



## Élaboration d'une politique sur le jeu

### Objectifs d'apprentissage :

- Définir le but et les applications d'une politique sur le jeu
- Comprendre le rôle des parents et des proches aidants, des écoles et des municipalités dans l'offre de possibilités de jeu de haute qualité comportant des défis
- Comprendre le besoin de principes directeurs et d'un processus décisionnel concerté pour élaborer une politique sur le jeu
- Cerner les principaux éléments d'une politique sur le jeu exemplaire

### Résultat de l'apprentissage :

- Démontrer une bonne compréhension des politiques sur le jeu pouvant s'appliquer dans un contexte organisationnel afin de préparer et de mettre en œuvre de façon concertée une politique sur le jeu efficace.

### Préface

Le jeu libre des enfants est reconnu pour son rôle essentiel dans le développement de la créativité, de la résilience, des capacités de résolution de problèmes et des habiletés de gestion des risques<sup>1,2</sup>. Les organismes qui offrent un cadre de jeu (écoles, municipalités, centres de la petite enfance) déterminent beaucoup l'accès des enfants aux possibilités de jeu libre de haute qualité. L'élaboration et la mise en œuvre d'une politique sur le jeu est une excellente façon de concilier le besoin d'offrir des expériences de jeu comportant des défis et de protéger les enfants des dangers<sup>3</sup>.

### Quel est le rôle d'une politique sur le jeu?

L'élaboration d'une politique sur le jeu peut aider les municipalités, les conseils ou commissions scolaires et d'autres organismes à reconnaître leur rôle et à démontrer leur engagement à offrir des possibilités de jeu libre. Une politique sur le jeu peut être un outil de référence ou un plan d'action pour qui prend et met en œuvre des décisions touchant à l'accès des enfants au jeu<sup>3,4</sup>.

### Principaux fournisseurs de possibilités de jeu libre pour les enfants

#### *Les parents et les proches aidants*

Les attitudes parentales à l'égard du jeu libre des enfants sont reconnues comme étant un important déterminant de la qualité et de la quantité de leurs activités de jeu<sup>5</sup>. Le domicile est d'ordinaire le premier environnement de jeu des jeunes enfants, celui où les parents et les proches aidants facilitent les possibilités de jeu. Quand les enfants commencent à jouer hors de chez eux, que ce soit à la garderie, à l'école ou sur un site municipal, les parents et les proches aidants sont en droit de s'attendre à ce que les aires de jeu permettent des expériences de jeu fertiles tout en protégeant les enfants des dangers<sup>3</sup>. L'existence d'une politique qui expose clairement les valeurs, les pratiques et les données probantes derrière l'offre de jeu d'un endroit donné peut donner des informations aux adultes sur la garde de leurs enfants. Cela peut répondre aux craintes pour la sécurité, lesquelles peuvent limiter l'approbation de possibilités de jeu, et soutenir les parents dans la facilitation positive du jeu d'un cadre à l'autre.

*Le présent projet est financé grâce à la générosité de la Fondation Lawson.*



### ***Les écoles***

En Amérique du Nord, les écoliers du primaire passent environ 30 heures par semaine à l'école, ce qui représente environ 4 000 récréations au cours de leur apprentissage (de la maternelle à la 6<sup>e</sup> année)<sup>6</sup>. La place centrale du milieu scolaire durant l'enfance fait ressortir la position importante de ce cadre quand il s'agit d'offrir une gamme de possibilités de jeu. La fréquence du jeu durant les heures d'école, le paysage physique et l'accès aux espaces de jeu extérieurs durant, entre et après les heures de classe sont trois éléments qui peuvent forger les habitudes de jeu. Dans les agglomérations urbaines, les terrains d'écoles sont souvent les seuls espaces locaux disponibles pour jouer<sup>4</sup>. Le jeu et les études doivent être vus comme étant complémentaires<sup>3</sup>. Le jeu libre des enfants est l'occasion d'un apprentissage expérientiel, et il est prouvé qu'il améliore directement la capacité des enfants d'atteindre leurs objectifs scolaires. Pour aborder les motifs de préoccupation, la politique sur le jeu est établie par le conseil ou la commission scolaire, mais son application, c.-à-d. la pratique du jeu, est déterminée par l'école sous l'autorité du directeur ou de la directrice. Les termes « école » ou « milieu scolaire » servent à désigner ces deux environnements.

