



vlaamse dienst
speelpleinwerk

A propos de jouer juli 2019



NOTRE VISION DU JEU

Le VDS est apprécié depuis des années pour sa forte vision du jeu. Jouer et jouer est deux. "Jouer" n'est pas la même chose pour le VDS que "jouer dans une plaine de vacances". Lors du jeu dans une plaine de jeux, une interprétation concrète est donnée de la meilleure manière d'organiser les jeux selon la méthode de la «plaine de jeux». Jouer vous-même est un concept beaucoup plus large.

La liberté est une condition de base

Jouer se passe dans le temps libre, un temps dans lequel il y a du plaisir. Un aspect important du plaisir réside dans la gestion de ce temps. Il doit y avoir une certaine quantité de liberté. Plus le jeu est libre, plus les chances de participation sont grandes. Quand quelqu'un dit toujours ce que vous devez faire, vous ne pouvez qu'imiter. Il est alors presque impossible de s'impliquer, car le jeu n'est pas votre jeu. Quand il y a beaucoup de liberté, il est facile pour l'enfant d'en faire son affaire.

**“ JOUER ET DEVOIR TRAVAILLENT
ENSEMBLE. MAIS SI JOUER EST
OBLIGATOIRE, EST-CE TOUJOURS UN
JEU? ”**

La liberté de jouer n'est pas simplement synonyme de liberté de choix. Bien que le jeu soit généralement un concept ouvert, un enfant peut également trouver la liberté dans un jeu obligatoire. La liberté dans un jeu obligatoire peut être décrite comme un acteur. Un enfant est un acteur dans son propre jeu quand il peut mettre des choses entre ses mains. Souvent il n'y a pas besoin de grande chose pour se sentir libre.

Jouez intensément comme cible

Vous pouvez jouer pour gagner du temps, vous pouvez jouer parce que vous ne pouvez pas résister, vous pouvez délibérément jouer pour obtenir quelque chose, mais vous pouvez aussi vous plonger complètement dans le jeu. Un plaisir intense ne signifie pas nécessairement un enthousiasme enthousiaste. Parfois, les enfants peuvent aussi être très calmes et concentrés et en profiter intensément.

Les gens parlent de jeu intense quand il y a une implication. Lorsque vous jouez, c'est comme si, pour un moment, seul le jeu existait. Outre la liberté en tant que condition de base, il existe 3 caractéristiques de renforcement:

1. Les intérêts

Il faut une bonne dose d'intérêt pour participer intensément à un jeu. Par exemple, un jeu de forêt sur le thème armée pourrait ne pas intéresser un groupe de filles, même si le niveau de défi est juste. En revanche, les groupes de macramé ne semblent pas poser de problème particulier, mais cela va dans l'intérêt de quelques enfants. Ils ont alors assez de défis en combinant une belle combinaison de couleurs où a un bras entier plein de lanières.

2. Confort

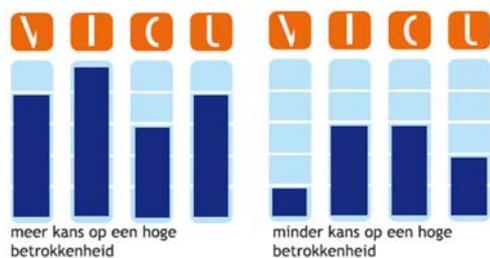
Pour lâcher tous les freins lors du jeu, pour entrer complètement dans le jeu et pour participer pleinement au jeu, vous devez vous sentir à l'aise. Vous obtenez une sensation de confort en combinant le confort physique et le confort psychologique. Plus vous vous sentez à l'aise, moins vous êtes distrait. Confort et défi peuvent sembler des antipodes, mais peuvent aller parfaitement ensemble. Un quatrième défi ne sera malheureusement réalisable que s'il est dans la mesure de vos capacités. Un défi trop grand est dangereux et vous laissera donc passer.

Un exemple: un parcours de cordes est un défi mais vous êtes sécurisé avec des cordes. Le guide explique parfaitement ce que vous devez faire. Autre exemple: un match de football des jeunes de 6 à 7 ans contre des adolescents représente un défi pour les petits garçons, car ils doivent affronter des joueurs plus forts. Leur groupe est un peu plus grand et leur sécurité est assurée. C'est tout le contraire pour les adolescents. Le défi est de jouer contre un groupe plus important, la sécurité réside dans leur confiance en leurs propres capacités ...

3. Défi

Lorsque vous avez trouvé le bon défi, vous êtes à la limite de vos possibilités. Souvent, vous vous retrouvez dans un état appelé Flux. C'est l'endroit où vos capacités et vos défis se rencontrent. Cette situation est très enrichissante car vous abordez quelque chose de nouveau, mais avec une base de confiance. Vous pouvez vous perdre complètement. L'environnement peut vous inciter à entrer dans un tel état de flux. Mais vous pouvez également vous mettre dans un tel état en ajoutant des impulsions au jeu: nouvelles règles, matériaux différents, joueurs supplémentaires. Un défi ne doit pas toujours être bon ou aventureux. Un petit changement dans un jeu suffit parfois pour lancer un défi.

