

La pédagogie des groupes de jeux

Le groupe de jeux en tant que principe fondamental de formation est fondé, dans le domaine de la petite enfance, sur un concept éducatif actuel. Dès leur naissance, les enfants sont compétents et actifs de manière innée. Dès leur naissance, les enfants sont compétents et actifs de manière innée. C'est pour cette raison que l'éducation de la petite enfance, au sein du groupe de jeux, signifie que: les enfants choisissent leurs activités eux-mêmes. L'animatrice de groupes de jeux met à disposition des offres stimulantes et adaptées à l'âge de l'enfant et accepte le choix de celui-ci. Elle accompagne et soutient l'enfant dans son processus d'auto-apprentissage.

Dès le début, l'apprentissage des compétences de base par des expériences et par les relations se situe au centre de la pédagogie du groupe de jeux. Avec le concept de formation «le temps du jeu est le temps des apprentissages!» et les relations sociales aux autres enfants ainsi qu'aux adultes, les groupes de jeux sont les partenaires importants au sein de l'éducation précoce.

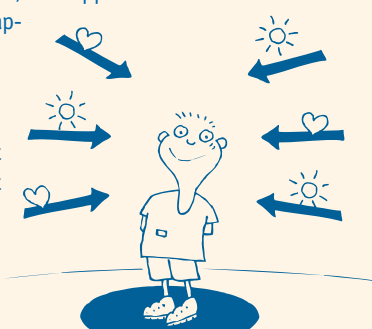


1. L'enfant est au centre.

Pour les processus d'apprentissage et de formation, l'enfant a surtout besoin: de sécurité, du temps à disposition, des rythmes simples, de nouveaux défis, d'autres enfants, de grands espaces de liberté et des limites claires. Avec des sentiments confirmés au niveau de l'égalité, de l'appartenance et de la responsabilité, l'enfant développe son estime de soi, son sentiment d'appartenance respectivement ses compétences sociales.

L'animatrice de groupe de jeux, avec sa présence sensible et fiable, observe l'enfant en arrière-plan. Elle accompagne les processus d'apprentissage individuels de l'enfant. Son attitude est émotionnellement chaleureuse, ouverte et encourageante. Elle met l'apprentissage social et individuel ainsi que les besoins des enfants au centre.

Les groupes de jeux encouragent les compétences individuelles, l'esprit d'initiative et de décision.



Principes et objectifs:

L'enfant ...
... est au centre.
... choisit le moment.
... a confiance en ses capacités.
... comprend à travers son expérience.
... apprend avec et des autres enfants.
... découvre ses points forts.
... a un sentiment d'appartenance.
... s'exprime.
... fait confiance aux adultes.

2. L'enfant choisit le moment.

L'éducation de la petite enfance signifie être actif, chercher, explorer, faire des expériences, observer, imiter, bouger, percevoir, sentir et de communiquer: Les enfants se forment avec leurs mains, leur cœur et leur tête – avec tous les sens de perception. L'enfant détermine ce qu'il lui est nécessaire à quel moment. Il sélectionne intuitivement le contenu des apprentissages qui correspond à son niveau de développement. La volonté préalable de l'enfant de vouloir apprendre quelque chose, est la clé de la réussite des processus d'apprentissage et éducatifs.

L'animatrice de groupe de jeux prépare un environnement d'apprentissage stimulant et approprié à l'âge des enfants. Grâce à sa présence positive, encourageante et attentive, elle permet aux enfants un parcours de formation individuel: intrinsèquement actif, spontané et sélectif. De cette manière, elle crée la base de l'inclusion des contenus cognitifs.

Les groupes de jeux encouragent le processus d'auto-apprentissage individuel, autonome et global.

Littérature: Spielgruppe von A bis Z (Groupe de jeux de A jusqu'à Z): Un guide pratique sur des sujets de la profession jusqu'au certificat (uniquement disponible en allemand) www.spielgruppe.ch
Le label de qualité et le profil professionnel d'animateur/-trice de groupes de jeux, www.sslv.ch



3. L'enfant a confiance en ses capacités.

Grâce à divers matériaux convertibles mis à disposition pour bricoler et jouer, les enfants essaient et expérimentent leur esprit créatif. Ils peuvent de cette façon satisfaire leur envie d'explorer et leur esprit de curiosité. En même temps l'enfant apprend que la créativité et l'apprentissage sont liés et amène du plaisir. A travers le jeu et en collectivité, l'enfant s'exerce et découvre ses multiples talents. De ces expériences se développeront ses propres constatations et solutions. Grâce à cela, l'enfant se considère comme capable.