### ***Les municipalités***

Le jeu a lieu dans l'environnement quotidien des enfants (la maison, la rue, le quartier et les espaces verts en plus des aires de jeu officielles)<sup>7</sup>. Il importe donc aux administrations locales de songer aux moyens de créer des possibilités pour les enfants de jouer librement lorsqu'elles conçoivent et modifient des espaces publics. Les infrastructures de proximité, comme les équipements de sécurité des quartiers, les voies de transport actif et la proximité des parcs, influencent la participation des enfants au jeu libre<sup>8</sup>. Les principes définis du jeu libre peuvent faciliter la coopération et l'action de nombreux organismes municipaux pour privilégier l'accès à ce type de jeu dans un quartier<sup>4,7</sup>.

## **Planification et élaboration**

### ***La prise de décision concertée***

La planification de l'élaboration d'une politique sur le jeu doit se faire en concertation avec toutes les parties qui pourraient être touchées par la politique en question. Quand elles collaborent, les responsabilités et l'autorité à l'égard de l'élaboration et de la mise en œuvre de la politique sont mieux réparties. Le processus peut accroître l'adhésion à la politique, opérer un alignement entre les décideurs en milieu scolaire ou municipal et favoriser l'interprétation commune du but de la politique. Parents et enfants doivent être inclus dans le processus, car cela peut répondre à leurs motifs de préoccupation et permet de prendre des décisions adaptées à leurs besoins.

#### **Pour une prise de décision concertée en milieu scolaire, il faut inclure :**

- ✓ Des juristes, des gestionnaires de risques, des assureurs et/ou l'équipe ou les équipes responsables des installations
- ✓ Des spécialistes du développement de l'enfant
- ✓ Les éducateurs et les directeurs d'école (il est reconnu que ces derniers, qui sont aussi responsables de la mise en œuvre de la politique, ont le pouvoir de décision final)
- ✓ Les parents
- ✓ Les enfants

#### **En milieu municipal, la liste peut également inclure :**

- ✓ Le bureau de santé publique local
- ✓ Les autres services compétents (parcs et loisirs, transports, police)
- ✓ Les résidents et les organismes locaux voués au jeu et au développement de l'enfant

Pour en savoir plus sur la prise de décision concertée liée au jeu et trouver des conseils pour faciliter le processus, consulter le document connexe : ***La prise de décision concertée : pour une approche équilibrée à l'égard du jeu libre des enfants.***

### ***Principes directeurs de l'élaboration d'une politique***

La première étape de l'élaboration d'une politique sur le jeu consiste à déterminer les valeurs fondamentales sur lesquelles les décideurs s'entendent. Ces valeurs deviennent un point de référence pour élaborer une politique qui répond aux besoins des partenaires et des acteurs, en particulier les enfants. Les mesures proposées dans la politique doivent être exposées et appliquées en fonction de ces principes de base. Une telle cohérence permet à la collectivité de faire directement le lien entre les valeurs qu'elle juge importantes et ce qui se passe dans la pratique<sup>3</sup>. Le document *La prise de décision concertée* présente des exemples de grands principes servant à guider l'élaboration d'une politique.

### ***Considérations pratiques***

Les écoles, les municipalités et autres cadres de jeu doivent concilier les objectifs stratégiques souhaités, les ressources disponibles et le contexte. Il est pour cela essentiel d'examiner les ressources et les règlements de l'organisme ou des organismes, car ils peuvent faciliter ou limiter les mesures proposées<sup>9</sup>. Ce sont notamment les ressources financières, les ressources humaines et les politiques pertinentes en vigueur. Les variations possibles montrent qu'il faut évaluer le contexte et adapter les politiques sur le jeu en fonction des besoins organisationnels. Nous présentons ci-dessous un exemple de politique sur le jeu pour guider et faciliter l'élaboration d'une politique. Les organismes sont encouragés à en adapter l'information à leur contexte.

