, mais fortement recommandé puisqu'il vous aidera à mieux vous approprier les notions vues dans la formation. Pour que les apprentissages soient significatifs, ils doivent être utilisés et transférés dans votre quotidien.

Ces exercices ne seront pas évalués. Ils vont vous amener à vous questionner sur votre pratique et ainsi poursuivre votre développement professionnel. Il n'y a donc pas de bonnes ou de mauvaises réponses. Certains exercices peuvent être faits en équipe ce qui favorise l'échange et la discussion.

**Cette formation vise le développement de la compétence de l'éducatrice en HGC suivante :**

- Soutenir le jeu de l'enfant.



**Les objectifs d'apprentissage sont :**

- Mettre en pratique les principes de l'apprentissage actif.
- Adopter des pratiques éducatives qui soutiennent l'apprentissage actif et le jeu des enfants.
- Planifier et organiser des moments de jeu en fonction de l'apprentissage actif.

**Cette formation est divisée en 8 sections :**

1. Introduction
2. Les approches et les principes
3. L'apprentissage actif
4. Soutenir l'apprentissage actif
5. L'organisation des moments de jeu
6. Le jeu libre et actif
7. L'activité ouverte
8. L'activité animée
9. Conclusion

## 2. Les approches et les principes

Avant de s'attarder aux moments de jeu, il importe de connaître les différentes approches, principes ou stratégies d'intervention qui permettent de soutenir les enfants.

Les fondements théoriques sont la base de toutes actions éducatives. Bien connaître et comprendre les bases permet ensuite à l'éducatrice de les adapter et les intégrer dans son quotidien.

### Rappel des fondements théoriques

#### ➤ Les théories cognitivistes

Selon ces théories, l'apprentissage est une construction progressive et le résultat d'un processus complexe où l'enfant met en relation différentes informations afin de construire de nouvelles connaissances. L'enfant est actif et il construit ses apprentissages à partir des expériences vécues. Il s'adapte et intègre ses connaissances antérieures à de nouvelles situations.

L'enfant est au cœur de ses apprentissages.



Source de la photo : Centre de ressources familiales du Haut-St-Laurent

L'éducatrice part de ce que l'enfant connaît et lui donne l'occasion d'associer ou d'intégrer de nouvelles connaissances à celles existantes. Elle s'assure aussi qu'il est l'acteur principal de ses apprentissages.

#### ➤ La théorie socioculturelle de Vygotsky

Aussi appelé socioconstructiviste, les tenants de cette théorie abondent dans le sens des cognitivistes, mais en ajoutant une dimension sociale à l'apprentissage. Vygotsky, qui est le fervent défenseur de cette théorie, insiste sur l'importance des interactions et des échanges avec les personnes qui l'entourent, permettant à l'enfant d'intérioriser les expériences vécues.

## 2. Les approches et les principes

### ➤ L'approche humaniste

Selon l'approche humaniste, l'enfant qui a accès à un milieu riche et stimulant dispose de toutes les ressources en lui et autour de lui pour se développer. Il n'a donc pas besoin que les adultes lui imposent ou lui proposent des apprentissages. L'éducatrice met en place un environnement qui favorise les apprentissages et qui lui permet de se développer selon ses capacités. C'est l'enfant qui est responsable de son expérience, de son exploration et de ses découvertes.

### L'approche humaniste implique :

- De porter un regard positif sur l'enfant.
- De différencier l'enfant de ses actions.
- De lui offrir des occasions de vivre des expériences et de lui donner des choix qui lui permettent de considérer qu'il est à l'origine de son succès.
- De faciliter les apprentissages pour qu'il vive des réussites.

### ➤ La pédagogie ouverte

La pédagogie ouverte est fortement inspirée de l'approche humaniste et de la théorie socioculturelle. L'éducatrice qui adopte cette pédagogie laisse une grande place à l'enfant dans son jeu tout en l'accompagnant au besoin. C'est la base de son rôle éducatif, soit d'intervenir pour soutenir la sécurité affective de l'enfant et son apprentissage actif.

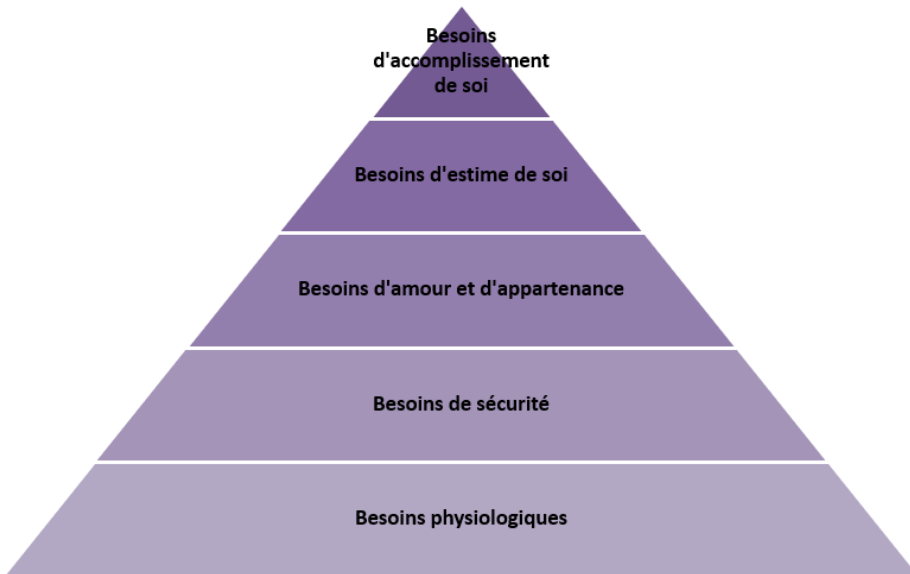
L'enfant détermine ce à quoi il veut jouer, comment il joue, avec qui et avec quoi il joue. Il est actif dans ses apprentissages et l'accent est mis sur les interactions sociales, le développement global de l'enfant et le respect du rythme de chacun.



## 2. Les approches et les principes

### La théorie de la hiérarchie des besoins

Selon le psychologue Abraham Maslow, cinq besoins fondamentaux doivent être satisfaits pour que l'enfant puisse apprendre. Les besoins physiologiques sont les premiers à être comblés.



- **Les besoins physiologiques** : ce sont tous les besoins qui relèvent du bien-être physique de l'enfant comme respirer, manger, boire, dormir, être vêtu et avoir une bonne hygiène corporelle (être propre, apprendre à se laver, apprendre à aller aux toilettes, etc.).
- **Les besoins de sécurité** : ce sont les besoins qui font en sorte que l'enfant se sent en sécurité et à l'abri du danger. C'est aussi le besoin de savoir qu'il peut compter sur son entourage pour être en sécurité physiquement et psychologiquement.
- **Les besoins d'amour et d'appartenance** : ce sont les besoins que l'enfant a d'être aimé, accepté par les autres tel qu'il est et de recevoir de l'affection par des gestes ou des paroles. Il a besoin d'être inclus et de contribuer au groupe, d'avoir un sentiment d'appartenance.
- **Les besoins d'estime de soi** : ce sont les besoins liés au développement de l'estime de soi et de la confiance en ses capacités. C'est aussi de sentir que les autres ont confiance en lui et l'estiment.
- **Les besoins d'accomplissement de soi** : ce sont les besoins de relever des défis, de se dépasser et de se réaliser à son plein potentiel, selon ses intérêts et ses capacités. Ce n'est qu'une fois que tous les autres besoins ont été comblés que l'enfant est disposé à s'accomplir.

### 3. L'apprentissage actif

« L'apprentissage se définit comme un processus d'acquisition et de maîtrise de connaissances, d'attitudes, de comportements, d'habiletés et de pratiques. Apprendre, c'est aussi modifier sa façon de se comporter, d'agir ou de penser en fonction de ses nouveaux apprentissages. Il s'agit d'aller du connu vers l'inconnu pour ajouter ce dernier à son bagage. »

Anne-Marie Boucher

L'enfant apprend à tout moment et dans toutes circonstances en observant, manipulant, écoutant et partageant.

**Une occasion d'apprentissage** : c'est un apprentissage non planifié qui se présente spontanément. L'occasion d'apprentissage est suscitée soit par l'enfant, soit par l'éducatrice.

**Une situation d'apprentissage** : elle découle d'une intention éducative qui est formulée par l'éducatrice à la suite d'observation des habiletés, des intérêts et des besoins des enfants.

**Une intention éducative, c'est un but qui oriente les situations d'apprentissage proposées aux enfants.**

#### Les facteurs qui favorisent l'apprentissage

##### ➤ L'enfant

Les apprentissages de l'enfant sont liés à son développement physique, neurologique et son système nerveux. L'enfant doit être disposé et prêt physiquement et psychologiquement à faire des apprentissages. Les intérêts, les besoins, la motivation, la curiosité naturelle et l'autonomie de l'enfant vont motiver son plaisir de découvrir et d'explorer le monde qui l'entoure.

*Par exemple, le poupon qui voit un nouvel objet près de lui tend le bras pour tenter de le saisir et d'en découvrir les caractéristiques. Il n'a pas besoin que l'adulte lui mette le jouet dans les mains ou qu'il lui montre les différentes fonctions du jouet. Il le fera par lui-même puisqu'il est motivé par le désir ou le besoin d'explorer et de comprendre.*

### 3. L'apprentissage actif

Le rythme de développement, la capacité d'apprentissage, la personnalité, le tempérament sont aussi des facteurs qui favorisent son apprentissage.

*Par exemple, un enfant qui adore les camions prendra plaisir à compter les camions avec lesquels il joue. Un enfant qui est apprentissage de la propreté sera plus disposé à apprendre à monter et descendre son pantalon.*

#### ➤ Les parents

Les parents sont les premiers éducateurs de leur enfant. Ils ont une place importante dans les apprentissages de leur enfant à la HGC. La culture, les valeurs, l'approche, le lien d'attachement, le niveau de scolarité sont tous des facteurs qui ont un impact sur l'apprentissage de l'enfant.

La collaboration entre l'éducatrice et les parents permet de créer un lien de confiance qui favorise l'échange d'informations sur le développement global de l'enfant, ses besoins, ses intérêts, etc. Cela permet à l'éducatrice et aux parents d'offrir des situations d'apprentissage adaptées à l'enfant.



#### ➤ L'environnement

Les interactions avec l'environnement physique et social ont un impact sur les apprentissages de l'enfant. Un environnement stimulant et riche en découvertes lui permet de faire des apprentissages variés.

La possibilité de manipuler du matériel stimulant, polyvalent et diversifié lui donne l'occasion de mieux comprendre comment fonctionnent les objets ou à quoi ils servent. Il apprend leurs caractéristiques comme leur forme, leur texture, leur poids, leur quantité, etc.

Les interactions avec les autres enfants et les adultes qui l'entourent lui donnent l'occasion d'observer et d'imiter leurs gestes, leurs paroles, leurs actions, leurs émotions, leurs idées, etc.

### 3. L'apprentissage actif

#### Les stratégies d'apprentissage

L'enfant utilise, de façon inconsciente et naturelle, une ou plusieurs stratégies d'apprentissage selon le contexte ou les besoins. Elles vont lui permettre de s'approprier les apprentissages, les consolider et éventuellement les utiliser dans d'autres contextes.

- L'observation
- L'imitation et la répétition
- Les essais et les erreurs
- L'expérimentation

#### Le processus d'apprentissage

« Chaque expérience vécue est influencée par les expériences précédentes, et influence à son tour celles à venir. »

John Dewey

En connaissant les étapes du processus de l'apprentissage ainsi que les stratégies utilisées, l'éducatrice est en mesure de soutenir l'enfant et adapter ses interventions afin de l'accompagner dans chacune d'elle.

1. **La motivation** : l'enfant est disposé à apprendre et a envie de le faire. La motivation vient d'un défi qu'il se lance, d'une découverte qu'il veut faire, d'un nouvel intérêt, etc. Les défis ne sont ni trop faciles, ni trop difficiles.
2. **L'acquisition** : l'enfant acquiert une connaissance ou une habileté en utilisant diverses stratégies d'apprentissage.
3. **L'intégration** : une fois acquise, l'enfant utilise cette connaissance ou cette habileté afin de l'intégrer dans le quotidien.
4. **Le transfert** : l'enfant transfère la connaissance ou l'habileté acquise en l'intégrant dans d'autres contextes ou situations.



### 3. L'apprentissage actif

#### L'apprentissage actif

« L'apprentissage actif est un processus par lequel l'enfant, en agissant directement sur les objets et en interagissant avec les personnes, les idées et les événements, construit une nouvelle compréhension de son univers. »

Hohmann, M. Weikard, D.P., Bourgon, L., Proulx, M.

L'approche de l'apprentissage actif découle de la théorie cognitiviste de Jean Piaget qui affirme qu'en étant en action, l'enfant devient le principal acteur de son développement. En étant actif, l'enfant a l'occasion de construire de nouvelles connaissances et de les adapter à de nouvelles expériences. Le jeu symbolique est le moyen de prédilection pour assimiler de nouveaux apprentissages dans un contexte réel, mais toutes les occasions sont bonnes pour être en action.

Naturellement, l'enfant naît avec un désir d'explorer, de découvrir et d'apprendre pourvu qu'il ait les conditions pour le faire à son rythme, à sa façon et en étant actif. Avec tout son corps et tous ses sens, il accumule de l'information essentielle sur les objets, les personnes ou son environnement. Cela lui permet de comprendre le monde qui l'entoure et de rendre significatifs les apprentissages qu'il fait. En touchant, en regardant, en sentant, en goûtant et en écoutant ce qui se passe autour de lui, l'enfant sera en mesure de mieux comprendre, d'interpréter et de s'approprier les nouvelles connaissances.

L'enfant est en action non seulement physiquement, mais aussi mentalement. C'est en donnant l'occasion à l'enfant de réfléchir, de s'interroger, d'expérimenter, de faire des essais et des erreurs, de faire des hypothèses et de trouver des solutions, etc., qu'il sera en action mentalement.

**L'apprentissage actif rejoint 2 principes de base du Programme éducatif *Je grandis en halte-garderie communautaire* :**

- **L'enfant apprend par le jeu** : en jouant, l'enfant a l'occasion d'agir directement sur le matériel, les objets et les personnes qui l'entourent. C'est en expérimentant, en manipulant, en découvrant de façon autonome, qu'il va mieux comprendre son environnement. Le jeu permet à l'enfant de comprendre, d'imaginer, de modifier et de maîtriser son univers, à sa façon et à son rythme.
- **L'enfant est l'acteur principal de son développement** : l'enfant fait des apprentissages parce qu'il est motivé par une curiosité naturelle à découvrir son environnement. Cette motivation intrinsèque lui permet de décider et faire des choix quant à ses gestes et ses actions posées. La possibilité d'être aux commandes de son apprentissage va permettre à l'enfant de développer une estime de soi et une confiance en ses capacités.

### 3. L'apprentissage actif

L'objectif de l'apprentissage actif est de favoriser le développement global et l'autonomie de l'enfant en encourageant ses efforts d'apprentissage à tous les niveaux. Cette approche pédagogique se reflète sur l'ensemble des interventions en HGC.

Pour que l'enfant soit disposé à explorer son environnement, il doit être accompagné d'un adulte en qui il a confiance. L'adulte bienveillant qui le soutient, a un impact important sur son développement global et sur sa capacité d'apprentissage. Les récentes études ont démontré que le cerveau de l'enfant est malléable aux expériences vécues et aux interactions avec les personnes qui l'entourent. Ces expériences vont permettre au cerveau de faire des connexions neuronales (synapses) et c'est la répétition qui va permettre de les renforcer et les consolider. Ce sont donc les actions et les gestes posés directement sur son environnement, accompagnés d'un adulte bienveillant, qui façonnera le développement du cerveau de l'enfant.

Dès la naissance, l'enfant est en apprentissage actif. Il est attiré par la lumière ou les mouvements, il touche ses orteils pour en découvrir leur propriété, il tente d'agripper les objets qui l'entourent pour les secouer et écouter le bruit qu'ils font. Il échange avec l'adulte à l'aide d'un regard ou d'un gazouillis.

Dès la naissance, l'enfant est en apprentissage actif. Il est attiré par la lumière ou les mouvements, il touche ses orteils pour en découvrir leur propriété, il tente d'agripper les objets qui l'entourent pour les secouer et écouter le bruit qu'ils font. Il échange avec l'adulte à l'aide d'un regard ou d'un gazouillis.



Plus l'enfant devient mobile, plus il est en mesure d'explorer activement avec tous ses sens. À 4 pattes, il découvre les différentes textures sur le plancher ou il apprend à choisir le mobilier auquel il peut s'agripper pour se tenir debout. La marche lui permet d'être libre de découvrir son environnement plus aisément. Il y a tant à apprendre et à explorer.

En vieillissant, l'apprentissage de l'enfant se complexifie. Il résout des problèmes de plus en plus complexes et il développe son vocabulaire ce qui lui permet d'échanger davantage avec son entourage.

### 3. L'apprentissage actif

#### Les principes de l'apprentissage actif

Dans un environnement sécuritaire et adapté à ses besoins, l'enfant découvre et explore son monde. Par ses expérimentations, il apprend à mieux le comprendre et l'interpréter. C'est dans l'action et au contact des autres que l'enfant effectue des apprentissages qui lui permettent de se développer globalement et harmonieusement. La meilleure façon de combler ce besoin d'apprendre est de lui offrir un milieu stimulant qui propose une multitude d'occasions d'apprentissage.

L'apprentissage actif comporte neuf principes qui sont essentiels au développement global de l'enfant.

