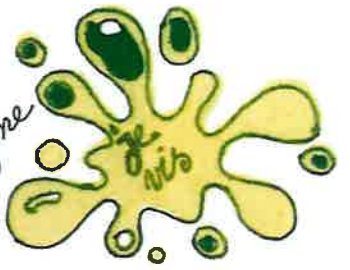


Jouer c'est grandir...

je prends confiance en moi



je gagne



j'ai un avis



je m'exprime

je coopère

Le monde

le monde



je recommence

j'essaie

Le fais des choix



je disais

mon corps

Le me trompe

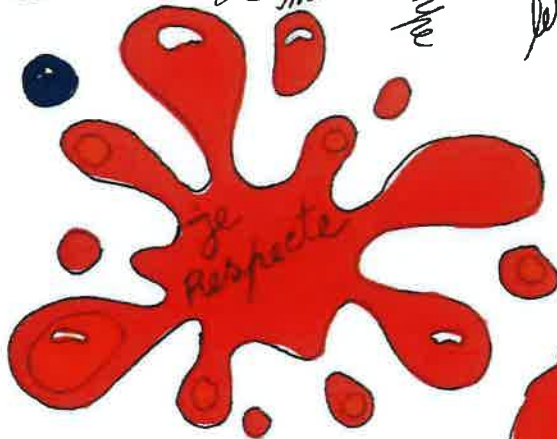
les autres

les règles

j'invente

L'imagine

le matériel



je respecte



je crée



L'AEDL remercie chaleureusement les membres de son « groupe jeux » pour la réalisation de ce travail :

Françoise Janssen de l'école de devoirs Graines de génie à Seraing

Julie Pirotte de l'école de devoirs Histoire de Voir à Chênée

Nancy Jacques de l'école de devoirs L'Oasis Familiale à Hannut

Valérie Detollenaere de l'école de devoirs de l'asbl Sainte Walburge à Liège

Denis Rodès de l'école de devoirs Vivre Jeune à Bassenge

Lara Jochems de l'Association des Ecoles de Devoirs en province de Liège

Pour la réalisation de la couverture de l'ouvrage, nous remercions Valérie Detollenaere pour son coup de crayon artistique.

Table des matières

Avant-propos p.3

Prologue p.4

Le jeu, vecteur d'apprentissage privilégié chez les enfants p.5

Un argumentaire pour défendre la place du jeu en Ecoles de Devoirs p.6

Argumentaire :

Les 10 bonnes raisons de jouer en Edd – liste non exhaustive p.7

Glossaire explicatif de l'argumentaire p.8

La place de l'animateur p.12

Exploitation d'une affiche p.13

Ce qu'ils en disent... p.14

Avant-propos

Le jeu est un formidable vecteur d'apprentissage chez les enfants et il serait dommage d'en sous-estimer les apports en Ecoles de Devoirs. Il permet de toucher les 4 missions de notre décret de manière transversale. Le jeu, lieu d'apprentissages multiples, est en effet une activité indispensable au développement de l'enfant. En jouant, celui-ci élabore et confirme des aptitudes. Cela lui permet de développer des compétences transversales telles que le langage, l'attention visuelle, la communication,... .

A l'initiative de l'Association des Ecoles de Devoirs en province de Liège, des animateurs en Edd, sensibilisés aux bienfaits du « jeu », se sont rassemblés pour constituer « **le groupe jeu** ». Celui-ci se réunit autour de cette thématique plusieurs fois par an et mène divers projets. Les animateurs testent des jeux, organisent le centre de prêts de l'Aedl, réfléchissent ensemble, transmettent leurs savoirs à l'ensemble du secteur, élaborent des outils,... .

