

## Liminaire

---

L'AFÉSEO a conçu le jeu « Tire-toi une bûche » avec l'intention de promouvoir la santé mentale et de saines habitudes de vie dans le secteur de la petite enfance. « Tire-toi une bûche » est un jeu collaboratif ciblant le personnel éducateur de la petite enfance. Adoptant une approche ludique à l'apprentissage, le jeu vise à offrir une expérience de la pratique réflexive aux joueurs, encourager le travail d'équipe, créer un espace sécuritaire pour discuter de sujets sensibles, et lancer une exploration de stratégies pour répondre à des défis communs en service à l'enfance (p.ex., manque de personnel, tensions relationnelles, etc.). La force principale du jeu est d'offrir des occasions puissantes d'apprentissage expérientiel connues dans la recherche pour susciter un impact sur le soi et sur sa façon de penser et de voir les choses <sup>1,2</sup>.

L'AFÉSEO recommande fortement la présence d'un facilitateur ou d'une facilitatrice afin d'assurer que les personnes vivent une expérience positive du jeu et la présence d'un milieu sécuritaire. Son rôle est donc d'accompagner les personnes participantes à travers leurs explorations et leurs réflexions par le biais de modelage et de questionnements en lien avec la santé mentale et le bien-être. Enfin, on encourage la participation d'équipes du personnel éducateur au jeu. Le financement de la Société santé en français a servi au déploiement du jeu et à la facilitation du jeu auprès du personnel éducateur entre octobre 2021 et mars 2022.

Une évaluation formative de l'activité a servi à documenter l'expérience du jeu vécue par les joueurs et ses effets à court terme. Les données furent amassées d'octobre 2021 à mars 2022 par le biais (1) d'un groupe focalisé de neuf femmes (février 2022), (2) des comptes rendus des essais de l'activité du personnel facilitateur, et (3) des données administratives. Le lecteur est prié de tenir compte lors de la lecture de ce rapport que les essais ont eu lieu durant la pandémie de la COVID-19, moment où un vaccin contre la COVID n'est pas disponible pour les enfants âgés de 0 à 5 ans, le nombre de cas est en augmentation dans la population générale (5<sup>e</sup> vague) et à compter de janvier 2022, le gouvernement de l'Ontario cesse de compiler et publier les services de garde aux prises avec une éclosion de la COVID-19.

## Description de l'activité

« Tire-toi une bûche » est un jeu collaboratif où les personnes travaillent de concert pour aider les personnages dans le jeu à atteindre leurs objectifs. Les personnes participantes ne sont pas associées à un personnage particulier. Elles sont plutôt appelées à influencer le parcours du personnage de leur choix dans l'atteinte de l'objectif qui lui ait associé. Le nombre de joueurs varie entre 1 et plus. Une partie dure

---

<sup>1</sup> Burch, G.F., Giambattista, R., Batchelor, J.H., Burch, J.J., Hoover, J.D., et Heller, N.A. (2019). A Meta-Analysis of the Relationship Between Experiential Learning and Learning Outcomes. *Decision Sciences Journal of Innovative Education*, 17(3), pp. 239-273. Disponible en ligne ici [https://www.researchgate.net/profile/Nathan-Heller/publication/334741704\\_A\\_Meta-Analysis\\_of\\_the\\_Relationship\\_Between\\_Experiential\\_Learning\\_and\\_Learning\\_Outcomes/links/5fd81da692851c13fe8926f9/A-Meta-Analysis-of-the-Relationship-Between-Experiential-Learning-and-Learning-Outcomes.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Nathan-Heller/publication/334741704_A_Meta-Analysis_of_the_Relationship_Between_Experiential_Learning_and_Learning_Outcomes/links/5fd81da692851c13fe8926f9/A-Meta-Analysis-of-the-Relationship-Between-Experiential-Learning-and-Learning-Outcomes.pdf).

