4 *L'écologie développementale*

Anne-Marie FONTAINE
maître de conférences en psychologie de l'enfant, université Paris X, formatrice à l'Institut Petite Enfance

par **Stéphanie PEREZ**
Conseillère pédagogique, circonscription de Béziers Nord

Anne-Marie Fontaine est maître de conférences et formatrice auprès des professionnels de la petite enfance, elle a d'abord travaillé au CNRS dans le cadre du laboratoire de psychobiologie de l'enfant, puis a été maître de conférences en psychologie de l'enfant à l'université Paris-X. Soucieuse des difficultés que soulève l'observation et l'accompagnement des jeunes enfants pour les professionnels de la petite enfance, elle a développé la démarche de l'« observation-projet » qu'elle a mise en œuvre au cours de vingt années de formations interactives réalisées auprès de personnel de structures collectives. Comment donner un statut professionnel à l'observation ? Comment en faire un travail d'équipe ? Comment s'y prendre concrètement pour réaliser une observation approfondie ? Anne-Marie Fontaine aborde toutes ces questions *dans Observer en équipe dans les lieux d'accueil de la petite enfance*, publiéen2009.

Importance de l'**aménagement de l'espace collectif** proposé pour répondre aux **besoins des enfants, des élèves.**
Adéquation environnementale : l'environnement proposé correspond-il au développement actuel de l'enfant ?
Perspective systémique : modèle de compréhension systémique, c'est-à-dire conception de l'école, de la classe, de l'espace d'accueil comme un microsystème dans lequel se jouent **des interactions** complexes entre **trois types de composantes** : les enfants, les adultes, et les ressources matérielles.
Chaque composante du système pouvant varier selon différents paramètres :
- **Les enfants :** leur âge et leurs moyens fonctionnels (moteurs, cognitifs, relationnels), leurs intérêts du moment, leur adaptabilité, leur nombre ;
- **Les adultes :** leur nombre, leur positionnement dans l'espace, leurs attitudes professionnelles, leurs projections personnelles ;
- **Les ressources matérielles** : l'architecture, les espaces disponibles, les meubles, les jouets disponibles.

Tout changement dans les paramètres de l'une des composantes du système provoque des changements dans les deux autres.

Exemples et résultats de recherches
Agencement de l'espace : zones de jeux, d'activités délimitées et espaces ouverts

Les premières recherches anglo-saxonnes, avec des enfants de 4 à 6 ans, avaient déjà montré que les **zones de jeu délimitées** par des meubles ou des cloisons (coin dînette, coin garage, toboggan, ferme, table avec matériel, ...) **sont très attractives**, favorisent une activité plus « posée » des enfants et les jeux coopératifs. À l'inverse, les **espaces ouverts** (meubles contre les murs, ou à terre) incitent aux mouvements, aux jeux actifs, et provoquent un peu plus de conflits.
Intérêt des zones de jeu délimitées au regard des besoins des élèves :
- Permettre aux enfants accueillis en collectivité d'être plus au calme, moins sollicités par les stimulations ambiantes et moins interrompus dans leurs jeux,
- Faciliter la communication avec les autres enfants, grâce à la proximité physique et au nombre de partenaires restreint, à un âge où les enfants utilisent une communication de proximité principalement préverbale (gestes, mimiques) et ne peuvent avoir d'interaction suivie qu'avec un ou deux partenaires à la fois,
- Faciliter des activités durables par la proposition dans le même lieu de matériels de jeux nombreux et combinables (le coin le plus plébiscité dans toutes les salles de jeu étant la dînette).

Accès visuel des adultes : hauteur des meubles et positionnement des adultes

Alain Legendre met à jour l'effet d'un paramètre important pour les enfants : **l'accès visuel à l'ensemble de la pièce, et surtout l'accès visuel aux adultes.**
Quand les enfants ne voient pas facilement tout l'ensemble de la pièce (meubles qui barrent la vue), les déplacements des enfants sont plus nombreux, l'espace d'où on ne voit pas les adultes est moins utilisé, et les enfants jouent soit proches des adultes soit à deux ou trois mètres d'eux. De ce fait, la densité des enfants augmente sur des espaces où les matériels de jeu ne sont pas forcément abondants. Les activités autocentrées (sucer son pouce, errer sans jouer, …) et les jeux individuels augmentent, les interactions amicales diminuent et les conflits augmentent. Les adultes sont plus sollicités, mais ne peuvent pas répondre à toutes les demandes.
Ces études montrent de plus que les enfants sont affectés différemment par les modifications de l'accès visuel aux adultes : les plus fragiles sur le plan relationnel – les plus jeunes, les plus isolés – sont les plus affectés et ne fréquentent jamais les espaces d'où on ne voit pas l'adulte, donc ne profitent pas des jeux qui y sont proposés. Les plus sociables, ceux qui ont des « copains » privilégiés fréquentent les espaces d'où on ne voit pas les adultes, la sécurité affective avec d'autres enfants compensant la sécurité affective apportée par la vue de l'adulte. Eux profitent de tout l'espace et de tous les jouets.
Intérêt de l'accès visuel aux adultes en regard des besoins des jeunes enfants :
- Répondre à un besoin de sécurité affective fondamental : voir l'ensemble de la pièce, et surtout avoir les adultes dans le champ visuel, renvoie au besoin fondamental d'attachement à une base de sécurité affective pour les jeunes enfants. Le besoin de proximité physique n'est pas aussi fort à 2-3 ans que dans les deux premières années, mais le lien visuel de sécurité avec les adultes est encore très important, surtout pour certains enfants,
- Permettre une exploration tranquille de toute la pièce, y compris pour les enfants plus fragiles émotionnellement. Attachement et exploration sont deux besoins liés : voir les adultes, même de loin, permet aux enfants de jouer tranquillement et de profiter de tout l'espace de jeu, ne pas avoir d'adulte dans le champ visuel oblige souvent les enfants à se déplacer, à transporter les jouets, voire à arrêter leur jeu. Une salle de jeu pourtant bien garnie en propositions de jeu pourra être peu utilisée si la présence et le regard des adultes ne « l'éclairent pas » partout.

