

Convention citoyenne sur les temps de l'enfant

Cahier d'acteur



EN BREF

Association nationale d'éducation populaire, l'ALF souhaite attirer l'attention des différents acteurs et actrices sur les enjeux psychiques, éducatifs, culturels et sociaux du jeu dans la vie de l'enfant.

Pour nous, le respect qualitatif du rythme de l'enfant passe par une meilleure prise en compte du besoin des enfants de disposer de temps de jeu et d'activité libre autodéterminés. La formation des professionnels accompagnant les enfants au quotidien à ce sujet est alors une priorité.

Contact :

Conseil d'administration de l'ALF :
alfnationale.ca@gmail.com

Coordinateur technique :
c.technique@alf-ludotheques.org

Cahier d'acteur déposé par : Association des Ludothèques Françaises

Qui sommes-nous et quel est notre rôle ?

L'Association des Ludothèques Françaises (ALF) fédère, représente et accompagne les ludothèques et les structures ludiques qui adhèrent à une vision commune du jeu, de l'éducation populaire et de la ludothèque.

Créée en 1979, elle soutient aujourd'hui près d'un millier de structures à travers des missions de fédération, de représentation et d'accompagnement de son réseau, ainsi que de plaidoyer en direction du grand public et des partenaires.

Avec l'engouement actuel autour du Jeu qui peut apporter son lot de dérives, l'ALF défend une vision du Jeu au service de l'intérêt général, et qui réponde notamment aux besoins psychiques des enfants et des adolescents. Nous intervenons donc constamment pour rappeler la nécessité pour ces publics d'avoir accès à des temps où ils puissent choisir et diriger eux-mêmes leur activité, au rythme qui leur convient, et dans un cadre à la fois stimulant et sécurisant.

NOS CONSTATS

Quelle est notre vision de l'organisation actuelle des temps des enfants en France ?

Les études cherchant à analyser les raisons du mal-être actuel des enfants et de l'augmentation des troubles psychiques dans les pays industrialisés mettent en évidence les causes suivantes :

- Une diminution du temps d'activité libre, l'autodétermination étant un facteur essentiel de la santé mentale des individus, et les enfants n'y font pas exception.
- Une forte pression de performance, induite par le climat anxiogène de notre société concernant le devenir, notamment économique, des enfants et des jeunes. Cette pression contribue fortement à l'augmentation des troubles anxieux et symptômes dépressifs. Elle porte bien sûr sur la réussite scolaire, mais elle s'impose aujourd'hui comme une norme dans le sport et dans l'éducation artistique et culturelle. Ce n'est plus que rarement la satisfaction produite par ces activités qui est mise en avant, mais la recherche d'excellence, souvent avec des enjeux professionnels.
- Une réduction de la diversité des activités auxquelles les enfants et les jeunes ont accès, et notamment de leurs possibilités de se retrouver ensemble et à l'extérieur. Il est probable à ce titre que la surexposition aux écrans soit moins la cause que la conséquence de cette réduction de l'accès à des activités variées.

Le constat que nous faisons aujourd'hui est que, faute de formation suffisante, peu de professionnel·les adoptent des postures éducatives favorisant la libre décision, l'autonomie et l'expérimentation. En France, et dans la plupart des pays industrialisés, c'est traditionnellement le temps de jeu (libre) qui est supposé répondre à ces besoins essentiels. C'est sans doute la raison pour laquelle le droit au jeu et aux loisirs est inscrit dans la Convention internationale des Droits de l'Enfant (CIDE). Pour le pédiatre Janusz Korczak, pionnier de la reconnaissance des droits de l'enfant, « le jeu, c'est moins le paradis enfantin que le seul domaine où nous leur laissons un peu de liberté, d'initiative ».

Malheureusement, ces temps de jeu tendent aujourd'hui à se réduire, ou à se transformer en temps de travaux dirigés plus ou moins inspirés des jeux vidéo ou jeux de société (jeu sérieux, ludopédagogie...). Qualitativement, le jeu s'est appauvri (disparition des jeux traditionnels dans les cours d'école, absence de jouets dans les foyers...) et se trouve dévalorisé. Dans les espaces de loisirs ou à la crèche, le temps de jeu est devenu le « bouche-trou » entre des temps d'activité structurée et dirigée par l'adulte, et est rarement considéré comme méritant l'attention, et encore moins l'accompagnement des professionnel·les. Cela se traduit par une augmentation des inégalités entre enfants, en lien avec le degré de sensibilisation qu'ont les parents autour de cette pratique. C'est pourquoi les ludothèques s'efforcent de donner une place au jeu à la hauteur des besoins fondamentaux auquel il répond, de le rendre accessible à tous les publics, et de défendre une vision du jeu en accord avec les enjeux de développement, de santé mentale et d'épanouissement des individus, et en particulier des enfants.

NOS PROPOSITIONS

Quels sont les axes de propositions et idées que nous portons à la connaissance de la Convention citoyenne ?

Répondre aux besoins fondamentaux des enfants nécessite donc de prendre en compte leur besoin de pouvoir conduire les expériences de leur choix, à leur rythme, en autonomie, sans pression ni jugement. Faute de remédier à cela, toute nouvelle tentative de restructuration des temps de l'enfant sera nécessairement très limitée dans ses effets, car, quel que soit le mode d'organisation, les enfants se trouveront toujours placés dans les mêmes situations éducatives anxiogènes (nous en avons vécu l'expérience avec la précédente réforme mettant en place les Temps d'Activités Périscolaires). Pour éviter cela, nous émettons les préconisations suivantes :

- Introduire dans la formation des professionnel·les de l'enseignement, de l'animation et de l'éducation de modules portant sur les enjeux du jeu dans le développement et l'épanouissement de l'enfant et sur les postures professionnelles permettant de l'accompagner.
- Mener une campagne de sensibilisation des parents, via les lieux de soutien à la parentalité (dont les ludothèques) pour les informer autour de ces sujets.
- Renforcer l'offre culturelle et éducative à laquelle les enfants peuvent avoir accès sur leur temps libre.
- Encourager les politiques d'urbanisme visant à refaire des espaces publics des lieux de vie et de sociabilité dans lesquels les enfants et les jeunes aient aussi leur place sans être considérés comme des nuisances.
- Organiser un moratoire avec les acteurs du jeu vidéo et des réseaux sociaux pour mettre à l'abri les enfants et les adolescents des procédés visant à maintenir les publics captifs des écrans.