

# Aménager les espaces de jeu pour favoriser les jeux durables et les interactions positives entre enfants et entre adultes et enfants

Anne-Marie Fontaine

Maître de Conférences en psychologie de l'enfant

*Proposer un espace de jeu, des jouets et des activités, adaptés à l'âge des enfants, est l'une des tâches majeures des professionnels de la petite enfance, qui mobilise leur réflexion et une grande partie de leur temps de travail quotidien. Ils se posent souvent la question : les aménagements que nous faisons, les jouets que nous proposons, correspondent-ils aux « besoins » des enfants ?*

*Bien sûr, en aménageant les espaces de jeu, ils pensent d'abord à répondre aux besoins de motricité, de manipulation, d'exploration, de langage, de créativité... Mais ce que l'on sait moins, c'est l'impact de l'aménagement de l'espace et des jouets sur les interactions entre enfants et aussi sur les interactions adultes-enfants.*

*Les jeunes enfants sont très sensibles à leur environnement matériel immédiat qui peut, selon les propositions des adultes, permettre des jeux riches et des interactions agréables, ou bien au contraire déclencher des déplacements, des pleurs, des moments d'excitation, des conflits, entre enfants ou avec les adultes. On peut agir de façon très efficace sur ces comportements. C'est ce qu'ont montré des recherches novatrices<sup>1</sup> qui avaient comme objectif de comprendre comment se développent les premières interactions entre enfants dans la période préverbale.*

*Elles ont été faites à partir de centaines d'observations filmées dans les crèches pendant les jeux libres et fournissent aux professionnels une mine d'applications possibles... Les pistes qu'elles donnent peuvent évidemment s'appliquer aux classes d'enfants de moins de trois ans.*

[S'imiter pour se parler](#)

## 1. La présence des adultes dans l'espace de jeu des enfants

### 1.1. L'effet des « barrières visuelles » sur le jeu des enfants

C'est en voulant réaménager un coin dînette un peu trop étendu dans une salle de crèche qu'A. Legendre a fait une découverte cruciale. Il s'était servi pour le fermer d'un meuble présent dans la pièce, d'environ un mètre de hauteur et pensait observer une plus grande fréquentation des enfants qui préfèrent en général les coins de jeu un peu délimités. Surprise ! C'est l'inverse qui s'est produit : les enfants désertent presque tous le coin et emmènent les éléments de dînette de l'autre côté du meuble, là où se tiennent les adultes. C'est ainsi qu'A. Legendre met à jour l'effet d'un paramètre important pour les enfants : l'importance pour eux d'avoir un accès visuel à l'ensemble de la pièce, et surtout un accès visuel à l'endroit où sont les adultes. Tout meuble qui dépasse le visage des enfants (soixante, soixante-dix centimètres, selon l'âge, et même moins s'ils sont assis par terre) est une barrière visuelle équivalente à des cloisons de un mètre soixante-dix ou plus pour des adultes. Pour confirmer cette découverte, A. Legendre et moi-même avons ensuite filmé les jeux libres dans trois crèches en modifiant la place des meubles existants pour moduler l'accès visuel des enfants vers l'endroit où se tiennent habituellement les adultes, et en observer les effets.

<sup>1</sup> Travaux de Jacqueline Nadel et d'Alain Legendre, chercheurs du laboratoire de psychobiologie de l'enfant (CNRS) et ceux d'Anne-Marie Fontaine enseignant-chercheur à l'université de Paris X, dans les années 1980-1990

Quand les enfants ne voient pas facilement tout l'ensemble de la pièce, leurs déplacements sont plus nombreux, les espaces de jeu d'où on ne voit pas les adultes sont moins utilisés, et les enfants jouent soit en restant 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 (sucrer son pouce, errer dans la pièce) 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.

## **1.2. Le positionnement des adultes dans les espaces de jeu**

La place des adultes, et donc leur visibilité pour les enfants, est un régulateur puissant de la répartition des enfants dans l'espace et des interactions positives qu'ils pourront développer.

Les adultes sont comme des « phares ». Un phare en mer est ce qui éclaire et sécurise une zone. Les enfants jouent principalement dans les espaces « éclairés » par la présence des adultes.

Les adultes sont des « phares » mais, à la différence des phares en mer, la lumière qu'ils envoient n'éclaire pas à 360° ils sont des phares mobiles et directionnels... La lumière qu'ils envoient est celle de leur regard, et les enfants en tiennent compte !

### **Quel est l'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, renvoient 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  
Emotionnellement : 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.