Présence des adultes

La **place et la visibilité des adultes** pour les enfants sont un **régulateur puissant de la répartition des enfants dans l'espace et des interactions** qu'ils pourront développer.
Les **adultes sont comme des *« phares ».***
Un **phare est ce qui éclaire et sécurise une zone**. Les enfants jouent principalement dans les endroits « éclairés » par la présence des adultes. Si les adultes sont regroupés, la majorité des enfants va jouer dans un espace restreint autour d'eux, la densité va augmenter, la quantité de jouets va être insuffisante à cet endroit, les conflits vont augmenter… Les adultes doivent se répartir dans l'ensemble de la pièce pour que les enfants le fassent aussi, profitent ainsi de tous les jouets et aient moins de conflits. Lorsque certains éléments architecturaux (angle mort, poteau, mur…) ou meubles (étagères, structure motrice…) créent des barrières visuelles pour les enfants, les adultes doivent se placer en conséquence pour que tous les espaces de la pièce soient « éclairés » par eux. Lorsqu'un adulte est seul avec un groupe d'enfants, il doit penser à occuper une position la plus centrale possible pour être bien visible et « éclairer » les jouets disponibles. Les enfants sont même sensibles au sens du regard de l'adulte : il est en fait un "**phare directionnel**" et les jouets situés dans son dos sont moins intéressants que ceux éclairés par son regard, devant lui. L'enfant a besoin de se sentir regardé quand il joue.
Différents types de phares :
- Phare allumé : présence physique + regard
- Phare éteint : pas de regard vers les enfants, tâches diverses, conversation entre adultes, rangement, …
- Phare clignotant : les adultes entrent, sortent, se lèvent, …
- Phare éblouissant : les adultes interviennent trop à la place de l'enfant en faisant à la place de

Jouets en plusieurs exemplaires

Les recherches de Jacqueline Nadel ont mis en lumière l'importance du **besoin d'imitation** réciproque entre jeunes enfants dans la deuxième et la troisième année, lorsque la communication entre enfants est principalement non verbale.
Jacqueline Nadel a montré que si l'on propose des matériels de jeu en plusieurs exemplaires identiques (même forme, même couleur), **les conflits diminuent fortement, la durée de jeu et les interactions positives augmentent.**
Intérêt des jouets identiques en regard des besoins des jeunes enfants :

- Permettre que le besoin impérieux d'identification à l'autre qui caractérise la période 15-30 mois puisse s'exprimer de façon positive par des imitations réciproques entre enfants. Les jouets identiques sont essentiels pour permettre le développement des premières interactions positives entre enfants,
- Diminuer les conflits : si les enfants ne peuvent pas s'imiter parce que les jouets sont en un seul exemplaire (ou ne sont pas exactement semblables), le besoin d'identification à l'action de l'autre va les conduire à prendre les objets tenus par les autres et donc à créer des conflits.
Imitation et conflits autour des objets sont les deux formes que prend l'identification à l'autre dans les trois premières années. Il faut donc donner aux enfants les moyens de s'imiter si l'on veut diminuer les conflits et les aider à avoir des interactions positives et durables.

Les types de jeux

- des jouets de manipulation (puzzles, constructions, encastrements, etc.),
- des jouets moteurs (ballons, vélos, structures motrices, etc.),
- des jouets de faire semblant (dînette, poupées, ferme, déguisements, etc.).
Les **jeux moteurs** s'avèrent être les meilleurs supports des échanges amicaux entre enfants sans entraîner plus de conflits que les autres matériels de jeu, à condition de permettre aux enfants d'être à plusieurs (toboggan) ou d'avoir le même modèle d'engin roulant que les autres.

Conclusion :

Quand l'excitation, les pleurs ou les conflits augmentent chez les enfants, quand les adultes répètent inutilement les mêmes interdits, il est temps de rééquilibrer le système « enfants – adultes - ressources matérielles » en se posant des questions sur les trois paramètres.
Quand on prévoit qu'un paramètre du système va être modifié (les enfants vont se retrouver tous ensemble, ou bien certains adultes seront occupés à diverses tâches, ou bien les jeux seront rangés), il faut anticiper et compenser dans les deux autres. Il y a un jeu d'équilibre permanent entre les ressources humaines et les ressources en matériel : moins de disponibilité d'adulte = fournir plus de matériel « intéressant » pour les enfants.
-> Acte professionnel à développer : observer les élèves en train de faire

Prolongement possible :

J. BOSSIS, C. DUMAS, C. MEJEAN, « Aménager les espaces de la classe, A l'école de la bienveillance »
Ressource pragmatique pour repenser les espaces de la classe, la progressivité des activités qui y sont proposées et mieux répondre aux besoins de chaque enfant.

Références proposées :

Alain LEGENDRE, architecte et psychologue, « Interactions des jeunes enfants en groupe : les supports et contraintes de l'environnement spatial », *Revue de psychologie de l'éducation*
Boris CYRULNIK, neuropsychiatre, chercheur au CNRS, **Vidéo « s'imiter pour se parler »**
Jacqueline NADEL, psychologue, chercheuse au CNRS, « L'imitation comme mode d'échange prépondérant entre pairs au début de la 3° année », Revue *Enfance*