

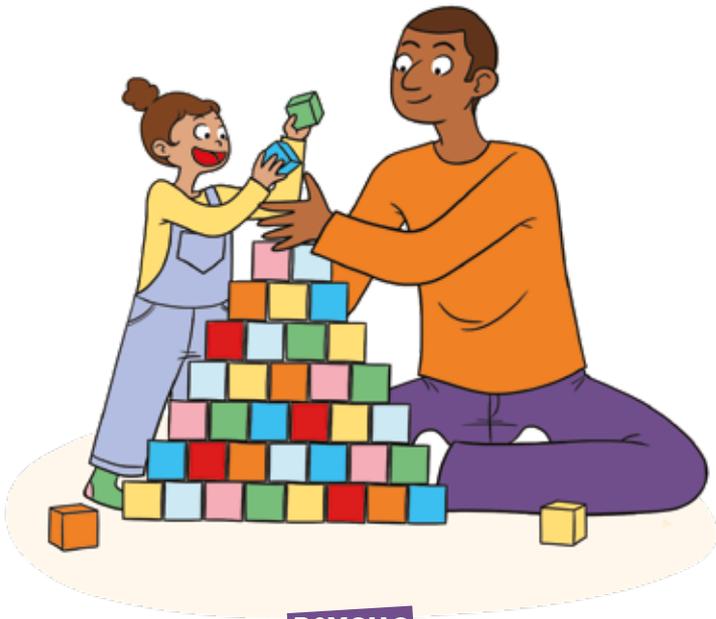
2^e édition

Nouvelle édition
en couleur
et illustrée

Stephan VALENTIN

Du jeu au je

QUELS JEUX POUR ACCOMPAGNER LE DÉVELOPPEMENT DE VOTRE ENFANT ?



PSYCHO
poche

2^e
édition

Stephan VALENTIN

Du jeu au je

**QUELS JEUX POUR ACCOMPAGNER LE
DÉVELOPPEMENT DE VOTRE ENFANT ?**

Enrick  Éditions

Conception couverture et maquette intérieure : Marie Dortier

Illustration couverture : Djoïna Amrani

Pictogrammes : Freepik

ISBN : 978-2-38313-121-2

**Tous droits réservés - Enrick B. Editions, 2017, 2023 (pour la deuxième édition), Paris
www.enrickb-editions.com**

En application des articles L. 122-10 à L. 122-12 du code de la propriété intellectuelle, toute reproduction à usage collectif par photocopie, intégralement ou partiellement, du présent ouvrage est interdite sans l'autorisation du Centre français d'exploitation du droit de copie. Toute autre

SOMMAIRE

Introduction - Une enfance heureuse

1 - Le choix du jeu

2 - Quel jeu, à quel âge ?

3 - Les règles du jeu

4 - Laisse-moi jouer !

5 - Le jeu libre

6 - Jeu et réalité

7 - Mauvais perdant ?

8 - Jeux de mots

9 - Les garçons et les filles jouent comme ça

10 - Jeu de rôles :
tantôt super-héros, tantôt infirmière

11 - Mon écran et moi

12 - « J'sais pas quoi faire... »

13 - Les parents, des joueurs modèles

14 - Les 12 règles d'or

INTRODUCTION

Une enfance heureuse

Pour l'enfant, jouer n'est pas un loisir. Ce n'est pas non plus une activité fortuite et superflue, dont on pourrait se passer tout au long de notre vie. Jouer est la base du développement de la personnalité de l'enfant, et cette action est fortement impliquée dans l'acquisition de ses compétences sociales, cognitives, émotionnelles et motrices. Lors du jeu, tous les sens sont sollicités : l'ouïe, la vue, le toucher, le goût et l'odorat. Jouer donne du goût à la vie.

On peut dire que jouer est le métier de l'enfant ! Mais ce n'est pas pour autant une contrainte. Aussi ne faut-il pas voir cette activité sous l'angle d'un apprentissage à améliorer en proposant sans cesse à l'enfant de nouvelles activités ciblées. Le jeu est une finalité en soi, sans attente de résultat. On joue pour se détendre et se faire plaisir. Le jeu est à la fois comme une oasis de bonheur et de bien-être dans laquelle l'enfant peut se retirer du monde réel pour créer son propre univers intérieur ; et un moyen de se ressourcer et d'explorer le monde extérieur. Cela semble être un paradoxe, mais il n'en est rien. Le monde réel garde toujours son importance dans le jeu, car l'enfant cherche à l'imiter, par exemple à travers les jeux de rôles. Cela l'aide à découvrir et à comprendre le monde autour de lui, les événements et les situations, et bien sûr, lui-même. Au cours du jeu, l'enfant apprend également à repérer les codes sociaux de la société dans laquelle il vit. Pour cela, le

mieux est de ne pas jouer seul, mais avec d'autres enfants ou avec des adultes. Les groupes de joueurs ainsi formés enrichissent le jeu avec leurs idées, leur façon de jouer, leur personnalité... Tous ensemble, ils forment une équipe de jeu qui favorise l'apprentissage social.

