

MATÉRIEL OUVERT ET POLYVALENT

QU'EST-CE QUE C'EST?

Le matériel ouvert et polyvalent, connu aussi sous les termes de « loose parts ou pièces libres », est du matériel naturel, simple, brute, mobile et durable. Il peut être acheté, transformé ou recyclé. Sans usage déterminé, il peut être manipulé, assemblé ou combiné et les possibilités de jeux sont à l'infini!

EXEMPLES:

- Éléments de la nature: roches, feuilles, branches, fleurs, cocottes, coquillages, rondins, billots de bois, bûches, etc.
- Contenants et bols en bois, en plastique ou en métal de différentes dimensions
- Tubes de carton ou de plastique
- Blocs en bois de formes et dimensions différentes
- Anneaux et goujons de bois
- Cordes et pinces à linge
- Etc.



POURQUOI?

- Favoriser le développement global:
 - Bouger, expérimenter et relever des défis.
 - Développer sa confiance, son autonomie et sa créativité.
 - S'adapter à différentes situations et trouver des solutions.
 - Entrer en relation avec les autres et exprimer ses émotions.
- Favoriser une variété d'expérimentations et d'apprentissages:
 - Concepts mathématiques: compter, placer par ordre de grandeur ou selon la forme
 - Concepts de nature scientifique: le volume et le poids, la gravité, la force, la distance

Lorsqu'initié par l'enfant, le jeu avec du matériel ouvert et polyvalent lui permet de s'investir plus longtemps dans son jeu, de stimuler sa créativité naturelle et de rendre le jeu plus riche dans tous les aspects de son développement.
En plus, ça ne demande aucune compétence physique et ça ne coûte presque rien!

Pour en savoir plus:

- <https://jeulibrequebec.blogspot.com/2019/12/les-loose-parts-quest-ce-que-cest-et.html>
- <https://www.outdoorplaycanada.ca/2018/10/30/pop-up-adventure-playgrounds-by-earth-day-canada/>
- https://mifo.ca/workspace/uploads/files/guide-pour-les-parents_bric-a-brac.pdf

Tiré de:

- CPE Jolie-Coeur, blogue pédagogique "Pourquoi favoriser le matériel de jeu ouvert et polyvalent"
- Concertation Main dans la main, Capsule 5: Le matériel libre et polyvalent