



O.M.E.P.

Organisation Mondiale pour l'Éducation Préscolaire  
World Organization for Early Childhood Education  
Organización Mundial para la Educación Preescolar

## PROJET DE L'OMEP MONDIAL

### Jeu et Résilience

#### Notes sur le Concept

## 1. INFORMATIONS GÉNÉRALES

La Résilience est la capacité de s'adapter à des sources de stress important et à dépasser des situations difficiles. En d'autres mots, c'est l'aptitude à "rebondir" (Ginsburg & Jablow, 2015)<sup>1</sup>. Ginsburg et Jablow (2015) identifient "7 C essentiels" qui représentent la résilience, à savoir la *compétence* (aptitude à gérer les situations de manière efficace), la *confiance* (croire en ses propres capacités), la *connexion* (liens étroits avec sa famille, ses amis, son école et sa communauté), le *caractère* (sens du bien et du mal), la *contribution* (compréhension de l'importance d'une contribution personnelle), *composer avec* (aptitude à gérer son stress efficacement), et le *contrôle* (aptitude à contrôler les conséquences de ses décisions). Être résilient ne signifie pas qu'une personne n'expérimente jamais de situations difficiles ou qu'elle ne souffre jamais. Cependant, plutôt que de s'engager dans des réflexions catastrophiques et limitantes ou dans un processus de victimisation, il/elle cherche des solutions et est capable de surmonter ces circonstances difficiles. Une personne peut être résiliente sur un point mais avoir besoin de plus de soutien sur un autre point. Bien que la résilience ne soit pas répartie de manière égale, elle peut être développée et renforcée, et la petite enfance est une époque importante pour favoriser la résilience, en particulier au moyen du jeu (Masten & Gewirtz, 2006)<sup>2</sup>.

Ginsburg et Jablow (2015) définissent le jeu comme "un outil inné de l'enfance pour fabriquer de la résilience" (p.47). De la même façon que pour pleurer, manger ou émettre des sons, les enfants n'ont pas besoin qu'on leur apprenne à jouer. Le jeu est instinctif, volontaire, souvent spontané et peut prendre de nombreuses formes. C'est le moyen par lequel les enfants apprennent à vivre. Le jeu aide les enfants à "savoir" par expérience plutôt que par instruction directe (Else, 2009)<sup>3</sup>. Ils peuvent vérifier leurs hypothèses, découvrir de nouvelles choses, et apprendre à partir de leurs erreurs, à leur manière et améliorer ainsi leur savoir et compétence. Comme le jeu implique souvent pensées et sentiments,

---

<sup>1</sup> Ginsburg, K. R., & Jablow, M. M. (2015). *Building resilience in children and teens: Giving kids roots and wings* (3<sup>rd</sup> edition). Elk Grove Village, IL: American Academy of Pediatrics.

<sup>2</sup> Masten, A. S., & Gewirtz, A. H. (2006). Resilience in development: The importance of early childhood. In R. E. Tremblay, R. G. Barr, & R. DeV. Peters, eds. *Encyclopedia on Early Childhood Development* [online]. Montreal, Quebec: Centre of Excellence for Early Childhood Development. Retrieved from: <http://www.child-encyclopedia.com/documents/Masten-GewirtzANGxp.pdf>.

<sup>3</sup> Else, P. (2009). *The value of play*. London: Continuum International Publishing Group.

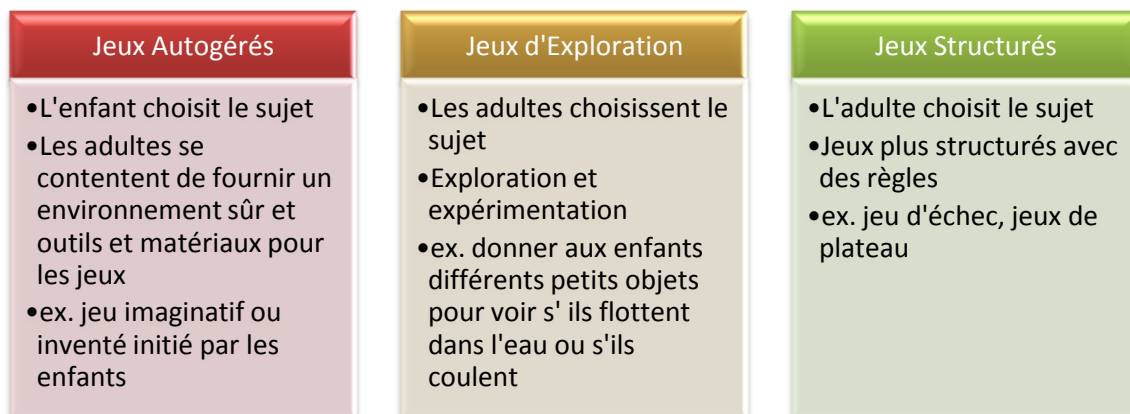


O.M.E.P.