L'animatrice de groupes de jeux prend en compte les intérêts et les besoins des enfants. Elle met à disposition des jeux et du matériel de créativité stimulants. Pour elle, le processus que l'enfant va faire, est le produit. Elle laisse les enfants décider s'ils veulent et comment ils souhaitent utiliser cette offre.

Les groupes de jeux encourage la fantaisie, le plaisir d'expérimenter et les diverses capacités.



4. L'enfant comprend à travers son expérience.

Les processus d'apprentissage et les processus éducatifs globaux ont lieu dans le cadre de vie immédiat et naturel. Ceux-ci sont liés aux actions quotidiennes de l'enfant: «saisir pour comprendre». Au niveau de la petite enfance, l'apprentissage est expérientiel, par exemple durant le jeu libre et lors d'activités choisies librement, lors de bricolages et d'activités créatrices individuelles, afin de comprendre l'environnement et lors d'activités de la vie quotidienne.

L'animatrice de groupe de jeux observe et accompagne les divers processus. Elle donne la confiance aux enfants d'expérimenter et de penser de manière autonome. Elle agit de manière exemplaire et soutient les enfants lors d'accomplissement de tâches et de résolution de problèmes pouvant survenir au quotidien. Elle permet ainsi l'apprentissage et la compréhension à travers les expériences.

Les groupes de jeux encouragent le développement intellectuel, moteur et psycho-social.

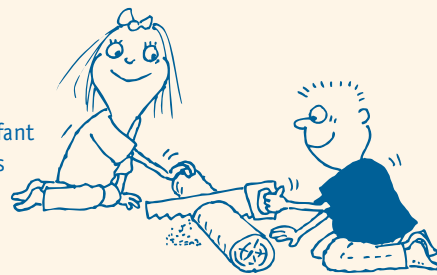


5. L'enfant apprend avec et des autres enfants.

Pour un enfant le meilleur partenaire d'apprentissage sont les autres enfants. Au groupe de jeux, l'enfant apprend étape par étape pour trouver sa place dans le groupe, exprimer ses points de vue et accepter celui des autres. Pour l'enfant, le besoin fondamental d'appartenance lui permet d'accéder au processus interactif du groupe. Grâce à ce processus intrinsèque, les filles et garçons apprennent à se côtoyer socialement. L'animatrice de groupe de jeux accompagne l'évolution de la dynamique du groupe et soutient les relations de manière consciente, attentive mais en même temps avec une certaine distance. Elle encourage les enfants de gérer leurs peurs et les conflits. De plus, elle soutient chaque enfant afin qu'il puisse chercher et trouver sa place individuelle au sein du groupe. Les groupes de jeux encouragent les apprentissages sociaux et offrent un environnement d'expérimentation de l'intégration et de la vie en communauté.

Encore plus de littérature:

Ein zeitgemässes Bildungsverständnis für den Frühbereich (Une compréhension de la formation actuelle dans le domaine préscolaire) Simoni & Wustmann, avec la participation du MMI-Teams 08, (pdf sur www.spielgruppe.ch)
Grundlagen der Entwicklungspsychologie – Die ersten 10 Lebensjahre (Les fondements de la psychologie du développement – Les 10 premières années de vie) Gabriele Haug-Schnabel / Joachim Bensele, Herder



6. L'enfant découvre ses points forts.

La petite enfance a une grande importance sur le développement de la personnalité. Au sein du groupe de jeux, l'enfant découvre ses propres ressources: l'estime de soi, l'autonomie et ses compétences émotionnelles et sociales. L'environnement adapté ainsi que le contact avec des enfants du même âge est un espace idéal pour expérimenter et de faire un voyage de découvertes précieuses!

L'animatrice de groupe de jeux agit selon le principe «Aide-moi à la faire moi-même» de la pédagogue et médecin Maria Montessori. Elle se tient à distance et fournit une aide à s'aider soi-même. Elle soutient l'auto-perception en laissant les enfants exprimer leurs sentiments et en les prenant au sérieux. Elle fait confiance aux enfants et leur donne des responsabilités adaptées à leurs âges.

Les groupes de jeux encouragent le développement de la personnalité, la conscience de soi, la compétence émotionnelle et le processus de l'auto-apprentissage.