1. **L'enfant est en action** : l'enfant agit par lui-même, prend des initiatives, explore et manipule selon ses intérêts, ses habiletés et son rythme de développement.
2. **L'enfant fait des choix** : l'enfant choisit les jeux qui l'intéressent, les tâches qu'il veut faire, avec qui il veut jouer, le matériel qui lui plaît ou les défis qui le motivent.
3. **L'enfant manipule du matériel qui stimule ses sens** : l'enfant manipule du matériel varié et stimulant. Il a accès librement aux 5 catégories de matériel et il l'explore avec tous ses sens.
4. **L'enfant est attentif et il communique** : l'enfant porte attention au monde qui l'entoure, communique, parle avec les adultes et les enfants, ce qui lui permet de comprendre son univers.
5. **L'enfant est soutenu par l'éducatrice** : l'éducatrice le soutient et l'accompagne dans ses découvertes, ses réflexions, ses apprentissages et la résolution de problème.
6. **L'enfant relève des défis** : l'enfant a l'occasion de relever des défis selon ses habiletés, ses intérêts et ses besoins. Il y arrive en expérimentant, en analysant, en émettant des hypothèses et en essayant diverses solutions.
7. **L'enfant a le goût d'apprendre** : l'enfant est curieux et il a du plaisir en jouant. Ça le motive à apprendre.
8. **L'enfant a du temps pour jouer et explorer** : l'enfant a suffisamment de temps pour aller au bout de ses explorations, ses jeux, ses projets et ses découvertes.
9. **L'enfant est respecté dans son rythme** : l'enfant se développe à son rythme, qui est unique et respecté dans chacune des 4 dimensions : sociale et affective, physique et motrice, cognitive et langagière.

Vous trouverez en annexe l'affiche sur les principes de l'apprentissage actif. Elle peut être affichée dans le local ou dans le coin famille pour que les parents puissent mieux comprendre ce qu'est l'apprentissage actif.

## 4. Soutenir l'apprentissage actif

Afin de soutenir l'apprentissage actif des enfants, plusieurs éléments sont importants :

1. La pratique éducative
2. L'aménagement
3. La famille
4. Le travail d'équipe

Nous verrons comment ces éléments influencent l'apprentissage actif des enfants et quel est le rôle de l'éducatrice.

### 1. La pratique éducative

La pratique éducative de l'éducatrice est un élément essentiel de l'apprentissage actif. Pour que l'enfant soit disposé à explorer et à découvrir son environnement, il doit être accompagné d'une éducatrice disponible et à l'écoute. Celle-ci établit une relation de confiance avec l'enfant en étant sensible à ses besoins et intérêts, en s'engageant activement dans son jeu et en répondant à son besoin de proximité. L'éducatrice discute, échange, pose des questions, s'intéresse à l'enfant et partage ses propres intérêts, lui donne l'occasion de réfléchir et de trouver des solutions par lui-même.

### L'étayage

Lors des moments de jeu, l'éducatrice observe et s'adapte selon les besoins des enfants afin d'étayer leur apprentissage. Elle joue le rôle d'une guide ou d'une facilitatrice, permettant à ceux-ci de se développer avec de l'aide, mais en favorisant leur autonomie. Selon la situation et les besoins des enfants, elle adapte son soutien et ses comportements d'étayage. Elle peut utiliser plusieurs comportements d'étayage à la fois. Aussi, un partenaire de jeu ayant plus d'habiletés peut accompagner l'enfant dans ses apprentissages.

« L'étayage c'est une forme d'accompagnement où un partenaire de jeu avec plus d'habiletés que l'enfant le soutient, dans sa zone de développement proximale, de façon appropriée, pour que celui-ci soit capable d'augmenter ses compétences dans une situation donnée, dans une perspective d'autonomie. »

Sonia Cloutier

L'éducatrice ne fait pas à la place de l'enfant, mais l'accompagne dans son apprentissage des actions à poser. Les comportements d'étayage vont permettre à l'enfant d'apprendre les gestes ou les habiletés à développer. L'éducatrice ou le partenaire de jeu encourage l'enfant à être autonome et à faire les choses par lui-même. Elle diminue graduellement l'aide qu'elle apporte à l'enfant et attend avant d'intervenir quand elle sent qu'il est capable de le faire seul.

## 4. Soutenir l'apprentissage actif

Une bonne connaissance du développement de chaque enfant, des étapes et des caractéristiques de chaque dimension est essentielle afin de le soutenir adéquatement selon ses besoins. La zone de développement proximale (ZDP) permet à l'éducatrice d'identifier où l'enfant est rendu dans son développement ainsi que l'étape à venir.

### La zone de développement proximale c'est :

« La distance entre ce que l'enfant connaît et sait faire seul et ce qu'il peut accomplir avec l'aide d'autres personnes, compte tenu de son niveau de développement. »

Papalia et Martorell

### Les trois zones :

|   |   |   |
|---|---|---|
| <b>Ce que l'enfant n'est pas encore en mesure de faire.</b> | <b>Ce que l'enfant est capable de faire avec de l'aide (zone de développement proximale).</b> | <b>Ce que l'enfant est capable de faire seul sans aide.</b> |
|---|---|---|

En identifiant la bonne zone, l'éducatrice sait si l'enfant est capable de faire seul ou s'il n'est pas capable de le faire. La zone de développement proximale représente ce qu'il est capable de faire avec de l'aide. Pour soutenir l'enfant à passer à l'étape suivante (être capable de faire seul), l'éducatrice adopte des comportements d'étayage.

Concrètement, l'éducatrice sait reconnaître les occasions ou les situations qui sont propices pour l'enfant à passer à l'étape suivante. Elle observe l'enfant et elle est disponible pour l'accompagner et le soutenir quand il en a besoin. Elle sait aussi se retirer et laisser l'enfant le faire seul quand elle le sent capable.

### Voici les comportements d'étayage :

- S'impliquer chaleureusement
- Servir de modèle
- Soutenir l'intérêt des enfants
- Accompagner les émotions de l'enfant
- Simplifier le jeu
- Complexifier le jeu
- Impliquer les pairs
- Offrir un encadrement sécurisant

## 4. Soutenir l'apprentissage actif

### Qu'est-ce que le style d'intervention démocratique ?

L'éducatrice et l'enfant collaborent dans les prises de décisions, considérant ainsi l'enfant comme un partenaire de confiance. Elle assure un équilibre entre le besoin de liberté de l'enfant et les limites qui sont nécessaires au sentiment de sécurité.

Les enfants amorcent et initient leur jeu permettant ainsi d'être maître de leurs apprentissages. Les moments de jeu sont offerts aux enfants en fonction de leurs intérêts, leurs goûts et en tenant compte de leur rythme de développement.

L'apprentissage se fait dans le plaisir, en partenariat avec l'éducatrice qui encourage et valorise les initiatives de l'enfant. Il se sent confiant, considéré et impliqué dans les moments de jeu. Il se sent comme un partenaire important et il détient les compétences pour participer à son apprentissage.

**Le style d'intervention démocratique permet de soutenir l'apprentissage actif des enfants.**



Source de la photo :  
Le jardin du coin de  
Chicoutimi-Nord

### Les bienfaits du style d'intervention démocratique

- **Confiance en soi** : l'enfant a confiance en ses capacités et ses habiletés et il est donc plus disposé à explorer, à prendre des décisions et interagir avec son environnement en toute sécurité.
- **Choix** : l'enfant a l'occasion de décider ce à quoi il joue, avec quel matériel et avec qui. Il participe aussi à la planification des moments de jeu et à l'aménagement du local. Puisque l'enfant a l'occasion de faire de vrais choix et qu'il est maître de ses jeux, il ressent moins le besoin de tester les limites établies par l'éducatrice.
- **Autonomie** : l'enfant développe son autonomie et devient de plus en plus responsable de ses moments de jeu.
- **Attachement** : l'enfant connaît ce que l'éducatrice attend de lui et sait qu'il peut compter sur elle pour le soutenir en cas de besoin. Il permet donc de développer ou de consolider un lien d'attachement sécurisant.

## 4. Soutenir l'apprentissage actif

### Les principes du style d'intervention démocratique

Voici les principes et les stratégies qui permettent à l'éducatrice de soutenir l'apprentissage actif des enfants.

| <b>Collaborer avec les enfants dans les prises de décision</b>               |  |
|--|--|
| <b>Apprendre des enfants</b>   | Au lieu d'aller au-devant de leurs apprentissages, l'éducatrice fait confiance aux enfants. Ils ne vont peut-être pas prendre le chemin qu'elle pensait, mais ils peuvent la surprendre dans leur créativité et leur débrouillardise.  |
| <b>Donner volontairement l'occasion aux enfants de prendre des décisions</b> | L'éducatrice écoute et prend en considération le point de vue des enfants dans la planification et l'organisation des moments de jeu. Elle les implique dans l'aménagement et dans le choix du matériel de jeu.  |
| <b>Soutenir le jeu des enfants</b>   |  |
| <b>Encourager les enfants</b>  | L'éducatrice encourage les enfants dans leurs initiatives, leurs idées et leurs défis. Elle évite de complimenter, mais elle nomme plutôt les apprentissages, les efforts ou le processus qu'ils ont faits. Elle fournit de la rétroaction positive pour permettre aux enfants de connaître leurs forces et leurs défis. Elle les encourage à persévérer et à essayer plusieurs stratégies afin de résoudre des problèmes. |
|  | L'éducatrice peut aussi proposer à l'enfant d'expliquer ou de décrire ce qu'il a fait ou les efforts qu'il a déployés.   |
| <b>Participer aux jeux des enfants en suivant leur intérêt</b>               | L'éducatrice suit leurs idées, leurs initiatives, elle pose des questions, s'intéresse à ce qu'ils font pendant le jeu, embarque dans leurs idées et répond à leur demande pour s'impliquer.   |
| <b>Observer et comprendre la complexité du jeu des enfants</b>               | L'éducatrice prend le temps d'observer les enfants en action et de comprendre la richesse de leurs apprentissages. Cette observation va lui permettre de soutenir le jeu des enfants en fonction de leurs besoins.   |
| <b>Répondre aux besoins d'apprentissage et à leurs intérêts</b>              | L'éducatrice s'assure que les expériences, le temps de jeu et le matériel disponible sont proposés en fonction des intérêts des enfants.   |

## 4. Soutenir l'apprentissage actif

Les principes et les stratégies qui permettent à l'éducatrice de soutenir l'apprentissage actif des enfants (suite).

| <b>Établir des relations authentiques</b>                           |  |
|---|--|
| <b>Être attentive aux intérêts des enfants</b>                      | L'éducatrice accorde toute son attention aux enfants quand elle interagit avec eux et elle démontre de l'enthousiasme face aux apprentissages qu'ils font pendant les moments de jeu. Elle répond sincèrement aux questions de toute sorte. Elle planifie les moments de jeu en fonction de ce qu'elle apprend sur eux, sur leurs goûts, leurs intérêts et leur rythme de développement, ce qui démontre aux enfants qu'elle a de la considération pour eux. L'éducatrice partage des moments de complicité avec chaque enfant, selon leurs besoins. |
| <b>Poser des questions aux enfants</b>                              | L'éducatrice pose des questions fermées et ouvertes selon les capacités de chaque enfant. Elle est attentive aux réponses que les enfants donnent. Elle sait limiter le nombre de questions pour qu'ils n'aient pas l'impression de vivre une évaluation, mais plutôt de sentir que l'éducatrice s'intéresse à ce qu'ils font.   |
| <b>Partager ses passions et ses intérêts avec les enfants</b>       | L'éducatrice parle de ses centres d'intérêt aux enfants et elle peut même proposer quelques activités en lien avec ses goûts.  |
| <b>Demeurer bienveillante en toutes circonstances</b>               |  |
| <b>Se mettre à leur hauteur pour les écouter</b>                    | <i>Quand Chayton lui montre la poupée qui dort, l'éducatrice s'assoit à côté de lui pour être à sa hauteur et ainsi faciliter son écoute.</i>  |
| <b>S'impliquer chaleureusement auprès des enfants</b>               | <i>L'éducatrice est souriante et attentive à ce que lui montre Chayton.</i>  |
| <b>Refléter les émotions des enfants et faire preuve d'empathie</b> | Chayton a deux poupées, mais il aimerait bien avoir celle de Sophie. Celle-ci refuse de partager et Chayton réagit en pleurant. L'éducatrice lui dit : « tu as de la peine, tu aurais aimé que Sophie te donne sa poupée. »  |
| <b>Intervenir avec douceur et respect</b>                           | <i>L'éducatrice respecte et nomme les émotions de chaque enfant. Elle propose que Sophie partage la poupée quand elle aura fini, respectant ainsi le besoin de Sophie et de Chayton.</i>   |

## 4. Soutenir l'apprentissage actif

Les principes et les stratégies qui permettent à l'éducatrice de soutenir l'apprentissage actif des enfants (suite).

| <b>Mettre en valeur les habiletés et les forces des enfants</b>   |  |
|---|--|
| <b>Planifier les moments de jeu et l'aménagement de la HGC en s'inspirant des intérêts et des forces des enfants</b>            | <i>L'éducatrice observe qu'Énola (14 mois) a beaucoup d'intérêt pour tout ce qui rebondit. Elle ajoute dans le local un bac avec des balles de différentes grosseurs et de différentes textures pour répondre à l'intérêt d'Énola. Léo, quant à lui, a été à la marina avec ses parents. Depuis ce temps, il parle beaucoup des bateaux qui semblent l'avoir impressionnés. Son éducatrice propose d'en fabriquer un avec lui.</i>   |
| <b>Échanger avec les parents sur les forces et les habiletés de leur enfant</b>   | <i>L'éducatrice peut ainsi apprendre à connaître l'enfant, ce qu'il aime et ce qu'il est capable de faire. Elle établit une relation de partenariat avec les parents qui est primordiale au développement harmonieux de l'enfant.</i>  |
| <b>Considérer les erreurs et les conflits comme des occasions d'apprentissage</b>   |  |
| <b>Accompagner les enfants lors des problèmes qui peuvent survenir durant leur jeu</b>  | <i>L'éducatrice encourage, outille, soutient, étaye, aide partiellement ou complètement et valorise les enfants. Elle utilise des comportements d'étayage afin de les soutenir.</i>  |
| <b>Soutenir la résolution de conflit en invitant les enfants à exprimer leurs émotions et à trouver leurs propres solutions</b> | <i>Jade (4 ans et demi) et Imani (3 ans et demi) jouent ensemble à la construction. Elles s'occupent de réparer les jouets et les meubles de la HGC. Cependant, elles ne sont pas toujours d'accord sur la façon d'y arriver. Imani pense que le meilleur moyen est d'utiliser tous les outils à leur disposition, mais Jade croit que seul le marteau et le tournevis sont nécessaires. Elle range le reste du coffre à outils ce qui augmente la colère d'Imani. Celle-ci demande de l'aide à l'éducatrice qui a observé que les émotions se sont accentuées chez les deux enfants. L'éducatrice leur demande de nommer comment elles se sentent, tout en montrant les pictogrammes des émotions qui sont disponibles en tout temps. Une fois les émotions de chacune nommées et surtout écoutées, Jade et Imani sont un peu plus calmes. L'éducatrice leur demande si elles connaissent une solution pour régler leur conflit. Jade propose de ressortir le coffre à outils et Imani répond, avec joie : « comme ça, je vais prendre les outils que je veux et toi les outils que tu veux. Bonne idée ! »</i> |

## 4. Soutenir l'apprentissage actif

### 2. L'aménagement

Afin de favoriser l'apprentissage actif des enfants, l'éducatrice aménage la HGC pour leur permettre de faire des choix et d'être autonomes dans leur jeu. Le matériel de jeu est visible et à portée de mains pour faciliter l'exploration et permettre de faire des combinaisons. Il est varié afin de répondre aux intérêts et aux besoins de chaque enfant et offre une richesse d'actions possibles.

Le matériel de jeu est stimulant, adapté à l'âge et aux besoins des enfants et il est en quantité suffisante. Ils ont accès à du matériel identique qui leur permet d'imiter les jeux des autres enfants.



Source de la photo : Espace famille Le Triolet

L'éducatrice fait une rotation selon les intérêts des enfants. Elle ajoute du matériel dans les coins de jeux afin de susciter la curiosité et le goût d'explorer. Les enfants ont l'occasion de manipuler, de toucher, d'explorer et de transformer le matériel de jeu. Le matériel de jeu favorise les relations égalitaires.

### L'aménagement extérieur

La cour extérieure est une continuité du local de la HGC. L'éducatrice l'aménage selon les saisons et les intérêts des enfants, en offrant du matériel et des moments de jeu variés. L'aménagement en coins à l'extérieur favorise le jeu libre et actif et une plus grande diversité d'occasions d'apprentissage pour les enfants. L'éducatrice favorise les environnements qui permettent des défis pour tous les âges. En l'absence de cour extérieure, elle peut profiter des espaces communs, comme les parcs ou les boisés.

L'aménagement extérieur peut être une occasion d'installer des coins plus salissants ou bruyants comme un coin bricolage pour peindre sur un grand carton, un coin cuisine avec de la vaisselle en métal, une piste de vélos, un coin musique, un coin jeux d'eau, un coin « bouette », un carré de sable (couvert et désinfecté aux 2 semaines), etc.

## 4. Soutenir l'apprentissage actif

### 3. La famille

L'établissement d'un lien de confiance et une relation de partenariat avec les parents vont permettre à l'éducatrice de mieux comprendre les valeurs, les croyances, les approches pédagogiques ou les événements importants dans la vie de l'enfant. Pour se faire, elle partage, échange, discute et prend des décisions avec les parents. Elle tient compte de leur expertise et la connaissance qu'ils ont de leur enfant. Le climat des échanges est positif et met de l'avant le potentiel des parents et des enfants.

