

## Les jeux de travail

Par Karina Kühni

En 2022, je m'intéressais déjà aux «petits riens qui se construisent au fil du temps, qui se peaufinent, qui font des petits et qui deviennent de vraies ficelles du métier»<sup>1</sup>, en parlant, entre autres, des colifichets de travail (comment colliers, bracelets, boucles d'oreilles peuvent devenir des aides par l'intérêt qu'ils suscitent auprès des enfants). Les jeux de travail tels que je les envisage sont un peu du même ordre.

Ce ne sont pas vraiment des jeux de règles, ils peuvent être cousins des jeux sensori-moteurs, ils ont une affinité avec les jeux de mémoire, ils ont des sympathies avec le langage, ils nécessitent ou non des objets. Ils ne sont répertoriés par aucun grand ponté. Chaque professionnel-le construit son bagage au fil du temps, de ses expériences, de ses préférences, de ses savoirs d'à côté<sup>2</sup>. Ces jeux de travail ont, dans tous les cas, cette faculté d'être instantanément disponibles et «dégainables»<sup>3</sup> sans recours à une organisation compliquée. Ce sont des «trucs» qui prennent la forme d'un jeu sans en être vraiment un. Ils sont utilisés par les éducateurs dans des situations inconfortables comme, par exemple, attendre le bus, faire patienter les premiers lors de l'habillage des enfants, faire retomber une dynamique explosive, canaliser l'attention, rassembler le groupe, etc. Un extrait d'une situation écrite par une éducatrice pour les *Savoirs des couloirs* de ce présent N° 145 évoque bien ce travail:

*Un des jeux que j'aime utiliser est de faire croire aux enfants que j'ai un minicrocodile dans ma poche, le sortir et faire parler le*

---

<sup>1</sup> Kühni, K. (2022). «Ces impensés ou ces mal-pensés», *Revue [petite] enfance* 137, 71-78.

<sup>2</sup> Voir à ce propos *Revue [petite] enfance* N° 102.

<sup>3</sup> Terme utilisé chez les éducateurs qui signifie qu'il est possible d'y avoir recours immédiatement en cas de besoin.



*minicrocodile en utilisant mon index et mon pouce. Technique utilisée dans les transitions afin de capter l'attention et calmer la dynamique.*

*Bref, j'utilise très souvent des objets ou des personnages comme médiateurs. Ça fait rire les enfants et moi aussi!*

## **Les traditionnels**

Un répertoire large et maîtrisé de jeux permet de se sortir des embûches. Les chansons et les comptines sont des classiques utilisés par les professionnel·les. Les souris vertes et les divers crocodiles m'ont bien aidée pendant ma vie laborieuse. Les comptines à doigts qui se transmettent depuis si longtemps, ou celles inventées par les éduc·s servent bien aussi. Ce qui me paraît intéressant, c'est que ce bagage de chants et de comptines a une vie propre avec chaque groupe. Cela se construit au fil des jours. Avec les un·es, «Mon petit lapin, as-tu du chagrin...?» prendra illico, alors qu'avec les autres, il vaut mieux utiliser «Monsieur Pouce, réveillez-vous!». Il ne suffit pas de juste connaître le contenu. Il s'agit aussi de se prendre au jeu de la chanson pour embarquer les enfants dans le mouvement: mettre du ton, travestir parfois les paroles, s'arrêter en plein milieu d'un geste, d'une phrase, que sais-je... C'est aussi ce qu'il y a autour qui en fait un jeu de travail. Besoin de rien, besoin d'un rien qui fait le petit plus.

Savoir mobiliser les devinettes est également précieux. Une de mon enfance disait ceci: «C'est vert, ça monte et ça descend, qu'est-ce que c'est?» A partir de là tout est possible, chacun·e y va de ses idées. Entre le burlesque et l'ingénieux, le temps passe, l'attention se fixe, la réflexion se met en marche et, souvent, on sort de l'inconfort de la situation. Connaître des devinettes, c'est bien, mais pouvoir en construire sur le moment, en utilisant l'environnement à disposition sauve la mise aussi: «Qui c'est qui a du rouge sur lui, sur elle?» Je n'apprends rien à personne, mais cette faculté d'identifier ce qui pourrait contourner les difficultés, sur un mode connu et aimé des enfants, le temps de pouvoir passer à autre chose aide bien dans le métier.

