

## Mayeul et le circuit de trains en bois

**Aucun enfant ne joue pour apprendre, mais parce que le jeu qu'il crée l'intrigue, l'amuse ou l'intéresse. Ce faisant, celui-ci lui permet bien d'apprendre. Dans les métiers de la petite enfance, nous devons toujours nous demander ce que chaque enfant fait en jouant. Ainsi, nous le comprenons et l'accompagnons au mieux. Voyons ce que fait Mayeul.**

© 2022 Elsevier Masson SAS. Tous droits réservés

Mots clés – apprentissage ; créativité ; habileté relationnelle ; jeu ; motricité fine ; train en bois

**Laurence RAMEAU**

Directrice petite enfance,  
rédactrice en chef

c/o Métiers de la petite  
enfance,  
65 rue Camille-Desmoulins,  
92442 Issy-les-Moulineaux  
cedex, France

### Univers

Installons un univers<sup>1</sup> [1] de trains en bois : des rails qui s'emboîtent les uns aux autres, des véhicules constitués de locomotives et de wagons de tailles et de couleurs identiques comme différentes, éventuellement des personnages et des bûchettes en bois pour donner la possibilité aux enfants d'inventer des histoires, d'ajouter des obstacles et d'imaginer tout type de péripéties. Cela sans oublier de disposer divers contenants dans lesquels ces objets peuvent disparaître.



Il est préférable de présenter aux tout-petits un circuit déjà monté accompagné de quelques rails laissés en vrac. Ainsi, ceux qui souhaitent se lancer d'emblée dans la circulation des trains sont en mesure de le faire, et ceux qui préfèrent construire un nouveau parcours

en ont aussi la possibilité. Les enfants profitent de ces maintes options et passent aisément de l'une à l'autre. Il est en outre envisageable d'ajouter des voitures différentes, d'une autre matière que le bois, par exemple. Certains partiront alors à la découverte de ces "intruses".

### Situation

Mayeul joue à faire rouler son train sur les rails du circuit. Tout à coup, celui-ci se trouve face à la locomotive d'un autre enfant qui a pris le parcours en sens inverse. Comment ne pas interrompre la circulation de leurs trains respectifs ? Il n'est pas simple de résoudre ce problème à un âge où l'on est centré sur soi-même et peu expérimenté en matière de négociation. Après avoir constaté qu'aucun des tout-petits n'était prêt à

céder la place à l'autre, l'éducatrice construit au plus vite une nouvelle route à l'aide d'autres rails. Ainsi, chacun peut poursuivre son chemin. Au tour suivant, Mayeul emprunte la même voie que l'autre petit garçon et leurs trains se retrouvent à nouveau face à face. Que faire ? Mayeul va aussitôt chercher de nouveaux rails et les deux tout-petits décident ensemble de construire une seconde déviation.

Adresse e-mail :  
laurence.rameau@orange.fr  
(L. Rameau).

### Note

<sup>1</sup> On parle d'« univers » dans l'itinérance ludique, une pédagogie où les enfants peuvent circuler au sein de la crèche en toute autonomie.

### Référence

[1] Rameau L. L'itinérance ludique. Une pédagogie pour apprendre à la crèche. Malakoff: Dunod; 2017.

### Soi et l'autre

Mayeul joue seul, comme le font souvent les jeunes enfants. Utiliser le même support de jeu que d'autres tout-petits lui permet d'en rencontrer un et de constater qu'il s'amuse de la même façon que lui, réalise des actions identiques aux siennes. Le petit garçon se rend compte non seulement qu'il ne se trouve pas seul dans son espace ludique, mais aussi que cet autre enfant présente un intérêt, puisqu'il fait comme lui.



Il commence alors à bien faire la différence entre lui et l'autre, ce qui lui donne l'opportunité de jouer avec cet autre. Mais pour que cela soit réellement possible, cette rencontre doit être positive, ce qu'a compris l'éducatrice. Elle leur propose en conséquence une solution d'apaisement valable pour tous les deux, qu'ils pourront reproduire par la suite.

### Coopération et entraide

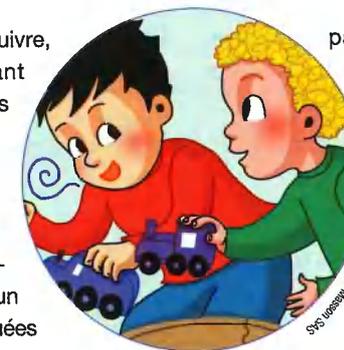
Lorsque les petits peuvent utiliser du matériel commun en disposant de suffisamment de place pour chacun, ils ont tendance à s'entraider face à une difficulté plus qu'à se battre. Ils cherchent des solutions en tenant compte de ce qui les entoure. Ensemble, ils sont plus intelligents que seuls et ils inventent ou reproduisent des situations qu'ils ont déjà expérimentées. Tel est le cas lorsque Mayeul propose à l'autre enfant le recours à la solution



mise en œuvre précédemment par l'éducatrice. Comprendre comment coopérer est bien plus intéressant qu'apprendre à se battre ou à attendre son tour dans la frustration. Par ailleurs, si l'environnement propose des objets identiques en nombre suffisant et que l'accompagnement de l'adulte est adapté, les apprentissages des enfants ne sont pas pollués par des tensions. Tout devient plus facile, plus positif.

### Débuts de conversation

Faire le même jeu que l'autre, se suivre, s'imiter ou être imité sont autant d'actions qui placent les jeunes enfants dans des situations s'apparentant aux conversations qu'ils pourront avoir plus tard, lorsqu'ils maîtriseront le langage. En effet, dans le jeu commun chacun participe par l'instauration d'un tour de rôle, de propositions effectuées



par les uns ou les autres, et de leur acceptation ou de leur refus. Mayeul apprend à se conduire avec l'autre enfant en engageant avec lui une sorte de conversation par l'intermédiaire du jeu, en faisant comme lui, ce qui l'amène aussi à aller encore plus loin dans ses découvertes ludiques.

### Conclusion

Mayeul joue à faire circuler des trains. Il ne s'attend pas à rencontrer un autre enfant qui a la même idée et occupe le même espace que lui. Il est surpris et même embêté au début mais, très vite, il y voit un avantage car jouer à

deux lui permet d'aller plus loin dans ses explorations et d'apprendre comment se conduire avec l'autre. Mayeul ne sait pas qu'il apprend, mais nous, nous le savons. ▀

Déclaration de liens d'intérêts  
L'auteur déclare ne pas avoir de liens d'intérêts.