<sup>2</sup> Fabiano, G.A., Vujnovic, R.K., Waschbusch, D.A., Yu, J., Mashtare, T., Pariseau, M.E., et coll. (2012). A comparison of workshop training versus intensive, experiential training for improving behavior support skills in early educators. *Early Childhood Research Quarterly*, 28, pp. 450-460. Disponible en ligne ici [https://www.academia.edu/13939379/A\\_comparison\\_of\\_workshop\\_training\\_versus\\_intensive\\_experiential\\_training\\_for\\_improving\\_behavior\\_support\\_skills\\_in\\_early\\_educators](https://www.academia.edu/13939379/A_comparison_of_workshop_training_versus_intensive_experiential_training_for_improving_behavior_support_skills_in_early_educators).

entre 15 et 60 minutes. Pour jouer, les personnes participantes doivent fournir des jetons d'actions (p. ex., boutons), des crayons de couleur et une grande feuille de papier blanc ou un espace propre à capter les idées et solutions proposées pour contrer les défis et atteindre les objectifs. On peut visionner une description plus exhaustive du jeu en cliquant sur le lien <https://drive.google.com/drive/u/o/folders/1xPNArwbOHMcmOZdqJnOmehBIAdbm4Qyt>. Avant de commencer la partie, les personnes participantes établissent un protocole d'entente définissant les règles de fonctionnement entre les personnes qui jouent (p. ex., s'assurer que tout le monde ait un temps de parole, l'ouverture d'esprit et l'absence de jugement).

La partie du jeu est suivie d'une séance-bilan servant aux personnes participantes d'échanger sur leur expérience de jouer le jeu et une discussion des sujets abordés au cours du jeu. Des suivis subséquents par une personne gestionnaire ou un conseiller ou une conseillère pédagogique sont encouragés pour permettre la poursuite de la réflexion et documenter les retombées du jeu ; à savoir si les prises de conscience et les stratégies proposées ont été mises en application au quotidien. La durée de l'activité (introduction au jeu, joute, et séance-bilan) varie entre 60 à 180 minutes selon le nombre de personnes y participant.

## Mise en œuvre

Des 500 boîtes du jeu imprimées, 173 furent distribuées dans les services à l'enfance de langue française de l'Ontario. On compte 12 parties jouées entre octobre 2021 et mars 2022 dont 8 en présentiel et 4 en mode virtuel. Un total de 54 membres du personnel éducateur en petite enfance a joué le jeu. Le nombre de joueurs moyens à chaque partie est de 4,5, variant entre 3 à 6.

## Expérience du jeu

---

Toutes les personnes participantes du groupe focalisé disent avoir aimé jouer le jeu « Tire-toi une bûche ». Les personnes s'engagent rapidement dans le jeu et leur intérêt est maintenu. La nature ludique du jeu et sa pertinence au vécu des personnes participantes favorisent des apprentissages expérientiels. Au dire de ces personnes participantes, celles-ci manifestaient toujours leur enthousiasme le lendemain de l'activité.

---

*Il y avait des personnes sceptiques... je suis restée surprise comment elles sont entrées dans le jeu. Elles ont vraiment aimé le jeu.*

*Participante*

---

La conception du jeu fait en sorte que les scénarios explorés dans chacune des parties sont très différents d'une fois à l'autre. Les personnes ont la possibilité d'exprimer leurs idées par écrit ou par un dessin. Cette flexibilité d'expression permet aux gens d'évacuer leurs insécurités linguistiques (j'écris mal) et de miser sur leur mode d'expression préféré. Les participantes du groupe focalisé ont aimé le déroulement organique du jeu ; les réflexions et solutions aux défis émergentes décident du parcours du jeu. On remarque que les histoires émergentes sont basées sur le vécu des participantes, favorisant ainsi leurs apprentissages. Enfin, le jeu présente l'avantage que les personnes participantes peuvent se joindre à n'importe quel moment au jeu; inutile d'attendre une nouvelle partie.