Invention d'un nouveau langage:

*Je suis assise au sol entourée de trois enfants. Les enfants n'ayant pas d'idée de jeu, je me mets à inventer un langage qui ne veut rien dire. De la même manière qu'un clown, je m'amuse à jouer avec les intonations et à caricaturer les scènes. Les enfants rigolent et s'approprient ce langage farfelu. Nous inventons et*

*déformons les phrases ensemble, ce qui rend le moment très drôle et amusant.*<sup>4</sup>

Dans les jeux de travail couramment utilisés dans les institutions, je répertorierais encore les livres personnels pour enfants rassemblés par chacun-e, ceux qu'elles et ils se sont vraiment appropriés et aiment lire. Les divers sacs à livres individuels sont coutumiers. Je pense aussi aux boîtes à surprises (avec bâton magique, marionnettes, nez rouge et autres babioles) que les éducateurs confectionnent, qui leur appartiennent et qu'ils et elles gardent précieusement, et qu'il est possible de sortir rapidement en cas de besoin urgent, mais pas seulement, comme le montre l'exemple suivant:

*Groupe de Moyens, sept enfants sont réunis pour une histoire. Je m'apprête à leur raconter «Chhhht!». C'est un livre qui fait peur. Au fil de l'histoire, chacun y va de son commentaire. Je peux décoder sur leurs visages de l'appréhension, de la peur, de l'excitation, de l'intrigue, de l'amusement. Un enfant va chercher son doudou au moment-clé, l'autre ferme les yeux.*

*Ils connaissent cette histoire par cœur. J'en rajoute un peu de temps en temps. Je fais la grosse voix, je joue à avoir peur, à vouloir arrêter l'histoire. Je leur demande de m'aider, d'être courageux-se. A la fin, tout le monde hurle et je claques le livre pour fermer l'histoire et nous protéger.*

*Eclats de rire et les enfants me demandent unanimement: «Encore!»*<sup>5</sup>

Conjuguer efficacité et plaisir commun donne à ces jeux de travail un statut particulier entre solution (trouver un moyen rapide de rassemblement), création (mettre du sien, mimer, exagérer), participation (emmener le groupe dans l'histoire), transmission (construire une culture ludique commune, j'y reviendrai).

### **Faire jeu de tout bois**

Un paquet de mouchoirs ou de *kleenex* est indispensable en balade (rhume, bobos, salissure, etc.). En détourner l'utilité lors d'un retard imprévu peut calmer les esprits. Quelques exercices de motricité seront appréciés: installer le mouchoir déplié sur la tête, avancer sans qu'il tombe, dire oui et dire non avec l'objet toujours sur le crâne. Le

---

<sup>4</sup> Situation récoltée pour les *Savoirs des couloirs* de ce numéro.

<sup>5</sup> *Idem*.

transformer en lavette, se laver les différentes parties du corps, replier le carré de «tissus». L'air de rien, ça passe ou ça donne du temps.

Mimer les arbres, les animaux. Faire le bruit du vent, des oiseaux et du chien que l'on voit là-bas.

Les exercices avec le corps sont bienvenus (yoga compris): taper des mains, taper des pieds, s'asseoir par terre et pédaler avec les jambes, faire les ciseaux. Cligner des yeux, fermer un œil puis l'autre, loucher. Peu importe.

Les vocalises de toutes sortes aident bien aussi. Parler en i: *Ti mi di ci ki ti fi?* (Tu me dis ce que tu fais?), et bien sûr, prolonger le jeu avec toutes les voyelles.

La liste pourrait être encore longue.

Ces jeux de travail permettent la construction d'une culture ludique au sens où l'entend Brougère (2005)<sup>6</sup>. En jouant, en regardant jouer, l'enfant apprend à jouer. «Il apprend cette culture particulière qui est celle du jeu» (*ibid.*, p. 105). A leur petite échelle, les professionnel·les transmettent des jeux et des manières de jouer, qu'eux·elles-mêmes ont appris enfants et certainement revisités. Transversalement se construit aussi une culture ludique propre au métier et, peut-être encore, si l'on regarde finement, à chaque institution. La transmission de ces jeux de travail entre collègues est coutumière.

Ce bagage «technique», accumulé au fil du temps et mis en œuvre de façon ajustée, devient un vrai travail d'orfèvre et un œil aiguisé en reconnaîtra la signature. ■

Karina Kühni

---

<sup>6</sup> Brougère, G. (2005). *Jouer/Apprendre*. Economica-Anthropos, notamment pp. 106-113.