Pour jouer, l'enfant n'a pas forcément besoin de jouets. Sa créativité lui suffit pour inventer des jeux. Bien sûr, on peut lui proposer des jouets, mais avant tout, il est préférable de lui présenter des objets avec lesquels il peut laisser parler sa créativité : du sable, des crayons de couleur, des cubes, une corde, des outils...

Jusqu'à la fin de sa sixième année, l'enfant joue environ 15 000 heures, soit approximativement 7 à 8 heures par jour. Même lors de l'entrée à l'école, le monde du jeu reste présent, malgré cette nouvelle réalité faite de plus de responsabilités et de devoirs. D'ailleurs, un enfant qui n'a pas suffisamment joué ne peut pas apprendre, tous les fondements de la vie symbolique et sociale étant présents dans le jeu. Le droit de jouer est même inscrit à l'article 31 de la Convention internationale des droits de l'enfant : « Les États parties reconnaissent à l'enfant le droit au repos et aux loisirs, de se livrer au jeu et à des activités récréatives propres à son âge¹... ». Et il appartient aux adultes de veiller à ce que l'enfant puisse s'y adonner. Ce sont avant tout les parents qui deviennent les gardiens du jeu. Alors faites vos jeux, et tout ira mieux...

1 - <http://www.ohchr.org/tr/professionalinterest/pages/crc.aspx>

1 - LE CHOIX *du jeu*



Jouer est essentiel pour l'enfant et cette activité tient un rôle important et structurant dans son développement psychique et physique. Mais pour exercer un effet positif, le jouet doit avant tout correspondre à la tranche d'âge de l'enfant. Cependant, dans notre société actuelle, on aime les défis



© Brandon Morgan / Unsplash

et se surpasser. Cela peut aussi s'observer dans le choix du jouet. Par exemple, vous allez au rayon jouets d'un magasin et cherchez un cadeau pour votre enfant de 3 ans. Allez-vous choisir un jouet pour les enfants âgés de 3 ans, ou être tenté par ceux destinés aux enfants de 4 ans ? « Après tout, les jeux pour les 3 ans, il les connaît déjà », se dit-on très souvent. Or c'est exactement cela qui s'avère positif pour l'enfant, qui pense alors : « Je sais faire ! ». En lui proposant un jeu qui correspond à son âge, on lui donne l'occasion d'entraîner ses capacités actuelles, en motricité, par exemple. Pourtant, une certaine obsession éducative veut souvent faire croire aux parents que ce sont justement les capacités que l'enfant n'a pas encore acquises qu'il faudrait développer. Il arrive que, dans ce cas, l'enfant se trouve facilement en situation d'échec. Par conséquent, c'est avant tout en jouant à un jeu auquel l'enfant sait déjà jouer qu'il prend confiance en lui. Toutefois, l'indicateur « âge réel de l'enfant » n'est pas toujours une aide tangible dans le choix du jeu. Sophie, maman de Paul (1 an et demi) : « J'ai acheté à Paul une boîte de cubes à encastrer. J'ai bien vu que cela n'était pas encore indiqué pour son âge, mais j'ai pensé que cela pourrait l'aider à réussir plus vite. Quand je lui ai donné, il semblait amusé par les couleurs et les formes, mais il s'est vite agacé de ne pas pouvoir les faire rentrer dans la boîte comme il le voulait. Il a tout laissé et a choisi un autre jouet. ». Petite astuce : un enfant évolue très rapidement, n'hésitez donc pas à lui présenter un jouet régulièrement : quand il sera prêt, son intérêt se tournera naturellement vers celui-ci.

Au cours de son développement, votre enfant passe par des stades différents. Tous les enfants connaissent ces périodes sensibles mais ne les vivent pas tous au même âge, ni avec la même intensité. Selon Maria Montessori², l'enfant traverse, depuis la naissance jusqu'à ses 6 ans environ, six périodes sensibles :

2 - <http://apprendreaeduquer.fr/les-periodes-sensibles-selon-maria-montessori/>



- **celle du langage** (entre 2 mois et 6 ans environ), pendant laquelle l'enfant nomme les objets qui l'entourent, avec l'accompagnement de l'adulte dans ses découvertes ;



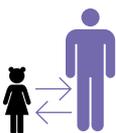
- **celle de la coordination des mouvements** (entre 18 mois et 4 ans environ), durant laquelle l'enfant fait l'expérience de la liberté des mouvements pour découvrir et entrer en contact avec son milieu ;



- **celle de l'ordre** (de la naissance à 6 ans environ), pendant laquelle l'enfant découvre qui est qui et comprend les relations qu'il entretient avec différentes personnes. Il acquiert également la notion de la fonction de chaque chose ;



- **celle du raffinement des sens** (entre 18 mois et 5 ans environ), durant laquelle l'enfant développe ses cinq sens et l'utilisation de ses deux mains. Cela l'aide à mieux découvrir son monde ;



- **celle du comportement social** (entre 2 ans et demi et 6 ans environ) qui lui permet, grâce à l'imitation des comportements des personnes qui l'entourent (en particulier ses parents), de les comprendre. Ainsi, il peut intégrer les coutumes sociales et les règles de la société dans laquelle il vit ;



- **celle des petits objets** (très courte période au cours de la deuxième année), pendant laquelle l'enfant observe les petits détails de son environnement auxquels les adultes ne font que rarement attention. On ne connaît pas encore l'impact de cette phase sur l'enfant, mais il serait important d'accorder à ce dernier le temps d'analyser les choses dans son environnement.

