

# L'itinérance Ludique



# L'itinérance Ludique

UNE PÉDAGOGIE POUR APPRENDRE  
À LA CRÈCHE

**Laurence Rameau**

DUNOD

*Illustrations* : Rachid Maraï  
*Maquette de couverture* : Misteratomic  
*Maquette intérieure* : Jocelyne Massé  
*Composition* : Publilog

« Itinérance Ludique » est une marque déposée.

<p>Le pictogramme qui figure ci-contre mérite une explication. Son objet est d'alerter le lecteur sur la menace que représente pour l'avenir de l'écrit, particulièrement dans le domaine de l'édition technique et universitaire, le développement massif du photocopillage.</p> <p>Le Code de la propriété intellectuelle du 1<sup>er</sup> juillet 1992 interdit en effet expressément la photocopie à usage collectif sans autorisation des ayants droit. Or, cette pratique s'est généralisée dans les établissements</p>		<p>d'enseignement supérieur, provoquant une baisse brutale des achats de livres et de revues, au point que la possibilité même pour les auteurs de créer des œuvres nouvelles et de les faire éditer correctement est aujourd'hui menacée. Nous rappelons donc que toute reproduction, partielle ou totale, de la présente publication est interdite sans autorisation de l'auteur, de son éditeur ou du Centre français d'exploitation du droit de copie (CFC, 20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris).</p>
--	--	---

© Dunod, 2017  
11 rue Paul Bert, 92240 Malakoff  
www.dunod.com

ISBN 978-2-10-076953-7

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes de l'article L. 122-5, 2° et 3° a), d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite » (art. L. 122-4).

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles L. 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

# SOMMAIRE

---

Introduction	7
Chapitre 1. Pédagogie et petite enfance	13
Chapitre 2. Les apprentissages du bébé	53
Chapitre 3. Les grands principes de l'itinérance Ludique	77
Chapitre 4. Mettre en place l'itinérance Ludique	105
Conclusion	151
Bibliographie	155
Table des matières	157



# INTRODUCTION

*« Aucun enfant ne franchit le seuil d'une école  
sans s'exposer au risque de se perdre...  
je veux dire de perdre cette vie exubérante,  
avide de connaissances et d'émerveillements,  
qu'il serait si exaltant de nourrir,  
au lieu de la stériliser et de la désespérer  
sous l'ennuyeux travail du savoir abstrait.  
Quel terrible constat que ces regards brillants  
soudain ternis<sup>1</sup> ! »*

Le sujet de la difficulté et du risque que comporte toute éducation des jeunes enfants n'est donc pas nouveau. Et ce que ce philosophe dit au milieu du xx<sup>e</sup> siècle reste valable aujourd'hui tant pour les très jeunes enfants des écoles maternelles que pour ceux des crèches. Or cela ne devrait pas être, ni à l'école<sup>2</sup>, et encore moins à la crèche ! Au contraire, aller à la crèche est toujours une chance pour le petit, si les conditions les meilleures sont réunies pour qu'il puisse exercer son avidité à comprendre le monde.

Aller à la crèche, c'est avoir l'occasion d'explorer deux environnements différents, celui de la famille et celui de la crèche,

*note*

1. Raoul Vaneigem, *Traité de savoir-vivre à l'usage des jeunes générations*, Gallimard, 1967.
2. Voir le livre de Céline Alvarez, *Les lois naturelles de l'enfant*, Les Arènes, 2016.

comme si le bébé apprenait deux langues en même temps. Ce sont deux réalités d'un même monde. Réalité du monde qui est bien plus riche que ce qu'il peut en percevoir, et qui lui est, en premier lieu, donnée à explorer.

Frapper un objet permet d'en éprouver sa solidité, le soulever, sa masse, le lâcher, sa pesanteur. Si l'objet présente des aspects faisant appel à plusieurs sens (couleur et texture par exemple), alors il est encore plus intéressant. Et s'il se comporte de façon inattendue (par exemple, s'il rebondit en touchant le sol), alors il devient totalement fascinant !

Les bébés passent leur temps à déchiffrer les régularités du monde qu'ils perçoivent. Une étrangeté, une bizarrerie, une énigme sont autant de sources d'étonnement et donc d'apprentissages. Sachant cela, **n'allons pas à l'encontre de leurs inclinations innées vers la découverte et les apprentissages, et offrons-leur de quoi nourrir leur curiosité naturelle.** Donnons-leur l'environnement riche dont leur cerveau « absorbant », comme Maria Montessori<sup>3</sup> le qualifiait et que l'on désignerait aujourd'hui plus volontiers de cerveau « bouillonnant », saura s'emparer sans effort et de manière implicite.

Mais de quoi se compose un environnement riche ? De la juxtaposition de deux opposés nécessaires à la vie et au développement du tout-petit : d'un côté la « niche sensorielle » chère à Boris Cyrulnik, et de l'autre le parcours d'aventure.