### **Exemple de politique sur le jeu**

<b>Principes directeurs</b>	<p>Les principes directeurs de la politique sur le jeu décrivent les valeurs fondamentales qui guideront le processus d'élaboration et de mise en œuvre.</p> <p><b>Exemple</b></p> <p>Notre politique sur le jeu est fondée sur des valeurs de collaboration, d'insertion sociale et de durabilité. Nous respectons ces principes en faisant participer de nombreux acteurs, en reconnaissant les différents besoins du quartier et en tenant compte des effets à long terme des décisions d'infrastructures.</p>
<b>Énoncé de vision</b>	<p>Un énoncé de vision décrit la philosophie de l'organisme et le but général de la politique sur le jeu.</p> <p><b>Exemple</b></p> <p>Chaque enfant devrait jouer dehors tous les jours. Notre politique sur le jeu définit comment nous prenons des décisions en fonction de cet objectif et offre un cadre de développement des possibilités de jeu. Elle reconnaît l'importance du jeu et répond au besoin d'offrir des expériences de jeu de haute qualité.</p>

<b>Objectifs stratégiques</b>	<p>Les objectifs énumérés décrivent la vision de la politique en lui associant des buts précis.</p> <p><b>Exemple</b> L'adoption de cette politique va<sup>5,10</sup> :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Mieux faire connaître les bienfaits du jeu sur le plan développemental</li><li>✓ Établir une vue commune du jeu libre des enfants</li><li>✓ Maximiser les possibilités de jeu offertes aux enfants</li><li>✓ Favoriser la création de possibilités de jeu intéressantes, polyvalentes et de haute qualité</li><li>✓ Accorder aux enfants le temps, l'espace et la permission de jouer librement</li><li>✓ Faire participer la population et les acteurs aux décisions sur le jeu</li></ul>
<b>Définition du jeu</b>	<p>Il faut une définition claire et universelle du jeu pour guider les paramètres de la politique<sup>5</sup>. Les organismes doivent puiser à la fois dans les études sur le développement de l'enfant et dans des politiques sur le jeu exemplaires pour parvenir à une décision concertée sur une définition du jeu concise et éclairée par les données probantes.</p> <p><b>Exemple</b> Le jeu libre se caractérise par <b>le libre choix</b> (l'enfant décide s'il joue, quand il joue et comment il joue), <b>la motivation intrinsèque</b> (l'enfant joue parce qu'il est motivé intérieurement à jouer) et <b>l'orientation personnelle</b> (l'enfant oriente son propre jeu individuellement et/ou collectivement). Ce type de jeu n'est pas initié d'une façon organisée, planifiée ou officielle<sup>11</sup>. Le jeu libre peut inclure le jeu à l'extérieur ou le jeu comportant des risques. Le jeu comportant des risques implique des formes de jeu palpitantes et excitantes qui peuvent être classées en six catégories<sup>12</sup> :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● le jeu en hauteur;</li><li>● le jeu avec la vitesse (p. ex., dévaler une pente à vélo);</li><li>● le jeu avec des éléments détachés;</li><li>● le jeu avec divers composants;</li><li>● le jeu de bataille;</li><li>● le jeu où les enfants peuvent « disparaître » ou « se perdre ».</li></ul> <p>Le sport organisé ou le temps d'écran (passé devant la télévision, l'ordinateur, une console de jeu [comme Playstation, Xbox ou Wii], une tablette, un téléphone intelligent ou tout autre dispositif électronique) ne sont pas considérés comme des formes de jeu libre.</p>