Pour qu'un jouet ou un jeu puisse vraiment avoir un effet positif sur le développement, il s'agit de savoir dans quelle période sensible l'enfant se trouve, pour qu'il apprenne avec aisance. Vous reconnaîtrez la période sensible d'après l'âge de votre enfant, mais surtout en l'observant. Quels sont ses besoins du moment ? Veut-il explorer le monde ? A-t-il besoin d'être accompagné dans ses découvertes ? Demande-t-il plus de liberté ou d'autonomie dans ses actions ?

Les jeux et leurs fonctions

Quand on choisit un jouet ou un jeu, il est intéressant de vérifier ses fonctions. Édouard Claparède, médecin et psychologue genevois, a classé les jeux en deux catégories³.



1. LES JEUX QUI SOLLICITENT LES FONCTIONS GÉNÉRALES

- **Les jeux sensoriels**, qui procurent du plaisir parce qu'ils permettent d'éprouver des sensations en faisant appel au toucher, à l'audition, à la vue, au goût ou à l'odorat. Par exemple, dessiner des formes sur le ventre et le dos de votre enfant quand vous étalez de la crème sur lui ; le chatouiller avec une plume ; lui faire sentir les différentes odeurs quand vous cuisinez ; lui bander les yeux (vers 3 ou 4 ans) et lui faire goûter des aliments qu'il doit deviner ; jouer à la « cachette des sons » (vous ou votre enfant choisit un objet sonore et se cache avec, l'autre doit alors trouver la cachette en suivant le bruit)...

- **Les jeux moteurs**, qui favorisent l'adresse, la force, l'agilité du mouvement et le langage. Par exemple, bouger au son de la musique, bouger certaines parties du corps, jouer à cache-cache...

- **Les jeux psychiques**, c'est-à-dire les jeux intellectuels grâce auxquels on fait des comparaisons, de la reconnaissance, des associations, de la réflexion, de l'invention, qui aident à développer l'imagination... Ils permettent de faire des combinaisons nouvelles, d'inventer, d'exprimer de la fantaisie, d'avoir du pouvoir sur les choses. Ces jeux peuvent pousser à la curiosité et provoquer le désir de comprendre. Par exemple, le jeu Memory, les jeux de rôle, les jeux de cubes...

- **Les jeux affectifs**, qui créent des émotions multiples, agréables ou désagréables (la peur alimente bien des histoires). Par exemple : les jeux de rôles, les contes et certains jeux vidéo.



© V.wash - Freepik.com - Freepik

3 - CD-ROM « Jouer à l'école maternelle... c'est apprendre », Coll. Les outils de l'AGEEM



2. LES JEUX LIÉS À DES FONCTIONS SPÉCIALES, CORPORELLES ET SPIRITUELLES

- **Les jeux de hasard**, avec des sentiments d'espérance liés à des risques fictifs ; les jeux de cartes et de bingo, les jeux de tirage, les jeux de dés...

- **Les jeux de lutte** : contrôler un objet (un médecine-ball) convoité par l'adversaire pour arriver à gérer un objet en situation d'opposition ; combat au sol, combat de pompes où deux enfants sont en appui seulement sur leurs mains et leurs pieds et doivent faire tomber l'autre...

- **Les jeux de chasse et de poursuite**, comme dénicher des nids, cueillir de fruits, collectionner des objets...

- **Les jeux d'imagination** : se déguiser, jouer à la ferme ou au magasin...

- **Les jeux sociaux** avec les promenades, la formation de clans et de petites sociétés, les sports d'équipe.

- **Les jeux familiaux**, avec une poupée, ou bien « au papa et à la maman ».

- **Les jeux d'imitation** avec simulation ou imitation de mouvements.

Il y a donc un large choix de jeux pour stimuler le développement de son enfant. Mais attention à ne pas trop en faire. Le jeu doit rester une activité de plaisir.

Les jouets les plus simples sont souvent les plus investis, surtout quand ils se prêtent à de multiples utilisations et qu'ils sont propices à favoriser la créativité de l'enfant, car c'est finalement cette dernière qui rend un jouet intéressant. Quand le jeu est complexe, il peut entraver la créativité de l'enfant. En proposant à l'enfant un jouet qui répond aux besoins de son âge sans être trop compliqué, celui-ci peut faire l'expérience de sa propre compétence et de sa propre créativité, ce qui va renforcer positivement son estime de soi et sa confiance en soi.