A la suite d'un appel à projet rendu au Fonds d'Impulsion à la Politique des Immigrés, les membres du groupe jeux se sont investis dans l'élaboration d'un argumentaire sur la place du jeu en Ecoles de Devoirs. Celui-ci a pour objectif de permettre aux animatrices/teurs en Edd de « défendre » auprès des parents, collègues, instituteurs,... les activités « ludiques » menées après l'école par leur association. En effet, le jeu est un véritable outil de développement à la portée de tous qu'il serait dommage de laisser de côté.

L'Aedl et le groupe jeux sont très fiers de présenter l'aboutissement de leur travail qui, nous l'espérons, donnera à chacun les arguments pour défendre l'importance du jeu dans les pratiques quotidiennes en Ecole de Devoirs.

Prologue

Un jour dans une école de devoirs liégeoise :

Un animateur se souvient : « Un jour de novembre, Monsieur J. est venu chercher ses enfants à l'école de devoirs. J'étais assis sur une petite chaise, bien trop petite pour un adulte, dans une position inconfortable. Je venais de déplacer mon pion jaune de trois cases. En voyant Monsieur J., je me suis levé pour l'accueillir et, tout en continuant ma partie avec Marco, Julie et Dounia, je discutais quelques instants avec lui » :

- Monsieur J. : Encore en train de jouer !
- L'animateur : Ben oui, c'est mon job ! (*l'animateur se tourne alors vers les enfants*). C'est à ton tour Julie, ah, 4 ! ... Alors tu avances quel pion ? Ah, c'est bien joué. Tu vas m'embêter en le plaçant là. A toi, Dounia !
- Monsieur J. : Ton job ? Arrête, ce n'est pas un travail ça, tu joues ! Ou tu fais des bricolages !
- L'animateur : (*fort de quelques années d'expérience en Edd, l'animateur est habitué à ce genre de conversation et répond du « tac au tac »*). Cela fait justement partie de mon travail. Une part importante de mon travail même !
- Monsieur J. : N'importe quoi ! Jouer, c'est pour les gosses !
- L'animateur : C'est un droit fondamental en effet. Le principe 7 de la Déclaration des droits de l'enfant !
- Monsieur J. : Jouer, ce n'est pas sérieux !
- L'animateur : (*avec conviction*) Au contraire, je joue très sérieusement.
- Monsieur J. : (*en s'énervant*) Tu te moques de moi ? Tu ne vas tout de même pas me dire que jouer c'est un moyen pour éduquer les enfants !?
- L'animateur : Pas éduquer, mieux que cela ! Le jeu va nous aider à favoriser le développement intellectuel de l'enfant, son émancipation sociale, sa créativité, l'apprentissage de la citoyenneté et la participation.
- Monsieur J. : Qu'est-ce que c'est que ce charabia !
- L'animateur : Ce sont les quatre grandes missions des écoles de devoirs !
- Monsieur J. : N'importe quoi !
- L'animateur : Tenez, lisez ceci. Après vous me direz si nous avons tort de jouer à l'Edd.

Avant de retourner à ma partie de petits chevaux, je lui tendis un document intitulé : « Les 10 bonnes raisons de jouer en Edd-liste non exhaustive ».

Le jeu, vecteur d'apprentissage privilégié chez les enfants

Le jeu est un facteur essentiel de développement harmonieux. Grâce à lui un grand nombre de compétences s'acquièrent et s'affinent. Trop souvent considéré comme une simple occupation ou un divertissement, il s'agit pourtant du principe 7 de la Déclaration des droits de l'enfant :

« ... L'enfant doit avoir toutes les possibilités de se livrer à des jeux et à des activités récréatives, qui doivent être orientées vers les fins visées par l'éducation. La société et les pouvoirs publics doivent s'efforcer à favoriser la jouissance de ce droit ».

Jouer constitue un réel besoin chez l'enfant; il s'agit du fondement des capacités cognitives, sociales, physiques et affectives. Lancer une balle, habiller une poupée, construire un vaisseau lego, connaître les règles d'un jeu de cartes, ...tant d'activités porteuses de sens qui le rendent indissociable de l'acquisition de compétences.

