



HAL
open science

Matériels ludiques et cultures pédagogiques dans le Préscolaire : les exemples de la Suède et de la France

Birgitta Almqvist, Gilles Brougère

► **To cite this version:**

Birgitta Almqvist, Gilles Brougère. Matériels ludiques et cultures pédagogiques dans le Préscolaire : les exemples de la Suède et de la France. Sylvie Rayna; Gilles Brougère. Traditions et innovations dans l'éducation Préscolaire. Perspectives internationales, INRP/ENS Editions, pp.465-485, 2000, 978-2-7342-0639-2. hal-03642544

HAL Id: hal-03642544

<https://sorbonne-paris-nord.hal.science/hal-03642544>

Submitted on 15 Apr 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Birgitta Almqvist et Gilles Brougère, « Matériels ludiques et cultures pédagogiques dans le Préscolaire : les exemples de la Suède et de la France ». In Sylvie Rayna et Gilles Brougère (dir.) *Traditions et innovations dans l'éducation Préscolaire - Perspectives internationales*, Paris, INRP, 2000, pp. 465-485

L'école maternelle, le jardin d'enfants, toutes les structures qui accueillent les enfants d'âge préscolaire (jusqu'à cinq ou sept ans selon les systèmes) proposent des environnements matériels destinés à permettre ou encourager le jeu des enfants. Quel est le matériel que de telles collectivités proposent aux enfants ? S'agit-il de jeux et jouets comparables à ceux que l'enfant utilise dans le contexte familial ? Quelle est la part de matériels ludiques spécifiques ? Les différents systèmes dans divers pays proposent-ils les mêmes matériels, ou peut-on découvrir des différences nationales ? Quelles explications peut-on donner aux différences perçues, qu'elles soient relatives aux cultures nationales ou à la différence avec le milieu familial ? Comment s'affirme le projet éducatif de telles structures à travers le matériel ?

Pour commencer à répondre à ces questions nous présentons les résultats de deux enquêtes réalisées l'une en Suède, l'autre en France ; elles permettent de formuler de premières hypothèses et mettent évidence la spécificité du contexte préscolaire. Malgré des systèmes préscolaires fort différents, en particulier en ce qui concerne la valorisation et la place de l'activité ludique, des convergences importantes apparaissent entre la France et la Suède.

Le préscolaire suédois

En Suède, 700 000 enfants environ sont pris en charge par une forme ou une autre d'action sociale en faveur de l'enfance. Nombre d'enfants âgés de deux à cinq ans restent jusqu'à huit heures en collectivité. Pour eux l'institution est le lieu principal de jeu, au moins du point de vue du temps. Selon le programme éducatif, le jeu est l'occupation la plus importante pour tous les âges de la période préscolaire. En conséquence, le milieu ludique est important. Il ne comprend pas seulement l'espace mais aussi les autres enfants, les adultes et les matériels de jeu. Dans le cadre budgétaire, les éducateurs choisissent les jouets pour l'institution. Comme le jeu est aujourd'hui considéré comme important pour le développement intellectuel des enfants, il faut en déduire que les jouets sont importants. Un jouet particulier ne peut pas former la personnalité de l'enfant, mais il a un effet sur le jeu.

En conséquence il importe de se poser la question suivante : Quels sont les jouets auxquels les enfants ont accès dans les structures préscolaires ? Que peuvent-ils nous révéler de la pratique pédagogique préscolaire ou des institutions sociales concernant l'enfance en général ? Est-ce que le programme éducatif conditionne le choix des jouets ? Ces réflexions nous ont conduit dans deux directions : 1) examiner le programme éducatif suédois pour le préscolaire, et 2) faire un inventaire des matériels ludiques à partir d'une sélection aléatoire d'institutions dans tout le pays.

Le programme recommande d'utiliser des matériels issus de la nature, c'est-à-dire le sable et l'eau, des branches et des pierres, mais aussi des étoffes, des couleurs, bref un assortiment d'objets non directement fabriqués pour le jeu des enfants. Le mot suédois pour jouet (*Leksak*) n'apparaît pas en relation avec le jeu dans le programme, mais seulement dans deux sections du texte, l'une évoquant le niveau matériel plus élevé de l'enfance d'aujourd'hui comparée à l'enfance d'autrefois, l'autre dans un paragraphe demandant aux enseignants de protéger les enfants en matière de publicité pour les jouets.