- 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 (ou du jardin) 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 : les jouets situés dans son dos sont moins intéressants que ceux éclairés par son regard, devant lui. L'adulte est un « phare directionnel » et les enfants en tiennent compte.
- Chaque fois qu'un coin de jeu en principe intéressant, avec du matériel varié, n'est pas bien fréquenté par les enfants, il faut s'y positionner à la hauteur d'un enfant et se demander s'il offre une bonne visibilité sur la pièce et sur l'endroit où se tiennent souvent les adultes. Il suffit parfois de changer l'orientation d'un meuble collé au mur (et qui oblige les enfants à jouer en tournant le dos à la salle) en le mettant perpendiculaire au mur, ou de délimiter le coin par des meubles plus bas pour que sa fréquentation augmente aussitôt !

### 1. 3. La « présence » des adultes

Les assistantes maternelles d'une crèche familiale ont aimé l'idée du phare et l'ont déclinée en différents types de phares : l'adulte peut-être un phare éteint (il est dans la pièce mais ne regarde pas les enfants : il range, répond au téléphone, parle avec ses collègues, etc.), un phare allumé (il regarde les enfants), un phare clignotant (il va et vient dans la pièce, il rentre, il sort...), un phare éblouissant (il est très directif dans le jeu de l'enfant).

- Être un adulte visible ne veut pas forcément dire jouer en permanence avec les enfants. Être un « phare allumé », tranquille et bienveillant qui les regarde jouer avec intérêt, donne aux enfants la sécurité affective qui va leur permettre d'aller partout, de développer leurs jeux autonomes et des interactions variées et positives entre eux. Cela permettra aussi d'être un recours rapide en cas de conflit. Regarder jouer les enfants n'est pas « ne rien faire », c'est au contraire une action professionnelle fondamentale pour soutenir leur investissement personnel dans le jeu.
- Accompagner le jeu des enfants sans être un « phare éblouissant », c'est d'abord prendre le temps d'observer l'action spontanée des enfants pour comprendre ce qui les intéresse dans leur jeu.
  - » Ne pas intervenir dans leur jeu, juste montrer qu'on a observé : par un sourire, une parole (« c'est joli », « Je vois que tu fais une tour », etc.).
  - » Peut-être donner un jouet qui va enrichir le jeu spontané et l'idée de l'enfant.
  - » Si l'action est « risquée » (lancer un objet, sauter, etc.) : garder l'idée de l'action et proposer une autre façon de faire.
  - » Si besoin, aider l'enfant, mais avec l'aide « juste nécessaire » : ne pas faire à sa place ce qu'il sait faire (même plus lentement que l'adulte) et aider juste un peu plus, mais pas trop (rester dans la zone sensible de développement de l'enfant).

## 2. Quels jouets ? Comment les proposer ?

### 2.1 L'intérêt des « zones » de jeu

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, des tapis, des tables (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 jouets à terre) incitent aux mouvements, aux jeux actifs, et provoquent un peu plus de conflits. Les recherches d'A. Legendre en crèche ont montré les mêmes résultats pour les enfants de 2-3 ans observés en jeux libres : les enfants préfèrent jouer dans les petites zones de jeu plutôt qu'au milieu de la pièce et c'est là qu'ils ont le plus d'interactions amicales entre eux.

#### Quel est l'intérêt des « zones de jeu » en regard des besoins des jeunes enfants ?

- 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 jeu nombreux et combinables (le coin le plus plébiscité dans toutes les salles de jeu étant la dînette).

### 2.2. L'intérêt pour les enfants d'avoir des matériels de jeu variés et combinables

Si les jouets sont trop simples d'utilisation (actions répétitives), ou trop compliqués, ils ne seront pas utilisés longtemps. Les enfants jouent souvent mieux avec des matériels « bons à tout faire » (la ficelle du papier cadeau, une cuillère en bois, des pinces à linge, des boîtes, des sacs, etc.) qu'avec des jouets sophistiqués. Ils « détournent » les jouets de leur usage habituel et inventent toutes sortes de façons de les utiliser.

On dit parfois « ils en mettent partout, ils ne jouent pas »... c'est à voir ; ils ne jouent pas comme les adultes le conçoivent, mais que font-ils précisément si on les observe ? Quelles idées de jeu inventent-ils ?

