



Agence
nouvelle des
**solidarités
actives**

Bilan de l'expérimentation **Jeux d'enfants**

Expérimentation menée entre 2016 et 2017 dans
5 crèches du réseau Générations mutualistes

Rapport rédigé par Florent de Bodman, responsable de
projet à l'Agence nouvelle des solidarités actives (Ansa)

En partenariat avec



INTRODUCTION

Quels bénéfices mon enfant tire-t-il de son accueil à la crèche ? Les parents qui se posent cette question sont souvent impressionnés par la variété des activités (jeux, psychomotricité, lecture ou musique, à côté de temps libres) et apprécient le cadre collectif, qui encourage la socialisation de leur enfant. Cet accueil collectif peut néanmoins avoir un inconvénient : étant donné le nombre d'adulte par enfants, les équipes doivent souvent proposer la même activité commune à un groupe d'enfants. Pour autant, chaque enfant grandit à son propre rythme, en développant plus ou moins vite la marche, la parole, l'interaction avec les autres, etc. Il est essentiel d'être attentif à ce rythme singulier de chaque enfant pour l'aider à bien grandir.

La pédagogie du projet *Jeux d'enfants* offre justement des outils pour adapter les activités au stade de développement de chaque enfant. A la crèche mutualiste de Nantes, la matinée des bébés reste rythmée par le change, les jeux libres, le repas ; au travers de *Jeux d'enfants*, l'équipe de la crèche a appris à observer plus finement leurs nouveaux comportements : Malek commence à pouvoir tenir un objet dans sa main, Enora se met à répéter des syllabes. Lorsqu'ils voient apparaître ce comportement chez un enfant, les professionnels de la crèche lui proposent un jeu simple pour développer cette nouvelle compétence : ils donnent à Malek un petit jouet en l'encourageant à le saisir et le laisser tomber intentionnellement. En partant de ce qu'il commence déjà à faire, ils l'aident à aller plus loin dans cet apprentissage. Ils partagent aussi ces observations et ces jeux avec les parents, qui sont invités à relayer cette démarche à la maison.

***Jeux d'enfants* est utile à tous les enfants, car il les aide à progresser dans les premiers apprentissages indispensables à leur développement global et leur futur parcours scolaire.** Mais l'enjeu est



Jeu éducatif tiré des fascicules *Jeux d'enfants* - crèche de Nantes

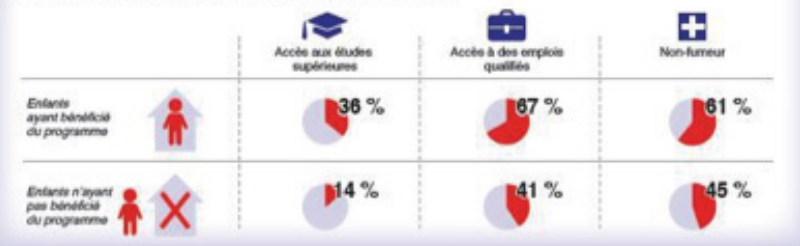
crucial pour les enfants des familles les plus modestes, dont l'environnement familial est souvent moins favorable à ces apprentissages. L'évaluation scientifique initiale de l'approche *Jeux d'enfants* a suivi deux cohortes d'enfants américains défavorisés, depuis leur naissance jusqu'à l'âge adulte : elle a montré que les enfants accueillis dans la crèche pilote du projet avait eu 2 fois plus de chances que les autres d'entrer à l'université ou d'obtenir un emploi qualifié. Avec l'approche *Jeux d'enfants*, la crèche apporte donc une promesse exceptionnelle : mettre fin au cercle vicieux de la pauvreté et être le meilleur levier d'égalité des chances en intervenant dès la naissance.