Jouer est indispensable à la construction de l'enfant et à son intégration dans la société. Il ouvre la voie aux apprentissages en permettant des acquisitions telles que :

- Le savoir : le jeu est une occasion unique d'apport de connaissances dans tous les domaines.
- Le savoir-faire : la pratique, la mise en œuvre et le geste.
- Le savoir être : l'apprentissage de comportements qui lui permettront de s'intégrer dans le monde.
- Le vouloir faire : l'envie est une condition nécessaire à tout apprentissage et à son évolution.

Un argumentaire pour défendre la place du jeu en Ecoles de Devoirs

Il n'est pas toujours facile, pour les travailleurs en écoles de devoirs, de défendre l'importance du jeu dans leur pratique quotidienne, que ce soit par rapport aux parents, à l'école ou à l'équipe éducative elle-même. Le jeu a pourtant une place de choix en Edd; son exploitation permet de respecter l'ensemble des 4 missions du décret de manière transversale.

Pour démontrer cela, un argumentaire reprenant « 10 bonnes raisons de jouer en Edd » est proposé. Un glossaire explicatif l'accompagne pour permettre à chacun d'approfondir les arguments avancés. Parallèlement à cela, un système de pictogrammes, attribués aux 4 missions, a été mis en place. Il sera donc aisé pour le lecteur d'identifier, pour chaque argument, les liens directs avec le rôle du travailleur en écoles de devoirs.

A chaque mission son pictogramme :



1. le développement intellectuel de l'enfant par un accompagnement aux apprentissages et un soutien à la scolarité ;



2. le développement et l'émancipation sociale de l'enfant, notamment par un suivi actif et personnalisé, dans le respect des différences, dans un esprit de solidarité et dans une approche interculturelle;



3. la créativité de l'enfant, son accès et son initiation aux cultures dans leurs différentes dimensions, par des activités ludiques, d'animation, d'expression, de création et de communication ;



4. l'apprentissage de la citoyenneté et de la participation.

Argumentaire :

Les 10 bonnes raisons de jouer en Edd – liste non exhaustive

Quand je joue :

1° Je fais connaissance avec les autres, adultes et enfants, et je partage une activité avec eux. J'apprends à les connaître, à attendre mon tour, à respecter les règles...

2° Je centre mon attention, ma concentration. Je dois bien souvent faire appel à des attitudes telles que : la rapidité, la précision, la réflexion, la logique, la mémoire,... Je développe des stratégies et je traite plein d'informations en même temps.

3° Je teste les choses sans risque, sans me décourager. Je peux me permettre de me tromper et de tester différentes possibilités.

4° Je prends du plaisir. Il y a plein de jeux pour lesquels je suis doué. Cela me donne confiance en moi.

5° Je m'entraîne à communiquer : je m'exprime et j'écoute les autres, je donne mon avis et j'entends celui de l'autre, je fais des choix.

6° J'essaie de contrôler mon corps, mes mouvements, je m'exerce à certains gestes : je lance le dé, je fais gonfler une parachute, je mime,...

7° Je fais preuve de créativité : je trouve différentes solutions, je propose et je teste de nouvelles idées, j'imagine différentes possibilités.

8° Je suis motivé car c'est attrayant, je fais de nouvelles découvertes à mon rythme.

9° J'apprends des choses sur différents domaines : les animaux, la musique, la nature, les matières scolaires, ...

10° J'affirme ma personnalité, j'apprivoise à « vivre l'entente », la collaboration, mais aussi l'opposition.

Glossaire explicatif de l'argumentaire

1° Je fais connaissance avec les autres, adultes et enfants, et je partage une activité avec eux. J'apprends à les connaître, à attendre mon tour, à respecter les règles...