<p><b>Principaux éléments d'un environnement de jeu de haute qualité</b></p>	<p>Pour bien tenir compte des besoins développementaux des enfants, la politique sur le jeu doit comprendre un engagement explicite à offrir des possibilités de jeu appropriées, stimulantes et comportant des défis pour tous les participants<sup>4</sup>. Les décideurs doivent préciser les principaux éléments d'un jeu de haute qualité<sup>3,7</sup>. La description des éléments d'un environnement de jeu fertile peut permettre de repérer les améliorations essentielles nécessaires dans le contexte de l'aire de jeu.</p> <p><b>Exemple</b> Les décideurs s'engagent à offrir des environnements de jeu incluant divers éléments<sup>5,7,10</sup> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Des expériences de jeu comportant des défis à tous les stades de développement et à tout âge</li> <li>✓ Des possibilités de jeu qui stimulent plusieurs sens</li> <li>✓ Le jeu à l'extérieur dans diverses conditions météorologiques</li> <li>✓ Un juste équilibre entre les sensations fortes et la sécurité</li> <li>✓ Des possibilités de jeu accessibles fondées sur les principes de conception universelle</li> <li>✓ La présence d'éléments détachés et d'éléments naturels</li> <li>✓ La facilité d'accès pour tous</li> </ul>
<p><b>Rôles et responsabilités des principaux acteurs</b></p>	<p>Des attentes claires à l'égard des personnes qui facilitent les possibilités de jeu des enfants peuvent favoriser une offre de haute qualité<sup>4</sup>. La définition des responsabilités des « animateurs ludo-éducatifs* » établit un lien entre les objectifs d'une politique sur le jeu et l'offre de jeu<sup>3,13</sup>. Cette section d'une politique sur le jeu décrit brièvement les principaux partenaires du jeu des enfants et leurs tâches respectives.</p> <p><b>Exemple</b> Pour favoriser des possibilités de jeu de haute qualité :</p> <p><b>1) Les enfants</b> créent et dirigent leurs propres activités de jeu<sup>3</sup>.</p> <p><b>2) Les superviseurs</b> (parents, éducateurs) font trois choses<sup>3</sup> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adopter une approche d'intervention minimale mais de réponse vigoureuse : laisser les enfants prendre les décisions liées au jeu, mais leur offrir du soutien s'ils en demandent</li> <li>• Se montrer chaleureux, compréhensifs et informatifs quand le besoin s'en fait sentir</li> <li>• Se tenir informés de la formation et des connaissances sur le jeu et mettre ces connaissances en pratique</li> </ul> <p><b>3) Les écoles, les municipalités et autres cadres de jeu</b> assurent la sécurité des enfants durant le jeu libre en respectant les six étapes suivantes<sup>3,5,9,14</sup> :</p>