Organisation Mondiale pour l'Éducation Préscolaire  
World Organization for Early Childhood Education  
Organización Mundial para la Educación Preescolar

imaginaire et créativité, camaraderie et communauté, ainsi que des activités et des interactions physiques, il contribue au bien-être cognitif, physique, émotionnel et social des enfants. Par conséquent, plus les enfants jouent, plus ils deviennent capables de se maîtriser et de maîtriser leur environnement. Jouer aide les enfants à acquérir le sens du contrôle accompagné d'un sentiment de réalisation et de confiance. Ces qualités sont particulièrement importantes face à l'adversité, quand ils ont besoin de trouver leur chemin vers les stimulations offertes par leur environnement qui pourront les aider à surmonter les obstacles ou leur fourniront des occasions d'expérimenter des sentiments de bien-être (Ungar, 2008)<sup>4</sup>. En d'autres mots, le jeu permet l'élaboration d'un profil résilient (Ginsburg & Jablow, 2015; Lester & Russell, 2010<sup>5</sup>).

Comme le jeu peut prendre toutes sortes de formes, une classification exacte des différents types de jeu est toujours en débat. Sutton-Smith (1997)<sup>6</sup> en a autrefois identifié plus de 300. Hughes (2006)<sup>7</sup> indique 16 grandes familles de jeu dont les jeux de communication, les jeux créatifs, profonds, dramatiques, imaginaires, socio-dramatiques, etc. Le problème que pose cette classification est que souvent ces différentes catégories de jeux ne s'excluent pas mutuellement, et que, à cause de leur grand nombre il n'est pas facile de les comprendre ni de mémoriser leurs différences. Dans le cadre de ce projet mondial, nous avons simplifié la classification et établi une distinction en trois catégories selon le niveau d'intervention des adultes et des règles établies: jeux autogérés, jeux d'exploration, et jeux structurés (Figure 1).



**Figure 1** Types de jeu en terme de niveau d'intervention des adultes et des règles établies.

<sup>4</sup> Ungar, M. (2008). Resilience across cultures. *British Journal of Social Work*, 38, 218-235.

<sup>5</sup> Lester, S., & Russel, W. (2010). Children's right to play: An examination of the importance of play in the lives of children worldwide. Working Paper No. 57. The Hague, The Netherlands: Bernard van Leer Foundation.

<sup>6</sup> Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Harvard University Press.

<sup>7</sup> Hughes, B. (2006). *Play types — Speculations and possibilities*. London: London Centre for Playwork Education and Training.



**O.M.E.P.**

**Organisation Mondiale pour l'Éducation Préscolaire**  
**World Organization for Early Childhood Education**  
**Organización Mundial para la Educación Preescolar**

Même si l'importance du jeu est reconnue dans des documents clés internationaux et des déclarations comme celle de la Convention des Nations Unies sur les Droits de l'Enfant (1989), le droit des enfants à jouer est mal reconnu dans le monde (Comité des Nations Unies sur les droits de l'Enfant, 2013)<sup>8</sup>. Dans de nombreux pays il y a des désaccords sur l'importance du jeu. Le jeu est souvent découragé par des installations récréatives et des planifications environnementales inadéquates, tandis que des activités "plus importantes" telles que les études théoriques et académiques sont largement privilégiées dans les écoles afin de préparer à la vie d'adulte et au travail. Les enfants venant de milieux défavorisés, font face à des obstacles socio-économiques supplémentaires qui entravent leur droit à jouer, et leurs parents ne sont pas habilités ou n'ont pas le temps de jouer avec eux occupés quotidiennement à faire survivre leur famille. Sans des possibilités réelles de jouer et une stimulation sensorielle suffisante, le développement du cerveau de l'enfant sera entravé, affectant ses capacités émotionnelles et cognitives, et diminuant aussi sa capacité à fabriquer de la résilience afin de faire face au stress (Burghardt, 2005<sup>9</sup>; Association Internationale pour le Jeu, 2014<sup>10</sup>).

## **2. But et Objectifs**

Compte tenu de ce qui précède, le but de ce projet mondial est d'aider les jeunes enfants à se développer et à devenir résilients par le jeu, organisé dans un environnement stimulant, sans danger et adapté à leur âge.

Les objectifs spécifiques sont les suivants:

- ▶ Élaborer des orientations d'activité et procurer du matériel de jeu culturellement approprié pour que les parents/les personnes s'occupant des enfants et les enseignants l'utilisent avec les jeunes enfants;
- ▶ Donner aux enfants des occasions de jouer, d'acquérir dans ce contexte des compétences importantes, et renforcer leur résilience; et
- ▶ Créer en ligne des ressources d'activité multimedia, des innovations et des pratiques exemplaires qui pourront être partagées par toute la communauté de l'OMEP.