Ce partenariat donne l'occasion de soutenir l'apprentissage actif de chaque enfant en adoptant les stratégies suivantes :

- **Établir une relation authentique avec les parents** : l'éducatrice connaît et respecte les valeurs, les croyances ou les attitudes des parents afin d'assurer une transition harmonieuse entre la maison et la HGC.
- **Ajouter du matériel de jeu qui reflète la réalité, le quotidien, la culture ou les événements de la vie des enfants** : puisque les enfants vont prendre plaisir à reproduire ce qu'ils voient et font à la maison, du matériel de jeu qu'ils reconnaissent leur donne l'occasion de reproduire plus fidèlement ce qu'ils connaissent.
- **Apprendre quelques mots dans la langue des familles** : avec l'aide des parents, l'éducatrice apprend quelques mots de base pour que l'enfant puisse échanger ou se faire comprendre de l'éducatrice. Il est aussi possible de faire participer comme bénévoles les parents ou la famille élargie pour permettre à certains enfants de communiquer dans leur langue.
- **Observer les enfants quand ils sont en interaction avec les parents** : l'éducatrice peut comprendre certains comportements, habitudes ou valeurs de la famille en observant les familles et ainsi adapter ses interventions et son soutien lors du jeu.

Une relation de partenariat avec les parents, un élément essentiel pour l'apprentissage actif des enfants.



Source de la photo : Le jardin du coin de Chicoutimi-Nord

## 4. Soutenir l'apprentissage actif

### 4. Le travail d'équipe

Afin de favoriser l'apprentissage dans les moments de jeu à la HGC, il importe de travailler en équipe pour assurer une cohérence et une cohésion dans les interventions. La réunion pédagogique permet aux éducatrices d'échanger entre elles sur l'organisation des moments de jeu, d'identifier les forces et les défis de chacune et ainsi se soutenir dans leur développement professionnel.

Pour l'éducatrice qui travaille seule, il est possible de faire une demande de soutien gratuit à l'équipe pédagogique de l'AHGCQ ou d'utiliser les différents outils et ressources offerts (communauté de pratique virtuelle, démarche d'appropriation, recueil d'outils d'observation, recueil d'activités, etc.). Consultez notre site internet pour plus d'informations.



## 5. L'organisation des moments de jeu

L'organisation des moments de jeu permet de soutenir l'apprentissage actif en offrant un équilibre entre les différents moments planifiés et en permettant de répondre au rythme, aux besoins et aux intérêts des enfants.

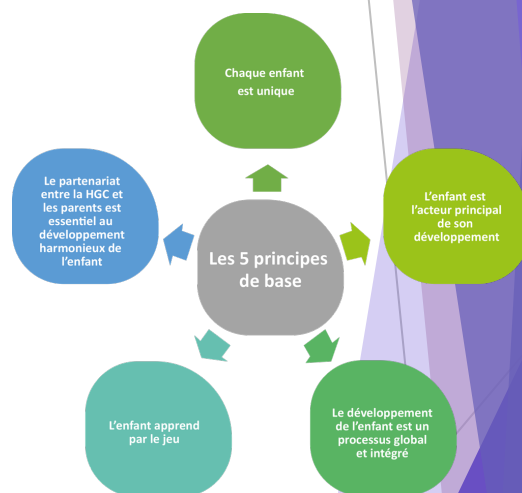
Les moments de jeu sont proposés à l'intérieur comme à l'extérieur. L'éducatrice prévoit dans son horaire quotidien des occasions pour jouer dehors. Elles sont réparties dans l'horaire quotidien et peuvent prendre différentes formes et regroupements selon les intentions éducatives visées. Les moments de jeu suivants s'adaptent au regroupement en multiâge et à l'approche de l'apprentissage actif, tout en respectant les besoins spécifiques de chaque enfant.

- Le jeu libre et actif
- L'activité ouverte
- L'activité animée

### Les 5 principes de base

L'éducatrice organise et planifie les moments de jeu en fonction des 5 principes de base du programme éducatif :

- **Chaque enfant est unique** : l'éducatrice prévoit des activités, du matériel et des types de jeu qui répondent aux intérêts, aux goûts et aux besoins de chaque enfant. Elle respecte le rythme et les habiletés de chaque enfant et elle adapte son soutien lors des moments de jeu.
- **L'enfant est l'acteur principal de son développement** : l'enfant est au cœur de son développement en étant actif dans ses apprentissages. L'éducatrice favorise et soutient l'apprentissage actif en observant l'enfant pour connaître ses intérêts et sa zone de développement proximale. Elle suit ses initiatives et l'implique dans la planification des moments de jeu.
- **Le développement de l'enfant est un processus global et intégré** : l'éducatrice prévoit des moments de jeu et met à leur disposition du matériel varié. Cela permet aux enfants de développer simultanément toutes les dimensions de leur développement.
- **Le partenariat entre la HGC et les parents est essentiel au développement harmonieux de l'enfant** : l'éducatrice établit un lien de confiance avec les parents permettant à l'enfant de se sentir en sécurité à la HGC. Ainsi, il est plus disponible à s'investir dans les moments de jeu.

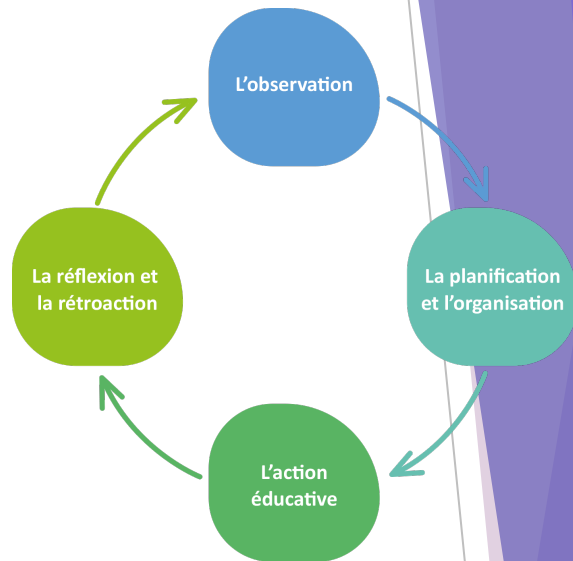


## 5. L'organisation des moments de jeu

### Le processus de l'intervention éducative

Pour planifier et offrir des moments de jeu qui misent sur les principes de l'apprentissage actif, l'éducatrice utilise le processus de l'intervention éducative. Il lui permet de choisir, planifier et réaliser des moments de jeu, puis de les évaluer et de s'adapter. Elle met ainsi de l'avant les intérêts, les goûts et les besoins des enfants.

Il peut se faire pendant le moment de jeu ou être planifié. C'est un processus séquentiel et continu qui s'adapte bien à tous les moments de jeu.



### 1. L'observation

L'observation permet à l'éducatrice de recueillir des informations nécessaires sur les enfants, leurs goûts, leurs intérêts, leurs forces et leur rythme de développement global. Elle situe l'enfant au regard de son développement et observe ses habiletés et ses défis. L'observation lui permet de mieux connaître et répondre à ses besoins de base et développementaux (besoin d'appartenance, de sécurité, d'être soutenu, de développer son autonomie, de faire des demandes, d'apprendre à s'affirmer, etc.). Elle en apprend davantage sur ses préférences de jeu (matériel de jeu, coins, enfants avec qui il aime jouer, comment il interagit, etc.) et les stratégies d'apprentissage qu'il utilise.

L'éducatrice observe les interactions pendant les moments de jeu, la dynamique de groupe, le temps de jeu accordé ou l'aménagement de la HGC. Elle choisit le bon outil d'observation selon les besoins et la méthode d'observation (directe, indirecte, participante, clandestine ou provoquée). Les informations recueillies et analysées vont lui permettre d'identifier son intention éducative. Le Recueil d'outils d'observation, de planification, d'organisation et de réflexion Observer en halte-garderie communautaire offre plusieurs outils et grilles permettant à l'éducatrice d'observer les enfants. Par exemple : une observation par enfant, par jour, les forces et les intérêts des enfants et l'enfant, au cœur de mon observation.

## 5. L'organisation des moments de jeu

### L'intention éducative

Une intention éducative, c'est le but qui oriente les situations d'apprentissage proposées aux enfants. Elle découle des observations de l'éducatrice. Elle peut concerner le groupe ou seulement un enfant. Elle vise à favoriser un aspect du développement de l'enfant. L'intention éducative est généralement formulée en commençant par :

- Amener un enfant à...
- Favoriser le développement de...
- Permettre à l'enfant de...
- Répondre au besoin de...

C'est à partir de l'intention éducative que l'éducatrice planifie, organise et choisit des moments de jeu afin d'atteindre son objectif.

## 2. La planification et l'organisation

### Pourquoi planifier les moments de jeu ?

La planification permet à l'éducatrice d'assurer un équilibre entre les différents moments de jeu : jeu libre et actif, activité ouverte et animée tout en laissant une grande place au jeu libre et actif. Elle offre aussi un équilibre entre les différents types de jeu.

À partir des observations et de l'intention éducative, l'éducatrice planifie et organise les moments de jeu, l'aménagement de la HGC ou les actions éducatives. Elle planifie des interventions (directes ou indirectes) ou des stratégies afin de soutenir, accompagner et susciter l'intérêt des enfants. Elle prend en considération les principes de l'apprentissage actif afin que l'enfant puisse être en action dans tous les moments de jeu.

L'éducatrice utilise l'outil La planification des moments de vie et de jeu dans *Recueil d'outils d'observation, de planification, d'organisation et de réflexion Observer en halte-garderie communautaire*.



## 5. L'organisation des moments de jeu

### Où trouver des idées ?

Trouver des idées d'activités qui répondent aux principes de l'apprentissage actif et aux 5 principes de base du programme éducatif peut être un défi. L'éducatrice souhaite offrir des activités créatives qui plaisent aux enfants tout en étant faciles à organiser.

Le manque de temps pour planifier et organiser des moments de jeu est parfois un défi en HGC. Il pourrait être tentant d'utiliser des activités déjà toutes faites telles que les trousseaux ou les recueils d'activités. Ils peuvent être une source d'inspiration, mais l'éducatrice doit les adapter aux groupes d'enfants et surtout au contexte du regroupement en multiâge.

### Voici quelques pistes afin de vous aider à trouver des idées d'activités :

- **L'intérêt et les besoins des enfants** : lors des moments de jeu, observer les enfants. Noter les types de jeu qu'ils préfèrent, les intérêts, les goûts, les enfants avec qui ils jouent ou les habiletés qu'ils développent pendant leur jeu.
- **Les enfants** : demander aux enfants ce qu'ils aimeraient faire comme activité. Ils sont une mine d'or d'informations.
- **Le développement de l'enfant** : identifier les habiletés des enfants, les défis ou la zone de développement proximale.
- **Une intention éducative** : l'intention éducative est déterminée selon les observations faites et orientée vers des situations d'apprentissage.
- **L'aménagement et le matériel** : l'éducatrice s'inspire du local, des installations ou du matériel qui est à sa disposition pour planifier des moments de jeu.
- **Une thématique spéciale** : à l'occasion, un événement spécial ou un thème qui plaît aux enfants peut servir de point de départ à la planification.
- **Les intérêts de l'éducatrice** : proposer une activité en lien avec vos propres intérêts.
- **Dans une banque d'activités personnelles, un recueil d'activités ou une valise thématique** : l'éducatrice peut s'inspirer des activités issues d'une banque d'activités personnelles qu'elle conserve au fil des planifications. Les recueils d'activités peuvent aussi être un point de départ à l'émergence d'idées tout en s'assurant de respecter et de s'adapter aux intérêts, aux besoins et au rythme de développement des enfants. Les valises thématiques offrent souvent plusieurs idées d'activités sur des sujets précis. Cette source d'inspiration doit être utilisée avec modération pour ne pas tomber dans le piège des activités et des planifications toutes faites, souvent dirigées et non adaptées aux enfants.

**Rappelez-vous que peu importe la source de l'idée, l'enfant doit toujours être l'inspiration principale.**

## 5. L'organisation des moments de jeu

### Comment choisir une activité ?

Pour aider à faire un choix, l'éducatrice peut se poser quelques questions. Il n'est pas nécessaire de répondre à toutes les questions, mais plutôt de s'en inspirer pour favoriser votre réflexion.

- Est-ce que les enfants auront du plaisir ?
- Est-ce que l'activité tient compte des principes de l'apprentissage actif ?
- Est-ce que l'activité respecte les 5 principes de base du *Programme éducatif Je grandis en halte-garderie communautaire* ?
- L'activité a-t-elle une signification pour les enfants ?
- Est-ce que l'activité a été choisie en fonction des intérêts, des goûts et de la zone de développement proximale ?
- L'activité est-elle adaptée à l'âge et au rythme de chaque enfant ?
- L'activité est-elle faisable dans le temps et avec les ressources disponibles dans la HGC ?

### Les types de jeu

L'éducatrice s'assure d'offrir aux enfants le choix entre différents types de jeu afin de répondre aux intérêts, aux goûts et aux besoins de chacun.

#### ➤ Jeu sensoriel, d'exploration ou fonctionnel

L'enfant prend plaisir à manipuler et à explorer les objets avec ses sens (vue, toucher, ouïe, odorat, goût et le sens du mouvement). Il en découvre ainsi leurs fonctionnements et leurs caractéristiques.

Les bacs sensoriels et de manipulation (bacs de pâtes, de lentilles, de sable), la pâte à modeler, la terre, une boîte à odeur, sont tous des exemples de matériel qui permettent à l'enfant de faire ce type de jeu. Plus l'enfant grandit, plus l'exploration et la manipulation deviennent complexes.

#### Le jeu sensoriel, d'exploration ou fonctionnel permet à l'enfant :

- D'être actif dans son jeu.
- D'utiliser tous ses sens et ainsi maximiser la découverte du monde qui l'entoure.
- De s'apaiser ou de relaxer.

## 5. L'organisation des moments de jeu

### ➤ Jeu symbolique

L'enfant joue à faire semblant en imitant et en reproduisant les différentes situations du quotidien. Il observe et imite ce qu'il voit, ce qui l'a marqué, l'a impressionné, lui a fait peur ou fait vivre des émotions fortes, etc. Il utilise des objets pour en représenter d'autres, il exagère ou amplifie des événements ou des émotions, il joue et rejoue des situations de la vie courante.

Le jeu symbolique peut ressembler à une pièce de théâtre, c'est d'ailleurs pour cette raison qu'il est aussi appelé jeu dramatique par certains auteurs. L'enfant prend plaisir à inventer des scénarios, à attribuer les personnages, à échafauder un déroulement, à utiliser le matériel de façon créative et à inventer une fin qui permet à tous d'y trouver son compte. Personne ne gagne, personne ne perd, ce qui rend le jeu symbolique si attrayant aux yeux des enfants.

C'est le jeu de prédilection pour les 4 à 6 ans, mais il commence bien avant ça. Vers 2 ans, l'enfant imite des gestes du quotidien (imitation différée) et peu à peu, les imitations, les personnages, les histoires vont être plus complexes puisqu'il les adapte à ses connaissances et aux apprentissages qu'il fait. Tout comme pour les autres types de jeu, plus l'enfant grandit, plus son jeu se complexifie et devient mature.

### Le jeu symbolique permet à l'enfant :

- D'être créatif, autonome, de faire des choix, d'interagir, d'être actif, de développer la motricité fine et globale, de se situer dans le temps, de développer son raisonnement, de résoudre des problèmes, d'imiter, de développer son vocabulaire, d'échanger avec les autres, etc.
- De développer ses habiletés sociales : attendre son tour, résoudre des conflits, négocier, faire des compromis, etc.
- De développer ses fonctions exécutives : l'inhibition, la mémoire de travail, la flexibilité mentale et la planification.



## 5. L'organisation des moments de jeu

### ➤ Jeu de construction

En ayant à sa disposition du matériel varié, l'enfant a l'occasion de créer des constructions en faisant jouer son imagination. Les constructions se complexifient à mesure que l'enfant grandit.

Le jeu de construction va au-delà des blocs : des boîtes de cartons, de papiers mouchoirs, du sable, des roches, etc. En offrant du matériel polyvalent à l'enfant, il est amené à construire ce dont il a besoin pour jouer.

#### Le jeu de construction permet à l'enfant :

- De classer, d'organiser, de compter, de trier, etc.
- De développer la motricité fine, la dextérité, l'équilibre et l'organisation spatiale.
- De résoudre des problèmes en utilisant plusieurs stratégies d'apprentissage.
- De raisonner, de faire des hypothèses et d'user de leur créativité.

### ➤ Jeu de règles

Ce sont des jeux qui comportent des règles préétablies ou des règles inventées par l'enfant. Bien souvent, ils découlent des activités animées et l'enfant décide d'y jouer encore et encore, parfois en changeant ou en adaptant les règles à sa convenance.

#### Les jeux de règles permettent à l'enfant :

- De développer ses habiletés sociales.
- De développer sa capacité à raisonner ou à résoudre des problèmes.
- De développer ses fonctions exécutives.

### ➤ Jeu d'arts

Les jeux d'arts permettent à l'enfant d'intégrer toute forme d'art, que ce soit par les arts plastiques, la musique, la danse, le spectacle, etc. Il laisse libre cours à son imagination et sa créativité pour créer des œuvres uniques. L'objectif n'est pas le produit fini, mais bien le processus tout au long de la création.

#### Les jeux d'art permettent à l'enfant :

- De développer sa personnalité, sa créativité et son imagination.
- De s'adapter selon le matériel disponible ou les problèmes qui peuvent survenir.
- De développer sa motricité fine et globale.

## 5. L'organisation des moments de jeu

### ➤ Jeu actif

Le jeu actif, intérieur comme extérieur permet à l'enfant d'être en action selon des intensités variées. Il mobilise une ou des parties du corps et il est souvent appelé jeu moteur ou physique.

Les moments de jeu extérieur favorisent le jeu actif puisque les enfants ont plus d'espace pour bouger et faire des jeux d'intensité élevée : courir, grimper, crier, faire du vélo, pousser des chariots, se balancer, se chamailler, garder son équilibre sur une poutre, transporter des chaudières de sable, etc.

Dans la HGC, l'aménagement d'un coin moteur permet à l'enfant d'être actif à l'intérieur également.