Tout le monde sait que l'on trouve des jouets industriels dans les structures préscolaires, des

jouets qui sont souvent les copies miniatures d'objets qui existent dans la réalité. Y a-t-il conflit entre le programme et la pratique préscolaire ? Ou bien les enseignants basent-ils leurs choix de jouets sur la tradition du préscolaire avec son origine frobélienne, mais aussi influencée par Maria Montessori ? Puisqu'il est clair que le préscolaire en Suède, et probablement dans la plupart des pays européens, constitue une culture particulière, il est raisonnable d'admettre que les objets ludiques pourraient illustrer cette culture. Pour examiner une culture particulière il est opportun de regarder les choses les plus ordinaires, les choses toujours là, et pour cela considérées comme évidentes et inintéressantes. Néanmoins, à notre avis, ce sont les petites choses évidentes qui peuvent refléter la culture. Le matériel ludique du préscolaire peut sans doute être comparé aux matériels pédagogiques de l'école obligatoire.

Pour trouver la logique pédagogique caractéristique pour les divers types de structures préscolaires en Suède, l'exploration couvre tous les types d'institutions d'enfants que l'on trouve en Suède. Par là nous espérons obtenir une image de « la culture des Fluets » caractéristique de l'action sociale institutionnelle envers l'enfance (Almqvist, 1994).

Le questionnaire et les calculs

Un questionnaire-inventaire avec une liste de 107 jouets ou matériels a été construit et envoyé à 450 institutions accueillant des enfants en Suède. Les 107 jouets ont été classés en 16 catégories d'après les formes de jeu, tels que les poupées (et accessoires), les véhicules (de toutes sortes), les jeux de construction (Lego, cubes, etc.), les jeux de guerre (pistolets, épées), les jeux de manipulation (papiers et crayons, couleur, argile, etc.), les jeux d'aventure (figurines), les jeux pour bébés, les jeux moteurs, etc.

Pour chaque jouet correspondait une échelle numérotée d'un à quatre. La valeur 1 indiquait : « nous n'avons pas ce jouet », 2 : « un peu », 3 : « en moyenne quantité », et 4 : « en grande quantité ». Les éducateurs étaient priés de faire une estimation approximative quant à la présence de chaque jouet dans l'école. Ils étaient également priés de compléter les listes du questionnaire avec les jouets qui se trouvaient dans l'institution mais qui n'étaient pas inclus dans le questionnaire.

Pour estimer la quantité des objets ludiques dans l'institution, deux calculs ont été effectués, un pour chaque catégorie et un pour les objets à l'intérieur de chaque catégorie, parce que le nombre d'objets dans les 16 catégories est fort divers. Par exemple, la catégorie « manipulation » comprend 14 objets alors que la catégorie « chanson et musique » n'en comprend que 3. Les formules sont les suivantes : (1) la somme totale (tous les objets dans toutes les catégories dans toutes les écoles) divisée par le nombre d'objets dans la catégorie, et (2) la somme de la catégorie divisée par le nombre d'objets à l'intérieur de la catégorie. Le premier calcul nous donne la proportion de cette catégorie comparée à la proportion de toutes les autres catégories. Le deuxième calcul nous donne la présence proportionnelle des objets individuels. La raison en est que certains objets peuvent former une grande catégorie dans laquelle chaque objet n'est présent qu'en faible nombre, tandis que d'autres objets forment une petite catégorie dans laquelle chaque objet se trouve en grand nombre.

Le travail éducatif dans les classes préscolaires suédoises se répartit en cinq grandes catégories : « chanson et musique », « livres et langue », « jeux de rôles », « motricité » et « créativité artistique ». Pour découvrir à quel objectif les matériels répondent, les objets ont été classés selon ces différentes catégories. Pour estimer la proportion des jouets féminins, des jouets masculins et des jouets neutres, ils ont été classés dans trois groupes, selon la tradition mais aussi notre propre expérience. Cette expérience provient tout particulièrement des lettres écrites par des enfants au Père Noël et que l'un d'entre nous a collectées (Almqvist, 1989). Enfin, les jouets ont été également classés dans trois groupes concernant le développement visé, c'est-à-

dire des jouets pour stimuler le développement intellectuel, pour exercer la motricité fine et pour exercer la motricité générale.

Les résultats

Le questionnaire a été retourné par 340 institutions de 228 communes sur les 283 qui, à l'époque de l'enquête, avaient des institutions accueillant des enfants d'âge préscolaire. Le résultat le plus étonnant est l'uniformité dans tout le pays : toutes les institutions ont les mêmes matériels ludiques et presque en quantité équivalente. Dans la mesure où les résultats issus de tous les types d'institutions coïncident, à l'exception de la garderie pour les plus jeunes enfants d'âge scolaire, nous allons présenter un résumé des résultats de façon indifférenciée.