\* Les **animateurs ludo-éducatifs**, ou « animateurs ludo », sont des professionnels en milieu pédagogique formés pour soutenir les possibilités de jeu comportant des défis. Leur rôle est de créer et d'améliorer des environnements de jeu polyvalents qui favorisent le jeu libre. Ces personnes planifient le jeu, y réfléchissent et en observent le déroulement, sans toutefois diriger ni organiser l'expérience de jeu. Leur formation consiste à comprendre quand et si ils doivent intervenir dans le jeu pour optimiser l'apprentissage et le développement des enfants.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Offrir des possibilités de développement professionnel aux animateurs ludo-éducatifs pour qu'ils apprennent les pratiques exemplaires qui facilitent le jeu</li> <li>• Cerner les besoins de renforcer les capacités pour améliorer les techniques d'encadrement</li> <li>• Faire respecter des règles de jeu qui concilient les besoins de développement et de sécurité</li> <li>• Observer les aires de jeu et les moderniser au besoin pour qu'elles soient conformes aux principaux éléments d'un environnement de jeu de haute qualité</li> <li>• Informer les animateurs ludo-éducatifs des changements apportés à l'environnement de jeu et de la gestion de cet environnement</li> <li>• Fournir des fonds et des ressources suffisants pour l'élaboration et le maintien du programme</li> </ul>
<p><b>Considérations environnementales</b></p>	<p>Une bonne politique sur le jeu anticipe les difficultés d'un cadre de jeu en précisant comment cerner les risques de l'environnement et y répondre positivement<sup>10,14</sup>. Cette section décrit la procédure d'évaluation des risques et les directives météorologiques, en respectant l'objectif d'offrir des expériences de jeu fertiles. L'organisme peut aussi indiquer les outils particuliers d'évaluation des risques et des avantages qu'il utilisera dans ses décisions stratégiques<sup>†</sup>.</p> <p><b>Exemple</b></p> <p><b>Gestion des risques</b> – L'organisme s'engage à offrir des possibilités de jeu aussi sûres que nécessaire et non aussi sûres que possible<sup>15</sup>. Notre approche tient compte à la fois des avantages éventuels d'une possibilité de jeu et de ses conséquences négatives éventuelles, avec preuves à l'appui<sup>16</sup>. En évaluation la situation, nous posons la question suivante : <i>Les avantages éventuels justifient-ils le risque de blessures?</i> Les décisions touchant à l'environnement de jeu visent à éliminer les aléas (les sources de danger susceptibles de causer du tort) tout en conservant un niveau de risque acceptable, et sont sensibles à la fois à la sécurité des enfants et à leurs besoins développementaux.</p> <p><b>Directives météorologiques</b> – L'organisme s'engage à continuer d'offrir des possibilités de jeu de haute qualité dans diverses conditions météorologiques<sup>14</sup>. Par temps ensoleillé, pluvieux, neigeux ou froid, nous rappelons aux parents quels sont les vêtements et les mesures de protection nécessaires au jeu à l'extérieur. Nous appliquons une approche risques-avantages pour déterminer si et quand il faut remettre le jeu à plus tard à</p>

<sup>†</sup> Il existe plusieurs outils d'évaluation des risques et des avantages du jeu libre des enfants, dont : 1) le formulaire [Risk-Benefit Assessment](#) élaboré conjointement par Play England, Play Scotland, Play Wales et PlayBoard Northern Ireland; et 2) le formulaire [Education Risk Benefit Assessment for Outdoor Learning Areas](#) du ministère de l'Éducation et du Développement de l'enfant du gouvernement de l'Australie-Méridionale. Ces outils (il en existe d'autres) peuvent être des modèles à adapter au contexte local et à remplir en utilisant les principes de la prise de décision concertée. La Child and Nature Alliance of Canada prépare aussi un outil d'évaluation des risques et des avantages qui portera sur l'application d'une telle approche dans le contexte canadien.

	cause des intempéries.
<b>Suivi-évaluation</b>	<p>Une stratégie de suivi-évaluation claire est intégrée dans la politique afin de planifier en amont l'évaluation de sa mise en œuvre et de son efficacité<sup>9</sup>. L'organisme examine toute méthode d'évaluation existante et/ou indique une nouvelle procédure pour guider l'évaluation. La politique est suivie et évaluée à intervalles réguliers, et les constatations de l'évaluation donnent lieu à des améliorations de la politique et des possibilités de jeu<sup>9</sup>.</p> <p><b>Exemple</b></p> <p>Les décideurs créent un groupe de travail pour évaluer annuellement la politique et sa mise en œuvre. L'évaluation comprend la consultation de tous les acteurs du jeu : enfants, parents et animateurs ludo-éducatifs. Les principales constatations de l'évaluation sont communiquées aux acteurs, et le groupe de travail présente ses conclusions sur les mesures qui ont été prises pour appliquer les recommandations et améliorer les possibilités de jeu.</p>