### Le jeu actif permet à l'enfant :

- De développer ses habiletés psychomotrices et sa confiance en ses capacités physiques.
- De favoriser un mode de vie actif.
- De favoriser le développement global.
- D'aider à une bonne santé physique, mentale et sociale.
- D'évacuer le surplus d'énergie, de gérer ses émotions, d'améliorer sa concentration, sans compter tous les autres bienfaits sur l'ensemble des dimensions de son développement.

### ➤ Jeu de bataille

#### Un mythe ou une réalité ?

Les jeux de bataille sont interdits dans la cour parce que les enfants vont être violents ou qu'ils vont apprendre des gestes agressifs.

#### Mythe

Ce sont des jeux qui sont bien souvent interdits puisqu'ils sont associés à tort à des jeux violents. Pourtant, les enfants adorent ce type de jeu et ils en ont besoin dans leur développement global.

Les enfants jouent à se chamailler en se poussant, en se tirant, en se donnant des coups (avec des objets en mousse comme des épées), en se chatouillant, etc. L'éducatrice encadre et soutient le jeu de bataille en établissant des règles pour assurer la sécurité et pour que tous s'y engagent dans le plaisir.

## 5. L'organisation des moments de jeu

Il est parfois difficile de faire la différence entre une vraie bataille et un jeu de bataille. Voici quelques indices qui permettent à l'éducatrice de soutenir les enfants :

|                           |   |
|---------------------------|---|
| <b>Jeu de bataille</b>    | Le but n'est pas de blesser et tout le monde gagne. Les enfants sourient et rient, le plaisir et l'excitation sont au rendez-vous. Plusieurs enfants jouent en même temps, chacun leur tour, ils contrôlent leurs mouvements, ils continuent de jouer ensemble même après le jeu. |
| <b>Véritable bataille</b> | Le but est de faire mal, de blesser. Il est empreint de colère, les enfants ont les sourcils froncés, ils pleurent. C'est souvent 2 enfants seulement qui se battent et ils arrêtent de jouer ensemble par la suite.  |

### Le jeu de bataille permet à l'enfant :

- D'avoir beaucoup de plaisir.
- D'évaluer et de contrôler ses forces et ses habiletés.
- De faire preuve de maîtrise de soi.
- De suivre des règles et de faire des compromis.
- De reconnaître et de réguler ses émotions.
- De développer sa confiance en soi.
- D'évacuer et d'exprimer son agressivité.
- De développer l'empathie.



## 5. L'organisation des moments de jeu

### ➤ Jeu risqué

Le jeu risqué correspond au jeu que l'enfant considère comme excitant, où les blessures peuvent arriver et où il peut se salir. Il apprend à reconnaître et à évaluer par lui-même les limites et les défis en fonction de ses propres habiletés.

L'enfant a l'occasion de prendre des risques physiques (ex. : *grimper un mur d'escalade, monter dans un arbre sans*



*tomber, marcher sur une poutre de bois, glisser d'une haute butte de neige, toucher à de la boue quand l'enfant n'aime pas la texture*) ou sociaux et affectifs (ex. : *affronter ses peurs dans l'arbre, jouer avec des enfants inconnus*).

L'enfant surmonte des situations nouvelles qui lui permettent de faire des apprentissages. *Par exemple, un enfant qui n'est jamais tombé ne peut pas apprendre à se relever. Un enfant qui n'a jamais eu peur ne peut pas apprendre à surmonter les émotions qui l'habitent. Un enfant qui ne s'est jamais sali ne peut pas apprendre à se nettoyer ou à tolérer la saleté.*

Avec un environnement sécuritaire, des consignes bien dosées et une présence attentive et bienveillante, l'enfant prend confiance en ses capacités et développe le goût de relever des défis à sa hauteur.

### Le jeu risqué permet à l'enfant :

- D'être autonome et libre dans ses mouvements.
- D'explorer et d'expérimenter à son rythme et selon ses capacités.
- De développer des habiletés psychomotrices qui lui permettent de prendre des risques.
- De prendre des décisions selon ses capacités et ses compétences motrices.
- De tester ses limites et celles de son environnement.
- De prendre confiance en soi, d'être autonome et créatif.

**Comme vous avez pu le constater, les types de jeu sont variés et permettent à l'enfant de faire une multitude d'expériences et d'apprentissages. Il importe donc que l'enfant puisse avoir accès à du matériel varié et polyvalent lui permettant de choisir le type de jeu qui lui plaît selon son inspiration du moment.**

## 5. L'organisation des moments de jeu

### L'organisation des moments de jeu

L'éducatrice organise le déroulement de la journée ainsi que les différentes activités proposées. Elle prévoit le matériel, l'aménagement, le type de regroupement, le temps nécessaire, etc.

Elle choisit le moment de la journée où elle proposera l'activité et l'endroit (à l'intérieur ou à l'extérieur). Elle prépare tout le matériel dont elle aura besoin et planifie l'aménagement, s'il y a lieu. Au besoin, elle détermine les interventions ou son rôle durant l'activité et elle prévoit l'outil d'observation adéquat.

Elle organise et réfléchit au déroulement de la journée et elle s'assure d'un équilibre entre les différents moments de jeu et les types de jeu qui sont offerts. L'horaire quotidien prend en considération les besoins et le rythme de chaque enfant. Elle offre une stabilité dans l'horaire et s'assure que les enfants peuvent se repérer dans le temps.

L'éducatrice organise aussi la structuration des activités au courant de la semaine ou du mois pour s'assurer qu'elle offre des activités diversifiées. Cependant, l'éducatrice qui soutient l'apprentissage actif sait que l'enfant apprend par imitation et répétition. Elle s'assure que les mêmes activités ou le même matériel reviennent plusieurs fois, permettant ainsi à l'enfant de consolider ses apprentissages et d'avoir du plaisir encore et encore dans les activités ou les jeux qu'il affectionne.

L'organisation peut prendre du temps, mais elle permet à l'éducatrice d'être bien préparée au moment de l'activité. Elle évite ainsi les temps d'attente et elle est plus disponible pour les enfants durant l'activité.



## 5. L'organisation des moments de jeu

### 3. L'action éducative

Pendant les moments de jeu, l'éducatrice adapte son action éducative selon les besoins des enfants et l'intention éducative ciblée. Elle adopte un style d'intervention démocratique qui l'amène à collaborer avec les enfants, les soutenir, étayer leur jeu, s'engager dans le jeu, prendre un rôle d'observatrice, etc.

Elle adapte son action éducative selon les observations faites et le besoin des enfants. Elle est disponible, engagée et bienveillante tout au long de l'activité.

### 4. La réflexion et la rétroaction

Il importe de prendre un temps d'arrêt pour réfléchir à la pertinence des moments de jeu qui ont été planifiés. L'éducatrice se questionne sur la participation de l'enfant, sur ses interventions, le type de jeu offert, le matériel à disposition, le moment de jeu proposé, le déroulement, etc. Elle fait un retour avec les enfants sur leur appréciation ou leur implication dans l'activité. Elle s'assure que l'activité était adaptée au rythme de développement de chaque enfant. La réflexion et la rétroaction vont permettre à l'éducatrice d'adapter, de bonifier ou de modifier les moments de jeu proposés.

Il importe de prendre un temps d'arrêt pour réfléchir à la pertinence des moments de jeu qui ont été planifiés. L'éducatrice se questionne sur la participation de l'enfant, sur ses interventions, le type de jeu offert, le matériel à disposition, le moment de jeu proposé, le déroulement, etc. Elle fait un retour avec les enfants sur leur appréciation ou leur implication dans l'activité. Elle s'assure que l'activité était adaptée au rythme de développement de chaque enfant. La réflexion et la rétroaction vont permettre à l'éducatrice d'adapter, de bonifier ou de modifier les moments de jeu proposés.



**Voici quelques exemples de questions que l'éducatrice peut se poser :**

- Est-ce que les enfants se sont engagés activement dans le jeu ? S'ils n'ont pas participé, qu'est-ce qui pourrait l'expliquer ?
- Est-ce que le jeu ou l'activité proposée était adapté aux enfants ?
- Est-ce que le jeu ou l'activité répondait aux principes de l'apprentissage actif ? Quels principes étaient présents ou absents ?
- Est-ce que les enfants ont eu du plaisir ? Qu'avez-vous observé qui démontre qu'ils se sont amusés (paroles, gestes, réaction, non-verbal) ?
- Est-ce que le jeu ou l'activité a été planifiée et organisée en fonction des besoins, des intérêts et des goûts des enfants ?
- Est-ce que l'éducatrice a utilisé le style d'intervention démocratique ?
- Est-ce que l'intention éducative ciblée a été atteinte ?

## 6. Le jeu libre et actif

### Le jeu libre et actif est-il en voie d'extinction ?

Dans une société où l'accent est mis sur la performance et le résultat, plusieurs auteurs ont l'impression que le jeu est délaissé ou mis de côté pour laisser la place aux activités proposées par l'adulte. Plusieurs experts sonnent l'alarme au sujet de la perte du jeu dans le quotidien des enfants, qui est un droit selon la Convention des Nations Unies.

Le pédagogue allemand Friedrich Fröbel, né en 1782, a été le précurseur du jeu libre et spontané. Il a été au 18<sup>e</sup> siècle, le premier à souligner et à nommer l'importance du jeu libre dans l'apprentissage et le développement de l'enfant.

Alors pourquoi, plus de 200 ans plus tard, le jeu libre est-il en voie d'extinction ?

#### Plusieurs hypothèses ou obstacles peuvent être en cause :

- Les enfants sont souvent animés ou stimulés par l'adulte et ils en viennent à ne plus savoir comment explorer par eux-mêmes. Ils ont accès plus rapidement à l'information et ils ont moins besoin de comprendre par eux-mêmes.
- Le jeu libre et actif fait concurrence aux activités ouvertes et animées qui plaisent aux enfants et qui leur demandent parfois un peu moins d'effort.
- Les jeux libres sont planifiés à des moments dans la journée où les enfants ont un peu de temps libre et bien souvent quand l'éducatrice est moins disponible, par exemple, après le dîner ou en fin de journée. Ils n'ont pas le temps d'aller au bout de leur exploration et ils n'ont pas toujours le soutien de l'éducatrice pour y arriver.
- La pression que l'éducatrice se met, celle des collègues, des gestionnaires ou des parents pour offrir des moments de jeu stimulants et diversifiés en oubliant souvent l'essentiel : l'enfant apprend par le jeu et il est le premier agent de son développement (principe de base du Programme éducatif).
- L'éducatrice ne sait pas quel est son rôle lors du jeu libre. Elle a l'impression de ne rien faire. Elle a besoin d'être en action elle aussi.
- Le jeu libre et actif demande à l'éducatrice une capacité à s'adapter et à faire face aux imprévus ce qui peut parfois être insécurisant. Les activités ouvertes et animées offrent une structure qui peut être rassurante.
- Une mauvaise connaissance de ce qu'est le jeu libre et actif peut entraîner une confusion dans les moments de jeu offerts. Par exemple, les activités ouvertes sont souvent confondues avec le jeu libre. Bien qu'elles soient importantes dans le développement de l'enfant, ce sont deux moments de jeu distincts.

Tout au long de cette section, plusieurs mythes sur le jeu libre et actif seront présentés. Ce sont bien souvent de fausses croyances qui peuvent faire en sorte que les éducatrices proposent moins d'occasions de jeu libre et actif dans l'horaire quotidien. Prenez le temps de vous questionner sur vos propres croyances sur le jeu libre et actif et l'impact que celles-ci peuvent avoir sur les moments de jeu offerts aux enfants de la HGC.

## 6. Le jeu libre et actif

### Le jeu libre

Le jeu libre est spontané et initié par l'enfant et il se caractérise par le plaisir, les rires, la joie et le bonheur qu'il lui procure. C'est pourquoi l'enfant s'y investit avec grand intérêt et y consacre beaucoup de temps.

Le jeu est universel et naturel. Tous les enfants jouent et sont naturellement attirés par le plaisir qu'il apporte. Le jeu permet à l'enfant de définir qui il est, sa personnalité, ses goûts et ses intérêts. Il peut ainsi exprimer son unicité puisqu'il a l'occasion de jouer et de s'épanouir selon qui il est et ce qui lui plaît.

En jouant, l'enfant s'exprime, expérimente, apprend, structure sa pensée et élabore sa vision du monde. Il développe son imaginaire, sa créativité, son autonomie et s'approprie le monde qui l'entoure. L'enfant prend des initiatives et relève des défis avec le soutien d'une éducatrice bienveillante. Celle-ci accorde une place importante au jeu libre dans l'organisation des moments de jeu. Le jeu doit être le centre de l'enfance et non être relégué à quelque chose qu'il fait quand il a un peu de temps libre.

**Le jeu libre s'adapte parfaitement au contexte multiâge puisqu'il permet à chaque enfant de participer et d'évoluer à son rythme.**

### Le jeu actif

Le jeu actif inclut toute activité ludique qui entraîne un mouvement, sollicitant différentes parties du corps de l'enfant selon des intensités variées (faibles à élevées). Le jeu actif est encouragé, soutenu et offert le plus souvent possible pour que l'enfant prenne plaisir à bouger et à développer ses habiletés psychomotrices.

Le jeu actif permet à l'enfant de développer la dimension physique et motrice, mais il est essentiel pour toutes les autres dimensions également. En bougeant, l'enfant prend confiance en ses capacités, il développe son autonomie, il interagit et échange avec ses pairs et il développe sa compréhension du monde.

**Le plaisir est primordial.**



**Le jeu libre et actif est une combinaison des deux. En jouant librement et en étant actif tout au long du jeu, l'enfant se développe de façon optimale.**

## 6. Le jeu libre et actif

### Les ingrédients indispensables du jeu

Lorsque l'enfant est en jeu libre et actif, plusieurs ingrédients indispensables doivent être présents.

#### Le jeu libre et actif :

- **Apporte du plaisir :** le jeu procure du plaisir, de la joie, il déclenche des sourires, des fous rires, de la curiosité, développe le sens de l'humour, etc. Le but de l'enfant est de s'amuser. Un enfant qui éprouve du plaisir en jouant est plus disposé à apprendre. Le plaisir et la joie que l'enfant ressent en jouant vont exercer une influence directe sur sa motivation et l'engagement qu'il aura dans le jeu, deux facteurs essentiels à l'apprentissage. Le plaisir se retrouve dans tous les moments de vie et de jeu telles que les activités ouvertes et animées ou les routines et les transitions.
- **Est spontané et initié par l'enfant :** l'enfant s'y adonne par lui-même, sans l'intervention d'un adulte. Il a l'occasion de nourrir sa curiosité, de prendre des initiatives, de prendre des décisions, d'être imaginatif. Le jeu doit partir de l'intérêt de l'enfant, de ses goûts, de ses besoins ou de ses envies du moment. C'est lui qui décide ce à quoi il veut jouer, avec quoi, avec qui il joue et comment il y joue. Le jeu n'est pas planifié ou proposé par l'éducatrice.
- **A des règles et des buts décidés par l'enfant :** à travers son jeu, il établit ses propres règles, sa façon de jouer ou les étapes à réaliser. Il ne poursuit pas un but qui a été imposé par l'éducatrice. C'est le processus qui compte ou ce qui se passe pendant le jeu. Le seul objectif de l'enfant est d'explorer, de découvrir, de jouer et d'avoir du plaisir. Les règles sont décidées par l'enfant. L'éducatrice réduit les règles au minimum, conservant seulement celles nécessaires à la sécurité des enfants et du matériel.
- **Permet de faire de nouveaux apprentissages :** l'enfant a l'occasion de faire de nouvelles expériences, de nouvelles découvertes et de nouveaux apprentissages qui l'amènent à complexifier son jeu. Cela répond à son désir et son besoin d'explorer et de découvrir le monde qui l'entoure. En jouant, l'enfant a l'occasion de construire, de créer ou d'inventer un univers qui lui ressemble.
- **Donne l'occasion de répéter les apprentissages :** l'enfant a l'occasion de répéter les jeux, les gestes, les scénarios, les mots ou de régler les conflits encore et encore. Le jeu donne aussi l'opportunité à l'enfant de répéter des situations et des événements de son quotidien, bien souvent, en exagérant ou en amplifiant les émotions et les réactions. En répétant les gestes ou les actions, l'enfant est amené à résoudre des problèmes dans un contact qu'il maîtrise et qui a peu de conséquences.

## 6. Le jeu libre et actif

### Les bienfaits du jeu libre et actif

- L'apprentissage de l'enfant.
- Le développement global de l'enfant.
- Le développement du cerveau.
- La santé et le bien-être de l'enfant.

### Le jeu et l'apprentissage, 2 éléments indissociables

Le jeu est le moyen de prédilection pour les apprentissages en petite enfance. Le jeu et l'apprentissage sont indissociables et donne un sens à l'un ou à l'autre. L'enfant apprend naturellement en jouant, conduit par le besoin de comprendre le monde et son rôle dans cet environnement. Pour jouer, l'enfant a besoin de connaissances afin de résoudre des problèmes ou pour mieux comprendre comment fonctionne son environnement. Il va utiliser, transformer, adapter, combiner les connaissances antérieures avec les nouvelles pour faire avancer son jeu et le complexifier. En le complexifiant, il fait de nouveaux apprentissages qui sont utiles à son jeu.

#### « L'enfant apprend par le jeu »

Principe de base du Programme éducatif



Source de la photo :  
Famille à cœur

### L'apprentissage et le plaisir

L'ingrédient principal de l'apprentissage est le **PLAISIR**. L'enfant prend plaisir à apprendre et développer des expériences positives face à l'apprentissage. En jouant, l'enfant ne peut pas échouer puisqu'il a la possibilité de recommencer encore et encore, jusqu'à ce qu'il maîtrise ses habiletés.

Le plaisir qu'il éprouve en jouant lui fournit la motivation essentielle pour s'investir et mettre les efforts nécessaires pour mener à bien son idée, son projet ou son défi. Il va redoubler d'efforts et de persévérance puisqu'il peut essayer et recommencer autant de fois qu'il en a besoin. Au fil des essais et des erreurs, de l'observation, de l'expérimentation ou de la répétition et de l'imitation, l'enfant apprend et prend confiance en lui, éprouvant le bonheur de la réussite et de l'accomplissement de soi.