Le matériel prédominant

Les deux analyses, par catégorie et par objet de chaque catégorie sont un peu difficiles à expliquer. Par exemple, les matériels pour « chanson et musique » en tant que catégorie prennent la onzième place, mais comme objets individuels les trois types d'objets musicaux obtiennent la deuxième place. L'explication en est la suivante : chacun des trois objets de la catégorie « chanson et musique » est présent en grand nombre.

Les matériels pour l'exercice intellectuel ou éducatif sont prédominants, et gardent leur rang, quel que soit le calcul. En tant que catégorie et qu'objets individuels, ils restent à la première place. En deuxième place, on trouve la catégorie des poupées, et en cinquième place les véhicules. Les jeux de construction se retrouvent en septième place et les objets musicaux en onzième. Quand on tient compte du nombre d'objets par catégories l'ordre change. La catégorie des poupées est à la deuxième place comme catégorie mais, parce que chacun des onze objets ne se trouve qu'en petit nombre, les poupées reculent en neuvième place, et les matériels de construction montent à la troisième. Pour voir un peu plus clair on peut se reporter au tableau de classement ci-dessous.

Tableau 1 : Classement des jouets et matériels de jeu (Suède).

Catégories de jouets	Groupe		Groupe/Item		
	M	Rang	N	M/n	Rang
Éducatif/art	43,8	1	14	3,1	1
Poupées	23,2	2	11	2,1	9
Jouets de bébé	19,6	3	11	1,8	12
Équipement jeu physique	18,9	4	8	2,4	5
Véhicules jouets	16,8	5	7	2,4	5
Jeux de table	16,8	5	9	1,9	11
Matériels de construction	16,0	7	6	2,7	3
Matériel de jeu de rôle	15,1	8	7	2,2	8
Porteurs et tricycles	11,3	9	5	2,3	7
Jouets d'eau et de sable	10,9	10	4	2,7	3
Matériels musicaux	8,4	11	3	2,8	2
Animaux jouets	8,1	12	6	1,4	13
Puzzles	7,9	13	4	2,0	10
Armes et personnages	6,2	14	5	1,2	14
Jouets de mode	4,7	15	4	1,2	14

M = Rapport du nombre d'objets global par le nombre d'objets de chaque catégorie.

n = nombre d'objets dans chaque catégorie.

M/n = Le rapport précédent divisé par le nombre d'objets de la catégorie.

Les types d'activités

En ce qui concerne les cinq catégories du programme, on trouve en grand nombre des objets qui ont trait à la « création artistique ». Les catégories « livres et langue » et « chanson et musique » semblent être un peu plus pauvrement traitées à en juger par les moyennes statistiques.

Jeu de rôles de la vie professionnelle

Une catégorie intéressante pour cerner la dimension culturelle est celle des objets concernant les « jeux de rôle » ou jeux dramatiques. On ne trouve que du matériel concernant l'hôpital, la ferme, la boutique et la circulation routière. Les rôles professionnels qui semblent peu appréciés par les éducateurs sont ceux de policier et agent, soldat, en bref ceux considérés comme « violents ».

Matériel ludique et rôles sexuels

Le programme éducatif suédois souligne qu'il est important de rendre les enfants fiers d'être respectivement garçons et filles. Suivant cette logique, on peut s'attendre à trouver nombre de jouets féminins (des poupées bébé, poupées mannequin, etc.) et aussi nombre de jouets masculins (des voitures) dans l'école. Les résultats montrent, au contraire, que les jouets neutres l'emportent sur les jouets masculins et féminins.

Matériel de stimulation du développement des enfants

Parmi les trois catégories de matériels pour stimuler le développement des enfants, ce que l'on peut appeler les objets « intellectuels » dominant, mais on trouve aussi un assez grand nombre d'équipements pour l'exercice moteur alors que les objets pour la manipulation ne se trouvent qu'en relativement petit nombre.

Les jouets absents

Il est bien sûr difficile de savoir ce que l'on considère comme posséder en petit, moyen ou grand nombre. Les 107 objets sont présents dans les 340 institutions, mais l'image n'est pas évidente. En examinant le choix 1 qui signifie l'absence de l'objet en question, nous avons obtenu une image culturelle. Parce que les jouets absents ou présents en petit nombre sont d'une part, les jouets qui ne sont pas considérés comme convenables dans la culture traditionnelle d'une institution éducative et, d'autre part ceux qui sont trop chers ou considérés comme trop « à la mode ».