Introduite pour la première fois en France par la ville de Lille en 2014, cette pédagogie est expérimentée depuis 2016 dans 5 crèches mutualistes situées à Brest, Nantes, Auxerre et Lyon. L'évaluation, menée par l'Agence nouvelle des solidarités actives (Ansa) avec l'appui d'un comité d'experts scientifiques, montre comment *Jeux d'enfants* a fait évoluer leurs pratiques pédagogiques : observation plus fine et plus fréquente des enfants, proposition d'activités individualisées, échanges beaucoup plus riches avec certains parents. Le rapport de bilan souligne aussi l'intérêt des professionnels pour ce projet qui valorise leur rôle pédagogique, les difficultés rencontrées au plan opérationnel et les principaux facteurs de succès. Il montre ainsi à quelles conditions cette pédagogie accessible mais exigeante peut devenir une réalité dans les crèches françaises.

À L'ORIGINE DE JEUX D'ENFANTS : L'ÉTUDE LONGITUDINALE DU CAROLINA ABECEDARIAN

UNE SOLUTION CONTRE LES INÉGALITÉS DE DÉVELOPPEMENT : L'ÉTUDE ABECEDARIAN

En 1972 aux États-Unis, un groupe d'enfants a bénéficié d'un programme intensif d'accueil en crèche et de soutien à la parentalité. Une évaluation scientifique a mesuré son impact sur plusieurs décennies.



Infographie du rapport de la Fondation Terra Nova
« La lutte contre les inégalités commence dans les crèches », janvier 2014

L'étude Abecedarian a été lancée dans les années 1970 par des chercheurs américains de l'université de Caroline du Nord à Chapel Hill. Dans un contexte de fortes inégalités sociales, ils ont voulu expérimenter une nouvelle stratégie de prévention de la pauvreté : accueillir l'enfant dans une crèche de la meilleure qualité possible, pour qu'il passe du temps dans un environnement plus favorable que sa famille. Ils ont ainsi conçu un programme

pédagogique complet d'activités, inspiré par les enseignements de la recherche scientifique en psychologie du jeune enfant, et mis en œuvre dans une crèche pilote de l'université.

55 enfants nés entre 1972 et 1977 ont ainsi bénéficié de cet accueil en crèche, à raison d'environ 14 nouveaux enfants par an, accueillis entre l'âge de 4 mois et de 5 ans. Ils étaient issus de familles très vulnérables des quartiers environnants : leurs parents (souvent une femme seule) avaient un faible niveau d'études, peu ou pas de revenus, et un âge moyen de 20 ans à la naissance. Le programme Abecedarian consistait principalement en un accueil à temps plein dans la crèche pilote (ouverte 10 heures par jour, 5 jours par semaine, avec 1 éducateur pour 3 bébés et 1 éducateur pour 6 enfants plus grands). Les familles ont également bénéficié d'un suivi médical primaire, du soutien de travailleurs sociaux et d'une offre de soutien à la parentalité (ateliers et événements)¹.

L'étude Abecedarian est devenue célèbre car elle a été assortie d'une évaluation scientifique très ambitieuse : le développement des enfants accueillis en crèche a été observé et comparé à celui d'un groupe similaire d'enfants n'ayant pas été accueilli en crèche (groupe témoin). Les deux groupes d'enfants ont été suivis depuis l'âge de 4 mois jusqu'à l'âge adulte (dernières mesures effectuées récemment à l'âge de 35 ans). La différence entre les deux groupes a été rapidement spectaculaires, avec un rythme de développement cognitif bien plus rapide chez les enfants accueillis en crèche. Surtout, ces bénéfices ont persisté après la fin de la crèche : les enfants bénéficiaires ont eu des résultats scolaires beaucoup plus élevés, leurs chances d'obtenir un emploi qualifié ont presque doublé et ils ont un meilleur état de santé à l'âge adulte².

Le programme du Carolina Abecedarian est ainsi devenu très célèbre et a été diffusé dans de nombreux pays hors des États-Unis (Canada, Roumanie, Singapour, etc.). Les outils pédagogiques de *Jeux d'enfants* ont été traduits en français à partir de 2005 à l'initiative d'une importante fondation québécoise. Celle-ci a confié la diffusion des formations à une université technique spécialiste de formation continue (le CEGEP de Saint-Jérôme).

