



**Bébé,
dis-moi
comment
tu joues**

Introduction

Vous les voyez faire à longueur de journée...

Dès les premiers mois : ils commencent par attraper un hochet et c'est parti !

Ils **jouent**, ils **s'amuse**nt.

Mais pas seulement !

Ils **explorent**, et ils **découvrent** aussi.

Et ce n'est pas tout !

Ils élaborent des **situations de plus en plus complexes**, **s'adaptent**, **anticipent**, construisent **les notions de temps** et **d'espace**, les **quantités**, font des **liens de cause à effet**...

Et finalement...

Ils développent leur **raisonnement logique**, et leur **langage**.

Rien que ça !

Nos enfants sont de véritables petits chercheurs, des scientifiques en herbe et des scénaristes de renom !

Nous allons voir dans ce livret

L'évolution du jeu, des premières expériences au jeu symbolique.

Le jeu libre, pilier des découvertes et de l'élaboration de la pensée.

Les besoins de l'enfant et **la place de l'adulte** qui l'accompagne.

Quelques idées de jeux à choisir, et ceux à limiter.

Qui suis-je ?

Je suis Nathalie Acquadro, orthophoniste depuis 10 ans et maman de deux petites filles et 2 ans et demi et 5 ans.

Passionnée par la petite enfance, je suis également consultante en portage physiologique des bébés et formée à l'accompagnement de la femme allaitante.

Depuis 2019 je suis également formatrice pour les professionnels de la petite enfance sur des sujets variés tels que le langage, la diversification, le portage ou le jeu de l'enfant.

Je sais que le tout-petit a un potentiel exceptionnel et des ressources insoupçonnées.

Je pense que tout parent et professionnel de la petite enfance mérite d'être valorisé dans son rôle.

Je crois qu'un accompagnement adapté, des échanges pertinents et beaucoup d'amour peuvent permettre au tout-petit de devenir un enfant puis un adulte épanoui et heureux.

J'ai créé le blog Les clés de l'enfance <https://lesclesdelenfance.com> pour partager des informations, conseils, astuces, actualités concernant le développement de l'enfant, son langage et ses apprentissages.

Vous pouvez également me suivre sur Youtube : <https://www.youtube.com/c/lesclesdelenfance>

Et sur Instagram : @lesclesdelenfance



Des premières expériences... ... au jeu symbolique

Dans cette première partie vous allez comprendre comment se développe le jeu de l'enfant : vous découvrirez que ce processus ne doit rien au hasard.

Vous serez ensuite capable d'observer l'enfant lorsqu'il joue afin de comprendre ses objectifs de jeu.

Vous verrez que ses découvertes sont la base de nombreuses réflexions et apprentissages. Le jeu, c'est du sérieux !

Les débuts du jeu

Pour le tout-petit, le jeu va servir à explorer et à **comprendre le monde qui l'entoure**.

Chaque jouet est une nouvelle expérience. L'enfant découvre les **propriétés physiques des objets** :

- les textures (mou, dur, granuleux, fibreux, lisse, râpeux, piquant, doux, rugueux, humide, soyeux, collant etc.)
- les consistances (dur, mou, moelleux, friable, gluant, etc.)
- les matières (bois, métal, plastique, tissu, papier, carton, cuir, etc.)
- les températures (froid, chaud, tiède)
- les formes
- les tailles
- les couleurs...

Pour cela il utilise ses mains et sa bouche et mobilise tous ses sens en même temps : toucher, vue, goût, odorat, ouïe.



Les premières conclusions scientifiques

L'enfant va progressivement expérimenter **différentes actions** qu'il peut effectuer sur les objets : toucher, serrer, froter, appuyer, taper, lancer, faire rouler, transporter, remplir, vider, porter à la bouche, mordre, empiler, séparer, rassembler...

Il va également effectuer une même action sur **différents objets** : lancer un jouet, une peluche, une cuillère, une chaussette...

Il va aussi utiliser **deux objets à la fois** (les frapper, les emboîter, les superposer...)