Les commentaires des éducatrices confirment l'image culturelle donnée par le choix de l'absence. En ce qui concerne les poupées, 70% des institutions n'ont pas de poupées mannequin de type Barbie. Dans la catégorie des animaux, 93% n'ont pas de personnages populaires et 85% n'ont pas de jeux vidéo. On peut cependant noter qu'il s'agit là d'un objet encore nouveau en Suède et onéreux. La catégorie la plus significative est celle des « jouets de guerre » qui est absente dans plus de 90% des institutions. « Des jouets comme Star Wars et semblables ne devraient pas être vendus. Ils n'ont pas de raison d'être » a commenté une éducatrice.

Dans le préscolaire, en Suède, on trouve des jeux de règle à l'exception des jeux basés sur des personnages à la mode issus de la télévision et des bandes dessinées. Par ailleurs les institutrices semblent apprécier les jeux d'échecs bien qu'on puisse le considérer comme un jeu guerrier !

Si l'on regarde la catégorie des « jeux de rôle » professionnels, les garçons (et filles) doivent construire eux-mêmes leurs accessoires pour jouer aux soldats ou à la police. C'est également en partie vrai des jeux d'aventure. Une étude allemande a montré que le jouet le plus utilisé

pour les jeux guerriers est le Lego. En Suède également les garçons aiment les Lego pour construire pistolets et fusils, mais ils le font souvent en secret car l'éducatrice peut ne pas apprécier !

La conclusion est que l'attente des adultes les conduit à valoriser les dimensions intellectuelles et artistiques, mais que le développement physique au niveau de la motricité globale est également très présent. On préfère les jouets neutres aux jouets typiquement masculins ou féminins. C'est peut-être une façon d'éviter le problème du sexisme dans un pays où l'égalité des sexes est un sujet de débat.

La situation française

L'étude française a été faite de façon indépendante et le principe du questionnaire n'est pas le même ainsi que nous le verrons. Le travail de comparaison est donc difficile, mais nous trouverons suffisamment de convergences pour construire au moins les premiers éléments d'une telle comparaison.

L'étude porte sur l'école maternelle publique qui reçoit des enfants de deux à six ans. Entre deux et trois ans 35% des enfants se trouvent à l'école maternelle, à partir de trois ans il s'agit de la quasi-totalité des classes d'âge concernées.

Si le ministère de l'Éducation nationale assure le recrutement, la formation et la rémunération des personnels enseignants sur la base d'un statut identique à l'école élémentaire (les personnels pouvant indifféremment enseigner dans les deux écoles qui composent l'école primaire), ce sont les communes qui assurent la construction et l'entretien des locaux, qui emploient et rémunèrent le personnel qui assiste les enseignants dans les tâches matérielles (ménage, rangement, soins corporels aux enfants) et enfin allouent une somme pour les frais pédagogiques ce qui va permettre, entre autres, l'achat de matériel ludique. En conséquence les sommes varient selon les écoles, mais sont amendées par l'argent que les parents donnent de façon volontaire à la coopérative de l'école. Les enseignants sont libres du choix du matériel.

À la différence de la Suède, le jeu n'a en France qu'une place marginale dans le programme (Brougère 1995, 1997). Nous pourrions donc attendre en conséquence une forte différence en ce qui concerne le matériel ludique. Pour ce qui est des jouets et autres matériels ludiques, le programme officiel ne donne que peu d'indications. Aucune mention précise, si ce n'est une mention générale sur l'importance du choix du matériel, n'apparaît : « L'aménagement matériel, le choix des objets, outils, jeux, images, livres... qui construisent l'environnement de l'enfant doivent correspondre à sa taille et à sa vision des choses. Tous les éléments de cet environnement doivent être soigneusement choisis par les maîtres et répondre à des finalités claires, car l'abondance du matériel n'est pas en elle-même garante de richesse pédagogique. » On remarquera la présence du terme « jeux » désignant le matériel et l'absence de celui de jouet qui semble peu compatible avec la conception scolaire développée dans le programme.