Le jeu est un facteur de socialisation. Pour beaucoup d'enfants, le jeu sert d'abord « à se faire des amis ». Il offre une multitude d'interactions (enfants-enfants ou enfants-adultes), celles-ci vont l'amener à sortir d'un comportement égocentrique pour prendre conscience des autres. En jouant, l'enfant améliore son développement social et affectif, il se forge des expériences, se mesure au monde, aux autres, en toute sécurité. Le jeu va lui permettre de développer et d'entraîner des attitudes sociales qui vont l'aider à :

- Gérer ses émotions.
- Adapter son comportement en fonction du contexte social.
- Attendre son tour dans un groupe.
- Négocier avec les autres et comprendre les différents points de vue.
- Surmonter des situations difficiles.
- Respecter des règles.

En développant ses compétences sociales, l'enfant pourra s'adapter de mieux en mieux dans ses différents milieux de vie : l'école, la famille, les loisirs,...

2° Je centre mon attention, ma concentration. Je dois bien souvent faire appel à des attitudes telles que : la rapidité, la précision, la réflexion, la logique, la mémoire,... Je développe des stratégies et je traite plein d'informations en même temps.



Le jeu met l'enfant dans des conditions favorables à l'acquisition de nombreux apprentissages. Il structure et consolide les connaissances, favorise la résolution de problèmes et influence l'adaptation des comportements. Dans un contexte ludique, où le stress lié au contrôle n'est pas présent, l'enfant peut aisément exercer sa mémoire, ses gestes, faire des hypothèses, ... Il apprend à penser, à agir, à développer des stratégies. L'enfant apprend à mieux se connaître et à repérer la manière dont il fonctionne. Il pourra ensuite transposer plus facilement ses stratégies d'apprentissage ou de traitement des informations.

« Le jeu ménage l'espace nécessaire aux apprentissages en établissant les compétences qui seront nécessaires dans toutes formes de travail intellectuel : la mobilisation de soi, l'exploration et l'inventaire de la situation, l'investissement et le sérieux, l'attention et la concentration de moyens pour atteindre une fin. » (G. Quidet)

3° Je teste les choses sans risque, sans me décourager. Je peux me permettre de me tromper et de tester différentes possibilités.



Le jeu est un excellent moyen d'apprentissage. En effet, il n'est pas soumis à la cotation (le stress agit comme un frein dans les processus cognitifs). Le jeu a le gros avantage de permettre à chacun de se tromper. C'est un lieu privilégié et rassurant qui permet aux enfants de tester toutes sortes de choses sur un mode ludique, de tester différentes possibilités sans les risques et conséquences d'une situation réelle. L'enfant cherche des solutions, échoue, recommence par de nouvelles tentatives, trouve la solution et l'intègre.

De nombreux jeux font appel à la résolution de problèmes, même si les enfants n'en sont pas conscients. Les constructions, le bac à sable, les puzzles,...permettent aux enfants d'améliorer leurs capacités de réflexion.

4° Je prends du plaisir. Il y a plein de jeux pour lesquels je suis doué. Cela me donne confiance en moi.



Le jeu contribue au bien-être de l'enfant ; il donne naturellement du plaisir et des émotions positives. Il remplit, en ce sens, un besoin psychologique et/ou physiologique, susceptible également d'apaiser les tensions. Ce sentiment de plaisir est corrélé avec le renforcement des 4 composantes de l'estime de soi, présentes, en partie ou en totalité, selon le jeu (sécurité : pas de demande de réussite, identité, sentiment de compétence, appartenance au groupe). Une estime de soi positive est un facteur indispensable au développement harmonieux de chaque enfant et est nécessaire aux apprentissages sociaux et scolaires.

Le jeu permet à l'enfant de croire en lui-même, en ses ressources et en ses capacités.

Le jeu est assurément un outil primaire d'ouverture au monde, car toutes les relations qui s'y réalisent sont caractérisées par des émotions de nature positive. (Ferrarotti¹)

5° Je m'entraîne à communiquer : je m'exprime et j'écoute les autres, je donne mon avis et j'entends celui de l'autre, je fais des choix.



