

DOCUMENT DE TRAVAIL suite à l'atelier 1

Janvier 2007

Rappel du contenu de la séance d'atelier :

Atelier 1 : les points traités

1. souvenir de jeux
 2. les besoins ludiques des enfants (du besoin à l'activité)
 3. « JOUER C'EST ... » des mots aux actes (d'après les souvenirs de leurs enfances et d'après leurs expériences de parents)
 4. DECOUVERTE D'AUTRES ESPACES LUDIQUES (projection de photos d'espaces « remarquables » avec reconnaissance de : besoins / activités / souvenirs / mots)
-

BESOINS LUDIQUES DES ENFANTS (du besoin à l'activité)

(Document établi par le CODEJ)

Des besoins...

... aux activités

Le besoin d'espace + les besoins affectifs = besoins fondamentaux

| | | |
|----|---|---|
| 1a | Mouvement | |
| 1b | Repos | activités de mouvement |
| 2a | Sécurité | |
| 2B | Risque | activités de contrôle |
| 3a | Socialisation | |
| 3b | Autonomie | activités de groupe |
| 4a | Imitation | |
| 4b | Création ou expression Fiction Réal | activités d'expression |
| 5a | Eprouver des sensations | |
| 5b | Agir sur les choses | activités d'interaction avec l'environnement |

... aux espaces

les lieux...

cheminements piétonniers
espaces libres non affectés
espaces polyvalents

espaces à petite échelle
espaces clos ou mi-clos
coins à l'abri du vent
espaces ensoleillés et ombragés

entrées d'immeubles
espaces de transition
placettes, lieux de rencontre

coins de jeu pour les petits
LCR, parcs, terrains d'aventure
centres de loisirs, écoles

prairies de jeu
murs, panneaux
végétation non interdite

les **activités** ont pour cadre privilégié
des **lieux**, des **espaces**, des **équipements**

... et les qualités

espace
flexibilité

sécurité

sécurisation

continuité
diversité

mobilité

liberté

pour répondre aux besoins, ces espaces
doivent posséder certaines **qualités**

LES BESOINS LUDIQUES DES ENFANTS d'après l'exercice des souvenirs de jeux

| des besoins fondamentaux... | Parole recueillie auprès des participants de l'atelier | Analyse synthétique du besoin exprimé (Fabienne Tanon) | activités ou types de jeux |
|-----------------------------|--|--|---|
| Mouvement | <p>« On pouvait se cacher. Rouler sur une pente pleine d'herbe, grimper aux arbres, ramasser des marrons... Vous avez parlé des jeux symboliques qui, outre le fait de se dépenser, me paraissent absolument fondamentaux... Courir, se cacher, et imaginer des aventures. Par ailleurs, la diversité des espaces est aussi très importante. (...) Il y avait une espèce de piste de course. Un parcours où on pouvait courir, sur lequel il y avait du sable, et un autre sur lequel il y avait du gazon. »</p> <p>« On pouvait grimper aux arbres... Et surtout, il y avait des structures métalliques... le jeu consistait à monter... se ternir et tourner autour de la barre. Passer avec les deux jambes, avec une seule jambe... etc.... sans les mains... C'était super.... Il y avait plusieurs hauteurs... On pouvait le faire plus haut, plus bas... etc.... Et aussi grimper aux arbres. J'aimais aussi beaucoup les balançoires... Et lorsque l'on était très haut, on se jetait dans le vide et on retombait comme ça... »</p> | <p>- il s'agit de jeux qui sollicitent l'adresse physique, la dextérité (bien jeter). A travers les jeux d'équilibre on sollicite la notion de coordination motrice. Et, à travers les jeux moteurs, le contrôle et la précision des mouvements. Il y a aussi l'exploration du vide, la capacité physique de maîtriser le saut, la maîtrise du risque, la sensation dans la balance physique du corps.</p> | <p>la marelle le patin à roulette la bicyclette la cabane la balançoire les jeux d'élastique la balle au prisonnier la corde à sauter... les jeux de ballon se cacher rouler grimper aux arbres ramasser des marrons Imaginer des aventures se dépenser courir sauter monter retomber glisser</p> |
| Repos | « il y avait de grands cailloux sur lesquels on allait s'asseoir pour se reposer un peu » | | se reposer, être au calme |