Le questionnaire et les calculs

Nous avons réalisé un inventaire dans les écoles auprès de 226 classes (Brougère, 1993). À partir des réponses aux questionnaires ont été définies, pour chaque type de matériel, les deux grandeurs suivantes : le taux global de présence, qui représente le pourcentage, toutes sections confondues, de classes qui possèdent le matériel ; le taux de présence par section, calculé uniquement à partir des sections homogènes (petites sections composées d'enfants de deux à quatre ans ; moyennes sections, avec des enfants de quatre à cinq ans, grandes sections avec des enfants de cinq à six ans). Le premier taux nous permet de connaître les choix opérés dans la classe et l'école et la pondération des matériels les uns par rapport aux autres. Cette donnée est, dans certains cas, complétée par le nombre de matériels de même type de façon à préciser

la présence par la connaissance de l'importance de cette présence. Le second taux permet de saisir l'évolution de ce choix selon l'âge de l'enfant et de mieux comprendre la logique pédagogique de ces choix. Nous avons distingué les catégories suivantes en fonction des activités générées usuellement par les objets : les activités symboliques, en distinguant les objets à l'échelle de l'enfant des mondes miniatures, les activités d'assemblage, les activités de construction, les activités de manipulation, les jeux de règles sur table, le matériel informatique et électronique, le matériel de motricité et d'éducation physique. Nous ne présentons pas ici l'ensemble des résultats, mais les plus significatifs et ceux qui permettent de développer la comparaison internationale.

Les résultats de l'enquête française

Activités symboliques à l'échelle de l'enfant

On constate un taux très élevé de poupées-bébé dans les classes maternelles (89%). C'est le plus important de cette première rubrique avec les accessoires qui accompagnent le jeu avec la poupée (berceau dans 84% des classes, dînette, 82%). Les différents indicateurs dans ce domaine, quel que soit l'objet concerné, se situent au-dessus de 50%. Ce matériel est donc très présent dans les classes maternelles hormis les accessoires guerriers en raison d'une nette réticence des enseignants puisque seules 4% des classes possèdent ce type de matériel. La présence de ces matériels diminue quand l'âge des enfants augmente.

En ce qui concerne les déguisements, on remarque que le taux de présence tombe en dessous de 50% dans toutes les sections à l'exception des vêtements récupérés plus souvent présents. Et contrairement à la rubrique précédente, l'écart moyen entre les différents niveaux est bien moins marqué. Ceci tendrait à montrer que ces matériels, tout en étant quantitativement moins présents, perdurent durant les trois années de maternelle. Les panoplies, caractérisant un personnage précis, un héros, sont nettement moins bien représentées que les vêtements et accessoires en vrac : l'aspect plurifonctionnel des vêtements et accessoires de récupération favorise, aux yeux des enseignants, les jeux d'imitation proches de la vie familiale déjà largement représentés dans la première catégorie de matériel. Le prix d'achat des panoplies, leur faible adaptation aux collectivités, et, en conséquence, leur absence des catalogues spécialisés peut également expliquer ce net écart avec les vêtements récupérés.

Il apparaît nettement que les activités symboliques à travers les jeux d'imitation à la taille de l'enfant ou les marionnettes (70%) occupent une grande place à l'école maternelle. Les coins qui sont les lieux d'élection des matériels recensés font partie de l'organisation traditionnelle de la classe tout particulièrement en petite et moyenne section. Ce sont les activités centrées autour de la vie familiale (alimentation, maternage, toilette) qui sont les plus représentées. Celles qui sont davantage axées sur la vie sociale comme la poste ou la boutique le sont moins.

Les mondes miniatures

Cette catégorie peut être subdivisée en deux types de matériels : les véhicules roulants et les autres supports. Les jeux les plus représentés au sein de cette rubrique sont, et ceci quelle que soit la section, la voiture (89%), le garage (70%) et le circuit automobile (54%). Force est de noter que, de leur côté, les engins de science-fiction ne sont guère présents dans les classes maternelles. En effet, on ne les trouve que dans 6% des classes avec une moyenne de deux véhicules. Certes, les catalogues destinés aux écoles ne présentent pas de tels objets mais ne faut-il pas voir ici surtout la réticence des enseignants pour ces formes d'imaginaire et au-delà le choix privilégié d'objets se référant au monde réel ? Plus l'enfant grandit, moins il trouve dans sa classe des voitures, garages, trains et autres véhicules. À titre d'exemple, étudions les

pourcentages d'automobiles miniatures : chez les petits, les voitures sont présentes dans toutes les classes (100%), en moyenne section le taux tombe à 84% pour finir à 68% dans les classes de grands. Il semble que l'on joue de moins en moins aux voitures lorsqu'on grandit à l'école maternelle, à l'image du phénomène perçu pour le jeu à la poupée. L'évolution des jeux semble suivre la courbe d'âge des enfants.