¹ « Effects of Early Intervention on Intellectual and Academic Achievement: A Follow-Up Study of Children from Low-Income Families,

Frances A. Campbell and Craig T. Ramey, *Child Development*, Vol. 65, No. 2, *Children and Poverty* (Apr., 1994), pp. 684-698

² Barnett W., Masse L. N., « Comparative benefit-cost analysis of the Abecedarian program and its policy implications », *Economics of Education Review*, 2007, vol. 26, issue 1, 113-125

UNE PÉDAGOGIE AMBITIEUSE APPUYÉE SUR DES OUTILS SIMPLES À UTILISER

Le programme *Jeux d'enfants* s'appuie sur cinq fascicules pédagogiques, un par année de l'enfant entre 0 et 5 ans. Chacun propose environ 35 jeux éducatifs simples, destinés à encourager le développement complet de l'enfant : développement moteur, socio-affectif, cognitif et langagier. Ces jeux peuvent être pratiqués en quelques minutes et ne nécessitent généralement pas de matériel spécifique.



Donnez à l'enfant trois objets de même taille et de même couleur. Deux d'entre eux devront avoir la même forme (par exemple, deux balles jaunes et un cube jaune). Montrez-lui que les balles sont identiques, rondes, lisses. Montrez-lui que le cube est différent, qu'il a des coins et des surfaces planes. Prenez une des balles et dites à l'enfant : « Prends-en une pareille. » Soyez vraiment enthousiaste quand il ramasse l'objet semblable. À d'autres moments, jouez avec de nouveaux objets de tailles différentes, mais de forme et de couleur identiques (par exemple, deux petites cuillères et une grande cuillère, toutes les trois argentées).

Liste de repères développementaux

12 à 24 mois

✓ Comportement	Jeu
<input type="checkbox"/> Participe aux jeux d'imitation	35
<input type="checkbox"/> Tient des pouspés dans ses bras, leur fait des câlins	36
<input type="checkbox"/> Imité et répète les mots et les sons	37
<input type="checkbox"/> Gribouille spontanément	38
<input type="checkbox"/> Pointe du doigt les choses qu'il veut et attire l'attention sur des situations	39
<input type="checkbox"/> Montre du doigt au moins une partie du corps sur demande (le sien ou celui d'une pouspée)	40

Pourquoi ?

Pour aider l'enfant à remarquer les caractéristiques qui aident à identifier un objet, comme la taille et la forme. Pour utiliser les mots « semblable » et « différent ». Le fait de remarquer les particularités permet à l'enfant de reconnaître de nouvelles choses parce qu'il commence à savoir si elles ressemblent à celles qu'il a déjà vues. Cet exercice avec des objets à trois dimensions le préparera à remarquer les caractéristiques particulières des éléments bidimensionnels, comme les lettres.

L'adulte

Ce jeu aidera l'enfant à remarquer les ressemblances et les différences entre des objets. • Donnez-lui *trois objets*, dont *deux identiques* (comme deux balles jaunes et un cube jaune), et laissez-le les manipuler. Quand vous observez l'enfant toucher les objets et remarquer leur forme, prenez-en un et parlez de ses caractéristiques. Soulignez le fait

L'enfant

L'enfant choisit plus intentionnellement quand il commence à porter attention aux caractéristiques des objets. Au début du jeu, il se peut qu'il ne comprenne pas ce qu'on attend de lui et qu'il prenne un objet au hasard. Mais il aime jouer avec vous et se sent bien lorsque vous le félicitez et l'applaudissez quand il fait le bon choix. Il

Trois extraits du fascicule 12-24 mois de la méthode *Jeux d'enfants*

“

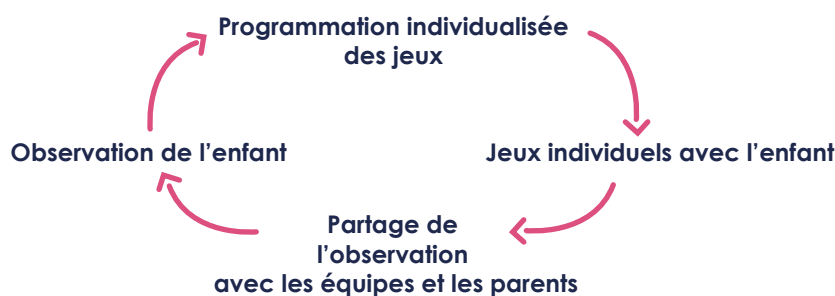


C'est un beau projet : une méthode très riche, et accessible à toutes nos professionnelles, car c'est simple à faire.
Eve Rousseau - référente du projet dans la crèche d'Auxerre