| | | | |
|--|--|---|---|
| <p>Sécurité Risque</p> | <p>« Nous dépassions peut-être aussi un peu les limites car nous étions un peu haut dans les arbres. On aurait pu facilement se casser quelque chose en tombant ... »</p> <p>« Etre face à face. La grande angoisse, quand j'allais faire de la balançoire toute seule, c'était de tomber sur une partenaire qui avait peur d'aller haut... Qu'on ne puisse pas aller très haut... Et donc c'était une relation très forte, d'essayer de voir si on ne pouvait pas aller très haut ... »</p> <p>«Quand on était vraiment très haut, on sautait sur l'herbe du haut de la balançoire...J'avais toujours peur de faire un tour complet autour de la barre. Mais je me jetais ... Comme ça ! Dans le vide ! Non, je n'ai jamais eu mal... »</p> | <p>- Il s'agit là de se confronter à ses propres limites, de tester les limites, d'enfreindre la norme. Se mesurer... Jusqu'où je peux aller, jusqu'où je peux tenir. Jusqu'où je peux montrer que je n'ai pas peur... Se faire peur. Prendre des risques. Tout enfant a envi de tester les limites. C'est très important. Aller plus haut qu'il n'est permis. Dépasser un peu le permis, la règle. Enfreindre un petit peu la norme. Ce qu'il est bon de faire. Lorsqu'on se balance dans un espace à peu près moyen, là on est tranquille, on est dans les bornes. Mais si l'on va plus haut, on sort de cet espace limité, on va au-delà... C'est important ! Tout enfant a besoin de se confronter à ça.</p> <p>L'exploration du vide !... Une capacité physique de maîtrise du saut, maîtrise du risque.</p> | <p>la balançoire un bois clôturé l'escalade les cages à écureuil grimper sauter d'en haut</p> |
| | <p>« C'était un endroit assez grand... Je crois que mes parents étaient là. Mais comme l'endroit était clos, avec des gardiens, et qu'il était relativement sécurisé en terme de fréquentation, j'ai l'impression que nos parents nous laissaient libre. Il y avait alors un aspect sans les parents, mais en sécurité... ce qui était très important. »</p> | <p>Vous exprimez ce plaisir de jouer quelque part en sécurité. Dans un lieu qui est sécurisé par rapport à des intrusions extérieures, mais sans le contrôle des parents. Donc dans un temps à soi de liberté, d'imagination, de créativité, d'invention...avec les moments physiques, et des moments de calme où on peut imaginer, rêver... C'est très important que le lieu puisse offrir des possibilités pour rêver.</p> | <p>endroit clos avec gardiens sécurité / liberté / autonomie</p> |

| | | | |
|----------------------|--|---|---|
| Socialisation | «Le souvenir le plus marquant que j'avais choisi c'était plutôt dans les jardins eux même : un cache-cache dans les jardins... qui permettait de se retrouver avec d'autre enfants, de faire connaissance avec d'autres enfants, qui n'était pas les amis avec qui on était arrivé. C'est que je faisais connaissance avec les enfants et j'étais obligé de les quitter le soir en me disant est-ce que je les reverrai le lendemain ou pas... et c'étais plutôt cet aspect relationnel qui m'a marqué et puis l'ambiance aussi. » | Le côté relationnel, la socialisation avec les autres enfants... Apprendre à découvrir l'autre, aller vers l'autre. L'ouverture vers l'altérité. Apprendre à diriger les autres (Leadership) Le jeu de cache cache : perdre celui qui nous donne l'affection et la sécurité, et le retrouver. Perdre de vue, et retrouver. Le côté angoissant de la perte, et le côté sécurisant « du retrouver ». | jeux de cache cache ballon prisonnier marelle jouer au loup jeux stratégiques |
| | « Nous construisions une petite cabane, et les garçons nous volaient des éléments de notre cabane. Le jeu consistait à récupérer ces éléments, et les remettre dans notre propre cabane. » | Les jeux avec les cabanes... Les jeux de bagarres, mais de bagarres structurées... Faire vite, bien penser, calculer juste, il y a tout un ensemble de comportements qui sont mobilisés et qui rentre dans un contexte de socialisation. | construction de cabanes bagarre stratégie |
| | « Il y avait des jeux qui se jouaient à deux ou trois. Comme le jeux à l'élastique, où il y avait des rivalités : « toi tu ne peux pas jouer avec moi... » ». | La confrontation des identités... Comment je peux m'allier à l'autre. Et, si l'autre me refuse et part avec quelqu'un d'autre, je me sens rejeté. Dans le jeu des relations sociales, il y a le fait de prendre le risque d'être accepté ou rejeté. | l'élastique le loup |
| | « On a passé des heures à faire un labyrinthe, à jouer à cache cache... J'en ai un souvenir incroyable. Ce jeu que l'on avait inventé, que l'on avait construit et dans lequel on avait joué à cache cache. » « On jouait à cache-cache dans les jardins... Ca permettait de se retrouver avec d'autres enfants, de faire de nouvelles connaissances. C'est cet aspect là qui m'avait frappé. » | Le labyrinthe c'est toujours l'idée de se perdre... et de se retrouver. Et ça c'est important. L'idée de se perdre et de se retrouver, ça renvoie à toute la symbolique entre l'enfant et le père ou la mère, de perdre et retrouver... Perdre celui qui nous donne l'affection et la sécurité, et le retrouver. Se cacher et savoir si on va être retrouvé. Avoir peur d'être oublié. | se cacher / se trouver le labyrinthe se perdre / se retrouver |
| | « Le jeu du loup pour eux c'était à la fois de me trouver et à la fois que je les trouve. Je pouvais les attraper, et en faire des prisonniers que je cachais et qui n'avaient pas le droit de parler. Les autres enfants devaient alors les chercher. Et ça devenait alors de plus en plus compliqué, parce qu'il y avait de plus en plus de gens à trouver. » | C'est un jeu qui a son développement au fur et à mesure que le temps passe et qui se complexifie au fur et à mesure. | attraper faire prisonnier le loup cache cache les règles imaginer le jeu |