---

<sup>8</sup> United Nations Committee on the Rights of the Child. (2013). General Comment No.17 on the Right to Play.

<sup>9</sup> Burghardt, G. M. (2005). *The genesis of animal play: Testing the limits*. Cambridge, MA: MIT Press.

<sup>10</sup> International Play Association. (2014). Declaration on the Importance of Play. Retrieved from: [http://ipaworld.org/wp-content/uploads/2015/05/IPA\\_Declaration-FINAL.pdf](http://ipaworld.org/wp-content/uploads/2015/05/IPA_Declaration-FINAL.pdf)



**O.M.E.P.**

**Organisation Mondiale pour l'Éducation Préscolaire**  
**World Organization for Early Childhood Education**  
**Organización Mundial para la Educación Preescolar**

### **3. Critères du Projet**

Les participants devront élaborer un "projet jeu et résilience", qui devra:

- ▶ Être une création originale des participants, avec autorisation d'être utilisée dans des rapports, des images et des enregistrements audio/video;
- ▶ Être utilisable avec des enfants entre 0 et 8 ans;
- ▶ Viser à renforcer leur développement et leur résilience;
- ▶ Mettre l'accent sur un ou sur toutes associations des trois types de jeu, c.a.d, jeu autogéré, jeu d'exploration et/ou jeu structuré;
- ▶ Inclure des matériaux de jeu qui pourront être facilement faits par les enseignants ou leurs aides et par les enfants, ou des matériaux facilement trouvables dans la vie quotidienne; et
- ▶ Inclure le mode d'emploi du matériel de jeu.

### **4. Admissibilité**

Tous les membres de l'OMEP peuvent adresser une demande. Nous recherchons surtout des candidats fortement engagés dans " jeu et résilience pour les jeunes enfants, dont le travail n'a pas été totalement reconnu dans le passé, afin de présenter de nouvelles approches innovantes.

### **5. Soumission**

Les parties intéressées devront remplir le formulaire de candidature et présenter en même temps les documents/ pièces justificatives.

Un dossier de candidature complet consiste en:

- ▶ Un formulaire de candidature dûment rempli;
- ▶ Un bref rapport sur les idées et directives, la réalisation du projet et une explication sur l'aide que le projet apportera pour améliorer et développer la résilience des enfants;
- ▶ Des photos montrant des détails du projet et le matériel de jeu;
- ▶ Des vidéos montrant les méthodes de jeu ; et
- ▶ Autres documents connexes.

Les candidatures devront être envoyées par courriel au Secrétariat Mondial de l'OMEP: [secretariat@worldomep.org](mailto:secretariat@worldomep.org) avant le **8 Avril 2016**. Aucune demande après cette date ne sera



**O.M.E.P.**

**Organisation Mondiale pour l'Éducation Préscolaire**  
**World Organization for Early Childhood Education**  
**Organización Mundial para la Educación Preescolar**

prise en considération.

Les demandes seront évaluées par un comité de spécialistes, composé de représentants de différentes régions, conformément aux critères énoncés ci-dessus. Les participants devront être prêts à fournir des informations supplémentaires sur demande.

## **6. Prix et Diffusion**

Les meilleurs projets seront retenus et notifiés au plus tard le **30 Mai 2016**. Chacune des équipes ayant participé à la création de ces projets recevra une bourse et une allocation de voyage, qui couvrira les frais d'avion et/ou d'hébergement pour qu'un membre de l'équipe assiste à la 68ème Assemblée Mondiale et Conférence de l'OMEP à Séoul en Corée en juillet 2016. Ce représentant devra apporter le matériel de jeu à Séoul afin d'illustrer et de présenter ce projet jeu et résilience à la conférence.

Nous encourageons tous les participants à collaborer à la diffusion de leurs projets, ce qui peut inclure notamment mais non exclusivement sa présentation à la Conférence Régionale ou Mondiale de l'OMEP. Ils conserveront les droits d'auteur de leurs projets sur le jeu et la résilience. **Ils devront cependant vraiment accepter que leur travail est une partie du Projet Mondial de l'OMEP sur le Jeu et la Résilience.**

En présentant leur candidature, les participants acceptent de donner à l'OMEP les droits de publication. Les informations sur tous les projets sur le jeu et la résilience seront téléchargées sur le site internet de l'OMEP: <http://www.worldomep.org/>. Ils pourront aussi être présentés dans de futures publications de l'OMEP. Dans tous les cas, les participants seront reconnus comme auteurs.

Si vous avez des questions, merci de nous envoyer un courriel: [secretariat@worldomep.org](mailto:secretariat@worldomep.org).

**VOTRE PARTICIPATION EST TRÈS IMPORTANTE!**  
**REJOIGNEZ-NOUS!**