#### Intérêt des jouets variés et combinables en réponse aux besoins des jeunes enfants

- Permettre des explorations variées : l'intelligence des enfants se développe par leurs actions. Dans la deuxième et la troisième année, ils sont des explorateurs, des « chercheurs », qui découvrent pour la première fois les propriétés des objets (les sons, les dimensions, les textures), les rapports de leur corps et des objets dans l'espace (les rapports de contenant- contenu, la gravité, l'équilibre, les distances, etc.), les effets de leurs actions qu'ils recommencent inlassablement pour comprendre. Ils ont besoin de combiner les objets entre eux (mettre dedans, dessous, empiler, cacher, retrouver, transporter, etc).
- Permettre de changer plusieurs fois de jeu : les enfants ont des capacités d'attention encore limitées et ne restent pas très longtemps sur le même jeu, d'où l'importance d'avoir un choix de matériels de jeu assez grand, pour que chaque enfant puisse changer de jeux plusieurs fois, sans devoir s'accaparer celui des autres pour trouver quelque chose à faire, source de conflits.

## Réflexions pour les professionnels des accueils collectifs

- Selon la superficie de la salle de jeu, il est intéressant d'avoir plusieurs « zones de jeu » pour répartir l'attraction des enfants dans l'ensemble de la pièce.
- Si une zone de jeu devient trop attractive, ne pas en déduire qu'il faut en limiter l'accès, mais réfléchir à en augmenter la surface, à la dédoubler (il n'est pas interdit de mettre deux coins dînette dans une salle de crèche...), à créer d'autres zones avec différents jouets.
- Proposer ensemble des matériels de jeu combinables dans une même zone : par exemple des animaux + des camions + du matériel de construction, ou bien des poupées + des gants + des serviettes + des cuvettes + des flacons, etc.
- Vérifier que les rapports de contenant- contenu soient adéquats.
- Proposer en permanence de nombreux contenants vides.
- Observer les idées de combinaison des enfants avec curiosité et bienveillance, sans les obliger à jouer de la « bonne façon ».
- Les coins de jeu deviennent intéressants dès l'âge de 18 mois environ, dès lors que les jeux se diversifient et que les interactions entre enfants commencent à se développer.

### 2. 3. L'importance des jouets identiques en plusieurs exemplaires entre 15 et 30 mois

Rappel du développement des premières interactions entre enfants (cf. article AM. Fontaine 2004).

Les recherches de J. 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.

Courir ou taper des pieds ensemble, prendre des objets semblables et faire les mêmes gestes en même temps constituent la première base d'interactions durables et chargées d'émotions positives. Imiter l'autre permet d'être soi et d'être l'autre à la fois, donc de s'identifier à l'autre à un âge où conscience de soi et conscience de l'autre ne sont pas encore bien différenciées.

Cette phase du « tout pareil » sera suivie, vers 2 ans et demi - 3 ans, d'une phase progressive de différenciation, avec des jeux qui deviennent complémentaires, chaque enfant pouvant participer au jeu commun et tenir un rôle différent : « je vais au marché, et toi tu prépares le repas ».

J. Nadel a montré que si l'on propose des matériels de jeu en plusieurs exemplaires identiques, les conflits diminuent fortement, la durée de jeu et les interactions positives sont multipliées par quatre. Même avec des jouets qui pourraient être utilisés de la même façon (un parapluie/une canne, une poupée/un nounours, un sac/un panier, etc.), les enfants n'arrivent pas à s'imiter. Il leur faut le même support (même forme, même couleur) pour être en symbiose avec l'autre.

## Quel est l'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 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.

### 2.4. Effet de différents types de matériels de jeu sur les interactions entre enfants entre 18 et 36 mois

Recherches d'AM. Fontaine : les mêmes groupes d'enfants (18-24 mois et 30-36 mois) sont filmés en jeux libres, pour comparer leurs jeux et leurs interactions avec trois types de matériels de jeu très différenciés (un seul type de jeux à la fois, mais proposés en quantité importante, avec de nombreux exemplaires semblables) :

- 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.).

Quel est l'effet de ces différentes propositions de jeu sur les interactions positives entre enfants ?

Contrairement à ce que pensent la plupart des professionnels quand on leur demande de faire des pronostics sur les résultats de la recherche, ce ne sont pas les jeux incitant au faire semblant qui arrivent en tête, ni les jeux de manipulation mais les jeux moteurs !

À l'inverse des jeux de manipulation qui favorisent surtout le jeu individuel ou parallèle (à côté d'un autre enfant, mais sans interaction avec lui), les jeux moteurs incitent les enfants à se regarder (les mouvements les rendent plus visibles) et à s'imiter. L'effet positif des jeux moteurs sur les interactions entre enfants, déjà sensible entre 18 et 24 mois, est très net entre 30 et 36 mois.