## Modalités et déroulement du jeu

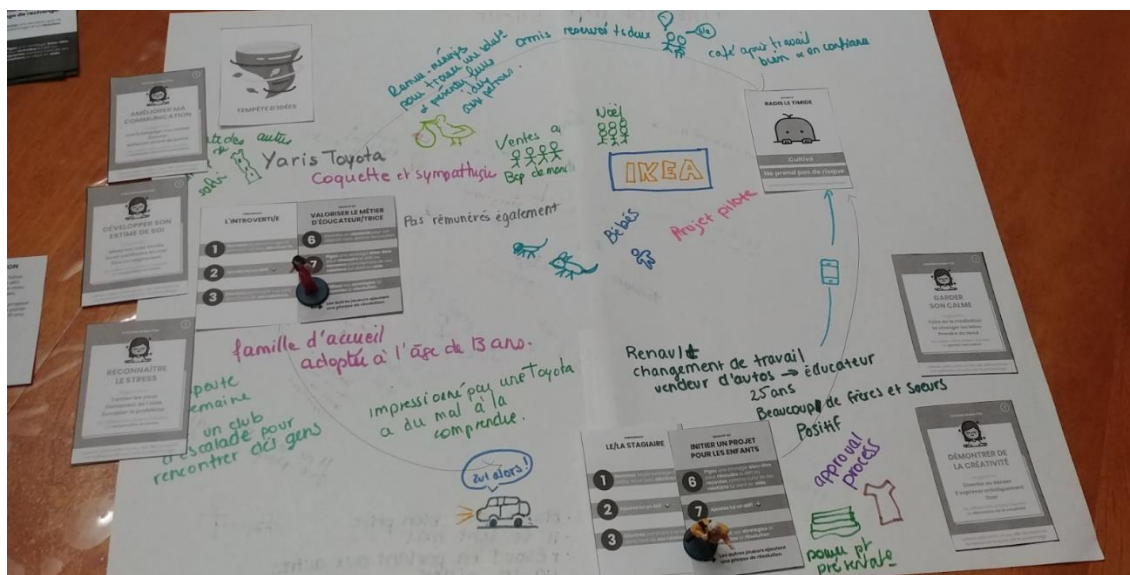
## Composition du groupe de joueurs

L'une des réalisations est que la pratique réflexive se faisait au niveau des superviseuses. Le personnel sur le plancher a tendance à se fier à leur superviseur pour prendre des décisions. Cette situation se manifeste également durant le jeu; le personnel éducateur tend à se tourner vers la supervision pour des solutions ou pour s'assurer de son approbation. Cela a entraîné une discussion sur l'influence de la composition du groupe de joueurs sur la dynamique du jeu et des répercussions possibles sur la tenue d'une discussion authentique. À savoir si le personnel sur le plancher s'empêche de dire des choses ou dit des choses pour plaire aux superviseurs ou encore, ils sont plus à l'aise de discuter entre eux. La réponse à ces questions dépend de deux considérations principales.

La première considération est le fonctionnement de l'équipe. Les équipes dont les membres discutent déjà librement entre eux (supervision et personnel travaillant sur le plancher) peuvent bénéficier de jouer le jeu ensemble. L'intention derrière le jeu est une deuxième considération. Si l'intention est de renforcer les liens entre les membres de l'équipe, un groupe composé de superviseurs et de personnel sur le plancher est à privilégier. Si l'intention est que la supervision observe ou apprenne à mieux connaître les membres de son équipe, on l'inclut. Si l'intention est de bâtir la capacité et la confiance du personnel sur le plancher ou encore de favoriser des relations positives entre eux, on choisit de faire le jeu seulement avec ces derniers. Les personnes participantes au groupe focalisé ajoutent qu'il n'est pas exclu de planifier des parties avec différentes compositions du groupe (avec ou sans superviseur, par exemple) à chaque fois qu'on fait le jeu.