### Bibliographie :

1. Brussoni, M., L.L. Olsen, I. Pike et D.A. Sleet. « Risky play and children's safety: Balancing priorities for optimal child development », *International Journal of Environmental Research and Public Health*, vol. 9 (2012), p. 3134-3148.
2. Houser, N.E., L. Roach, M.R. Stone, J. Turner et S.F.L. Kirk. « Let the children play: Scoping review on the implementation and use of loose parts for promoting physical activity participation », *AIMS Public Health*, vol. 3, n° 4 (2016), p. 781-799.
3. Bristol City Council. *Making Play Matter: A Play Policy for the Children and Young People of Bristol*, août 2003 (consulté le 27 février 2018).  
<https://bristol.goplacestoplay.org.uk/uploads/File/Grown%20ups/Making%20Play%20Matter.pdf>.
4. Welsh Assembly Government. *Play in Wales: The Assembly Government's Play Policy Implementation Plan*, février 2006 (consulté le 20 février 2018).  
[http://gov.wales/dcells/publications/policy\\_strategy\\_and\\_planning/early-wales/playpolicy/implementationplane.pdf?lang=en](http://gov.wales/dcells/publications/policy_strategy_and_planning/early-wales/playpolicy/implementationplane.pdf?lang=en).
5. Irlande. National Children's Office. *Ready, Steady, Play! A National Play Policy*, 2004 (consulté le 7 mars 2018).  
[https://www.dcy.gov.ie/documents/publications/NCOPPlayPolicy\\_eng.pdf](https://www.dcy.gov.ie/documents/publications/NCOPPlayPolicy_eng.pdf).
6. Hyndman, B., A. Benson et A. Telford. « Exploring the influences on children's school playground activities », *American Journal of Play*, vol. 8, n° 3 (2016), p. 325-344.
7. CABE Space. *Public Space Lessons: Designing and Planning for Play*, octobre 2008 (consulté le 20 février 2018).  
<https://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/designing-and-planning-for-play.pdf>.
8. Veitch, J., J. Salmon et K. Ball. « Individual, social and physical environmental correlates of children's active free-play: A cross-sectional study », *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, vol. 7, n° 11 (2010), p. e1-10.
9. Council for Learning Outside the Classroom. *Developing an Early Years Play & Learning Outdoors Policy*, décembre 2010 (consulté le 26 mars 2018). <http://www.lotc.org.uk/wp-content/uploads/2010/12/Developing-and-EY-LOtC-policy.pdf>.
10. Gouvernement du pays de Galles. *Wales – A Play Friendly Country: Statutory Guidance*, juillet 2014 (consulté le 26 mars 2018). <http://gov.wales/docs/dsjlg/publications/cyp/141007-wales-a-play-friendly-country-en.pdf>.
11. Play England. *Charter for Children's Play*, Playwork Principles Scrutiny Group, 2005.  
<http://www.playengland.org.uk/media/71062/charter-for-childrens-play.pdf>. (consulté November 7th, 2018.)

- 
12. Sandseter, E.B.H. « Characteristics of risky play », *Journal of Adventure Education and Outdoor Learning*. 2009;9(1):3–21. [doi:10.1080/14729670802702762](https://doi.org/10.1080/14729670802702762).
  13. The Playwork Foundation. *What is playwork? The Playwork Foundation: For Playwork, Playworkers and Play* (consulté le 23 avril 2018). <https://playworkfoundation.org/what-is-playwork/>.
  14. Early Childhood Ireland. *Outdoor Play Policy*, août 2016 (consulté le 29 mars 2018). <https://www.earlychildhoodireland.ie/wp-content/uploads/2016/08/outdoor-play-policy.pdf>.
  15. Brussoni, M. « Why kids need risk, fear and excitement in play », *National Post*, 2 août 2017 (consulté le 29 mars 2018). <http://nationalpost.com/pm/news-pmn/why-kids-need-risk-fear-and-excitement-in-play>.
  16. Play Wales. *Community Toolkit: Developing and Managing Play Spaces*, 24 janvier 2016 (consulté le 29 mars 2018). [https://issuu.com/playwales/docs/community\\_toolkit\\_2016](https://issuu.com/playwales/docs/community_toolkit_2016).