## 6. Le jeu libre et actif

### Le jeu, une mine d'or pour le développement l'enfant

En jouant, l'enfant reproduit les événements de son quotidien. Il imite ce qu'il voit, ce qu'il aime, ce qui l'intrigue, ce qu'il ne comprend pas des événements ou des situations qui l'entourent. Il développe alors une multitude d'habiletés et d'attitudes qui lui seront utiles dans d'autres situations de jeu ou de la vie courante.

Puisqu'il n'y a pas de règle ni de produit fini, l'enfant peut s'exercer et se pratiquer à son rythme. Il a l'occasion de vivre des victoires qui lui donneront confiance en ses capacités. Le jeu permet à l'enfant de développer des compétences dans un monde qu'il maîtrise et qu'il contrôle. Il apprend de ses erreurs, il joue pour trouver des solutions et ainsi vivre des réussites.

### Le jeu permet à l'enfant de développer les 4 dimensions du développement.

| Dimensions                               | Le jeu permet :  |
|--|--|
| <b>La dimension sociale et affective</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>• De développer sa personnalité, ses goûts, ses intérêts, ses désirs.</li><li>• D'exprimer sans crainte ses émotions ou ses peurs, apprendre à les comprendre et à les réguler.</li><li>• D'apprendre les rôles et les gestes sociaux (ex. : partager, attendre son tour, dire bonjour, etc.).</li><li>• De faire des choix, développer son autonomie, prendre des décisions et apprendre à s'affirmer.</li><li>• De développer sa confiance en ses compétences et prendre le goût à relever des défis.</li><li>• D'interagir avec les autres enfants du groupe, attendre son tour, coopérer, négocier et résoudre des conflits.</li><li>• D'être plus résilient (capacité à s'adapter).</li></ul>   |
| <b>La dimension physique et motrice</b>  | <ul style="list-style-type: none"><li>• De connaître et comprendre le monde qui l'entoure.</li><li>• De développer la fonction symbolique et les jeux symboliques.</li><li>• De solliciter sa mémoire, son attention, faire des liens de cause à effet</li><li>• De réfléchir à des solutions pour résoudre ses problèmes et utiliser son raisonnement.</li><li>• D'expérimenter, explorer, faire des hypothèses, se familiariser avec le monde, développer ses fonctions exécutives et ainsi découvrir le monde qui l'entoure.</li><li>• D'explorer différentes stratégies d'apprentissage et faire appel au processus de l'apprentissage.</li><li>• De développer son sens critique, sa capacité à raisonner et son intuition.</li></ul> |

## 6. Le jeu libre et actif

| Dimension                      | Le jeu permet :   |
|--------------------------------|---|
| <b>La dimension cognitive</b>  | <ul style="list-style-type: none"><li>• De connaître et comprendre le monde qui l'entoure.</li><li>• De développer la fonction symbolique et les jeux symboliques.</li><li>• De solliciter sa mémoire, son attention, faire des liens de cause à effet.</li><li>• De réfléchir à des solutions pour résoudre ses problèmes et utiliser son raisonnement.</li><li>• D'expérimenter, explorer, faire des hypothèses, se familiariser avec le monde, développer ses fonctions exécutives et ainsi découvrir le monde qui l'entoure.</li><li>• D'explorer différentes stratégies d'apprentissage et faire appel au processus de l'apprentissage.</li><li>• De développer son sens critique, sa capacité à raisonner et son intuition.</li></ul> |
| <b>La dimension langagière</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>• De discuter et interagir avec ses pairs ou avec l'éducatrice, faire des demandes, dialoguer, planifier ou négocier des scénarios de jeu.</li><li>• D'apprendre du vocabulaire en interagissant avec ses pairs et l'éducatrice.</li><li>• De s'exprimer avec le jeu même s'il n'a pas le vocabulaire pour le faire.</li><li>• De favoriser l'éveil à la lecture et l'écriture.</li><li>• De se pratiquer à prononcer de nouveaux mots.</li><li>• D'adapter son vocabulaire selon l'âge de l'enfant avec qui il échange.</li><li>• De communiquer de façons variées.</li></ul>  |



## 6. Le jeu libre et actif

### L'évolution du jeu de 0 à 5 ans

Selon l'âge de l'enfant, le jeu évolue au fil des apprentissages et des découvertes. L'éducatrice qui connaît l'évolution du jeu en mesure de mieux l'accompagner et lui offrir du soutien selon son rythme.

#### Entre 0 à 6 mois

- Le bébé prend conscience de son corps et il devient son premier jouet. Il joue avec ses mains et ses pieds, et les découvre avec tous ses sens.
- Il prend conscience de son environnement, des personnes et des objets qui l'entourent.
- Il est tout d'abord spectateur ou observateur, analysant et tentant de comprendre son environnement.
- Il est particulièrement attiré vers les contrastes de couleurs, les textures, les objets qui bougent, qui font du bruit ou qui brillent.
- Il découvre le monde qui l'entoure avec tous ses sens en regardant, touchant, goûtant, sentant, lançant, écoutant, etc. Il en apprend ainsi davantage sur leur fonctionnement et leurs caractéristiques.

#### Vers 4 mois

- Le poupon aime agripper les jouets, spécialement ceux qui sont faciles à prendre.
- Il aime les jouets qui réagissent à une action en faisant un bruit, en allumant une lumière ou faisant apparaître une figurine.
- Une fois en position assise, l'enfant peut agripper de plus en plus de jouets autour de lui.

#### Vers 9 à 10 mois

- L'enfant prend plaisir à relâcher, ce qui l'amène à jouer régulièrement à des jeux de remplir et de vider.
- Quand l'enfant commence à se déplacer, il a l'occasion d'explorer plus activement son environnement.
- Il aime transporter, pousser ou tirer des objets.
- Vers 10 mois, il commence à imiter certains gestes de l'adulte.
- Il aime jouer à des jeux de « coucou »
- Il joue en solitaire.

## 6. Le jeu libre et actif

### Entre 12 et 24 mois

- L'enfant explore, manipule, répète les actions et utilise les essais et les erreurs comme stratégie d'apprentissage.
- Il aime construire des tours de blocs, mais il aime encore plus les détruire.
- Il commence à dessiner.
- Il commence à ouvrir et fermer des ciseaux.
- Il adore imiter et répéter.

### Vers 2 à 3 ans

- L'enfant commence à faire du jeu symbolique. En y jouant souvent, il développe des habiletés et de la confiance en soi, ce qui l'amène peu à peu à complexifier son jeu.
- Il commence à comprendre la notion de propriété (ex. : « c'est à moi »). Il est moins disposé à partager ses jouets.
- Il aime faire rire.
- Il apprend des comptines et il prend plaisir à faire les gestes et répéter quelques mots.
- Il commence à écouter de courtes histoires avec des images.
- Il adore bouger de toutes les façons et à tout moment.
- Il commence à jouer en parallèle.

### Entre 3 à 5 ans

- L'enfant a une imagination débordante et il a de la difficulté à distinguer la réalité et la fiction. Il aime se créer un univers magique qui est conforme à sa réalité.
- Le jeu symbolique prend une grande place dans tous les jeux de l'enfant et les scénarios de jeux sont de plus en plus complexes.
- Il aime avoir des projets et il y consacre beaucoup plus de temps.
- Il aime se déguiser
- Il aime jouer avec les mots, les chiffres, les idées. Il aime faire des rimes et compter les objets qui l'entourent.
- Il est de plus en plus habile avec les gestes de minutie ou de dextérité.
- Les dessins qu'il fait se complexifient.
- Il adore bouger de toutes les façons et à tout moment. Au fil des années, il a développé des habiletés psychomotrices qui l'amènent à prendre plus de risque dans ses jeux.
- Il aime les jeux de chamaille.
- Il fait des jeux associatifs et commence les jeux coopératifs.

## 6. Le jeu libre et actif



### Le jeu, un indicateur de bien-être

Un enfant qui joue est considéré comme un bon signe de santé physique, mentale et sociale. Pour que l'enfant puisse s'adonner à des jeux, ses besoins de base (d'être soigné, de se reposer et de s'alimenter) doivent être répondus. Il doit être bien dans son corps, dans sa tête et dans son environnement.

| La santé physique   | La santé mentale   | La santé sociale   |
|---|--|--|
| <p>Le jeu favorise la santé physique de l'enfant en lui permettant d'être actif, de bouger et de dépenser son énergie. Il lui permet aussi de développer des saines habitudes alimentaires en intégrant du matériel en lien avec l'alimentation. Et il favorise le sommeil, parce qu'un enfant qui a été actif tout au long de la journée aura besoin de recharger ses batteries.</p> | <p>Le jeu permet à l'enfant de réduire la pression et les attentes qui causent du stress et de l'anxiété. Certains experts ont même associé qu'un déficit de jeu en petite enfance peut entraîner des problèmes d'anxiété, d'attention ou de dépression.</p> | <p>En jouant, l'enfant interagit avec les autres ce qui lui permet de développer des habiletés essentielles à une bonne santé sociale. Il se sent inclus dans un groupe et dans son environnement.</p> |

## 6. Le jeu libre et actif

### Le jeu et le développement du cerveau

Selon le psychiatre Stuart Brown, la complexité du cerveau est surtout améliorée par les heures passées à jouer. En jouant, l'enfant observe, explore, manipule, imite, intègre, perçoit ou s'adapte ce qui permet d'établir des connexions neuronales dans son cerveau. La répétition et la pratique permettent aux connexions de se renforcer et donnent l'occasion à l'enfant d'être expert dans divers domaines. La quantité et la qualité des connexions neuronales sont renforcées par les interactions avec un environnement riche et stimulant. Il importe de stimuler, d'interagir et de soutenir l'exploration de l'enfant pour permettre que les connexions neuronales, nécessaires au développement du cerveau se fassent.



**Le cerveau est malléable et sensible aux expériences.**

### Les fonctions exécutives

Le jeu joue un rôle important dans le développement des fonctions exécutives qui sont étroitement liées au développement global de l'enfant et à son apprentissage. Ce sont des fonctions cognitives supérieures mobilisées lui permettant de contrôler ou de coordonner de façon intentionnelle ses comportements, ses actions, sa pensée et ses émotions. Elles permettent de guider, de contrôler, de planifier, de réguler, d'organiser, de gérer les actions et les pensées.

Les fonctions exécutives comprennent l'inhibition, la flexibilité mentale, la planification et la mémoire de travail (Voir la formation Le développement global de l'enfant pour une description complète).

L'enfant a l'occasion de contrôler ses gestes ou ses émotions, de changer de rôle dans un scénario de jeu ou s'adapter aux règles des autres enfants, d'organiser et de planifier leur scénario ou de se rappeler des situations passées ou vécues.

## 6. Le jeu libre et actif

### Le jeu et l'accompagnement vers l'école

Avant 5 à 7 ans, le cerveau des enfants n'est pas suffisamment développé pour les apprentissages plus formels ou scolarisants. De plus en plus d'études démontrent que de retarder l'entrée à l'école réduit de façon drastique les risques de déceler des troubles de l'attention ou d'hyperactivité. Ce délai permet au cerveau de continuer à maturer. La maturation du cerveau favorise l'attention, la capacité à réguler ses gestes et ses émotions, des habiletés essentielles à la réussite scolaire. Aussi, commencer trop tôt des apprentissages scolaires peut avoir un effet néfaste sur la motivation et la disposition à apprendre des enfants.

De plus, le jeu libre et actif permet de soutenir l'apprentissage des enfants, favorise le développement global et le développement des fonctions exécutives. Ce sont tous des préalables importants pour l'école.

### Le rôle des enfants dans le jeu

En jouant, l'enfant prend différents rôles selon son âge, ses besoins ou la situation.

- **Observateur ou spectateur (0 et plus) :** l'enfant observe le monde qui l'entoure et apprend. Il semble passif, mais il est en train d'analyser et de comprendre ce qui se passe pour, par la suite, reproduire ou imiter ce qu'il apprend.
- **Jeu solitaire (0 et plus) :** l'enfant joue seul sans porter attention à ce qui se passe autour de lui. Il faut respecter ce besoin d'être seul. En jouant seul, il apprend à satisfaire ses propres besoins et à se concentrer sur ce qu'il fait.
- **Jeu en parallèle (2 ans et plus) :** l'enfant joue à côté des autres, bien souvent aux mêmes jeux, mais pas nécessairement de la même façon ni dans un but commun. Ils se parlent et partagent leurs jouets, échangent des idées, mais ont chacun leur propre but.
- **Jeu associatif (3 ans et plus) :** les enfants jouent ensemble, ils interagissent et partagent leurs idées ou le matériel de jeu. Ils jouent à la même chose, mais ils n'ont pas nécessairement un but commun. Chaque enfant assure un rôle actif pour planifier et structurer le jeu en collaborant avec les autres. Ils s'imaginent des rôles et des scénarios de jeu.
- **Jeu coopératif (4 ans et plus) :** les enfants jouent ensemble dans un objectif commun. Ils s'organisent, planifient, trouvent des solutions ensemble et font des scénarios de jeu ensemble. Ce type de jeu mature commence à s'observer vers 4 et 5 ans.

## 6. Le jeu libre et actif

### Le lien d'attachement et le jeu

L'enfant a un réservoir d'attachement qui doit être rempli au maximum afin qu'il soit en mesure de s'investir pleinement dans son jeu. Quand il s'éloigne de l'éducatrice, le réservoir se vide tranquillement (ou rapidement selon les enfants). Le lien d'attachement sécurisant qu'il développe avec l'éducatrice, lui permet de faire le plein régulièrement de gestes, de paroles et de contacts pour remplir à nouveau son réservoir d'attachement. Une fois son réservoir d'attachement rempli, il se sent à nouveau prêt pour explorer et jouer.



Le réservoir des enfants de moins de 3 ans est beaucoup plus petit et il se vide plus rapidement. Ils ont besoin de le remplir plus souvent. L'éducatrice bienveillante répond à ses demandes de proximité avec engagement, sensibilité et proximité, ce qui permet de remplir le réservoir d'attachement de l'enfant.

Quand l'éducatrice ne répond pas aux demandes de proximité ou qu'elle n'y répond pas avec engagement et authenticité, l'enfant se retrouve seul face aux obstacles et il peut chercher à remplir son réservoir coûte que coûte, parfois en ayant des comportements moins adéquats. De là l'importance d'être attentive et à l'écoute des demandes de proximité des enfants.

### La métaphore du phare

Un phare guide les bateaux, leur permettant de naviguer tout en étant libres de leurs mouvements. Il est toujours visible pour les bateaux, peu importe où ils se situent en mer. Avec sa lumière, il les guide vers de nouvelles aventures en mer, mais reste leur point d'ancrage en cas de besoin.



Tel un phare pour les enfants, l'éducatrice est toujours présente pour les guider dans leur jeu, en leur permettant d'être libre de leurs mouvements, leurs choix, leurs actions, leurs décisions, etc. Les enfants savent que l'éducatrice sera toujours disponible peu importe ce qui arrive. Quand ils lèvent les yeux, peu importe le coin où ils se trouvent, ils peuvent l'apercevoir et sentir son regard bienveillant sur eux.

## 6. Le jeu libre et actif

### L'éducatrice et le jeu

Quand il est question de jeu libre et actif, il peut être facile de balancer vers un style d'intervention permissif qui laisse l'enfant seul face à ses apprentissages. L'éducatrice démocratique joue un rôle primordial dans le jeu de l'enfant en le soutenant et l'accompagnant dans les découvertes qu'il fait, les obstacles qu'il rencontre et les victoires qu'il accomplit.

Elle établit une relation authentique, elle s'intéresse aux jeux de l'enfant, elle pose des questions et y répond avec sincérité. Elle s'implique dans son jeu et partage des moments privilégiés avec chaque enfant, selon leurs besoins. Elle est chaleureuse, à l'écoute, disponible et met de l'avant les forces de l'enfant. Elle le soutient à travers les défis et les obstacles à surmonter.

L'éducatrice démocratique observe, planifie, organise et agit en fonction de l'enfant et de son jeu. Elle l'accompagne dans la découverte de son univers lui permettant de prendre confiance en lui et en ses capacités. Au fil des explorations, l'enfant prend plaisir à le faire seul. Pour qu'il puisse jouer et explorer, il est accompagné d'une éducatrice qui collabore avec lui dans la prise de décision lui permettant d'être aux commandes de son jeu tout en assurant un encadrement sécurisant.

L'éducatrice adopte également des comportements d'étayage permettant de soutenir l'enfant dans ses apprentissages et l'accompagner à l'étape suivante. Elle montre l'exemple, explique, simplifie, implique les autres enfants ou l'encourage à persévérer.

**« Favoriser le jeu chez l'enfant ne consiste pas simplement à déclarer que le jeu est important. »**

James Hewes



Source de la photo : Centre de Ressources Familiales du Haut-St-Laurent

## 6. Le jeu libre et actif

Pour s'investir pleinement dans son jeu, l'éducatrice s'assure d'offrir aux enfants :

- La sécurité : un environnement prévisible et rassurant.
- Du matériel : varié et stimulant, adapté à l'âge des enfants.
- Du temps : 45 à 60 minutes au minimum.
- De l'espace : des coins de jeu et de l'espace pour circuler entre les coins.