| | | | |
|-------------------------|--|---|---|
| <p>Autonomie</p> | <p>« La cours de notre immeuble était un espace d'une cinquantaine de mètres carrés, peut-être un peu plus... totalement fermée, avec des façades sans accès... Les fenêtres des parents donnaient sur cette cours. Cette configuration pouvait peut-être donner une sensation de prison, mais en même temps c'était un espace fabuleux pour nous parce que les parents avaient installé des fils à linge où tout le monde pendait son linge ensemble, et que nous utilisions pour faire des cabanes quand il n'y avait pas de linge dessus. On était trois enfants du même âge. Deux garçons et moi. Et on construisait des cabanes avec chacun ses vieux draps et ses tissus... de 7 à 10 ans j'ai passé mes mercredis à construire des cabanes... »</p> | <p>Construire des cabanes c'est aussi la symbolique de reconstruire son espace intime... se recréer son espace à soi. C'est important. L'espace de cette cours était clôt, et ça vous permettait de jouer et de mettre les parents en sécurité... vous n'aviez alors pas sur vous le regard des parents. C'est important parce que c'est un espace temps pour vous. C'était votre espace temps personnel.</p> | <p>la cabane se créer un espace inventer son espace un espace et un temps à soi</p> |
| | <p>« Quand j'essaye de me rappeler ces images, je ne vois pas mes parents. Je vois mes amis, je me vois en train de me cacher, de courir, d'être dans plein d'endroits différents, mais je ne vois pas mes parents. C'était un endroit assez grand... Je crois que mes parents étaient là. Mais comme l'endroit était clos, avec des gardiens, et qu'il était relativement sécurisé en terme de fréquentation, j'ai l'impression que nos parents nous laissaient libre. Il y avait alors un aspect sans les parents, mais en sécurité... ce qui était très important. »</p> | <p>Quand vous vous étiez en promenade, c'était aussi votre espace temps personnel. C'est un espace et un temps où l'enfant n'est pas tout le temps sous le regard et le contrôle de l'adulte... et ça c'est quelque chose d'important. Comme vous dans l'arbre quand vous grimpez dans l'arbre... ou dans le labyrinthe...</p> | <p>Jeux sans adulte Sensation de liberté</p> |