Progressivement, il pourra observer les **conséquences de ses actions**.
Par exemple :

- *taper un jouet sur une table = fait du bruit*
- *taper une peluche sur une table = pas (peu) de bruit*
- *taper un jouet sur un sol carrelé = bruit*
- *taper un jouet sur un sol avec parquet = autre bruit par rapport au carrelage*
- *taper un jouet sur un sol avec moquette = pas (peu) de bruit*
- *taper un jouet sur l'herbe = peu de bruit, etc.*

A force de reproduire des actions sur des objets, et de constater les effets, l'enfant va établir des **régularités, extraire des lois et construire des certitudes**.

Par exemple : « *lorsque je lâche un objet depuis ma chaise haute, il tombe, il fait du bruit en arrivant sur le sol* » ; « *les doudous ne font pas (peu) de bruit, peu importe où on les tape* » ; « *lorsque je tape mon hochet, parfois il fait du bruit (sur la table, sur le carrelage), et parfois il n'en fait pas (moquette, herbe...)* ».



La compréhension du monde, l'anticipation

Grâce à ces régularités et ces certitudes, l'enfant affine sa compréhension du monde qui l'entoure.

Il va pouvoir **anticiper les résultats** de ses actions, c'est-à-dire qu'il saura à l'avance ce qui va se produire lorsqu'il fera quelque chose : « *si je lâche ma cuillère depuis ma chaise haute, elle tombera et j'entendrai le bruit lorsqu'elle arrivera au sol* », « *si je pousse cette balle, elle va rouler* ».

Cela s'observe dans le regard de l'enfant, qui sourit déjà avant de lâcher son objet car il sait qu'il va tomber, ou avant d'appuyer sur le bouton car il sait que ça va allumer cette petite lumière.

Ainsi, cette capacité d'anticipation va permettre à l'enfant de se décentrer de l'action en elle-même. **Il ne va plus être focalisé sur l'action qu'il effectue mais sur le résultat qu'il obtient** : « *lorsque je mets beaucoup de cailloux, il y en a plein dans le seau, et j'en mets encore, le seau est rempli* », « *lorsque j'empile les cubes, ça fait une tour* ».



La mise en place d'objectifs

En se focalisant sur les résultats de ses actions, l'enfant pourra alors se fixer un **objectif à atteindre ou un problème à résoudre** « *je mets des cailloux pour remplir le seau* », « *j'empile les cubes pour faire une tour* ».

Petit à petit, les actions vont se succéder, avec des objectifs plus précis et plus nombreux : « *je mets des cailloux pour remplir le seau car je veux les*

amener dans la grosse boîte plus loin » ; « j’empile les cubes pour faire une tour car j’ai envie de la faire tomber pour rigoler ».

Le jeu symbolique

Progressivement, l’enfant va être capable de **détourner le matériel de son usage premier**.

Les cailloux deviennent des bonbons, le chausson porté à l’oreille est un téléphone, la brosse à cheveux sera utilisée comme micro pour chanter, les crayons et stylos posés sur des feuilles deviennent des personnages qui sont en train de dormir dans leur lit...



Et il va pouvoir **se décentrer du matériel** pour élaborer un **scénario de jeu, prendre un rôle fictif, utiliser des personnages...** :

« ces petits cailloux sont des bonbons pour mes poupées, j’en mets plein dans le seau car je veux les amener là-bas pour leur donner à manger »

« je fais une tour avec les cubes, c’est le château du bonhomme qui est le roi : cette autre tour plus petite est une maison pour l’autre personnage »

« je suis la maîtresse et toi tu es l’enfant, allez, tu t’installes et je te donne des feutres »...

Le développement du langage et de la logique

Pour pouvoir structurer son jeu, l’enfant va **développer son langage**.

Il va d'une part acquérir le **vocabulaire** lié aux situations de jeu (par exemple, les fruits et les légumes lorsqu'il joue à la dînette).