La théorie de l'attachement met en lumière cette nécessité vitale pour le tout-petit de s'attacher aux personnes qui prennent régulièrement et fréquemment soin de lui. Ce système lui permet d'activer des signaux pour rechercher la proximité de ses figures d'attachement, ce qui lui est nécessaire

*Note*

3. Maria Montessori, *L'esprit absorbant de l'enfant*, Desclée de Brouwer, 1977.



pour réguler ses émotions et se sécuriser. Ainsi, un bébé ne pleure jamais par caprice ou pour se faire les poumons, mais pour signaler son malaise et appeler de l'aide<sup>4</sup>.

Il n'y a « pas d'existence sans épreuves, pas d'affection sans abandon, pas de lien sans déchirure, pas de société sans solitude<sup>5</sup>... ». À sa naissance le bébé arrive dans un monde inconnu et donc possiblement effrayant. La première figure d'attachement qu'il rencontre (le plus souvent sa mère), par son regard et la chaleur qu'elle lui procure en le prenant dans ses bras, le rassure et lui permet de vivre et d'éprouver le monde. Restant disponible, elle le laisse s'éloigner pour s'aventurer plus loin, de plus en plus loin, toujours plus loin.

L'humanité n'a-t-elle pas de cesse que de chercher à découvrir un environnement toujours plus vaste et de comprendre sa place dans celui-ci ? Après avoir exploré sa propre planète, puis celles de son système solaire, elle explore l'univers, les exoplanètes, jusqu'à concevoir l'infini comme une réalité physique et pas seulement comme un concept imaginaire, contraignant les scientifiques à envisager, en plus de notre univers, une infinité d'autres, parallèles, un « multivers<sup>6</sup> » en quelque sorte. Ce qui évidemment nous oblige à chaque nouvelle découverte à reconsidérer notre place, notre existence, voire notre conscience – celle que nous avons de nous-mêmes et des autres.

La naissance est une étape que franchit le petit pour aller vers cette conscience *de* et *dans* son environnement. La crèche fait partie de la niche sensorielle du bébé. Elle est un lieu rassurant où il trouve des figures supplémentaires d'atta-

note

4. Nicole Guedeney, *L'attachement, un lien vital*, Fabert, 2010.
5. Boris Cyrulnik, *Ivres paradis, bonheurs héroïques*, Odile Jacob, 2016.
6. Trinh Xuan Thuan, *Désir d'infini*, Gallimard, « Folio essais », 2014.

chement. Il y découvre aussi la possibilité de s'éloigner de l'ensemble de ses figures d'attachement pour s'aventurer dans les jeux et les apprentissages. Ainsi, à la crèche, les professionnels composent un environnement offrant au bébé ces deux opposés : un port d'attache et la possibilité de le quitter comme d'y revenir à tout moment. C'est le propre du concept de **l'itinérance Ludique**.

L'itinérance Ludique est un **chemin** et non une méthode. Elle est l'ensemble des itinéraires qui permet aux crèches de devenir ces environnements riches en possibilités d'apprentissages pour les petits. Une sorte d'unité pédagogique, alliant le port d'attache et la haute mer et permettant aux jeunes enfants une première prise de conscience du monde dans lequel ils vivent.

S'il est vrai que cette voie s'inscrit en rupture avec les pratiques pédagogiques mises en place jusqu'à présent, tant dans les crèches que dans les écoles maternelles, dont la pédagogie traditionnelle formate des futurs élèves dans la bêtise de l'obéissance et sans tenir compte de leur état naturel propre aux apprentissages, c'est parce que le monde a changé. L'univers, c'est-à-dire l'ensemble de ce qui existe, s'est agrandi, et les jeunes générations ne peuvent pas être éduquées dans ce nouveau monde avec les méthodes de l'ancien.

Avec l'itinérance Ludique, les portes de l'aventure leur sont ouvertes plus largement et leur liberté d'agir et de choisir est mieux respectée. Les univers ludiques leur apportent de vraies possibilités de percevoir, d'éprouver et d'expérimenter ce qui les entoure. La multiplication des interactions sociales leur permet d'apprendre les relations sociales, et les ouvre à la compréhension des émotions. L'accompagnement bienveillant des adultes leur offre un étayage à forte valeur ajoutée. En cela **les crèches inventent une nouvelle pédagogie** et

deviennent des lieux d'éducation bien plus performants et bien plus respectueux de ce que sont les petits.

L'itinérance Ludique est un processus, un cheminement permettant la construction de la conscience de soi, des autres et du monde dans lequel le petit évolue. La crèche n'est pas une petite école. Ou alors, avec l'itinérance Ludique, elle est une école buissonnière de la pensée, puisque l'itinéraire n'est pas préétabli et enfermante, mais propre à chaque enfant qui chemine tout entier à l'intérieur d'une organisation globale. Les bébés y apprennent à organiser et à mobiliser leurs compétences motrices pour se déplacer et agir sur les objets, afin de les étudier et les comprendre. Et ils apprennent à communiquer pour interagir avec leurs semblables et les comprendre également. Autant de facteurs favorables à leur développement et à leurs futures capacités de résilience.