| | | | |
|--|---|---|---|
| Création ou expression Fiction | « Il y avait des tunnels de feuillages et d'arbustes. Et l'on était les seuls à pouvoir passer dessous. » | La dimension d'échelle : on se recrée son intimité à sa mesure, à son échelle | cabane tunnel échelle, dimension |
| | « J'avais un puzzle qui m'a marqué pour toute ma vie. » | Le puzzle, c'est quelque chose sur lequel on peut revenir... qu'on peut laisser et reprendre plus tard... Ca développe aussi la patience. | Puzzle |
| | « On partait se promener, et on faisait tout un parcours jalonné de repères. On suivait toujours le même sentier. Et il y avait toujours exactement les mêmes trucs : l'arbre avec la branche un peu penchée sur laquelle on grimait, le coin à cèpes qui était un endroit où on pouvait trouver des cèpes en automne... Et puis une grande flaque d'eau avec des grenouilles où on venait de temps en temps ... Il y avait donc des repères. Et quand on arrivait en haut du terrain, il y avait de grands cailloux sur lesquels on allait s'asseoir pour se reposer un peu. On redescendait de l'autre côté où l'on trouvait d'autres repères. C'était un parcours fait de promenade, d'observation, de proximité avec la nature... » | Vous aviez une liberté totale dans cet espace. C'était un parcours familial, quelque chose qui parlait à votre imagination. On retrouve là les jeux que l'on appelle symboliques, où on fait semblant, où on fait comme si... Où on joue sur la réalité. Ce parcours était familial. Il était connu puisque vous le répétiez. Mais en même temps vous pouviez réinventer dessus. C'est assez fabuleux d'avoir cet espace de liberté total, et de libre exploration. C'est important l'imagination, l'invention, ce que l'enfant se raconte pendant qu'il joue. Comme, vous deux, toutes les histoires que vous vous racontiez pendant votre chemin. On recrée le monde, on invente... | Parcourir un sentier jalonné de repères inventer son propre jeu imaginer jeu en lien la nature (se) raconter une histoire faire semblant se créer des règles inventer des lieux imaginaires |
| | « J'aimais beaucoup grimper aux arbres. On était assis sur une branche et avec une autre branche on ramait comme sur un bateau, et on chantait une chanson « Michael ramène le bateau sur le bord du lac... ». | | |
| | « Il y avait deux poteaux à l'entrée du square, et on imaginait que c'était des chevaux. On montait à deux dessus et on avait l'impression de partir (...) Chacun imaginait une histoire, qu'on passait par-dessus les obstacles, que c'était vraiment des chevaux. On avait l'impression que ça partait... Que c'était vivant. » | | |
| | « Je jouais beaucoup à la maison, tranquillement avec les poupées. J'inventais des choses, des personnages, des jeux. (...) En général j'évitais les jeux de relation. A l'école, ça me faisait peur... Parce qu'on est obligé, qu'il y a des règles... Comme dans le jeu italien La bandiera que je n'aimais pas du tout. Alors je me cachais pour ne pas jouer. » | Il y a les jeux libres, spontanés, où l'enfant va inventer les règles... et les jeux que l'on appelle à règles qui sont structurés, et qui ont leurs codes. Certains enfants vont jouer sans arrêt à ces jeux, comme aux gendarmes et aux voleurs... Ou, les cow-boy et les indiens... Ils vont passer des après-midi avec des groupes, ils ne vont faire que ça... Et d'autres, au contraire, ne voudront surtout pas de jeux codifiés. ils vont jouer à des jeux, soit seul, soit en s'inventant des compagnons, soit en trouvant des compagnons... Et on se crée ses propres jeux dans un espace de liberté. | Les poupées Inventer ses personnages les cow-boys et les indiens les gendarmes et les voleurs jeux individuels |
| « Et j'ai un souvenir incroyable de ce jeu (labyrinthe) que l'on avait inventé, que l'on avait construit et dans lequel on avait joué à cache cache. » | En inventant un jeu, en vous donnant des règles du jeu, vous vous êtes construit un jeu. Avec des éléments que l'on a, qu'est-ce qu'on arrive à faire ? Qu'est-ce qu'on invente, qu'est-ce qu'on arrive à mettre en place ? Quand vous y avez joué dans ce labyrinthe, vous vous êtes construit des règles de jeu : On peut aller dans un sens, pas dans l'autre, on se croise, etc. ... Qu'est-ce qu'on fait si par exemple je t'attrape ? | labyrinthe cache cache jeu inventé | |

