

Ugo et le toboggan

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 Ugo.

© 2021 Elsevier Masson SAS. Tous droits réservés

Mots clés – apprentissage ; jeu ; motricité ; toboggan

Laurence RAMEAU
Directrice petite enfance,
rédactrice en chef

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

Univers

Installons un univers (on parle d'"univers" dans l'itinérance ludique, une pédagogie où les enfants peuvent circuler au sein de la crèche en toute autonomie [1]) composé de plusieurs propositions motrices, dont un toboggan.

Tous les jeunes enfants aiment grimper et glisser, ce que le toboggan leur permet de faire. Il fait partie des incontournables de la petite enfance et est source de plaisir pour les tout-petits, tout autant que d'angoisse pour les professionnels chargés d'assurer leur sécurité.

En effet, une fois en haut du toboggan, les enfants ont parfois l'idée de passer sur les côtés, de se pousser, ou de se pencher par-dessus les rambarde, risquant la chute. Les uns veulent monter la pente, alors que les autres veulent la descendre, certains aiment monter et descendre les escaliers sans se risquer à



© C. Gallmar/Elsevier Masson SAS

glisser, gênant ceux qui veulent accéder au toboggan. Pour se rassurer, les professionnels peuvent utiliser du matériel de qualité. Les enfants, eux, ne pourront pas faire autrement qu'essayer. Aux adultes de s'adapter pour les accompagner dans leurs expérimentations.

Situation

Ugo a décidé de grimper la pente du toboggan avec une voiture dans les mains. Ce n'est pas facile car il doit s'agripper au rebord alors qu'une de ses mains est prise par le jouet. Au prix de beaucoup d'efforts et de nombreux essais, il y parvient et, une fois qu'il est parvenu en haut du toboggan, son jeu consiste à laisser tomber la voiture dans la pente, puis sur les côtés et dans les escaliers.

Cette action, qui semble être toujours la même, à savoir jeter la voiture, ne produit pas du tout les mêmes effets : soit l'objet roule sur la pente, soit il tombe rapidement,

soit il rebondit sur les marches de l'escalier. Mais lorsque la petite voiture d'Ugo finit par tomber sur la tête d'un autre enfant qui passe près du toboggan, la professionnelle intervient et lui propose d'utiliser plutôt une balle légère. L'adulte agit ainsi car, d'une part, Ugo ne fait pas une bêtise mais bien une action qu'il ne peut poursuivre de la sorte, puisqu'elle occasionne des risques pour les autres enfants. D'autre part, parce qu'en menant ces expériences, le petit garçon développe des capacités motrices, apprend des lois physiques et des relations de cause à effet.

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

Référence

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

Alternance des appuis moteurs

Lorsqu'il choisit de monter la pente du toboggan, Ugo peaufine son déplacement en apprenant à contrôler ses appuis moteurs. Il comprend qu'il peut les alterner entre ses bras et ses jambes et s'y exerce. Il doit lâcher une prise pour avancer, mais en conservant toujours ses trois autres appuis, sinon il risque de ne pas pouvoir monter et de glisser vers le bas. Cette alternance entre un lâcher et trois appuis reproduit exactement le mouvement du quatre-pattes. Prolongé dans l'action de grimper, elle permet à Ugo de contrôler l'équilibre de son corps dans son environnement. Avec un objet dans la main, le petit garçon ajoute un défi supplémentaire, qui lui permet de comprendre combien il a besoin de ses appuis, puisqu'il est bien plus difficile de monter ainsi.



Loi de la gravitation

En jetant sa voiture du haut du toboggan, Ugo expérimente la notion de hauteur et la loi de la pesanteur, c'est-à-dire le fait que tout objet jeté d'une certaine hauteur chute plus ou moins vite selon son poids. Tel est exactement ce qu'a fait Galilée lorsqu'il a étudié ce phénomène et rapproché la vitesse de la chute libre du poids des objets. Ugo est un chercheur. Comme tous les petits, il essaie de comprendre comment le monde fonctionne de manière concrète, à l'aide de ses expériences.



Liens de cause à effet

Puisque sa voiture est tombée sur la tête d'un enfant, Ugo doit maintenant jeter une balle plus légère et il va constater qu'elle chute également, mais pas du tout avec la même vitesse. Il peut la lancer plus loin, elle rebondit, se promène dans toute la pièce, etc. Ugo étudie les liens de cause à effet : celui qui fait qu'il a dû changer d'objet (la chute de la petite voiture sur la tête d'un autre enfant) et celui qui fait que la balle lancée ne réagit pas comme la voiture parce qu'elle est différente. Mais, finalement, quelle est cette différence ? Ugo l'étudiera plus tard.



Conclusion

En jouant ainsi avec le toboggan, Ugo fait des expériences intéressantes de motricité, de physique et de logique. Tout est important pour lui, et si l'adulte peut l'accompagner dans ses découvertes tout en

protégeant les autres enfants, alors il lui permet ainsi d'apprendre et lui donne confiance. Ugo 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.