”

Beaucoup de ces jeux « simples mais pas simplistes » sont parfois déjà pratiqués au quotidien par les professionnels des crèches françaises. La spécificité de l'approche *Jeux d'enfants* tient à la manière de proposer ces jeux :

» **Proposer un jeu à un enfant dans le but d'encourager une habileté en train d'apparaître chez cet enfant** (notion de « zone proximale de développement »). L'adulte doit d'abord observer chez l'enfant l'apparition d'un comportement, décrit dans une liste de 35 « repères de développement » ou « bourgeons de compétence » : pour chacun d'eux, la table des matières du fascicule renvoie à un jeu éducatif, qui vise à encourager cette attitude. Le principe est donc de partir de ce que l'enfant commence déjà à faire et non de ce qu'il ne sait pas encore faire : c'est la garantie que l'enfant aimera le jeu qu'on lui propose, et cela renforce sa confiance en lui.

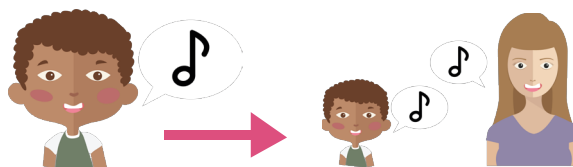


Lien entre l'observation et les jeux éducatifs dans l'approche *Jeux d'enfants*

» **Réaliser le jeu dans une relation individuelle avec l'enfant.** Ce principe peut être mis en œuvre par un adulte même s'il est responsable d'un groupe de plusieurs enfants : il peut proposer un temps de jeu personnel avec un enfant alors que les autres s'occupent de façon autonome ; ou bien il peut effectuer le jeu au sein d'un groupe d'enfant tout en accordant une attention particulière à l'enfant pour lequel le jeu a été choisi.

**BOURGEON DE
COMPÉTENCES**

**L'enfant commence
à fredonner et à
chanter**



**JEU INDIVIDUEL
Chanter ensemble**

Exemple de couple de comportement / jeu (fascicule 12-24 mois, jeu n° 49)

» **Encourager et féliciter l'enfant durant le jeu**, afin de renforcer l'habileté naissante (selon la règle dite du RER « Remarquer, encourager, raconter »). Le jeu doit aider l'enfant à aller plus loin : il doit ainsi être lui proposé plusieurs fois, et pour ce faire la fiche descriptive indique des étapes successives du jeu (la deuxième étape peut être proposée lorsque l'enfant est familier de la première). Après plusieurs répétitions du jeu, celui-ci perd de son intérêt pour l'enfant car la compétence a été acquise.

» **Partager avec les parents l'observation et les jeux** : lors des transmissions du matin et du soir, les professionnels de la crèche discutent avec le parent des comportements observés chez leur enfant et des jeux proposés. Les fiches descriptives des jeux sont faites pour être remises aux parents, qui peuvent proposer le jeu à la maison et partager leurs observations avec les professionnels

UNE EXPÉRIMENTATION MENÉE DANS CINQ CRÈCHES MUTUALISTES



Jeu éducatif tiré des fascicules *Jeux d'enfants* - crèche de Nantes

La décision d'expérimenter l'approche *Jeux d'enfants* a été prise en 2014 – 2015 par Générations mutualistes, réseau national fédérant les gestionnaires mutualistes d'établissements et services pour la petite enfance (ainsi que pour les personnes âgées et les personnes en situation de handicap). Le projet s'inscrivait dans une démarche sur l'égalité des chances et l'investissement social³ menée au sein du réseau. Cinq établissements mutualistes ont été retenus.