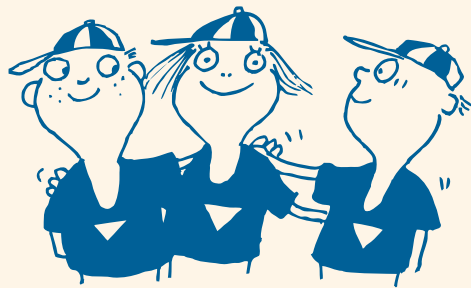


7. L'enfant a un sentiment d'appartenance.

Au groupe de jeux, tous les enfants sont les bienvenus. Au sein du groupe de jeux, chaque enfant fait des expériences enrichissantes avec d'autres enfants, l'animatrice de groupes de jeux ainsi que d'autres parents. Pour chaque enfant, les autres enfants avec leurs besoins spécifiques sont de vrais défis; apprendre à être ensemble est un processus social très enrichissant. Grâce à la régularité du groupe de jeux, chaque enfant se sent faire partie du groupe – sentiment d'appartenance et de responsabilité.

L'animatrice de groupes de jeux soutient, avec ses connaissances pédagogiques et l'ensemble de ses ressources diversifiées, l'intégration de tous les enfants. Elle considère la diversité comme un enrichissement, réfléchit sur son attitude et reconnaît chaque enfant comme équivalent. L'animatrice de groupe de jeux facilite aux familles la compréhension du groupe de jeux, établit des liens entre les cultures et les représentations des différentes valeurs. Elle encourage les parents d'amener leur tradition culturelle au groupe de jeux.

Les groupes de jeux encouragent l'intégration, la diversité, la tolérance et la compréhension.

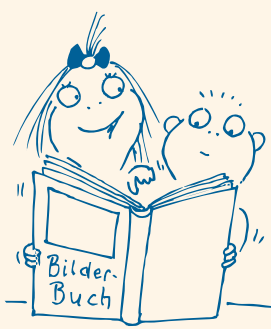


8. L'enfant s'exprime.

Au groupe de jeux, les enfants peuvent développer leurs compétences linguistiques de manière ludique et globale, gagnent en plaisir et en assurance. Le développement du langage est stimulé par le jeu libre, lors de conversations informelles, d'histoires, de jeux tactiles, de comptines, de chansons, lors de petit théâtre ainsi que lors d'expériences adaptées à leur âge.

L'animatrice de groupes de jeux est pour l'enfant un modèle linguistique. Elle est consciente de son langage et de l'acquisition du langage des enfants. Elle veille à choisir minutieusement les mots qu'elle utilise et parle clairement. Elle écoute de manière active et tient compte de la communication non-verbale. Elle tient compte de ses propres limites et ses sentiments, communique de manière non-violente. De plus, elle formule ses besoins et ses désirs. Elle informe les parents de l'importance de l'apprentissage de la première langue et exprime une attitude valorisante vis-à-vis de celle-ci.

Les groupes de jeux encouragent les compétences linguistiques.



Note:
L'animatrice de groupe de jeux est (encore) une profession à temps partiel destinée quasi exclusivement aux femmes. C'est pour cette raison que l'on utilise dans ce texte la forme au féminin. Animateur de groupe de jeux, veuillez s'il vous plaît vous considérer inclus dans ce terme.

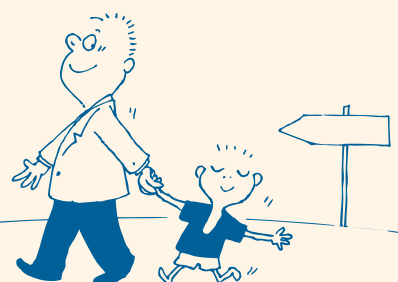
9. L'enfant fait confiance aux adultes.

En ce qui concerne les processus d'apprentissage chez l'enfant, le groupe de jeux et la famille exercent une responsabilité collective et entretiennent «des relations collaboratives». L'enfant est encadré par une coopération bienveillante de partenaires éducatifs fiables et exemplaires. La coopération entre les groupes de jeux et les parents est central. Elle a une influence favorable sur l'intégration et sur le développement de l'apprentissage de l'enfant. La relation de partenariat est basée sur la confiance, le respect et la communication ouverte.

L'animatrice de groupes de jeux reconnaît les besoins dans les processus de séparation et d'adaptation.

Elle accompagne patiemment, de manière compréhensive et empathique, l'enfant ainsi que la personne de référence. Elle observe les enfants dans leurs développements et dans leurs relations aux autres. Pour le bien des enfants, elle échange ses points de vue avec les parents et les professionnels.