Jouer favorise les interactions sociales, la collaboration, ... L'enfant découvre les avantages d'être à plusieurs, il apprend à exprimer ses idées et à écouter celles des autres. Il est amené à faire des choix, à prendre des décisions et à infléchir son environnement. Jouer entraîne également à résoudre des conflits et à négocier avec les autres.

¹ « Histoire et histoires de vie. La méthode biographique dans les sciences sociales », F.Ferrarotti, Méridiens Klincksieck, Paris, 1990.

6° J'essaie de contrôler mon corps, mes mouvements, je m'exerce à certains gestes : je lance le dé, je fais gonfler un parachute, je mime,...



Les jeux font intervenir divers aspects psychomoteurs nécessaires à la mise en place d'apprentissages plus complexes et de compétences qui font précisément l'objet des apprentissages scolaires. Ils facilitent le développement cognitif et favorisent l'acquisition de compétences transversales instrumentales. Parmi celles-ci :

- La motricité globale : elle fait appel aux grands muscles du corps : courir, garder l'équilibre, changer de position, lancer une balle, ...
- La motricité fine : fait appel aux petits muscles de la main et des doigts : peindre, sculpter, dessiner, écrire, jouer, exercer la coordination main - œil, tracer un cercle, fixer son regard...
- La coordination, mais aussi la différenciation entre les différentes parties du corps, qui permet par exemple d'exécuter simultanément des tâches différentes avec plusieurs parties du corps (notamment les deux mains).
- Prise de conscience de son corps (propriétés, limites, fonctionnement, émotions), apprendre à se connaître et à se sentir à l'aise dans celui-ci. Ce corps représente en quelque sorte le moteur de la connaissance et de la communication; c'est lui qui est à la base des apprentissages, des plus élémentaires aux plus complexes.
- Les enchaînements moteurs (comptines, sports, rythmes,...) : ils permettent le repérage dans le temps et dans l'espace. Les rythmes donnent les bases nécessaires pour apprendre à compter et à calculer. Chanter (une berceuse, une ronde, une comptine,...) permet à l'enfant d'expérimenter physiquement une première approche des mathématiques. On retrouve dans tout exercice de rythme, ainsi que dans la musique et la danse, la numération, les fractions, le système binaire, les nombres entiers... La musique développe également chez les enfants la capacité de mesurer le temps et de comparer les durées.

7° Je fais preuve de créativité : je trouve différentes solutions, je propose et je teste de nouvelles idées, j'imagine différentes possibilités.



Jouer favorise la pensée créative et la souplesse intellectuelle. Les jeux symboliques offrent une multitude de possibilités.

Grâce aux propriétés du jeu (pas de conséquences irréversibles, retour en arrière possible,...), les enfants peuvent se « risquer » à tester toutes les solutions qu'ils imaginent.

8° Je suis motivé car c'est attrayant, je fais de nouvelles découvertes à mon rythme.



La motivation est souvent considérée comme un facteur de réussite en ce qui concerne l'apprentissage. Les jeux permettent de « déformaliser » les apprentissages scolaires. Au cadre formel s'ajoutent des éléments propres à l'informel capables de relancer l'intérêt des enfants. L'engagement personnel et les émotions qui y sont associées ont un impact positif sur les apprentissages cognitifs, affectifs et

psychomoteurs. De nombreux jeux impliquant des matières scolaires (conjugaison, multiplications,...) sont d'ailleurs développés dans ce sens.

La curiosité des enfants est fortement encouragée et renforcée par les jeux; elle jouera ensuite le rôle de catalyseur pour les apprentissages ultérieurs. Quand l'enfant avance à son rythme et se sent libre dans une activité, il est susceptible de cultiver une attitude positive envers l'apprentissage.

9° J'apprends des choses sur différents domaines : les animaux, la musique, la nature, les matières scolaires,...



Le jeu permet d'explorer des notions et des concepts souvent trop abstraits, de les expérimenter et de les appliquer.