Multi-accueil «L'escalade des bambins»	Nantes	40 berceaux	15 professionnels
Crèche inter-entreprises «Crèch&Do»	Guipavas (Brest)	60 berceaux	21 professionnels
Crèche familiale de l'Auxerrois	Auxerre	40 berceaux	15 professionnels
Micro-crèches les Dahlias et les Carillons	Lyon	10 berceaux chacune	7 professionnels

Liste des cinq crèches impliquées dans l'expérimentation *Jeux d'enfants*

Ces cinq crèches ont été formées et accompagnées à la mise en œuvre de *Jeux d'enfants* :

» formation initiale (mars 2016) :

- deux formatrices québécoises sont intervenues dans chacune des crèches pour une journée de formation de l'ensemble de l'équipe,
- une seconde journée de formation dédiée aux personnes référentes de chaque crèche a été organisée à Paris trois jours plus tard.

» accompagnement post-formation (mars 2016 – été 2017) :

- 5 comités de pilotage d'une journée ont rassemblé à Paris les personnes référentes de chaque crèche entre le printemps 2016 et juin 2017,
- 5 audioconférences collectives ont été organisées entre une formatrice québécoise et les référentes entre avril 2016 et juin 2017.

Le projet a été conçu comme une expérimentation menée par Générations mutualistes en partenariat avec l'Agence nouvelle des solidarités actives (Ansa). L'Ansa a ainsi mené une évaluation de mise en œuvre entre janvier et juillet 2017 afin d'observer l'évolution des pratiques professionnelles et leur fidélité à l'approche *Jeux d'enfants* (non pas de mesurer rigoureusement l'impact sur les enfants).

L'évaluation a reposé sur trois sources :

- Entretiens menés lors d'une visite dans chaque territoire (janvier-avril 2017),
- Administration d'un questionnaire en ligne auprès des professionnels (mai 2017),
- Visites et entretiens menés par les membres d'un comité d'experts : Romain Dugravier (pédopsychiatre – hôpital Sainte-Anne), Virginie Dardier (psychologue – Université Rennes 2), Augusta Bonnard (puéricultrice – PMI de Paris), Pierre Moisset (sociologue et consultant).

BILAN DE L'EXPÉRIMENTATION : UNE VISION PRÉCISE DE CE QUE JEUX D'ENFANTS APPORTE AUX CRÈCHES

L'évaluation a permis d'analyser le processus de mise en œuvre de *Jeux d'enfants* dans les crèches :

- » une bonne réception initiale du projet et un intérêt pour la formation initiale apportée à toute l'équipe, entraînant une réelle mobilisation des professionnels ;
- » un intérêt pour la démarche d'expérimentation (réflexion sur les pratiques, visites d'intervenants extérieurs à la crèche), valorisante pour les équipes ;
- » un effort important à accomplir pour adopter *Jeux d'enfants*, où le facteur clé a été le niveau de soutien des professionnels par la personne référente du projet dans chaque crèche ;

Des difficultés ont cependant été mises en évidence dans certaines crèches : départs/absences de la directrice ou d'une partie de l'équipe, manque de temps de la personne référente pour jouer son rôle auprès de l'équipe, sentiment de certaines professionnelles de manquer de temps pour la pédagogie en général.



La mise en œuvre de *Jeux d'enfants* doit être graduelle : ne pas aller trop vite pour ne pas mettre en difficulté l'équipe.

Gaëlle Gérard - responsable de la crèche de Nantes



Après 18 mois d'expérimentation, le degré de mise en œuvre de la pédagogie *Jeux d'enfants* est variable selon les crèches :

- » les 5 crèches ont choisi de proposer d'abord le dispositif à une partie des enfants ;
- » la transmission aux parents a été faite d'emblée dans une crèche à Lyon ; les autres structures ont attendu 10 à 12 mois pour impliquer les parents, en ciblant certains d'entre eux ;
- » la grille des repères de développement de l'enfant fait l'objet d'une assez bonne appropriation : 70% des professionnels l'utilisent régulièrement à propos d'un enfant ;
- » l'usage des jeux est bien avancé :
 - 70% des professionnels proposent au moins 1 jeu par semaine ;
 - le nombre moyen de jeux proposé varie de 1 jeu par semaine (Brest ou Lyon) à 2,5 jeux par semaine (Nantes, où 92% des professionnels répètent un jeu au moins 3 fois par mois)
 - 89% des professionnels déclarent prendre du plaisir à pratiquer les jeux
- » le principe « Proposer un jeu pour renforcer une habileté émergente » (dimension la plus exigeante du dispositif) reste inégalement maîtrisé par les professionnels (taux de maîtrise variant de 50% à 92% selon les crèches).