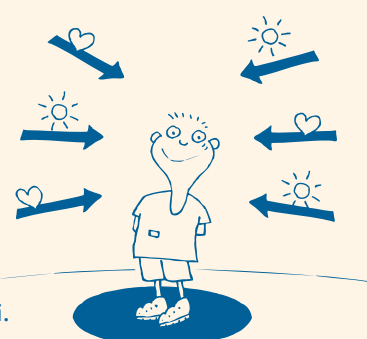
Les groupes de jeux offrent un lieu de formation aux parents, sont des partenaires importants lors du dépistage précoce et travaillent en étroite collaboration avec les parents et les professionnels.



Pédagogie des groupes de jeux – Exemples de la pratique

1. L'enfant est au centre.

Aujourd'hui, sur la table de l'atelier, il y a des cônes de sapin et d'épinette de toutes les formes et tailles ainsi qu'un morceau d'argile. Quatre enfants s'intéressent à cette activité et voilà déjà des formes, des montagnes, des tours, des jardins qui sont en train de prendre forme, prêts à s'effondrer. Simon observe un moment l'agitation et se dirige ensuite vers la « caisse aux surprises ». Dedans, il y a justement un appareil photo. Ce dernier suscite particulièrement l'intérêt de Simon. Lorsque le photographe est venu au groupe de jeux, Simon l'a observé très précisément: Comment tenait-il l'appareil photo, comment a-t-il photographié, quelles positions a-t-il prises. Aujourd'hui, c'est lui le photographe. Il se met, comme le photographe, avec son appareil photo sur une chaise. Il dirige l'objectif une fois sur le groupe, une fois sur chaque enfant individuellement et une fois sur la table de l'atelier. Il se photographie même lui-même dans le miroir! Il est tellement absorbé par son travail, qu'il ne perçoit même plus ce qui se passe autour de lui.



2. L'enfant choisit le moment.

Au groupe de jeux, Timea est nouvelle. Au début, elle peut difficilement se décider: Le coin « poupée » l'attire et la paroi destinée à faire de la peinture aussi. Dans le coin « mouvement », un concours a justement lieu. Au stand du marché, une fille est en train de ranger la marchandise. Sur le sol, la route faite de plots en bois devient de plus en plus longue. Tout en tenant fortement sa peluche « chien » contre elle, Timea regarde et s'émerveille. L'animatrice de groupes de jeux l'observe et lui laisse le temps dont elle a besoin. Quand Timea regarde vers elle, celle-ci garde le contact visuel et lui fait un hochement de la tête. De cette façon, Timea reçoit un signe, qu'elle ose juste observer. Elle a le droit de prendre son temps. Personne ne l'oblige à faire quelque chose. Après un instant, elle se dirige vers l'étal du marché et aide à ranger.



Principes et objectifs:

- L'enfant ...
- ... est au centre.
- ... choisit le moment.
- ... a confiance en ses capacités.
- ... comprend à travers son expérience.
- ... apprend avec et des autres enfants.
- ... découvre ses points forts.
- ... a un sentiment d'appartenance.
- ... s'exprime.
- ... fait confiance aux adultes.

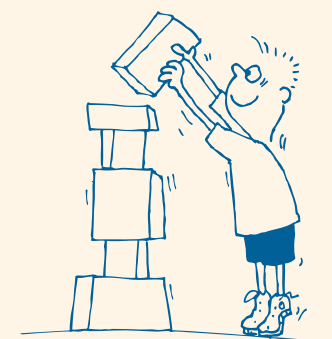
3. L'enfant a confiance en ses capacités.

Marc a deux grandes sœurs. Elles arrivent déjà vraiment à dessiner: des personnes, des animaux, des maisons. Lorsque Marc dessine, elles demandent: Mais qu'est-ce que c'est? Au groupe de jeux, c'est différent. Là-bas, il y a une paroi destinée à la peinture. Chaque enfant ose peindre, mais il n'y a pas d'obligation. Marc ne veut d'abord pas. Lorsqu'il voit comme les autres enfants peignent avec plaisir, parfois même avec les mains, il prend son courage à deux mains. Ici, personne ne demande: Qu'est-ce que c'est? Marc essaie aussi. Il trempe ses mains dans la couleur jaune et l'étale sur le papier; puis il trempe ses mains dans la couleur rouge. Oh, mais cela devient orange! Il prend un peu de couleur bleue et tout se transforme, comme un miracle, en lilas. Marc peint et mélange, peint et mélange. Il est complètement ravi des effets de couleurs qu'il produit. Lorsqu'il enlève son tablier, il a l'air fatigué, heureux et satisfait.