10° J'affirme ma personnalité, j'apprivoise à « vivre l'entente », la collaboration, mais aussi l'opposition.



Par l'intermédiaire du jeu, l'enfant va s'approprier peu à peu les rôles sociaux qu'il côtoie. Il imite les rôles des personnes qui l'entourent (parents, frères, sœurs, enseignants,...). En se mettant à leur place, il apprivoise le futur en envisageant le rôle qui sera le sien plus tard (je serai médecin et j'aurai des enfants). Il élargit ensuite son champs de perception et comprend que le monde est constitué d'un ensemble de personnes différentes. Il se perçoit alors lui-même comme « un autre » et peut réfléchir sur ce qu'il fait, sur son positionnement et structurer sa personnalité.

Le jeu permet également de développer et d'entraîner des attitudes telles que :

- La patience (ex : j'attends mon tour).
- La coopération (ex : j'aide les autres).
- Le partage (ex : je ne prends pas tout pour moi).
- Le respect et la politesse (je dis bonjour, je dis au revoir, je remercie,...).

Le jeu a un rôle dans la construction de la personnalité : A travers les différents types de jeux qu'il aura exercés, le jeune enfant construira au fur et à mesure sa personnalité, en s'affirmant de plus en plus face aux autres, forgeant ainsi son identité. (H. WALLON)

La place de l'animateur

Le jeu a une place de choix au sein des Ecoles de Devoirs et contribue au respect des 4 missions du décret Edd , mais pratiquement, comment cela se met-il en place ? Quel est le rôle de l'animateur ?

Même si les enfants apprennent naturellement à jouer d'eux-mêmes depuis leur plus jeune âge, les adultes doivent veiller à ce qu'ils disposent de temps et de moyens pour s'y adonner. Les enfants doivent, en outre, avoir accès à des espaces aménagés avec le matériel nécessaire favorisant l'exploration, la manipulation, la pratique et la participation active.

L'animateur peut, à certains moments, prendre part aux jeux (jeux de société et jeux collectifs par exemple). Sa position par rapport à ceux-ci influence leur mise en place. Il y a en effet de grandes différences entre un adulte qui joue par plaisir et un adulte qui joue par devoir. Celui qui est intimement persuadé des bénéfices du jeu, l'amène avec une générosité certaine, que les enfants ressentent. Nous sommes tous différents et appréhendons chacun les jeux avec une histoire qui nous est propre. Certains ont des difficultés à perdre, d'autres n'aiment pas les règles compliquées,... Il est important de partager avec les enfants des jeux que nous apprécions nous-même. De la relation qui va naître entre l'animateur et l'enfant vont découler des liens de confiance, préliminaires essentiels pour que d'autres repères puissent se mettre en place.

A d'autres moments, l'animateur peut se montrer plus discret et laisser les enfants jouer seuls, tout en étant le garant d'un cadre sécurisant.

Diverses « problématiques » peuvent se déployer autour d'un jeu: tricherie, peur, non respect des règles, bouc émissaire, leader,... Il est opportun d'aider les enfants à faire face à ces situations qui se déroulent alors dans un jeu et non dans la vraie vie. L'adulte, tout en étant ferme, peut alors rappeler les règles, le respect et accompagner les enfants.

L'animateur accompagne l'enfant dans son jeu et met en place les conditions favorables à son bon déroulement. Il félicite, encourage au dépassement de soi et garantit un cadre sécurisant.

Quelques suggestions:

- Laisser du temps aux enfants pour jouer.
- Proposer un espace adéquat dans un cadre sécurisant.
- Proposer des jeux d'intérieur et des jeux d'extérieur.
- Alternier jeux libres et jeux « structurés ».
- Promouvoir l'importance du jeu et le droit de l'enfant de jouer (parents, enseignants, enfants,...).

Exploitation d'une affiche

Afin d'offrir un support visuel attrayant à cet argumentaire, une affiche a été réalisée. Elle est illustrée en couverture et est disponible sur demande à l'Association des Ecoles de Devoirs en province de Liège.