Contrairement à ce que pronostiquent en général les professionnels, les jeux incitant au faire semblant suscitent moins d'interactions entre enfants que les jeux moteurs : ils ont des effets qui les placent entre les deux autres types de jeu. Par contre ils ont une particularité : ils suscitent davantage que les autres des interactions avec les adultes.

Le taux de conflit est faible et identique avec les trois types de jeux. 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, espace pour sauter, danser ) ou d'avoir le même modèle d'engin roulant ou de ballon que les autres.

### 3. Comment proposer les jouets ?

#### 3.1. En quelle quantité faut-il proposer les jouets ?

Des chercheurs ont comparé les jeux libres d'un groupe d'enfants qui disposait d'un lot de jeux (toboggan, dinette, matériel de dessin, livres, etc.) ou de deux lots. Quand la quantité d'équipements est doublée, le groupe se scinde en petits sous-groupes, il y a moins de contacts, moins d'échanges, mais aussi moins de conflits. Les jeux sont utilisés de façons différentes par les enfants quand le choix est vaste : certains sont toujours choisis, même en deux exemplaires (les jeux moteurs), d'autres sont plus délaissés (les livres, les constructions).

Lorsque les jeux sont en quantité réduite par rapport au nombre d'enfants, ceux-ci jouent moins, se replient vers les adultes et les conflits augmentent.

La quantité de matériels de jeu agit donc sur l'activité des enfants, sur leur répartition dans l'espace, sur les conflits entre enfants et sur les interactions adultes-enfants.

S'il est clair que des jouets en trop petit nombre ne répondent pas aux besoins des enfants, la question de la quantité de jouets (combien en faut-il ? Y en a-t-il trop?) est complexe car la réponse ne dépend pas seulement du nombre de jouets mais d'abord du type de jouets proposés et de la façon dont ils sont proposés.

Avant la question sur la quantité de jouets, il faut se demander « quels jouets ? ».

Proposer 20 jouets tous différents n'aura pas du tout le même effet sur le jeu des enfants que 2 types de jouets bien choisis pour leurs combinaisons variées, en 10 exemplaires (par exemple des seaux de plage et des balles, ou des lego et des boîtes, ou des animaux et des petits camions-bennes, etc.).

Ce sont des questions importantes à propos desquelles il n'y a pas eu de recherches. C'est donc aux professionnels d'observer et d'expérimenter eux-mêmes.

#### 3.2. Quelle est la visibilité des jeux pour les enfants et quelle est l'autonomie des enfants dans l'accès aux jouets ?

- Comment sont-ils accessibles aux regards de l'enfant ? Proposés mélangés dans un coffre ou par catégories dans des tiroirs ou bacs séparés ? Dans des tiroirs opaques ou transparents ? Sur une étagère ? Etc.
- Sont-ils proposés au sol ? Avec des supports : petite table, meuble ... ? Pour que la manipulation des jouets et les interactions soient facilitées quand les enfants se tiennent debout ?
- Quelle est l'autonomie donnée aux enfants dans l'accès aux jouets ? Le choix des jouets est-il géré par l'adulte (en partie ou en totalité) ou bien l'enfant a-t-il un lot de jouets à disposition parmi lesquels il choisit ?

### 3.3 Quelle est la gestion du rangement des jouets ?

- Est-ce l'adulte qui range ? En permanence ou à la fin d'une phase d'activité ?
- L'adulte range-t-il avec les enfants (selon l'âge) en le proposant comme une activité intéressante ; ranger (mettre les objets par catégories) est en effet une capacité intellectuelle qui se développe naturellement chez les enfants autour de 2 ans.

### 3.4 Propositions pratiques pour favoriser les jeux durables et les interactions amicales entre enfants avant trois ans

- Ne pas diminuer le nombre de jeux pour réduire le « bazar », surtout pour les 1-2 ans. Laisser explorer librement puis organiser une activité rangement avec les enfants.
- Privilégier les jeux combinables en plusieurs exemplaires identiques.
- Les achats de jouets doivent privilégier les couleurs identiques (contrairement aux catalogues qui proposent systématiquement des couleurs variées).
- On peut aussi acheter des matériels peu chers pour servir de contenants (mêmes formes, mêmes couleurs), comme des lots de petites bassines ou de cuvettes, ou des seaux de plage utilisés à l'intérieur. Combinées avec des objets à mettre dedans, elles satisferont les besoins inlassables de tester le contenant-contenu.
- On peut aussi sélectionner (comme contenants ou comme jouets) des matériaux de récupération de bonne qualité (capsules de petits pots, petites bouteilles de lait, boîtes diverses, seaux de fromage blanc, tubes, sacs, chapeaux, etc.) qui permettront d'avoir à peu de frais beaucoup d'exemplaires identiques. Les enfants entre 12 et 24 mois ont particulièrement besoin d'avoir beaucoup de matériels « bons à tout faire » semblables.
- Jeux moteurs : même avec peu de place, il est important de ne pas privilégier les jeux de manipulation et la station assise au détriment des jeux moteurs. Il est important d'en proposer aussi à l'intérieur, ce qui est plus difficile mais pas impossible au domicile des assistantes maternelles (un partage d'idées peut être organisé sur ce thème dans les moments de regroupement).