## En présentiel ou virtuel

L'expérience en personne est à privilégier, bien que le jeu puisse être joué en mode virtuel. Faire le jeu en présentiel permet une complicité en équipe, des échanges fluides et de voir tous les éléments sur la table du jeu comme on peut le voir dans la photo ci-dessous.



## Publics potentiels

Le jeu est prometteur pour engager des personnes à l'extérieur du secteur de la petite enfance. Par exemple, une participante rapporte une expérience positive de jouer le jeu avec les membres de sa famille

avec comme bénéfice qu'ils ont appris à mieux se connaître les uns les autres. D'autres participantes envisagent d'utiliser le jeu avec des parents et des enfants de leur centre.

## Effets à court terme

---

### Bénéfices retirés

La plus grande réussite du jeu est de provoquer et de nourrir la réflexion pendant et suivant l'activité. Il donne la chance à des personnes qui n'ont souvent pas le temps de vivre une pratique réflexive ensemble. Certaines joueuses réalisent l'importance de la réflexion au quotidien et des prises de conscience qu'elle entraîne au bénéfice de tout un chacun.

Le jeu mène à de belles prises de conscience, notamment au niveau de la santé mentale et de l'influence des relations au travail. Au fil des discussions, émergent des façons de changer les choses dans leur pratique quotidienne. Pour les personnes présentes au groupe focalisé, chacune des parties entraîne de nouvelles prises de conscience.

Le jeu favorise des échanges authentiques dans un milieu émotionnellement sécuritaire, sans crainte de jugement. En conséquence, il encourage l'ouverture à d'autres perspectives et à d'autres façons de faire. Il donne la liberté d'explorer, sans conséquence réelle, diverses possibilités d'atteindre les objectifs et de résoudre des problèmes. Par le biais des personnages du jeu, les personnes participantes peuvent se dire « les vraies choses », notamment entre membres d'une équipe. Cela entraîne des conversations riches sans que cela devienne personnel. Par exemple, le jeu a permis à certaines participantes de réaliser l'impact de leurs comportements sur leurs collègues et sur les enfants qui observent les interactions entre adultes. Ces dernières ont changé leurs comportements à la suite de l'activité.

L'apprentissage expérientiel est un atout du jeu. Le réalisme et la pertinence des objectifs et des défis proposés facilitent le transfert des apprentissages dans la pratique. Les personnes participantes ressortent avec de nouvelles idées pour gérer des situations difficiles dans leur milieu de travail. Elles concluent à la pertinence de ce type de jeu, tant pour les nouvelles recrues que pour des personnes d'expérience dans le secteur.

---

*C'est quand tu retournes travailler, tu n'es plus pareille en dedans. Cela a changé quelque chose dont tu n'étais pas toujours consciente, mais qui était là.*

*Participante*

---

La nature collaborative du jeu renforce le travail d'équipe et peut servir à bâtir des relations de confiance qui, à leur tour, favorisent la cohésion et l'esprit d'équipe. On apprend à se connaître et à mieux connaître ses collègues; leurs forces et faiblesses. On est en mesure de mieux apprécier la personnalité de ses collègues (p. ex., personne timide, personnalité forte, etc.).

Le jeu permet d'explorer les moyens qu'on peut employer pour prendre soin de sa santé mentale. Il permet de ventiler des frustrations quotidiennes et de trouver des solutions (p. ex., incapacité de prendre une journée de congé devant une collègue souvent absente). Plusieurs personnes participant au jeu réalisent une tendance à tenter de résoudre les défis et les problèmes par elles-mêmes. D'autres constatent une propension à se fier à la gestion pour résoudre des problèmes ou pour gérer des situations

déliçates. Enfin, les personnes participantes se remémorent ou apprennent des autres de nouvelles stratégies pour bien gérer le stress (p.ex., le cercle d'influence) et pour prendre soin de sa santé mentale (p.ex., le contact avec les animaux).