La présence des représentations humaines ou figurines est, au niveau des mondes miniatures, très faible : 11% des classes possèdent des poupées-mannequin (à comparer aux 89% des poupées-bébé) avec une moyenne de 1,7 poupées par classe contre 5,1 poupées-bébé en moyenne. La poupée-mannequin ne fait pas partie des objets qu'il est aujourd'hui légitime de trouver dans une classe. Les figurines relatives aux mondes imaginaires sont encore plus largement sous-représentées : 3% des classes disposent de personnages fantastiques ou issus de dessins animés, 4% ont des soldats. Les figurines Playmobil, grand classique du jouet aujourd'hui, ont réussi à se faire une petite place avec 30% de présence, mais un nombre moyen de personnages (9,4) bien faible pour l'organisation des jeux.

Ces données montrent la double prédominance, dans l'équipement des maternelles, des objets réalistes et des supports à la taille de l'enfant. Ce qui n'appartient à aucune de ces deux catégories est peu représenté, à moins qu'il ne s'agisse de marionnettes qui obéissent à une autre logique quant à l'usage.

Les activités d'assemblage

Elles reposent sur du matériel proposant à l'enfant d'agencer diverses formes dans le but de reproduire un modèle en deux dimensions : encastrements, puzzles, mosaïques, cubes pour reconstitution d'images. Pour ce type d'activité, les puzzles constituent le matériel dominant, omniprésent : 99% des classes en possèdent 18 en moyenne, ce qui démontrerait que le puzzle est un matériel obligé dans toutes les classes. Les encastrements sont très présents dans les petites sections (96%) et beaucoup moins chez les grands. Ils y restent présents cependant dans la moitié des classes.

Les jeux de construction

Les matériels les plus présents dans les classes sont les cubes (66%), les formes géométriques (67%), les Clipo (69%) et les Lego (62%). Pour ce qui est des cubes et des formes géométriques, chaque classe possède à peu près 3 jeux de chaque sorte. Pour Lego et Clipo, la moyenne est de 2 boîtes de jeux par classe.

Les supports de construction les moins bien représentés sont, en ordre décroissant, les engrenages et pièces dentées (26%), les Meccano et Maisons forestières, puis les jeux comme Construx et Capsela (9 et 4%). Plus les jeux de construction sont complexes et nécessitent des pièces de raccord (vis, boulons) ou comportent des mécanismes, moins on les trouve dans les classes. Serait-ce parce que les enseignants préfèrent des jeux simples avec lesquels les enfants peuvent jouer seuls ?

Les activités de manipulation

Les perles occupent une place prépondérante au sein de cette catégorie. En effet elles sont présentes dans 90% des classes et réparties uniformément chez les petits et les moyens (95 et 91%). L'écart est plus important avec les grandes sections où 75% encore des classes en possèdent. La moyenne de 4,8 boîtes de perles par classe s'avère significative de l'importance de cette activité.

Les labyrinthes et les bacs à sable d'intérieur sont très peu représentés (14%), en revanche le bac à eau est présent dans un tiers des classes environ, surtout des petites sections où cette activité bénéficie d'un taux de possession de 63% pour le bac à eau et de 55% pour les accessoires de jeux d'eau. En ce qui concerne ces accessoires, ils sont en majorité issus de la récupération et du détournement d'objets usuels.

Jeux de société et d'apprentissage (ou jeux de règles sur table)

Au sein des jeux de règles sur table, nous avons distingué les jeux d'apprentissage (mathématiques, langage, éducation sensorielle, mémoire) des jeux de société.

Le jeu comme moyen pédagogique à finalité d'apprentissage précis, à l'exemple de la plupart des jeux de règles présents dans les classes, est bien représenté à l'école maternelle.

Les jeux à dominante mathématique ou langage/vocabulaire ont en moyenne pour les trois sections un taux de possession allant de 46 à 84% avec pour la majorité d'entre eux une fréquence supérieure à 60% ; la présence de ces jeux ne fait qu'augmenter quand on passe de la petite à la grande section. Dans les grandes sections, ces deux catégories de jeux d'apprentissage sont massivement présentes. On peut ainsi noter qu'à l'exception des jeux de reconnaissance de couleurs, notion acquise antérieurement, les jeux de mathématique, vocabulaire et lecture sont tous présents dans plus de 73% des classes de grande section. Mais si ces jeux se retrouvent très fréquemment, leur nombre par classe est limité à 2 ou 3 exemplaires, faible quantité compensée par la diversité des jeux proposés : jeux de tri, de topologie, association d'idées, tableaux à double entrée, etc.

Les jeux de société sont les moins bien représentés dans la catégorie des jeux de règles sur table. En effet, leur taux de possession est en général inférieur à 50% si l'on prend en compte l'ensemble des classes. En revanche plus de 70% des grandes sections possèdent des jeux de société. Cela semble une activité réservée aux plus grands dans l'esprit des enseignants en raison de la difficulté qui lui est prêtée et du niveau de socialisation requis.