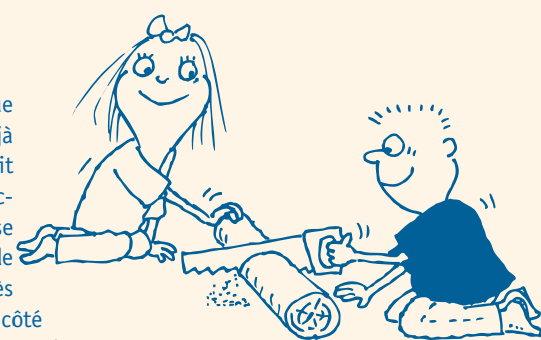
4. L'enfant comprend à travers son expérience.

Pas encore une fois! Maintenant, la tour tombe déjà pour la troisième fois! Tim et Tobi deviennent lentement impatients. Pourquoi est-ce que cela ne marche pas? Ils recommencent une quatrième fois. « Nous devons d'abord prendre les gros plots », dit Tim. « Hé, pas autant de biais. Les plots doivent être bien mis l'un sur l'autre sinon la tour va s'effondrer à nouveau » dit Tobi. Cette fois, les deux construisent plus lentement. Ils prennent d'abord les gros plots et ensuite les plus petits. Ils s'assurent que le bord se repose sur l'autre bord. Ils travaillent avec soin. Bientôt la tour est aussi grande que Tim. Et bientôt encore plus grande que Tobi. « Ouais! » Les constructeurs tapent des mains et appellent les autres enfants à venir voir. Quand ensuite ils poussent la tour, c'est intentionnel et naturellement il y a un grand hurra.



5. L'enfant apprend avec et des autres.

Jérémy se réjouit toujours du moment lorsque l'animatrice du groupe de jeux en forêt distribue les petites scies. Enfin! Lorsqu'il peut scier, il est totalement dans son élément. Il sait déjà qu'il doit tenir le bois avec la main gauche pour qu'il ne roule pas loin. Il a déjà essayé et sait combien de pression il a besoin pour que la scie puisse vraiment scier. Aujourd'hui, il a une spectatrice: Kaja. Depuis une demi-heure, elle est assise à côté de lui et regarde, s'étonne, mémorise son coup de main. « Peux-tu m'aider à tenir le bois? » Kaja aide volontiers. Son appréhension de l'outil non familier disparaît. Si Jérémy arrive si bien, est-ce qu'elle peut aussi essayer? Après les 10 heures, elle va également chercher une petite scie et un rondin de bois. Elle s'assied à côté de Jérémy et regarde encore une fois attentivement comment il fait. Jérémy est, pour sa part, très heureux de son rôle de supporter: « Tiens la main mieux ici à l'extérieur » s'occupe-t-il en prenant soin d'elle. Tout d'abord timidement, puis toujours plus vigoureusement, Kaja commence à scier.



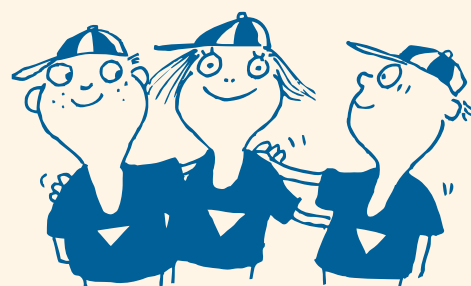
6. L'enfant découvre ses points forts.

Marius préfère jouer à l'extérieur – au sable, dans les champs, avec les voitures à pédales. Il observe comme Dominic se tient en équilibre et avance sur le tronc d'arbre derrière le groupe de jeux. Marius a également essayé une fois, il y a une semaine. Après deux pas sur le tronc, il est tombé par terre. Maintenant, il n'ose plus vraiment essayer. Le tronc est haut. Et rond. Et glissant. Encore et encore, il le regarde. Il est incertain. L'animatrice de groupe de jeux l'observe. « Désires-tu une fois tenir en équilibre? » demande-t-elle. Marius hausse les épaules. « Je n'arrive pas tout seul ». « Je comprends bien ». « Désires-tu de l'aide? » – « Oui ». L'animatrice de groupe de jeux l'aide à monter. D'abord, elle tient entièrement sa main, puis ensuite le petit doigt. « Maintenant, tu peux me lâcher » dit Marius – et continue en se tenant seul en équilibre. Il réussit même de sauter. La prochaine fois, il osera certainement tenter l'aventure et tenir en équilibre tout seul.