Quelques exemples: prendre ses Barbies pour la première fois dans le bain, donner un coup de pied dans l'arbre, dessiner une pomme aussi bien que possible, mettre le mouchoir derrière le compagne, retrouver une pelle enfouie dans le bac à sable, duper quelqu'un...



Le compteur VICU

Plus ces caractéristiques sont prononcées, plus il y a de chances que le niveau d'implication soit élevé et, par conséquent, plus le plaisir de jouer est intense. Pour visualiser ce principe, le compteur VICU a été développé, dans lequel les éléments Liberté, Intérêts, Confort et Défi sont visualisés. Quatre colonnes indiquent la force de chaque élément.

La préférence des enfants est aussi la nôtre

Toutes les études récentes montrent que les enfants, s'ils sont autorisés à choisir, préfèrent une approche ouverte du jeu. L'aspect ouvert du jeu, spontané et occasionnel, offre le plus de chances de jeu intense. C'est là que réside le plaisir intense qu'ils recherchent. Quand il y a du plaisir, il y a une envie de continuer à jouer, des souvenirs surgissent, un bon sentiment se crée.

NOTRE VISION DE JOUER DANS UNE PLAINE DE JEUX

Notre vision du temps de loisir et notre vision des jeux constituent la base de notre vision du jeu dans une plaine de jeux.

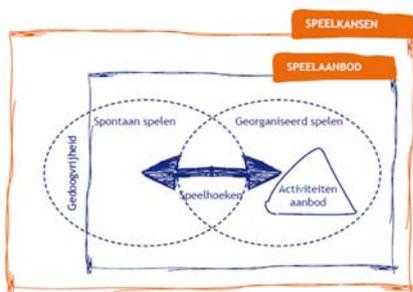


Le point de départ: variation et choix

Les vacances pour les enfants ne sont pas différentes de celles des adultes. C'est synonyme d'être autorisé et interdit. C'est choisir ce que vous voulez. A ce moment, vous ressentez un réel sentiment de vacances! Jouer est l'objectif principal, l'objectif est de jouer intensément. Les enfants sont en vacances, le VDS s'efforce de profiter de ses vacances! Si les plaines de jeux veulent que les enfants vivent un véritable sentiment de vacances, leur choix et leur variation sont nécessaires.

Chaque enfant est différent. Un enfant veut jouer dans le bac à sable, un autre veut participer à une activité culinaire, un autre veut danser avec des amis. Un enfant trouve un défi dans un parcours d'aventure, un autre cherche du réconfort dans un camp qu'il construit lui-même ou lit des bandes dessinées. Ce principe détermine pour nous la tâche des plaines de jeux: créer un environnement de jeu offrant autant de possibilités de jeu que possible pour tous les enfants! Le VDS s'efforce d'augmenter les possibilités de jeu et d'en faire un meilleur usage ([horaire](#)) afin que chaque enfant puisse trouver ce qu'il aime le plus de fois possible et qu'il soit libre de choisir.

Jouez à la carte dans une gamme de jeux ouverte!



Le système de jeu qui, dans le contexte de vacances où le jeu se joue, correspond le mieux à notre vision est une "[offre de jeu ouvert](#)" très développée. Le concept est basé sur le choix et la variation. L'orientation propose des activités variées et les enfants peuvent jouer spontanément. Ils peuvent changer et être stimulés par des impulsions de jeu et des angles de jeu. **Les enfants préparent leur menu de jeu à la carte et profitent pleinement de vraies vacances!**

Le VDS ne considère pas les activités de plaines de jeu avec une vision différente comme moins qualitatives. À l'inverse, le VDS ne considère pas automatiquement comme plus qualitatifs les plaines de jeu qui font pleinement partie de notre vision. La qualité est spécifique au contexte. En pratique, il s'agit de savoir comment les plaines de jeux appliquent leur vision, peu importe. Il s'agit de la mesure dans laquelle tous les enfants profitent réellement des vacances dans les plaines de jeux.



Bien joué!

Sur www.goegspeeld.be, vous trouverez des conseils pratiques et des informations de base sur les jeux et les thèmes de jeux.

Voulant offrir à tous les enfants de meilleures possibilités de jouer, le VDS a été lancé en 2009 avec un certain nombre de partenaires du secteur de la jeunesse, Bien joué! Bien joué est un plaidoyer pour le vrai jeu et aspire à créer un climat de jeu positif dans chaque municipalité. À ce jour, le VDS a été le pionnier de ce projet.

Nous défendons le droit de jouer

En Flandre, le VDS ne garantit pas le droit de jouer. Au niveau international, notre organisation représente la Belgique auprès de [l'International Play Association \(IPA\)](#). Cette alliance de près de 50 pays existe depuis 1961 et vise à défendre, protéger, préserver et promouvoir le droit de jouer (tel que défini à l'article 31 de la Convention relative aux droits de l'enfant) en tant que droit fondamental de l'homme. En 2016, nous sommes passés à la table à Istanbul. Septembre 2017, nous sommes invités à la conférence au Canada.