D'une façon générale, les grandes sections sont les mieux dotées en jeux de règles sur table. Ce type de jeu est globalement bien représenté avec une prédominance pour les jeux individuels d'apprentissage sur les jeux de société.

Le matériel de motricité

Il est très présent dans les écoles maternelles, ainsi 21 de ceux qui sont présents sur notre liste sont à la disposition de 50% des classes. Cette rubrique est la seule à posséder à la fois deux références avoisinant 100% de présence (cerceaux et ballons) et 5 références situées entre 90 et 96% (balles, bancs, tapis, caissettes, bâtons). Tout cela confirme la place importante de l'éducation physique au sein de l'école maternelle française.

Il existe plusieurs objets servant à la motricité qui se trouvent dans presque toutes les écoles, formant un matériel de base assez conséquent et comprenant : cerceaux, ballons, balles, tapis, caissettes, porteurs et bâtons. Certains d'entre eux sont polyvalents, comme les cerceaux, utilisés à la fois pour l'expression corporelle et pour les parcours.

Les quatre grands types d'activité motrice pratiquée à l'école sont : la danse ou expression corporelle, les jeux sportifs ou d'adresse, les parcours et constructions et le déplacement à l'aide de véhicules. Chacune de ces catégories compte, si l'on excepte les véhicules qui sont souvent des jeux de cour de récréation, au moins 4 jeux à la disposition de 70% des classes dans chaque activité et au moins trois jeux ont un taux de possession de 80%. Si l'on tient compte de la quantité de matériels, on s'aperçoit qu'elle confirme les pourcentages. Par exemple les cerceaux, présents pour 99% des classes, le sont au nombre de 41 en moyenne.

L'inventaire permet de dresser un paysage de l'équipement des classes maternelles françaises avec ses points forts (jeux symboliques imitant le monde réel surtout pour les petites et moyennes sections, jeux d'apprentissage surtout pour les moyennes et grandes sections, puzzles et matériel de motricité pour tous) et ses points faibles (jeux symboliques imaginaires ou figurines, jeux de société surtout pour les plus petits, certains types de jeux de construction). Se dégage ainsi une image de la « norme » de l'équipement ludique dans les maternelles françaises. Il en résulte une présence effective du matériel de jeu et en conséquence du jeu qui s'y rapporte. Mais ce jeu possède un certain nombre de caractéristiques qui découlent directement du matériel. Il est très marqué par la dimension pédagogique à travers la présence massive des jeux éducatifs d'une part et d'un matériel de psychomotricité d'autre part. Dans ce dernier cas, il s'agit d'organiser des activités physiques plus que de créer un environnement pour le jeu libre. Le matériel qui permet un jeu libre est présent, d'autant plus que l'on se situe en petite section. Mais il est orienté dans une direction privilégiée, celle de l'imitation de la vie quotidienne à travers un jeu de rôle où l'enfant utilise son corps pour construire des scènes. D'autres dimensions de la culture enfantine contemporaine sont absentes des classes maternelles telles les figurines fantaisistes et les poupées mannequin. Au niveau même du jeu libre, on perçoit une rupture entre l'espace scolaire et l'espace familial même si certains objets comme la poupée-bébé ou, pour les plus jeunes, la peluche permettent de construire un lien entre les deux univers ludiques.

Éléments de comparaison entre la Suède et la France

Comparer des résultats obtenus dans des conditions différentes avec des outils dissemblables est un exercice difficile et limité. Cependant nous pouvons mettre en évidence des similitudes et des écarts qui peuvent nourrir une réflexion pour une comparaison des cultures pédagogiques préscolaires.

Nous pouvons d'abord percevoir des convergences au niveau de certains chiffres : 92% des établissements suédois ont des peluches, contre 65% des Français, mais en ce qui concerne les petites sections le chiffre est également de 92%. Les poupées-bébé sont à 98% présentes en Suède, à 89% en France (mais 95% en petite section). Les poupées-mannequin sont présentes dans 19% des cas en Suède et 11% des cas en France, ce qui traduit un même refus. On va ainsi trouver des chiffres comparables que nous présentons dans le tableau ci-dessous.

Tableau 2 : Comparaison des matériels en Suède et en France.

	Suède	France
Petites voitures	87%	89%
Armes	2%	4%
Animaux jouets	65%	51%
Personnages populaires	43%	3%
Lego	99%	62%
Duplo	93%	44%
Meccano	70%	24%
Playmobil	65%	30%
Ordinateur	10%	7%
Puzzle	98%	99%
Bac à eau	96%	36%

On trouve également dans les deux systèmes une grande importance accordée au matériel de psychomotricité.