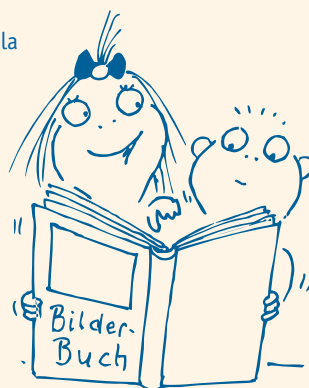
7. L'enfant a un sentiment d'appartenance.

Marvin est paralysé cérébral. Il ne peut pas gambader comme les autres. Mais, il peut être présent. Quand il est dans le « coin mouvement » avec sa chaise roulante, il contribue à sa manière à la construction d'une tour de coussins. Il tient les cubes de mousse pour que les autres enfants puissent les prendre. Et quand ensuite ses « copains » sautent en bas, il rit le plus fort. Akim rit également. Il ne comprend pas toujours ce que les autres enfants disent, mais il comprend pourquoi ils rient. Lorsqu'ils rient ensemble, il n'y a pas besoin de mots. Par contre Sybille comprend ce qui est dit, mais par contre elle ne comprend pas pourquoi Akim n'aime jamais manger du sandwich au jambon qu'elle lui offre. L'animatrice de groupe de jeux lui explique. Sybille réalise: chaque enfant est différent, vit différemment. Mais, chacun a sa place dans le groupe et elle peut jouer avec chacun – cela unit et visiblement cela lui fait du bien.



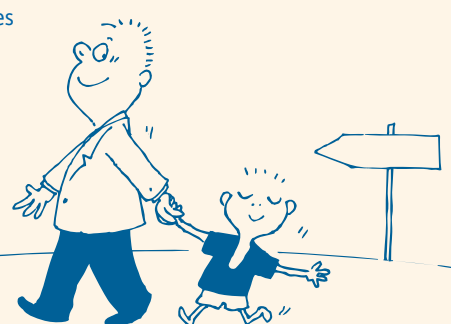
8. L'enfant s'exprime.

Candida comprend et parle à peine l'allemand. Malgré tout, elle aime l'histoire de la taupe. L'animatrice de groupe de jeux l'a déjà raconté plusieurs fois et même joué avec des peluches. De cette manière, même Candida a compris ce qui se passe de drôle. Aujourd'hui, elle est assise avec Noah dans le coin des histoires. Noah tient le livre de la taupe dans les mains. Il raconte l'histoire et gesticule vivement. Candida écoute. Elle saisit quelques termes. Tout à coup, elle pointe vers une page et dit à haute voix et clairement: « Taupe ». Noah interrompt son flot de parole: « Oui, là c'est une taupe. » Lors des semaines suivantes, Candida se manifeste lorsque tous les enfants avec l'animatrice de groupe de jeux regardent le livre: « La taupe drôle », dit-elle; et l'animatrice de groupe de jeux se réjouit de ces premières paroles.



9. L'enfant fait confiance aux adultes.

Basil va recevoir des lunettes. Il ne se sent pas à l'aise avec cela. Et aller au groupe de jeux avec des lunettes, encore moins. Que vont dire les autres enfants? Les parents ne savent plus quoi faire. Ils contactent la responsable. Cette dernière a une idée: « Dites lui que quelqu'un d'autre aura des lunettes demain ». Et effectivement. Le lendemain, Basil semble étonné de voir que la peluche-coccinelle appelée « Petits points » (la mascotte de cette année) porte une paire de lunettes faite en cure-pipes. Cela est si drôle, que personne n'a vraiment fait attention aux lunettes de Basil. Lorsque l'animatrice de groupes de jeux raconte un livre d'histoires sur le sujet, ils ont tous les yeux et les oreilles grands ouverts. Maintenant, plusieurs souhaiteraient également volontiers une paire de lunettes! Basil rentre à la maison encouragé – il se sent pris au sérieux; et son papa qui vient le chercher aussi.



EDUQUA

Le centre de compétence concernant
Spielgruppen:

ig **spielgruppen**
s c h w e i z

IG Spielgruppen Schweiz GmbH
Uster West 24 | 8610 Uster | Tél. 044 822 02 21
www.spielgruppe.ch

Ihr starker Partner für frühkindliche Bildung,
Betreuung und Erziehung in der Schweiz:

SSLV
Schweiz. Spielgruppen-Leiterinnen-Verband

Schw. Spielgruppen-LeiterInnen-Verband SSLV
Hofmeisterstrasse 7, 3006 Bern, Tel. 044 554 83 01
www.sslv.ch