Si l'argumentaire offre aux animateurs des arguments de poids pour défendre la place du jeu en écoles de devoirs, ce support supplémentaire permet, quant à lui, d'attirer le regard des enfants et des adultes. Il peut servir à entamer une discussion, à conscientiser à l'importance du jeu, à garder en mémoire,...

Différentes exploitations peuvent également en être faites :

- Réaliser des taches de couleurs (comme celles présentes sur l'affiche) avec les enfants pour décorer le local Edd. Chacun peut écrire : une chose qu'il apprécie quand il joue, son jeu préféré,...
- Réaliser une autre affiche avec les enfants : « Et si nous réalisions notre propre affiche sur la place du jeu dans notre Edd ».
- Discuter ensemble de ce qui est écrit sur l'affiche et identifier ce qu'il y a derrière les mots.

Ce qu'ils en disent...

"Les jeux des enfants ne sont pas des jeux et il les faut juger en eux comme leurs plus sérieuses actions." (Michel Eyquem de Montaigne, ESSAIS)

« L'enfant se fait par ses jeux et dans ses jeux. Se demander pourquoi l'enfant joue, c'est se demander pourquoi il est enfant. » « Le jeu remplit chez l'enfant le rôle du travail chez l'adulte. » « Un enfant qui ne sait pas jouer est un adulte qui ne saura pas penser. » (J. Chateau¹)

« Chez l'enfant, le jeu est le travail, le bien, le devoir, l'idéal de la vie. C'est la seule atmosphère dans laquelle son être psychologique puisse respirer et donc agir. » (E. Clarapède)

« Chaque homme cache en lui un enfant qui veut jouer. » Friedrich Nietzsche

« Garde-toi de donner par force aux enfants l'aliment des études, mais que ce soit en le mêlant à leurs jeux, afin d'être encore plus capable d'apercevoir quelles sont les inclinations naturelles de chacun. » Platon

« Les jeux des enfants sont de graves occupations. Il n'y a que les grandes personnes qui jouent. » Henri Barbusse

« La paresse, l'indolence et l'oisiveté, vices si naturels aux enfants, disparaissent dans leurs jeux, où ils sont vifs, appliqués, exacts... » Jean de La Bruyère

« Maturité de l'homme : avoir retrouvé le sérieux qu'enfant on mettait à ses jeux. » Friedrich Nietzsche

« La plus grande importance du jeu est le plaisir immédiat que l'enfant en tire et qui se prolonge en joie de vivre. Il est également pour l'enfant l'outil essentiel qui le prépare dans les tâches à venir. » (B. Bettelheim²)

« L'importance du jeu est souvent négligée. Lorsque les enfants jouent, ils ne font pas que passer le temps ou se défouler. Ils grandissent. Ils apprennent. Ils partagent. Ils découvrent. Ils s'ouvrent sur le monde et y prennent leur place. » (Association Préparez-vous pour la vie³)

« (...) les jeux peuvent être fonctionnels, opératoires, jubilatoires, adéquats aux besoins des enfants, répondre à leurs intérêts, constituer des expériences personnelles et collectives ainsi que des initiations culturelles (...) » (Les Ceméa⁴)

« Le jeu, c'est tout ce qu'on fait sans y être obligé. » (Mark Twain)

« Même par jeu, il n'est pas permis d'offenser un ami. » (Publius Syrus)

« Nous ne nous arrêtons pas de jouer parce que nous vieillissons, mais nous vieillissons parce que nous nous arrêtons de jouer. » (George Bernard Shaw)

² « La lecture et l'enfant », B. Bettelheim, Editions Robert Laffont

³ Association Préparez-vous pour la vie, Canada

⁴ Les Ceméa (Université d'éducation nouvelle à l'IUFM de Caen du 23 au 27 Août 2000 sur le thème de l'activité)