| | | | |
|--------------------|---|---|--|
| <p>Réel</p> | <p>« On partait se promener, et on faisait tout un parcours jalonné de repères. On suivait toujours le même sentier. Et il y avait toujours exactement les mêmes trucs : l'arbre avec la branche un peu penchée sur laquelle on grimpait, le coin à cèpes qui était un endroit où on pouvait trouver des cèpes en automne... Et puis une grande flaque d'eau avec des grenouilles où on venait de temps en temps ... Il y avait donc des repères. Et quand on arrivait en haut du terrain, il y avait de grands cailloux sur lesquels on allait s'asseoir pour se reposer un peu. On redescendait de l'autre côté où l'on trouvait d'autres repères. C'était un parcours fait de promenade, d'observation, de proximité avec la nature... »</p> <p>« On aimait faire du bruit avec les feuillages sur les autres arbres... C'était génial... »</p> <p>« En faisant le geste, je revois aussi les branches qui servaient à se suspendre. Et les matières aussi... Sentir l'écorce des arbres, les feuilles, l'odeur, les bruits. Tout ça en fonction des saisons, car je me vois en train d'escalader les arbres sans feuilles. Ce qui est tout à fait autre chose que quand c'est tout feuillu et quand on peut se cacher dedans... quand il y a des fruits... »</p> <p>«On pouvait observer les changements de saisons.. »</p> | <p>Vous pouviez explorer, en même temps que vous observiez la nature.</p> <p>Toute la richesse de ces univers que vous avez apportée... la terre mouillée, ça fait de la boue. C'est merveilleux ! C'est merveilleux de jouer dans des flaques d'eau ! Maintenant, quand il pleut, il faut que l'eau soit évacuée tout de suite pour qu'il n'y ait pas une flaque, pour qu'il n'y ait pas d'humidité qui reste.</p> <p>Vous avez dit : le bruit des feuilles dans l'arbre... Le bruit des feuilles, le bruit du vent, le bruit... C'est vrai que l'univers sonore on n'y fait pas assez attention. Mais il est très important ! Parce qu'après ce sont des bruits que l'on va retrouver et qui vont nous rappeler des choses. « Oh ! Ce bruit, ça me rappelle... ». Et on retrouve le goût du jeu auquel on avait joué.</p> | <p>jeu de plein air grimper aux arbres jouer avec les bruits observer les changements de saisons jardiner se frotter à la diversité des espaces et des matières (minéraux et végétaux) se glisser sous des tunnels réinterpréter le réel</p> |
|--------------------|---|---|--|

| | | | |
|---------------------------------------|--|---|---|
| <p>Eprouver des sensations</p> | <p>« Dans le jeu du loup, il y avait beaucoup d'émotions différentes : l'attente, la peur, la joie, Le soulagement, l'envie de recommencer... C'était un grand plaisir. »</p> | <p>L'enfant apprend à gérer ses émotions en se faisant peur, en faisant peur aux autres, en s'échappant, en fuyant, en échappant au loup, et après, en étant prisonnier. C'est en ressentant toutes ces émotions, en les vivant pleinement et en même temps, en jouant, que l'enfant apprend à les contrôler.</p> | <p>Jouer au loup chercher se faire peur attendre rire se rassurer</p> |
| | <p>Un grand mélange, beaucoup de cachettes. Beaucoup de reliefs. Un des souvenirs que j'avais complètement oublié mais qui est extraordinaire, c'est une espèce de talus d'herbe, sur lequel on se mettait à l'horizontal, perpendiculaire à la pente, et duquel on se laissait rouler. Quand on arrivait en bas, on avait la tête qui tournait, on avait les vêtements pleins d'herbe. Il y avait suffisamment de variété pour passer d'une activité à une autre. C'est-à-dire qu'on pouvait courir dans des espaces très ouverts. On pouvait se cacher, rouler sur une pente pleine d'herbe, grimper aux arbres, ramasser des marrons... Il y avait du sable. Il y avait du gazon où on pouvait courir. »</p> | <p>Pour la matière... C'est terrible tout ce caoutchouc qui enlève à l'enfant toutes ces possibilités de découverte d'autres matières, d'autres résistances. Des chauds, des froids, des durs, des mous, des râpeux, des doux, ... C'est affreux : cette espèce de lissage complet de l'environnement amené par tous ces jeux standardisés appauvrit la richesse de la diversité des matériaux que l'enfant rencontre dans le réel : pouvoir passer de sols durs à des sols mous faits de sable ou autre. Ce n'est pas la même chose de courir sur du sable, que de courir sur de l'herbe, que de courir sur de l'asphalte. Pouvoir rouler dans l'herbe. Avoir la tête qui tourne en faisant des roulades... Et en arrivant en bas, on ne sait plus où est le haut, où est le bas... C'est extraordinaire ! Et le fait d'avoir des diversités de formes et de matières, permet de passer au dessus, ou encore en dessous, de passer sous les buissons parce qu'on est petit et que l'on peut y aller. Et puis en même temps on peut passer au-dessus des barrières.</p> | <p>Faire des roulades Jouer avec l'eau Varier les jeux et les sensations selon les matières (herbes, sable, eau, bois, asphaltes...)</p> |
| | <p>"Il y avait des structures métalliques un peu comme ça... et le jeu c'était de monter... de se ternir et de tourner autour de la barre. De passer avec les deux jambes, puis avec une seule jambe... sans les mains... ça, c'était super... Il y avait plusieurs hauteurs, ce qui permettait de pouvoir le faire plus haut, plus bas... On pouvait aussi grimper aux arbres... J'aimais aussi beaucoup les balançoires...J'aimais beaucoup me balancer ... Et lorsque l'on était très haut, on se jetait dans le vide et on retombait ... » « Le plaisir de la balançoire, c'est d'aller vers le haut ... de voir le ciel, le bleu... et puis de sauter. Ou encore de tourner... On se laisse aller et ça tourne très rapidement... »</p> | <p>L'exploration du vide !... Il y a une capacité physique de maîtrise du saut, maîtrise du risque. Il y a une sensation dans le mouvement de balance physique du corps.</p> | <p>Se balancer Sauter dans le vide Tournoyer S'accrocher Faire de l'acrobatie Se suspendre et se lâcher Se faire tomber de haut</p> |
| | <p>« ... On aimait faire du bruit avec les feuillages sur les autres arbres... »</p> | <p>Vous avez dit : le bruit des feuilles dans l'arbre... Le bruit des feuilles, le bruit du vent, le bruit... C'est vrai que l'univers sonore on n'y fait pas assez attention. Mais il est très important ! Parce qu'après ce sont des bruits que l'on va retrouver et qui vont nous rappeler des choses. « Oh ! Ce bruit, ça me rappelle... ». Et on retrouve le goût du jeu auquel on avait joué.</p> | <p>Etre attentif aux bruits, sons, couleurs, odeurs, ...</p> |
| <p>Agir sur les choses</p> | <p>« Et il y avait des arbres dans lesquels on montait... l'escalade prenait une très grande importance. On pouvait être à plusieurs dans l'arbre et on en faisait une cabane, ou un bateau... »</p> | <p>Il y a tout ce côté imaginaire où l'enfant va transformer un objet du réel, et va le transformer dans son univers imaginaire. Et à l'intérieur de cet univers, il se donne les moyens de contrôler le monde et ce qui se passe en</p> | <p>contrôler son propre jeu définir ses règles de jeu décider du début et de la fin du jeu</p> |