Source de la photo : Le jardin du coin Chicoutimi-Nord

### Les différents rôles de l'éducatrice

|   |  |
|---|--|
| <b>L'observatrice</b>   | L'éducatrice est en retrait et elle ne participe pas. Elle observe de façon active, prend des notes et elle recueille de l'information.                |
| <b>La metteuse en scène</b>   | L'éducatrice ne prend pas directement part au jeu. Elle aménage le local et offre du matériel varié. Elle soutient les enfants au besoin.              |
| <b>La co-joueuse</b>  | L'éducatrice participe au jeu de l'enfant, mais n'est pas la meneuse. Elle suit les initiatives des enfants, donne des exemples et interagit avec eux. |
| <b>La meneuse de jeu</b>  | L'éducatrice prend une plus grande place dans le jeu. Elle propose des idées ou des pistes de solution et elle soutient le jeu des enfants.            |
| <b>Peu importe le rôle qu'elle joue, l'éducatrice observe et identifie quand les enfants ont besoin de soutien et de quelle façon. Elle peut alors s'adapter aux besoins des enfants. Pendant une même période de jeu, l'éducatrice peut jouer plusieurs rôles mais elle doit se rappeler que le jeu est initié et dirigé par l'enfant.</b> |  |

## 6. Le jeu libre et actif

### L'aménagement

Pour jouer librement, les enfants ont besoin d'un espace délimité où ils peuvent se déplacer et explorer à leur guise, d'un périmètre sécuritaire et une éducatrice qui veille sur eux.

Tous les coins sont éclairés par le regard continu de l'éducatrice, peu importe où ils jouent. Les meubles en hauteur ou les cloisons qui empêchent les enfants d'avoir un œil sur le phare sont à éviter. L'aménagement est pensé pour que l'éducatrice voit toujours les enfants, et pour que ceux-ci la voient aussi.

S'il y a 2 éducatrices dans la HGC, elles se positionnent à des endroits différents. Les enfants vont naturellement se rapprocher des éducatrices, donc si elles sont au même endroit, beaucoup se retrouveront dans un petit espace, ce qui peut causer des conflits.

L'aménagement extérieur favorise un sentiment de sécurité et permet aux enfants de faire des jeux libres et actifs. Ils ont de l'espace pour bouger, ont accès à du matériel varié permettant d'être actif et ont le soutien de l'éducatrice au besoin. Celle-ci réduit les règles et les consignes pour permettre aux enfants de jouer sans contrainte tout en leur procurant un sentiment de sécurité.

**Rappelez-vous, le phare doit toujours être à la vue des bateaux pour qu'ils retrouvent leur chemin, à l'intérieur comme à l'extérieur.**



### Le partage et le jeu

Puisque que les enfants interagissent énormément avec leurs pairs pendant le jeu, des conflits peuvent être fréquents, surtout quand il s'agit de partage.

Pour être en mesure de partager, les enfants doivent d'abord comprendre la notion de propriété. Après 2 ans, ils

commencent à comprendre ce qui est à eux et ce qui est aux autres, mais ils ont encore beaucoup de difficulté à donner ce avec quoi ils jouent.

## 6. Le jeu libre et actif

### Le partenariat avec les parents

C'est le rôle de l'éducatrice de faire la promotion du jeu libre et actif auprès des parents qui sont souvent habitués à avoir des réalisations ou des produits finis quand ils viennent chercher leur enfant.

#### Voici quelques stratégies pour valoriser le jeu libre et actif :

- Quand vous faites l'intégration d'une nouvelle famille, parlez avec les parents de l'importance du jeu libre et actif. Parlez du rôle que vous jouez auprès des enfants et ce que les enfants peuvent apprendre en jouant. Mettez de l'avant les valeurs de la HGC et les raisons qui vous amènent à offrir régulièrement du jeu libre et actif.
- Lors des jeux libres et actifs, prenez des photos des enfants en action et affichez-les sur le babillard ou à l'entrée de la HGC. Vous pouvez aussi décrire ce qui se passe sur les photos et les différents apprentissages qui ont été faits.
- En plus d'afficher la planification des activités planifiées, ajoutez les jeux qui ont été choisis et décidés par les enfants. Voici ce que les enfants ont choisi aujourd'hui : ils ont joué à la ferme, construit des enclos pour les animaux avec des blocs de bois, fait de la peinture et regardé des livres.
- Au quotidien, échangez avec les parents sur ce que leur enfant fait pendant les jeux libres et actifs. Nommez ce que vous avez observé : les forces, les intérêts, les enfants avec qui il joue ou les jouets préférés. Identifiez les défis et les victoires qui ont été observés pendant le jeu. Par exemple, Jade a de la difficulté à tenir son crayon et après quelques minutes de dessin, elle m'a dit qu'elle a mal aux doigts. Aujourd'hui, elle a joué à faire la lessive et elle a utilisé les pinces à vêtements. Elle a développé sa motricité fine et sa dextérité manuelle, ce qui va lui être utile pour tenir son crayon.
- Encouragez les parents à jouer avec leur enfant, à observer comment il joue et discutez de leurs observations.
- Affichez sur le babillard ou à un endroit visible dans la HGC l'affiche sur l'apprentissage actif.



## 7. L'activité ouverte

L'activité ouverte se caractérise par la grande liberté qui est laissée aux enfants. L'éducatrice suggère un contexte de jeu et aucun déroulement précis n'est prévu. Il n'y a pas de marche à suivre, d'étapes ou de résultat attendu à la fin de l'activité. L'éducatrice propose un déclencheur, du matériel nouveau, amène une question ou propose un projet aux enfants en fonction des observations qu'elle a faites. Elle les invite à participer et ils sont libres de le faire ou non.

L'activité ouverte permet à l'enfant d'être créatif et l'amène à organiser son jeu. Il est libre d'explorer la proposition de l'éducatrice à sa façon et à son rythme. Chaque enfant arrivera à un résultat différent selon le chemin qu'il a pris. Les principes de l'apprentissage actif, le style d'intervention démocratique et les comportements d'étayage permettent à l'éducatrice de soutenir le jeu de l'enfant pendant l'activité ouverte.

L'activité ouverte se présente sous différentes formes : des activités d'exploration, de manipulation, de découverte, de jeu symbolique, des activités projets, etc. L'activité ouverte peut partir d'un questionnement, d'un intérêt, d'une thématique spéciale, d'un scénario ou d'une mise en scène. Ça peut être aussi du matériel disposé dans différents coins de jeu, des ateliers ou des bacs de manipulation ou d'exploration que l'éducatrice met de l'avant. L'important c'est que l'enfant est libre de choisir comment il veut y participer, ce qu'il va utiliser, comment il va l'utiliser et avec qui.

### L'activité ouverte :

- Permet d'explorer librement un scénario ou un contexte de jeu proposé.
- Donne l'occasion de décider du déroulement de son activité.
- Met l'enfant au cœur de l'activité.
- Laisse libre court à la créativité et à l'imaginaire de l'enfant.

### L'activité ouverte à l'extérieur

- Est-ce que les activités ouvertes s'adaptent bien à l'extérieur ?
- Est-il possible de tirer profit de l'environnement extérieur dans la planification d'activités ?

L'activité ouverte s'adapte tout à fait à l'environnement extérieur et offre plusieurs avantages. Il permet de faire des activités d'une intensité plus élevée ou qui nécessitent plus d'espace. Il donne l'occasion de planifier des activités plus salissantes en réduisant le temps de nettoyage.



## 7. L'activité ouverte

L'éducatrice tire profit de la nature et s'en inspire dans le choix de l'activité. L'environnement extérieur regorge de découvertes palpitantes pour l'enfant. L'activité ouverte proposée à l'enfant peut partir de l'observation de la nature, des insectes, des oiseaux, des écureuils, du ciel, de la lumière, du soleil, de la terre, des flaques d'eau, de la pluie, des arcs-en-ciel, du vent, etc.

L'environnement extérieur offre aussi du matériel varié, gratuit, polyvalent et stimulant pour bricoler, manipuler, explorer, bouger, relever des défis, prendre des risques, raisonner, échanger, s'interroger, etc. L'enfant apprend en même temps à respecter la nature et les éléments qui la compose.

### Les composantes d'une activité ouverte

Chaque composante de l'activité permet à l'éducatrice de soutenir les enfants dans leur jeu et d'être actifs dans leurs apprentissages.

#### ➤ Le déclencheur

Le déclencheur vise à capter l'attention et l'intérêt des enfants ou susciter leur désir de participer à l'activité. Il donne une motivation ou une raison aux enfants de s'engager dans l'activité proposée. Le déclencheur se fait souvent en grand groupe et est de courte durée.

Le déclencheur peut être un but, un projet, une mise en situation, un objet, une photo, une problématique, etc. C'est le temps d'user de sa créativité pour capter l'intérêt des enfants et favoriser leur enthousiasme.

Il peut aussi permettre aux enfants de planifier ce qu'ils vont faire pendant l'activité. À l'aide de questions fermées ou ouvertes selon l'âge de chacun, ils vont être amenés à réfléchir, définir, nommer ou pointer du doigt ce qu'ils ont envie de faire et comment ils veulent le faire.

#### ➤ Le déroulement

Pendant l'activité, les enfants sont en apprentissage actif. Ils ont accès à du matériel varié et polyvalent, ils peuvent prendre des décisions, faire des choix, résoudre des problématiques, réfléchir, échanger et discuter. Ils ont suffisamment de temps pour aller au bout de leurs idées ou leurs projets et leur rythme est respecté. Ils sont accompagnés d'une éducatrice démocratique qui soutient leur apprentissage. Mais par-dessus tout, ils prennent plaisir à jouer, à explorer et découvrir à leur façon le matériel de jeu qui est à leur disposition.

## 7. L'activité ouverte

Voici quelques stratégies afin d'accompagner les enfants pendant l'activité :

- Adopter un style d'intervention démocratique et utiliser des comportements d'étayage.
- Proposer des activités, du matériel ou des thématiques en fonction des intérêts et des goûts des enfants.
- Être disponible, à proximité et à l'écoute des besoins des enfants que ce soit pour remplir leur réservoir d'attachement ou pour les accompagner dans leur jeu.
- Démontrer de l'intérêt pour ce que les enfants font, aux gestes qu'ils posent et aux réalisations. Échanger avec les enfants sur ce qu'ils font et comment ils le font.
- Participer aux jeux des enfants en adoptant différents rôles selon les besoins (observatrice, metteuse en scène, co-joueuse ou meneuse de jeu).
- S'adapter au rythme de développement et aux capacités de chaque enfant.
- Observer les enfants et prendre en notes : leurs réflexions, leurs habiletés, leurs interactions, leurs intérêts, etc. Les informations recueillies serviront pour une prochaine fois.

### ➤ Le retour

Le retour permet de prendre un moment pour s'assurer que l'activité a bien répondu aux besoins des enfants et qu'ils ont eu du plaisir à la faire. À l'aide de questions ouvertes ou fermées, selon l'âge des enfants, l'éducatrice les amène à nommer ce qu'ils ont fait, comment ils l'ont fait ou avec qui.

Le retour peut se faire tout de suite après l'activité ou plus tard dans la journée. Les enfants s'expriment sur ce qu'ils ont fait, ce qu'ils ont aimé, ils montrent leur réalisation, etc. Le retour est de courte durée et adapté aux habiletés de chacun.

### Le multiâge

La planification et l'organisation des moments de jeu en multiâge peuvent être un défi pour l'éducatrice en HGC, puisqu'il peut parfois être difficile de proposer des activités qui permettent à tous les enfants d'être actifs.

Puisque chaque enfant aborde l'activité ouverte à sa façon et à son rythme, elle est tout indiquée pour le regroupement en multiâge. L'activité ouverte est polyvalente et permet aux enfants d'âge varié de participer à leur façon et selon leurs habiletés. Elle donne aussi l'occasion aux plus jeunes d'observer et d'imiter les plus vieux et d'être inclus dans des jeux qu'ils n'auraient pas initiés par eux-mêmes. Elle permet aux plus vieux d'aider les plus jeunes et d'être un modèle pour eux. Ils se sentent alors valorisés dans leur estime de soi.

## 7. L'activité ouverte

Voici quelques stratégies afin de s'assurer que l'activité ouverte est adaptée à tous :

### Favoriser la participation active de chaque enfant

- Offrir différentes possibilités ou variantes pendant l'activité.
- Permettre de faire des choix et encourager l'entraide entre les enfants.

### Mettre en place un environnement sécuritaire pour tous

- Aménager un coin des poupons où ceux-ci peuvent jouer en sécurité.
- Encourager les plus vieux à contrôler leurs mouvements et ainsi les responsabiliser à assurer la sécurité des plus jeunes.

### Permettre à chaque enfant de prendre sa place

- Apprendre aux plus jeunes à dire qu'ils sont capables ou qu'ils veulent le faire seul.
- Apprendre aux plus vieux à exprimer leurs besoins de jouer seul.
- Favoriser le sentiment d'appartenance en permettant à chaque enfant de jouer un rôle dans l'activité ou la planification de l'activité.
- Valoriser les forces des enfants.

### Permettre à chaque enfant de prendre sa place

- Apprendre aux plus jeunes à dire qu'ils sont capables ou qu'ils veulent le faire seul.
- Apprendre aux plus vieux à exprimer leurs besoins de jouer seul.
- Favoriser le sentiment d'appartenance en permettant à chaque enfant de jouer un rôle dans l'activité ou la planification de l'activité.
- Valoriser les forces des enfants.

### Donner l'occasion à chaque enfant de développer des habiletés à son rythme

- Proposer des activités qui répondent aux besoins de chacun.
- Identifier une intention éducative qui s'adapte au groupe.
- Observer et soutenir les enfants selon leurs besoins et encourager l'entraide entre les enfants.
- S'assurer que tous les enfants sont capables de participer ou d'utiliser le matériel.

## 8. L'activité animée

Ce sont des activités qui sont proposées et animées par l'éducatrice et elles comprennent souvent plusieurs consignes, des étapes à suivre ou un objectif précis. Elles sont planifiées selon une intention éducative spécifique. Les activités animées, par leurs caractéristiques plus fermées rendent difficile le respect de l'unicité des enfants et l'apprentissage actif.

Cependant, les activités animées peuvent offrir des occasions de faire de nouveaux apprentissages ou de faire de nouvelles expériences. Elles peuvent permettre à l'éducatrice de cibler une intention éducative précise ou de proposer certaines thématiques aux enfants, leur donnant ainsi l'occasion de faire de nouvelles découvertes. Puisqu'elles se font souvent en grand groupe, elles permettent de favoriser les habiletés sociales ou le sentiment d'appartenance des enfants. Elles peuvent aussi donner l'occasion à l'éducatrice de transmettre une façon de faire aux enfants, d'enrichir leurs connaissances sur un sujet précis, de se familiariser avec une structure ou un déroulement logique et d'apprendre à écouter et respecter une consigne simple.

L'éducatrice offre avec modération les activités animées en s'assurant de prioriser dans son organisation des moments de jeu : les activités ouvertes et le jeu libre et actif. Elle tente d'intégrer les principes de l'apprentissage actifs ainsi que les 5 principes de base du Programme éducatif Je grandis en halte-garderie communautaire. Dans tous les cas, les activités animées doivent être adaptées au rythme de développement des enfants et ils doivent avoir le choix d'y participer ou non.

### Voici quelques exemples d'activités animées :

- Une causerie
- Une chanson
- Une activité motrice
- Une lecture interactive
- Un jeu de table
- Du yoga
- Une activité musicale
- Jouer à « Jean dit... »
- Présenter du nouveau matériel ou du matériel qu'ils utilisent moins souvent

### Comment adapter une activité animée pour favoriser l'apprentissage actif des enfants ?

Lorsque l'éducatrice propose une activité animée aux enfants, elle tient compte le plus possible des principes de l'apprentissage actif. L'activité est une proposition ou une invitation et elle permet aux enfants de décider s'ils ont envie de participer, d'observer ou de faire autre chose. Ils peuvent aussi décider avec qui ils la font et de quelle façon.

## 8. L'activité animée



Source de la photo :  
Halte-répét P'tite  
Maison de Saint-Pierre

L'éducatrice implique les enfants dans l'activité et les encourage à participer activement. Elle leur pose des questions, leur montre des gestes à imiter, leur permet de prendre des décisions quant au déroulement de l'activité ou les encourage à proposer de nouvelles idées. Les enfants ont l'occasion de faire des choix ou d'apprendre en échangeant, en discutant ou en réfléchissant avec l'éducatrice ou avec les autres enfants.

Elle soutient et encourage les enfants tout au long de l'activité et elle respecte le rythme de chacun. Elle donne suffisamment de temps aux enfants pour explorer ou s'engager dans l'activité, mais elle est consciente que l'activité animée peut demander plus de concentration aux enfants et que celle-ci est limitée.

L'éducatrice planifie et adapte l'activité animée en fonction des intérêts des enfants. Si plusieurs enfants refusent de participer, elle se questionne pour en connaître la cause.

- Est-ce que l'activité intéresse les enfants ?
- Est-ce que les apprentissages visés sont trop difficiles pour les enfants ?
- Est-ce que l'éducatrice laisse suffisamment les enfants être en apprentissage actif ?



Source de la photo : Maison des familles de  
Trois-Rivières

## 8. L'activité animée

Voici quelques suggestions afin de favoriser l'apprentissage actif des enfants lors d'activités animées :

- Permettre aux enfants de choisir leur matériel : la quantité, la couleur, la grosseur, la forme, etc.
- Éviter de présenter un modèle aux enfants et de leur demander un résultat précis. *Par exemple, utiliser des images dans un livre ou de leur quotidien au lieu de montrer le résultat attendu.*
- Varier les outils que les enfants utilisent durant l'activité. *Par exemple, faire de la peinture avec des bouchons de liège ou des petites branches, faire des trous avec un poinçon, découper du papier d'aluminium, utiliser de vraies outils pour construire des objets en bois, dessiner avec des crayons de plomb et utiliser des gommages à effacer, etc.*
- Encourager la créativité et les idées des enfants : donner leur l'occasion de participer au déroulement ou de suggérer des variantes à l'activité. *Par exemple, les enfants imitent la démarche des animaux qui sont nommés par l'éducatrice. Elle leur demande ensuite quel animal ils veulent imiter.*
- Laisser le plus de place possible à la découverte et l'exploration active. *Par exemple, l'éducatrice fait une recette de muffins avec les enfants. Ils peuvent goûter, sentir, toucher et regarder tous les ingrédients. Elle prévoit aussi un bac de farine pour ceux qui ont envie simplement d'explorer.*
- Soutenir le jeu et les apprentissages des enfants en adoptant des comportements d'échafaudage (voir l'affiche sur les comportements d'échafaudage). *Par exemple, elle propose aux enfants des positions d'animaux à imiter de plus en plus difficiles.*
- Planifier les 3 composantes d'une activité avec un déclencheur, un déroulement et un retour. De cette façon, les enfants ont plusieurs occasions de s'impliquer, d'échanger, de discuter, de parler de leur expérience, de ce qu'ils ont aimé ou moins aimé, etc.

