

Table des matières

Note de l'auteur	VII
Présentation de l'ouvrage	IX
Le plaisir	IX
Le jeu	X

Voyage à quatre pattes au pays de l'enfance

Préparatifs pour le voyage	3
Recherche en pédiatrie et applications pratiques : un fossé à combler	7
La notion de croissance, propre à chaque enfant	8
Quelques rappels neurologiques	8
Les « aliments » de la croissance	10
Limitation du développement dans le temps	10
Les périodes sensibles	10
Les pronostics	12
L'adaptation de l'enfant à son milieu	14
En résumé	15
La complexité de toute acquisition	15
L'apprentissage de la marche	15
L'acquisition de la propreté	17
Petit ou grand selon les jours	19
Une solution parmi d'autres	20
La globalité du développement	21
Le rapport entre l'équilibre et l'écoute	21
L'élaboration du schéma corporel	22
Les relations entre la marche et les acquisitions sensorielles et psychologiques	26
Diversité des intelligences au départ de la vie	27
Le rôle des adultes, face à ces intelligences très diverses	28
En guise de conclusion	30

Enfant – citoyen.....	31
La conception du matériel de jeu selon les pays	32
Matériel éducatif et société.....	32
Les situations sociales.....	35
Jeu : porte ouverte vers l'enfant.....	39
Jeu pour l'enfant, Jeu pour l'adulte	39
L'environnement : révélateur ou non des capacités de l'enfant ?.....	41
Les pièges du jeu.....	44
Utilisation de jeux dont l'adulte connaît le mode d'emploi	44
Utilisation systématique de catalogues de jouets	46
Fabriquer ses jouets	46
Observer la façon dont les enfants investissent leur environnement.....	46
Partir des envies éventuelles des enfants.....	47
Grille d'envies éventuelles des enfants	48
Quelques précisions relatives à la conception et à l'usage de la grille	50

Structures d'accueil de la petite enfance et formation du personnel

Il en faut pour tous les goûts	55
Les différentes structures existantes (description et analyse brèves)	55
Les crèches hospitalières	58
En passant par la ludothèque.....	60
Et de toutes les couleurs !	63
Structure des équipes	63
En sections	64
En petites familles.....	66
En suivant les enfants.....	66
En ateliers.....	66
Organisation de l'espace	69
Partons des réalités et attentes des enfants	69
Quelques remarques concernant l'utilisation de l'espace	71
Hygiène ou éducation ?.....	73
Le jeu de l'enfant hospitalisé	74

Formation du personnel	77
Orientation et carences des formations initiales.....	77
C'était il y a plus d'un siècle !	80
« Inter-formations » possibles entre divers professionnels, travaillant sur un même terrain.....	81
Un exemple d'échange	82
L'adulte en jeu.....	83
Les limites de chaque adulte pour entrer dans le jeu de l'enfant.....	85
Mais qu'entend-on, au juste, par limites ?.....	85
Quelques exemples.....	85
Petite histoire vraie à manger de suite.....	91

La règle du jeu

Qu'est-ce qui est jeu ?.....	95
La passeuse de serpillière	96
Le self-service.....	97
La règle du jeu	98
Envies des enfants, envies des adultes	101
Quelques illustrations de ces limites.....	102
Quelques jeux « à la carte »	103
« Un enfant peut éventuellement avoir envie de..... se cacher »	
« Oui, mais... On ne va pas le retrouver ! »	
« Oui mais... Il n'y a pas de place pour une cabane ! ».....	103
« Un enfant peut éventuellement avoir envie d'exercer son équilibre »	
« Oui, mais... Il va tomber ! »	104
« Un enfant peut éventuellement avoir envie de jouer avec de l'eau »« Oui, mais... Il va se noyer ! »	105
Une méthode pour concevoir du matériel de jeu.....	105
Souffler.....	106
Renifler	108
Produire des sons	108
Quelques situations difficiles... entre adultes et enfants en collectivité.....	109
La section des moyens, en crèche.....	110

Recette infallible pour fabriquer une section de moyens difficile	111
Comment répondre à leurs attentes ?	111
Quelques exemples	112
Les rapports inter-âges	114
Les enfants handicapés, en collectivité au milieu d'autres dits normaux	114
Quelques exemples	115
Les jeux pour nourrissons	116
Naissent alors les réponses	117
 Mini-bourse à idées	 119
 Conclusion	 121
 Brevet professionnel d'enfant	 123
 Quelques compléments bibliographiques	 127