### 3.5 Comment rééquilibrer les moments difficiles ?

Lorsque l'on questionne les professionnels des accueils collectifs sur les moments qu'ils trouvent les plus calmes, les plus agréables avec les enfants, ils répondent : les « ateliers ». Les enfants sont en petits groupes, avec un adulte et du matériel précis en quantité suffisante (pâte à modeler, dessin, etc.). Tous les paramètres du système « Adultes - Enfants - Espace de jeu » sont au vert : petit nombre d'enfants, adultes très proches, calmes et disponibles, matériel identique pour chacun. Résultat : intérêt des enfants pour l'activité, interactions positives avec l'adulte et entre enfants, pas ou peu de conflits.

Si on interroge à l'inverse sur les moments difficiles, les professionnels évoquent les moments entre les ateliers et le repas, entre la fin du repas et la sieste, entre la fin de la sieste et le goûter (donc tous les moments de transition), ou le soir quand un adulte reste seul pour gérer les arrivées des parents. Tous les paramètres du système sont alors au rouge : diminution, voire absence d'adultes disponibles (très occupés par des tâches matérielles ou par l'accueil des parents), enfants en grand groupe, matériel parfois réduit en raison du rangement. Résultat : les enfants courent partout, ne jouent plus, ou pleurent, les adultes se fâchent.

Les enfants ne peuvent pas perdre en même temps les deux piliers qui leur permettent d'avoir une activité stable et autonome : avoir en même temps moins de présence d'adulte et moins de matériel pour jouer désorganise leur activité.

Quand on prévoit qu'un paramètre va être modifié (l'adulte va être occupé avec un enfant, ou avec un parent, ou par une tâche à faire), il faut anticiper et compenser dans l'autre : sortir d'avance un matériel de jeu intéressant pour les autres enfants et le proposer dans un endroit assez proche de l'endroit où on se tient, pour continuer à servir de « phare » tout en étant occupé.

L'aménagement de l'espace et les propositions de jouets sont des outils professionnels puissants de régulation des activités et de « l'ambiance » du jeu des enfants, en groupe ou à la maison. Observer les situations difficiles, en se mettant du point de vue des enfants, et en réfléchissant aux différents rééquilibres qui seront bénéfiques, permet toujours d'améliorer la situation.

## Références bibliographiques

- Fontaine A.-M. (2000), « Espaces : les adultes proposent, les enfants disposent », *Le journal des professionnels de l'enfance*, 3, 53-54.
- Fontaine A.-M. (2002), « Pour qu'ils jouent bien, ensemble, dans le même espace », *Le journal des professionnels de l'enfance*, 16, 68-71.
- Fontaine A.-M. (2004), « Apprendre à bien jouer ensemble, ça prend du temps ! », *Le journal des professionnels de l'enfance*, 31, 50-52.
- Fontaine A.-M. (2005), « Écologie développementale des premières interactions entre pairs : effet des matériels de jeu », *Enfance*, 2, 137-154.
- Fontaine A.-M. (2011), *L'observation professionnelle des jeunes enfants. Un travail d'équipe*, Savigny-sur-Orge, Philippe Duval, 359.
- Fontaine A.M. (2014), *Assistantes maternelles. L'observation, outil indispensable*, Savigny-sur-Orge, Philippe Duval, 359.
- Legendre A. (1997), « Interactions des jeunes enfants en groupe : les supports et contraintes de l'environnement spatial », *Revue de psychologie de l'éducation*, 2, 139-160.
- Nadel J., Baudonnière P.-M. (1980), « L'imitation comme mode d'échange prépondérant entre pairs au début de la 3<sup>e</sup> année », *Enfance*, 1, 77-90.
- Nadel J. (2011), *Imiter pour grandir. Développement du bébé et de l'enfant avec autisme*, Dunod, Paris, 199.