### L'activité animée en multiâge, une mission impossible ?

L'activité animée est moins adaptée au regroupement en multiâge puisqu'elle cible des objectifs précis qui ne s'appliquent pas toujours à tous les enfants. Afin de respecter le rythme, les habiletés et les goûts de chaque enfant, l'éducatrice leur permet de participer à l'activité à leur manière et selon leurs capacités.

Elle adapte ses attentes en fonction des enfants et de leur âge. Elle encourage l'entraide entre eux. Bien que certaines activités puissent être moins adaptées pour les plus jeunes, ils peuvent prendre plaisir à observer les plus grands et à imiter leurs actions. Une activité planifiée pour les plus jeunes peut permettre au plus vieux de les aider ou de créer des liens avec eux.



## 9. Conclusion

Tous les moments de jeu permettent de soutenir le développement global de l'enfant. L'éducatrice accompagne les enfants au travers de leurs découvertes et leurs apprentissages en tenant compte des principes de l'apprentissage actif, en adoptant un style d'intervention démocratique et en utilisant des comportements d'étayage. Elle offre un équilibre entre les différents moments de jeu offerts tout en planifiant une place importante au jeu libre et actif. Mais surtout, elle offre des occasions aux enfants de jouer, de s'amuser, d'avoir du plaisir et de découvrir leur environnement à leur façon et à leur rythme pour favoriser un développement global optimal.



Source de la photo : Halte-répit P'tite Maison de Saint-Pierre

## Références pour chaque section

### Les approches et les principes

- Boucher, A.-M. (2018). *Mon rôle éducatif. Définir l'approche pédagogique à adopter avec l'enfant*. Montréal : Pearson ERPI, p. 9-12; 45.
- Papalia, D., Martorell, G. (2018). *Psychologie du développement de l'enfant. 9e édition*. Montréal : Chenelière Éducation, p. 12-32.
- Pelletier, D., Perrault, C. (2016). *Activité-projet. Pour le développement global de l'enfant, de la pouponnière au service de garde en milieu scolaire. 3e édition*. Montréal : Groupe Modulo inc., p. 6-11.
- Tremblay, N., Zielinski, J. (2021). *Programme éducatif Je grandis en halte-garderie communautaire. Troisième édition*. Montréal : AHGCQ.

### L'apprentissage actif

- Alvarez, C. (2020). *La plasticité cérébrale chez l'enfant* (vidéo). Récupéré sur : <https://www.youtube.com/watch?v=SIKDQtdDE-w>
- Boily, M., Deshaies, I. (2021). Chapitre 1. Trois précurseurs de l'éducation préscolaire. Pour mieux comprendre les approches à prioriser dans les maternelles 4 et 5 ans. Dans I. Deshaies, J.-M. Miron, *Tisserands d'enfance. Le développement de l'enfant de 4 et 5 ans. Tome 2* (pp. 18-67). Montréal : Les Éditions JFD.
- Boucher, A.-M. (2018). *Mon rôle éducatif. Définir l'approche pédagogique à adopter avec l'enfant*. Montréal : Pearson ERPI.
- Cloutier, S. (2012). *L'étayage : agir pour soutenir l'autonomie. Pour un enfant à son plein potentiel*. Québec : Presses de l'Université du Québec, p.46-128.
- Direction de la formation du canton de Zurich. (s.d.). Fruit en bois (vidéo). Récupéré sur L'apprentissage actif chez les enfants de moins de 4 ans : <https://www.enfants-4.ch/fr/filmfinder/holzfrucht>
- Epstein, A., Lambert, A., Daniel, S. (2020). *L'apprentissage actif au préscolaire. Accompagner l'enfant vers son plein potentiel*. Montréal : Chenelière Éducation.
- Hohmann, M., P. Weikart, D., Bourgon, L., Proulx, M. (2007). *Partager le plaisir d'apprendre. Guide d'intervention éducative au préscolaire. 2e édition*. Montréal : Gaëtan Morin, p. 13-33.
- Létourneau, A.-A. (2020). *1001 occasions d'apprentissage. Concevoir, organiser et animer des activités éducatives*. Montréal : ERPI.
- Létourneau, A.-A. (2020). *25 outils d'intervention simplifiés. Intervenir au près d'enfants de 0 à 12 ans. 2e édition*. Montréal : Pearson ERPI.
- Lynch, M. (2014). *Formation Je grandis en halte-garderie communautaire*. Montréal : AHGCQ.

## Références pour chaque section

- Ministère de la Famille. (2019). *Accueillir la petite enfance. Programme éducatif pour les services de garde éducatifs à l'enfance*. Québec : Gouvernement du Québec, p. 20-26.
- Ministère de la Famille. (2022, Hiver). *Info-Qualité*. Volume 6, Numéro 1.
- Miron, J.-M. (2020). Chapitre 1. Développement socioaffectif, moral et construction de sens : trois clefs pour le préscolaire. Dans I. Deshaies, & J.-M. Miron, *Tisserands d'enfance: Le développement de l'enfant de 4-5 ans* (pp. 27-43). Montréal : JFD Éditions.
- Papalia, D., Martorell, G. (2018). *Psychologie du développement de l'enfant*. 9e édition. Montréal : Chenelière Éducation.
- Post, J., Hohmann, M., Bourgon, L., Léger, S. (2004). *Prendre plaisir à découvrir*. Montréal : Chenelière Éducation, p. 1-26.
- Tremblay, N. (2021). *Le rôle éducatif de l'éducatrice. Cahier de formation*. Montréal : AHGCQ.
- Tremblay, N., Zielinski, J. (2021). *Programme éducatif Je grandis en halte-garderie communautaire. Troisième édition*. Montréal : AHGCQ.

## Soutenir l'apprentissage actif

- Boily, M., Deshaies, I. (2021). Chapitre 1. Trois précurseurs de l'éducation préscolaire. Pour mieux comprendre les approches à prioriser dans les maternelles 4 et 5 ans. Dans I. Deshaies, J.-M. Miron, *Tisserands d'enfance. Le développement de l'enfant de 4 et 5 ans. Tome 2* (pp. 18-67). Montréal : Les Éditions JFD.
- Boucher, A.-M. (2018). *Mon rôle éducatif. Définir l'approche pédagogique à adopter avec l'enfant*. Montréal : Pearson ERPI.
- Cloutier, S. (2012). *L'étayage : agir pour soutenir l'autonomie. Pour un enfant à son plein potentiel*. Québec : Presses de l'Université du Québec, p. 46-128.
- Epstein, A., Lambert, A., Daniel, S. (2020). *L'apprentissage actif au préscolaire. Accompagner l'enfant vers son plein potentiel*. Montréal : Chenelière Éducation.
- Hohmann, M., P. Weikart, D., Bourgon, L., Proulx, M. (2007). *Partager le plaisir d'apprendre. Guide d'intervention éducative au préscolaire. 2e édition*. Montréal : Gaëtan Morin.
- Létourneau, A.-A. (2020). *1001 occasions d'apprentissage. Concevoir, organiser et animer des activités éducatives*. Montréal : ERPI.
- Létourneau, A.-A. (2020). *25 outils d'intervention simplifiés. Intervenir au près d'enfants de 0 à 12 ans. 2e édition*. Montréal : Pearson ERPI.
- Lynch, M. (2014). *Formation Je grandis en halte-garderie communautaire*. Montréal : AHGCQ.
- Ministère de la Famille. (2019). *Accueillir la petite enfance. Programme éducatif pour les services de garde éducatifs à l'enfance*. Québec : Gouvernement du Québec, p. 20-26.
- Ministère de la Famille. (2022, Hiver). *Info-Qualité*. Volume 6, Numéro 1.

## Références pour chaque section

- Miron, J.-M. (2020). Chapitre 1. Développement socioaffectif, moral et construction de sens : trois clefs pour le préscolaire. Dans I. Deshaies, & J.-M. Miron, *Tisserands d'enfance: Le développement de l'enfant de 4-5 ans* (pp. 27-43). Montréal : JFD Éditions.
- Papalia, D., Martorell, G. (2018). *Psychologie du développement de l'enfant*. 9e édition. Montréal : Chenelière Éducation, p.26.
- Pelletier, D., Perreault, C. (s.d.). *Les aventures des trois petits cochons – Choix de matériel* (vidéo). Récupéré sur CCDMD : <https://monde.ccdmd.qc.ca/ressource/?id=69925&demande=desc>
- Post, J., Hohmann, M., Bourgon, L., Léger, S. (2004). *Prendre plaisir à découvrir*. Montréal : Chenelière Éducation.
- Tremblay, N. (2021). *Le rôle éducatif de l'éducatrice*. Cahier de formation. Montréal : AHGCQ.
- Tremblay, N., Zielinski, J. (2021). *Programme éducatif Je grandis en halte-garderie communautaire*. Troisième édition. Montréal : AHGCQ.

## L'organisation des moments de jeu

- AQCPE. (2017). *Un milieu éducatif favorable au jeu libre et actif, pour le développement global des enfants*. Montréal : AQCPE. Récupéré sur Association Québécoises des centres de la petite enfance.
- Barriault, L. (2015, juillet 21). *Les garçons sur la cour d'école : jeux physiques versus violence*. Récupéré sur RIRE : <http://rire.ctreq.qc.ca/2015/07/garcons-jeu-violence/>
- Boucher, A.-M. (2018). *Mon rôle éducatif. Définir l'approche pédagogique à adopter avec l'enfant*. Montréal : Pearson ERPI.
- Charron, A., Lehrer, J., Boudreau, M., Jacob, E. (2021). *L'éducation préscolaire au Québec. Fondements théoriques et pédagogiques*. Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Dionne, M. (2016). *Les jeux extérieurs : rencontre entre l'enfant, la nature et la liberté. Formation à distance*. Lévis : Germaction.
- Duval, S., Bouchard, C., Pagé, P. (2017). *Le développement des fonctions exécutives chez les enfants*. Récupéré sur les Dossiers des Sciences de l'Éducation : <https://journals.openedition.org/dse/1948>
- Grand, G. (2011). *Plaisirs et découvertes. Concevoir, préparer et animer des activités significatives avec des enfants de 2 à 12 ans*. Montréal : Groupe Modulo inc.
- Herrington, S. (2017). *Énoncé de position sur le jeu actif à l'extérieur. Position*. Récupéré sur Childnature : <http://childnature.ca/wp-content/uploads/2017/10/C.-FR-%C3%89nonc%C3%A9-de-position-sur-le-jeu-actif-%C3%A0-%E2%80%99ext%C3%A9rieur-FINAL-DESIGN.pdf>

## Références pour chaque section

- Hewes, J. (s.d.). *Laissons-les s'amuser : l'apprentissage par le jeu chez les enfants. Centre du savoir sur l'apprentissage chez les jeunes enfants.*
- Le local de Péla (2022). *Les apparences sont parfois trompeuses !* (vidéo). Récupéré sur : <https://www.facebook.com/watch/?ref=saved&v=263893785809857>
- Létourneau, A.-A. (2020). *1001 occasions d'apprentissage. Concevoir, organiser et animer des activités éducatives.* Montréal : ERPI.
- Lewis-Webber, M. (2004). *Explorons la nature avec les enfants. Fédération canadienne des services de garde à l'enfance. Feuille-Ressources.* No. 43, p. FCSGE.
- Ministère de la Famille. (2017). *Gazelle et Potiron : Cadre de référence pour des environnements favorables à la saine alimentation, au jeu actif et au développement moteur.* Récupéré sur Ministère de la Famille : [https://www.mfa.gouv.qc.ca/fr/publication/Documents/guide\\_gazelle\\_potiron.pdf](https://www.mfa.gouv.qc.ca/fr/publication/Documents/guide_gazelle_potiron.pdf)
- Ministère de la Famille. (2019). *Accueillir la petite enfance. Programme éducatif pour les services de garde éducatifs à l'enfance.* Québec : Gouvernement du Québec.
- Paquette, D. (2014, avril). *Les jeux de bataille.* Récupéré sur Naître et grandir : [https://naitreetgrandir.com/fr/etape/1\\_3\\_ans/jeux/fiche.aspx?doc=jeux-bataille](https://naitreetgrandir.com/fr/etape/1_3_ans/jeux/fiche.aspx?doc=jeux-bataille)
- Point, M., Leclaire, É. (2020). Chapitre 2 : Le jeu au service du développement de l'enfant d'âge préscolaire. Dans I. Deshaies, J.-M. Miron, *Tisserands d'enfance : Le développement de l'enfant de 4-5 ans* (pp. 45-66). Montréal : JFD Éditions.
- Tremblay, N., Zielinski, J. (2021). *Programme éducatif Je grandis en halte-garderie communautaire. Troisième édition.* Montréal : AHGCQ.
- Tremblay, N., Zielinski, J. (2021). *Recueil d'outils d'observation, de planification, d'organisation et de réflexion Observer en halte-garderie communautaire.* Montréal : AHGCQ.
- Tremblay, N. (2021). *Le rôle éducatif de l'éducatrice. Cahier de formation.* Montréal : AHGCQ.
- Tremblay, N. (2022). *Formation Les moments de vie.* Montréal : AHGCQ.
- Zielinski, J. (2021). *Le développement global de l'enfant. Cahier de formation.* Montréal : AHGCQ.

## Le jeu libre et actif

- Appell, J.-R. (2014, no. 70). *Au pays des jouets de bébé. La place de l'adulte dans le jeu de l'enfant.* Cairn. Info, pp. 173-174.
- April, J., Charron, A. (2013). *L'activité psychomotrice au préscolaire. Des activités nécessaires pour soutenir le développement global de l'enfant.* Montréal : Chenelière Éducation.
- AQCPE. (2017). *Un milieu éducatif favorable au jeu libre et actif, pour le développement global des enfants.* Montréal : AQCPE.
- AQCPE. (2018). *Dis-moi... pourquoi encourager les enfants à jouer avec des blocs ?* (vidéo). Récupéré sur : <https://www.youtube.com/watch?v=kTfZ241Qz9k>

## Références pour chaque section

- Babilou. (2014). *Le jeu... c'est du sérieux !* (vidéo). Récupéré sur : <https://www.youtube.com/watch?v=Lgae5COA7Qc>
- Barriault, L. (2015, juillet 21). *Les garçons sur la cour d'école : jeux physiques versus violence*. Récupéré sur RIRE : <http://rire.ctreq.qc.ca/2015/07/garcons-jeu-violence/>
- Beaumont, J. (2010). *Mettre dedans* (vidéo). Récupéré sur CCDMD : <http://enfant0-12.ccdmd.qc.ca/fiche/mettre-dedans>
- Beaumont, J. (2010). *Encore, encore* (vidéo). Récupéré sur CCDMD : <http://enfant0-12.ccdmd.qc.ca/fiche/encore-encore>
- Beaumont, J. (2012). *Bac à eau* (vidéo). Récupéré sur CCDMD : <http://enfant0-12.ccdmd.qc.ca/fiche/bac-eau>
- Boily, M., Deshaies, I. (2021). Chapitre 1. Trois précurseurs de l'éducation préscolaire. Pour mieux comprendre les approches à prioriser dans les maternelles 4 et 5 ans. Dans I. Deshaies, J.-M. Miron, *Tisserands d'enfance. Le développement de l'enfant de 4 et 5 ans. Tome 2* (pp. 18-67). Montréal : Les Éditions JFD.
- Bouchard, C. (2019). *Le développement global de l'enfant de 0 à 6 ans en contextes éducatifs. 2e édition*. Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Caffari, R. (2009, septembre no. 153). *Le jeu, facteur indispensable du développement*. Métier de la petite enfance.
- Charron, A., Lehrer, J., Boudreau, M., Jacob, E. (2021). *L'éducation préscolaire au Québec. Fondements théoriques et pédagogiques*. Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Cloutier, S. (2012). *L'étayage : agir pour soutenir l'autonomie. Pour un enfant à son plein potentiel*. Québec : Presses de l'Université du Québec, p.46-128.
- Deshaies, I., Miron, J.-M. (2020). *Tisserands d'enfance: Le développement de l'enfant de 4-5 ans. Note de cours*. JFD Éditions.
- Duval, S., Bouchard, C., Pagé, P. (2017). *Le développement des fonctions exécutives chez les enfants*. Récupéré sur les Dossiers des Sciences de l'Éducation : <https://journals.openedition.org/dse/1948>
- Direction de la formation du canton de Zurich. (s.d.). *Jet* (vidéo). Récupéré sur L'apprentissage chez les enfants de moins de 4 ans : <https://www.enfants-4.ch/fr/filmfinder/jet>
- Direction de la formation du canton de Zurich. (s.d.). *Stand du marché* (vidéo). Récupéré sur L'apprentissage chez les enfants de moins de 4 ans : <https://www.enfants-4.ch/filmfinder/marktstand>
- Encyclopédie sur le développement des jeunes enfants. (2014). *Jouer avec les autres c'est important* (vidéo). Récupéré sur : <https://www.youtube.com/watch?v=a-kbodPq4To>
- Epstein, A., Lambert, A., Daniel, S. (2020). *L'apprentissage actif au préscolaire. Accompagner l'enfant vers son plein potentiel*. Montréal : Chenelière Éducation.
- Ferland, F. (2018). *Et si on jouait ? Le jeu au cœur du développement de l'enfant. 3e édition*. Montréal : Éditions du CHU de Ste-Justine.