On voit des convergences au niveau des refus (la guerre, la mode) mais le refus est plus fort en France du fait d'une pédagogie plus formelle, plus scolaire, moins ouverte au jeu. C'est pourquoi

la convergence est parfois plus forte si l'on prend les chiffres de la petite section (2/3 ans) où le jeu a une place un peu plus importante. On remarque des matériels également présents comme le puzzle, ainsi que ce qui relève de la motricité ou des jeux d'apprentissage. Par contre Lego et Duplo dominant moins les classes françaises attachées à offrir plus de diversité, à plus se démarquer de la situation familiale.

Cette comparaison nécessairement limitée du fait des données hétérogènes permet cependant de saisir un double mouvement : une différence due à la place plus importante du jeu en Suède avec comme conséquence une présence plus marquée des jeux et jouets, y compris de ceux que l'on trouve dans les familles (on peut comparer les chiffres de Playmobil et des bacs à eau à cet égard). Une convergence dans le refus d'un pan de la culture ludique contemporaine de l'enfant, avec le refus d'un certain nombre de jouets qui sont l'objet d'une diffusion et d'une promotion importante, auquel s'ajoute le rejet des jouets guerriers ce qui pour partie rejoint cet aspect.

Tout se passe comme si une part seulement de cette culture ludique avait droit de passer la porte de l'école, celle qui d'une part renvoie à la vie quotidienne la plus commune, et qui d'autre part a pour caractéristique de s'enraciner dans une expérience ludique commune aux enfants et aux adultes. Parmi les formes rejetées, on trouve en effet celles qui se sont développées durant les vingt dernières années. Le jeu légitime serait celui qu'a connu l'instituteur ou l'institutrice dans sa jeunesse, celui qui s'appuie sur une tradition, celui que le temps a transformé en forme légitime. Nous verrions ainsi à l'école une forme d'institutionnalisation du jeu : une partie de la vie ludique enfantine serait admise selon les critères complexes et inavoués que nous avons évoqués, et ce faisant deviendrait, à travers l'aménagement de la classe, un élément de l'activité ordinaire de l'institution.

L'environnement oriente le jeu libre dans des formes considérées comme constitutives de l'institution. Cette légitimation de fait de certains jeux ne relève pas d'un mouvement réfléchi, mais, pour beaucoup, de l'acceptation de valeurs et représentations traditionnelles relatives au jeu de l'enfant.

L'enfant préscolaire d'aujourd'hui a l'expérience de deux mondes où jeu et jouets impliquent des attitudes diverses de la part de l'adulte. Il est difficile de décider si les deux cultures de jeu enrichissent l'enfant ou rendent son univers confus. Mais un tel sujet mérite d'être discuté. C'est une question culturelle par excellence. Cela nous oblige à examiner plus profondément les deux cultures différentes où l'enfant acquiert des connaissances selon le point de vue sur l'enfance des parents et des enseignants. Ce n'est pas facile d'être enfant le marché tente, les parents soupirent mais achètent, et les institutrices maintiennent la tradition préscolaire et n'achètent pas.

Apparaît nettement la présence d'une culture préscolaire transnationale que l'on retrouve pour une part dans deux systèmes, aux objectifs et programmes fort différents. Sans doute faudrait-il approfondir cette notion de culture pédagogique préscolaire en prenant en compte d'autres d'exemples. Une enquête de même type est en cours au Brésil.

Références bibliographiques

ALMQVIST B. (1989). Age and gender differences in children's Christmas request, *Play and Culture*, vol. 2, n°1, 2-19.

ALMQVIST B. (1994). *Approaching the Culture of Toys in Swedish Child Care. A Literature Survey and a Toy Inventory*. Uppsala : Acta Universitatis Upsaliensis.

BROUGERE G. (1993). La signification d'un environnement ludique. L'école maternelle à travers son matériel ludique, *Actes du Premier congrès d'actualité de la recherche en éducation et formation*, AECSE, Paris : CNAM, tome 2, 314-319.

BROUGERE G. (1995). *Jeu et éducation*. Paris : L'Harmattan.

BROUGERE G. (1997). Jeu et objectifs pédagogiques : une approche comparative de l'éducation préscolaire, *Revue Française de Pédagogie*, n°119, 47-56

Programmes de l'école primaire — Rentrée 1995, *Bulletin Officiel de l'Education nationale*, n°5, 9 mars.