Enfin, le jeu offre au personnel éducateur une occasion d'échanger dans une atmosphère relaxante et de rire ensemble. Cet 'interlude' est bienvenu dans le contexte pandémique actuel qui ajoute un stress important lié à la mise en application des règles sanitaires, le risque d'infection au virus de la COVID-19 ou la crainte de la propagation de la maladie dans leur famille.

## Leçons apprises

Le jeu offre une occasion d'apprentissage expérientiel où les joueuses sont appelées à trouver leurs propres solutions plutôt que d'avoir des solutions toutes prêtes présentées dans une formation ou conseillées par leur superviseur. Comme mentionné plus haut, l'habileté de réfléchir et de penser par soi-même est à développer auprès de plusieurs membres du personnel éducateur travaillant sur le plancher.

Les participantes du groupe focalisé observent la tendance des joueuses à donner des solutions plutôt que de laisser l'autre réfléchir aux possibilités. La prise de conscience de l'importance de laisser le temps au personnel de réfléchir et de trouver leurs propres solutions est une leçon retirée surtout par le personnel de supervision.

Pour leur part, les membres du personnel facilitateur prennent conscience de leur influence sur le jeu et de l'importance de laisser à l'autre le temps de réfléchir à des solutions.

---

*[En tant que facilitatrice] il faut se retenir de ne pas donner des solutions, de laisser les gens qui sont à jouer le jeu de réfléchir, de prendre le temps, d'accepter les moments de silence [...et] d'inconfort quand les gens sont en train de réfléchir. Cela a une grande valeur pour les personnes qui sont en mode facilitation ou observation. Cela démontre que tu dois vraiment prendre le pouls où je suis en ce moment et pourquoi je veux tellement partager et donner les réponses aux gens.*

*Participante*

---

## Constats

Les résultats de l'évaluation démontrent que le jeu « Tire-toi une bûche » rencontre ses objectifs d'offrir une expérience de la pratique réflexive aux personnes participantes, d'encourager le travail d'équipe, de créer un espace sécuritaire pour discuter de sujets sensibles et de favoriser des échanges orientés vers la résolution de défis réels vécus par les services en petite enfance. Comme prévu, les facilitatrices notent des échanges sur des aspects liés à la santé mentale dont, entre autres, l'importance de prendre soin de soi et le recours au soutien social pour trouver une solution aux défis quotidiens.

Deux recommandations sont soumises à l'AFÉSEO pour sa considération.

- 1. Trouver des moyens pour encourager l'utilisation régulière du jeu « Tire-toi une bûche » dans les centres éducatifs suivant l'activité.**

Aucune des personnes présentes au groupe focalisé n'a refait le jeu depuis l'automne 2021. Cet état est attribué au manque de personnel et au nombre important de cas de COVID-19. Les personnes participantes du groupe focalisé concluent néanmoins à l'apport du jeu sur le bien-être et la santé mentale du personnel éducateur. Le jeu offre beaucoup d'éléments positifs, notamment, il permet de *créer des liens entre les membres de l'équipe, de laisser les gens s'exprimer, de voir les choses différemment, de gérer le stress, d'apprendre à connaître l'autre et d'apprendre de l'autre* » (Participante du groupe focalisé). Elles suggèrent l'envoi d'une capsule vidéo aux individus pour leur redonner le goût de jouer à nouveau ou encore, de demander aux superviseuses de planifier une partie de jeu aux 3-4 mois.

**2. Vérifier si les prises de conscience et réflexions se traduisent par un changement dans la pratique quotidienne.**

Bien qu'il y ait des indications préliminaires que le jeu entraîne des changements dans le comportement de certaines participantes, il serait souhaitable de vérifier sur place les changements dans la pratique et de documenter les circonstances entourant ces changements. Par exemple, ce changement est-il plus susceptible d'être réalisé avec l'appui d'un ou une gestionnaire ou le suivi par une conseillère ou un conseiller pédagogique? Ou cela n'a aucun apport.