L'évaluation a mis en évidence d'importants bénéfices pour les pratiques professionnelles, là où la mise en œuvre de *Jeux d'enfants* est la plus avancée :

- » meilleure compréhension du développement de l'enfant et perfectionnement de l'observation, qui devient plus précise, plus individuelle et plus fréquente ;
- » nouvelles idées de jeux et surtout éclairage sur l'objectif pédagogique des jeux (grâce aux encadrés « Pourquoi ? » dans les fiches des livrets)

- » valorisation de l'enfant et de ses potentialités, qui contribue à une approche positive et bienveillante de l'enfant ;
- » relation plus individuelle avec les enfants, qui permet de mieux connaître ses besoins et de surmonter certaines difficultés rencontrées au quotidien.



Le vrai plus de *Jeux d'enfants* : ça nous a permis une prise en charge individuelle de l'enfant dans le collectif.

Virginie Fèbre - référente dans la crèche de Nantes

Du côté des enfants, les bénéfices induits n'ont pu être évalués rigoureusement. Cependant, l'analyse détaillée de plusieurs exemples indique qu'ils peuvent être très importants, notamment pour des enfants âgés de 1 à 2 ans qui communiquent peu : meilleure entrée dans le langage, liens de confiance avec les adultes, meilleure coopération avec les autres enfants. Le partage des observations et des jeux avec les parents est identifié comme un fort levier de progression de l'enfant, grâce à plusieurs effets :

- » meilleure observation de l'enfant par le parent (rendu attentif à une nouvelle attitude observée à la crèche) ;
- » proposition par le parent à la maison d'un jeu que l'enfant aime répéter souvent à la crèche ;
- » relation plus riche entre les professionnels de crèche et le parent, qui apprécie l'attention individuelle portée à son enfant par la crèche.

L'évaluation a enfin permis de formuler des recommandations pour améliorer la mise en œuvre du projet : critères de sélection initiale des crèches, conduite du projet, soutien aux professionnels, plan de déploiement, etc. Ces enseignements permettent d'envisager une extension de la mise en œuvre de *Jeux d'enfants* à d'autres crèches, au sein ou en dehors du réseau Générations mutualistes.

Exemple d'Erwan (2 ans à l'été 2017), enfant ayant bénéficié du dispositif

Erwan était introverti, souvent seul, regard triste, ne communiquait pas. Sa mère était isolée, en demande de soutien. Sylvie, référente d'Erwan, remarque qu'il regarde souvent la photo de famille et propose le jeu n° 69 (« Créer des visages »). Il apprécie ce moment de partage en individuel avec Sylvie, commence à sourire. Il réclame souvent le jeu. Sylvie en parle très vite à la maman qui fait le jeu à la maison. Ensuite elle propose les jeux de comptines (n° 75) : à la maison, la maman chante les mêmes comptines. Petit à petit, celle-ci prend confiance, se sent reconnue, soutenue. Erwan évolue très rapidement : il rit, joue, met ses chaussettes et ses chaussures, commence à parler. Les changements sont particulièrement rapides du fait de la collaboration entre la maman et Sylvie.

Générations Mutualistes, réseau Famille de la Mutualité Française, fédère les gestionnaires mutualistes qui gèrent près de 850 établissements et services dédiés à la petite enfance, aux personnes en situation de handicap, aux personnes âgées.

L'Agence nouvelle des solidarités actives est une association de loi 1901. Depuis sa création en 2006 par Martin Hirsch et Benoît Genuini, elle expérimente des solutions innovantes contre la pauvreté dans différents domaines tels que l'insertion sociale, l'hébergement d'urgence, le handicap ou la petite enfance.

 Ansa_Aso

www.solidarites-actives.com

Agence nouvelle des solidarités actives

28, rue du Sentier 75002 Paris

Tél. : 01 43 48 65 24