contrôlant l'histoire qu'il se raconte. C'est important, parce que dans la vie, l'enfant a peu de contrôle. Le contrôle est toujours donné par les parents. C'est les parents qui lui disent de faire ci ou cela. L'enfant est alors plein de frustration... parce qu'il avait encore envie de jouer. Les jeux imaginatifs permettent à l'enfant de réacquérir la maîtrise des choses. Ce sont effectivement des temps tellement privilégiés... Surtout quand on passe après à l'espace scolaire qui est tellement contraint, tellement lourd. Ces lieux de liberté sont nécessaires.

maîtriser le déroulement du jeu

Jeux et Mots, Jardin des jeux

Fabienne

Les mots illustrant le développement moteur de l'enfant

Acrobates (jouer les) ; acrobaties (faire des)
Courir, course
Construire
Escalader
Glisser, glissades (faire des)
Grimper
Rouler
Sauter
Se balancer, balançoires
Se suspendre
Tomber

Les mots illustrant le développement sensoriel de l'enfant

Chanter
Découvrir
Espace
Explorer, exploration
Les cinq sens
Les matières différentes, se frotter à la matière
Les odeurs
Lumières, ouvertures (perspectives), les lumières la nuit
Sable
Sentir
Toucher
Variété des reliefs, des environnements et des objets

Les mots illustrant le développement de l'imaginaire chez l'enfant

Aventure
Avoir peur
Cabane, Construire une cabane, une grotte, ...
Créer, création
Inventer,
Marionnettes
Rêver
Se cacher

Se faire peur
Se trouver

Les mots illustrant la maîtrise des émotions chez l'enfant

Avoir peur, se faire peur
Complicité, rires
Danger
Dedans – dehors
Découvrir
Histoires
Imaginer, imagination
Inventer, invention
Liberté, (loin des parents)
Prise de risque, pouvoir se faire mal, tester ses limites
Rencontrer, rêver
S'échapper, s'isoler, se cacher, se perdre
Se retrouver, se rassembler
Solitude
Stratégie, souplesse, jeux collectifs
Transgression,

Les mots en lien direct avec la nature et les éléments

Animaux
Arbres, Grands arbres
Ciel
Eau, jeux d'eau
Fleurs
La nuit
Les quatre saisons
La lumière, le soleil
Nature
La pluie
Poisson
Tunnels
Vent
Vibrant