## Références pour chaque section

- Fontaine, A.-M. (2014, avril no. 208). *Faciliter les jeux durables et les interactions amicales entre les enfants. L'aménagement de l'espace.*
- Herrington, S. (2017). *Énoncé de position sur le jeu actif à l'extérieur. Position.* Récupéré sur Childnature : <http://childnature.ca/wp-content/uploads/2017/10/C.-FR-%C3%89nonc%C3%A9-de-position-sur-le-jeu-actif-%C3%A0-l%E2%80%99ext%C3%A9rieur-FINAL-DESIGN.pdf>
- Hewes, J. (s.d.). *Laissons-les s'amuser : l'apprentissage par le jeu chez les enfants. Centre du savoir sur l'apprentissage chez les jeunes enfants.*
- Hohmann, M., P. Weikart, D., Bourgon, L., Proulx, M. (2007). *Partager le plaisir d'apprendre. Guide d'intervention éducative au préscolaire. 2e édition.* Montréal : Gaëtan Morin.
- Lasalle, M. (2019). *Jeu de la chamaille à l'Envolée* (vidéo). Récupéré sur : <https://www.youtube.com/watch?v=mlavdr9ArE>
- Léon, M. (2011, juillet-août no. 175-176). *Le jeu libre, une activité indispensable, mais encadrée. Réflexion pratique.* Métiers de la petite enfance.
- Létourneau, A.-A. (2020). *25 outils d'intervention simplifiés. Intervenir au près d'enfants de 0 à 12 ans. 2e édition.* Montréal : Pearson ERPI.
- MacNamara, D. (2017). *Jouer, grandir, s'épanouir. Le rôle de l'attachement dans le développement de l'enfant.* Traduction de Rest, play, grow. Par Lucie Richard. Montréal : Les Éditions au Carrée inc.
- Marinova, K. (2011, été). *Jeu et apprentissage au préscolaire.* Récupéré sur érudit : <https://www.erudit.org/fr/revues/qf/2011-n162-qf1809955/64301ac/>
- Ministère de la Famille. (2017). *Gazelle et Potiron : Cadre de référence pour des environnements favorables à la saine alimentation, au jeu actif et au développement moteur.* Récupéré sur Ministère de la Famille : [https://www.mfa.gouv.qc.ca/fr/publication/Documents/guide\\_gazelle\\_potiron.pdf](https://www.mfa.gouv.qc.ca/fr/publication/Documents/guide_gazelle_potiron.pdf)
- Papalia, D., Martorell, G. (2018). *Psychologie du développement de l'enfant. 9e édition.* Montréal : Chenelière Éducation.
- Paquette, D. (2014, avril). Les jeux de bataille. Récupéré sur Naître et grandir : [https://naitreetgrandir.com/fr/etape/1\\_3\\_ans/jeux/fiche.aspx?doc=jeux-bataille](https://naitreetgrandir.com/fr/etape/1_3_ans/jeux/fiche.aspx?doc=jeux-bataille)
- Point, M., Leclaire, É. (2020). Chapitre 2: Le jeu au service du développement de l'enfant d'âge préscolaire. Dans I. Deshaies, J.-M. Miron, *Tisserands d'enfance : Le développement de l'enfant de 4-5 ans* (pp. 45-66). Montréal : JFD Éditions.
- Siegel, D., Payne-Bryson, T. (2018). *Le cerveau de votre enfant. Manuel d'éducation positive pour parents d'aujourd'hui.* Traduction de The Whole-Brain Child- 12 Revolutionary Startegies to Nurtur Your Child's Developing Mind. Par Carole Delporte. Laval : Guy Saint-Jean Éditeur.
- Tremblay, N., Zielinski, J. (2021). Programme éducatif Je grandis en halte-garderie communautaire. Troisième édition. Montréal : AHGCQ.
- Zielinski, J. (2021). *Le développement global de l'enfant. Cahier de formation.* Montréal : AHGCQ.
- Zielinski, J. (2021). *La santé et la sécurité en halte-garderie communautaire. Cahier de formation.* Montréal : AHGCQ.

## Références pour chaque section

### L'activité ouverte

- Boucher, A.-M. (2018). *Mon rôle éducatif. Définir l'approche pédagogique à adopter avec l'enfant*. Montréal : Pearson ERPI.
- Epstein, A., Lambert, A., Daniel, S. (2020). *L'apprentissage actif au préscolaire. Accompagner l'enfant vers son plein potentiel*. Montréal : Chenelière Éducation.
- Hohmann, M., P. Weikart, D., Bourgon, L., Proulx, M. (2007). *Partager le plaisir d'apprendre. Guide d'intervention éducative au préscolaire. 2e édition*. Montréal : Gaëtan Morin.
- Létourneau, A.-A. (2020). *1001 occasions d'apprentissage. Concevoir, organiser et animer des activités éducatives*. Montréal : ERPI.
- Pelletier, D., Perrault, C. (2016). *Activité-projet. Pour le développement global de l'enfant, de la pouponnière au service de garde en milieu scolaire. 3e édition*. Montréal : Groupe Modulo inc.
- Pelletier, D., Perreault, C. (2011). *Portrait de famille ! - Mise en situation* (vidéo). Récupéré sur CCDMD : <https://monde.ccdmd.qc.ca/ressource/?id=69977&demande=desc>
- Pelletier, D., Perreault, C. (2011). *L'hôpital. Activité-projet* (vidéo). Récupéré sur CCDMC : <http://act-projet.ccdmd.qc.ca/fiche/lhopital>
- Ministère de la Famille. (2019). *Accueillir la petite enfance. Programme éducatif pour les services de garde éducatifs à l'enfance*. Québec : Gouvernement du Québec.
- Tremblay, N. (2021). *Le rôle éducatif de l'éducatrice. Cahier de formation*. Montréal : AHGCQ.
- Tremblay, N., Zielinski, J. (2021). *Programme éducatif Je grandis en halte-garderie communautaire. Troisième édition*. Montréal : AHGCQ.

### L'activité animée

- Boucher, A.-M. (2018). *Mon rôle éducatif. Définir l'approche pédagogique à adopter avec l'enfant*. Montréal : Pearson ERPI.
- Cloutier, S. (2012). *L'étayage: agir pour soutenir l'autonomie. Pour un enfant à son plein potentiel*. Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Epstein, A., Lambert, A., Daniel, S. (2020). *L'apprentissage actif au préscolaire. Accompagner l'enfant vers son plein potentiel*. Montréal : Chenelière Éducation.
- Létourneau, A.-A. (2020). *1001 occasions d'apprentissage. Concevoir, organiser et animer des activités éducatives*. Montréal : ERPI.
- Tremblay, N., Zielinski, J. (2021). *Programme éducatif Je grandis en halte-garderie communautaire. Troisième édition*. Montréal : AHGCQ.

# LES PRINCIPES DE L'APPRENTISSAGE ACTIF

En apprentissage actif, l'enfant construit sa compréhension du monde.

## JE SUIS EN ACTION

J'agis par moi-même, je prends des initiatives, j'explore et je manipule selon mes intérêts, mes habiletés et mon rythme de développement.

## JE FAIS DES CHOIX

Je choisis les jeux qui m'intéressent, les tâches que je veux faire, avec qui je veux jouer, le matériel qui me plaît ou les défis qui me motivent.

## JE MANIPULE DU MATÉRIEL QUI STIMULE MES SENS

Je manipule du matériel varié et stimulant et je l'explore avec tous mes sens. J'ai accès librement aux 5 catégories de matériel.

## J'AI LE GOÛT D'APPRENDRE

Je suis curieux et j'ai du plaisir en jouant. Ça me motive à apprendre.

## JE SUIS RESPECTÉ DANS MON RYTHME

Je me développe à mon rythme, qui est unique et respecté dans chacune des 4 dimensions : sociale et affective, physique et motrice, cognitive et langagière.

## J'AI DU TEMPS POUR JOUER ET EXPLORER

J'ai suffisamment de temps pour aller au bout de mes explorations, mes jeux, mes projets et mes découvertes.

## JE RELÈVE DES DÉFIS

J'ai l'occasion de relever des défis selon mes habiletés, mes intérêts et mes besoins. J'y arrive en expérimentant, analysant, émettant des hypothèses et essayant diverses solutions.

## JE SUIS ATTENTIF ET JE COMMUNIQUE

Je porte attention au monde qui m'entoure, je communique, je parle avec les adultes et les enfants, ce qui me permet de comprendre mon univers.

## JE SUIS SOUTENU PAR L'ÉDUCATRICE

Mon éducatrice me soutient et m'accompagne dans mes découvertes, mes réflexions, mes apprentissages et la résolution de problème.

## Références :

Boucher, A.-M. (2018). *Mon rôle éducatif. Définir l'approche pédagogique à adapter avec l'enfant*. Montréal : Pearson ERPI, p. 18; Tremblay, N., Zielinski, J. (2021). *Programme éducatif Je grandis en halte-garderie communautaire*. Troisième édition. Montréal : AHGCQ, p. 35.

# LES COMPORTEMENTS D'ÉTAYAGE

Afin de soutenir le jeu et l'apprentissage actif des enfants, l'éducatrice utilise des comportements d'étayage qui sont adaptés à la situation.

## J'IMPLIQUE LES PAIRS

J'implique et demande l'aide d'un partenaire de jeu avec plus d'habiletés, pour montrer ou expliquer comment accomplir une tâche à un autre enfant. Le partenaire de jeu ne le fait pas à la place de celui qui a un défi, il lui montre comment faire ou l'aide à le faire.

## J'ACCOMPAGNE LES ÉMOTIONS DE L'ENFANT

J'accompagne l'enfant qui vit des émotions diverses telles que la joie, la colère, la frustration, la peine, le découragement, etc. Je l'aide à comprendre, nommer et réguler ses émotions par des mots, des gestes ou des pictogrammes.

## JE M'IMPLIQUE CHALEUREUSEMENT

Avec des paroles et des gestes, je démontre de l'intérêt à l'enfant et je crois en son potentiel de réussite. Je l'observe quand il joue, je souligne ses bons coups, je suis à l'écoute et disponible. Je me positionne à sa hauteur et à proximité, je joue, je réponds à ses demandes d'affection, je lui souris et je ris avec lui.

## JE SIMPLIFIE LE JEU

Je mets l'accent sur les caractéristiques de la tâche, je nomme les différentes étapes et je donne des pistes de solution. Je donne des indications verbales et non verbales, j'utilise des pictogrammes, je fais des suggestions et je lui rappelle des situations qu'il connaît, afin de lui faire prendre conscience de ses connaissances et ses compétences.



## L'ÉTAYAGE C'EST :

« Une forme d'accompagnement où un partenaire de jeu avec plus d'habiletés que l'enfant le soutient, dans sa zone de développement proximale, de façon appropriée, pour que celui-ci soit capable d'augmenter ses compétences dans une situation donnée, dans une perspective d'autonomie. »

Sonia Cloutier

## JE SOUTIENS L'INTÉRÊT DE L'ENFANT

J'accompagne et j'encourage l'enfant à persévérer dans son jeu, je valorise ses efforts et j'adapte le défi selon son rythme de développement.

## LA ZONE PROXIMALE DE DÉVELOPPEMENT C'EST :

« La distance entre ce que l'enfant connaît et sait faire seul et ce qu'il peut accomplir avec l'aide d'autres personnes, compte tenu de son niveau de développement. »

Papalia et Martorell

## JE COMPLEXIFIE LE JEU

J'encourage l'enfant à bonifier son jeu en lui posant des questions fermées et ouvertes, en répétant, reformulant, informant et proposant du matériel ou une nouvelle orientation. J'offre des occasions d'apprentissage dans la zone de développement proximale de l'enfant.

## JE SERS DE MODÈLE

J'offre une ou plusieurs façons de faire ce que l'enfant peut imiter. Je ne fais pas pour l'enfant, mais je fais avec lui pour qu'il puisse observer les gestes à poser et les adapter.

## J'OFFRE UN ENCADREMENT SÉCURISANT

Je garde les règles au minimum et je les transmets de façon diversifiée. Je communique une consigne avec ma voix, mon corps ou des outils. J'explique la raison de la règle et les comportements attendus. Je suis patiente, compréhensive, à l'écoute, constante, cohérente et claire dans l'application des règles.

## Références :

Cloutier, S. (2012). *L'étayage : agir pour soutenir l'autonomie. Pour un enfant à son plein potentiel*. Québec : Presses de l'Université du Québec, p. 60; 92-95; Papalia, D., Martorell, G. (2018). *Psychologie du développement de l'enfant. 9e édition*. Montréal : Chenelière Éducation, p. 26; Zielinski, J. (2021). *Le développement global de l'enfant. Cahier de formation*. Montréal : AHGCQ.

# LES MOMENTS DE JEU

## LE JEU LIBRE ET ACTIF

Le jeu libre et actif est spontané et initié par l'enfant. Il n'a pas de but, pas de règle autre que d'apporter du plaisir. Il est naturel et universel. Le jeu libre et actif permet à l'enfant de construire ses connaissances.

En explorant, en manipulant et en étant actif, l'enfant apprend à se connaître et découvre le monde. Le jeu libre et actif est essentiel à l'apprentissage, au développement global, à la santé et au bien-être de l'enfant.

L'éducatrice joue un rôle d'observatrice ou de metteuse en scène afin d'accompagner et de soutenir l'enfant dans son jeu.

*Lors de la période de jeu libre et actif, Léo est intéressé par le coin lecture. Il y passe un long moment à regarder les livres sur l'espace. Il apprend à faire attention aux livres et les manipuler avec précaution pour ne pas les briser. Énola s'amuse dans le coin moteur. Elle commence tout juste à marcher et elle prend plaisir à développer son équilibre sur les coussins. Elle rit aux éclats quand elle tombe.*

*L'éducatrice est assise dans le coin de jeu symbolique avec Chayton qui lui prépare du spaghetti. Elle nomme les ingrédients qu'il met dans sa recette et celui-ci les répète, ce qui lui permet de développer son vocabulaire. Il est très fier de partager ce moment privilégié avec elle.*

*La période de jeu libre et actif permet à l'éducatrice d'observer chaque enfant et d'identifier leurs intérêts et leurs besoins. Elle observe que Sophie adore faire de la musique avec les bols et les cuillères, ce qui lui donne une idée d'activité ouverte.*

## L'ACTIVITÉ OUVERTE

L'activité ouverte offre une structure flexible et permet à l'enfant d'avoir une liberté d'action, de faire des choix, de prendre des initiatives, de manipuler et d'explorer activement le matériel fourni par l'éducatrice.

Dans l'activité ouverte, l'enfant joue, ressent du plaisir et développe son imagination, sa créativité, son autonomie, ses relations sociales et sa capacité d'organisation.

L'éducatrice joue un rôle de metteuse en scène ou de co-joueuse en proposant un contexte ou un scénario de jeu, sans marche à suivre, étapes ou résultat attendu.

*À la suite de son observation des intérêts de Sophie, l'éducatrice propose une activité musicale. Son intention éducative est de favoriser le développement de la créativité des enfants.*

*Elle invite les enfants dans le coin rassemblement en tapant sur un tambourin. Les enfants intrigués viennent s'asseoir près d'elle. Elle leur dit qu'elle aurait besoin d'aide pour préparer un spectacle de musique. Les enfants sont bien contents et proposent plusieurs idées. L'éducatrice met à la disposition des enfants du matériel varié et stimulant afin de soutenir leur créativité.*

*Les enfants participent chacun à leur façon, selon leurs intérêts : ils se déguisent pour faire le spectacle, se maquillent ou s'entraînent à jouer avec les instruments.*

## L'ACTIVITÉ ANIMÉE

L'activité animée est initiée par l'éducatrice et vise l'atteinte d'une intention éducative spécifique. Elle contient généralement une marche à suivre, des étapes ou un résultat attendu.

L'activité animée se vit en groupe, dans le plaisir, ce qui favorise le développement des habiletés sociales et un sentiment d'appartenance à la HGC. L'enfant apprend à respecter les règles inhérentes au bon fonctionnement de l'activité.

L'éducatrice adopte le rôle de meneuse du jeu, prenant une grande place dans l'établissement des consignes, des étapes ou du déroulement de l'activité.

*L'éducatrice a observé que Malik manque de dextérité quand il manipule de petits objets. Son intention éducative est de favoriser le développement de la motricité fine de Malik. Elle propose de faire pousser des fines herbes dans le local. L'éducatrice installe une grande bêche au sol, plusieurs pots et de la terre. Elle invite les enfants à s'y installer. Elle leur montre la façon de manipuler et de planter les graines. Malik, Imani et Saroo plantent les graines de basilic pendant qu'Alice s'occupe des graines de coriandre. Ils développent leur motricité fine en manipulant et insérant les graines dans la terre.*

*Diego et Sophie s'amuse à remplir les pots puis les vider. Sophie apprend à tolérer que ses doigts soient sales. Jia est assise sur l'éducatrice. Elle est attentive et observe ce qui se passe autour d'elle.*

## Références :

Boucher, A.-M. (2018). *Mon rôle éducatif. Définir l'approche pédagogique à adopter avec l'enfant*. Montréal : Pearson ERPI, p. 141-143; Ferland, F. (2018). *Et si on jouait ? Le jeu au cœur du développement de l'enfant. 3e édition*. Montréal : Éditions du CHU de Ste-Justine; Létourneau, A.-A. (2020). *1001 occasions d'apprentissage. Concevoir, organiser et animer des activités éducatives*. Montréal : ERPI; Point, M., Leclaire, É. (2020). *Chapitre 2 : Le jeu au service du développement de l'enfant d'âge préscolaire*. Dans I. Deshaies, J.-M. Miron, *Tisserands d'enfance : Le développement de l'enfant de 4-5 ans* (pp. 45-66). Montréal : JFD Éditions; Tremblay, N., Zieliński, J. (2021). *Programme éducatif Je grands en halte-garderie communautaire. Troisième édition*. Montréal : AHGCCQ.