D'autre part, il aura besoin d'utiliser toutes les notions qui vont lui permettre d'expliquer, détailler, préciser ses idées :

- Les **notions temporelles** (avant, après, tout de suite, maintenant, ensuite, aujourd'hui, demain, hier, tout-à-l'heure, plus tard, plus tôt, toujours, jamais, souvent, parfois...)
- Les **notions spatiales** (ici, là-bas, devant, derrière, à côté, entre, à gauche, à droite, proche, loin, dedans, dehors, à l'intérieur, à l'extérieur, ailleurs, partout, nulle part...)
- Les **quantités** (beaucoup, peu, pas, trop, pas assez, autant, encore, plus, moins, plein, vide, tous, quelques, certains, aucun...).

Ces notions vont le préparer à l'utilisation du nombre et aux **notions mathématiques**.

Alors, plus aucune raison de ne pas le laisser jouer !



Pour aider l'enfant à développer son langage :

<https://lesclesdelenfance.com/15-conseils-pour-aider-votre-enfant-a-developper-son-langage/>

Le jeu libre

Quand vous voulez lui faire faire une activité « cadrée » ou « dirigée », il y passe quelques minutes, mais ne se focalise pas dessus.

Quand vous lui suggérez de prendre tel jouet, de faire tel jeu, il ne s'y intéresse pas.

Mais lorsque c'est lui qui commence à faire quelque chose, alors là vous ne l'entendez plus. Il est absorbé pendant des dizaines de minutes, voire des heures.

Il est parti dans son jeu libre.

S'il y a bien une chose à offrir à l'enfant, c'est du temps de jeu libre.

Le jeu libre, c'est quoi ?

Le jeu libre est un temps de jeu pendant lequel l'enfant n'a **pas de but précis ni de contrainte** : il laisse libre cours à son imagination et à ses envies pour manipuler, créer, construire, organiser ou élaborer des scénarii.

L'enfant peut jouer seul ou avec ses pairs.

Exemples de jeux libres

Jouer à la dînette, aux poupées, aux petites voitures, à la maîtresse, à la marchande, à la ferme, à Maman Papa, au docteur, aux Kaplas, aux Playmobils, aux Legos, aux Barbies, jouer dans le sable dans la terre ou dans l'eau, construire, bricoler, dessiner, se déguiser ...

Pourquoi c'est bien ?

Le jeu libre favorise **l'imagination, la créativité, la réflexion, la résolution de problèmes, l'intelligence, l'anticipation, la planification et l'élaboration de stratégies.**

A plusieurs, il favorise **la mise en place du langage** : échanges, demandes, explications, négociations.

Les enfants apprennent à savoir **comment se comporter avec autrui**, au fil des interactions avec les autres : ils assimilent progressivement les comportements acceptables ou ceux qui ne le sont pas. Lorsqu'ils jouent un jeu de rôle, ils entraînent leur aptitude à se représenter les états mentaux d'autrui (théorie de l'esprit).

Les enfants testent l'alternance des rôles et le « chacun son tour ». Par exemple, pendant un temps de jeu, ce n'est pas toujours le même enfant qui prendra le même rôle d'élève ou celui de maîtresse. Cela permet de développer **la tolérance à la frustration, la persévérance et la faculté de négocier avec autrui**.

Enfin, en laissant l'enfant faire seul, nous lui permettons de **développer son autonomie**, ce qui lui permettra de fonctionner sans avoir constamment besoin du soutien des autres.

Le jeu libre, continuité de la motricité libre

Le jeu libre commence en laissant le tout-petit en motricité libre, sur le dos, sur son tapis de jeu et avec des jouets à proximité. **Libre de ses mouvements**, il pourra **progressivement développer sa motricité** pour se retourner sur le ventre, ramper, se mettre à quatre pattes, puis assis et enfin se tenir debout et marcher.



Parallèlement au développement de sa **motricité globale**, il commencera à prendre et manipuler les objets qui sont à sa portée, et en faire ce qu'il en veut : il perfectionnera sa **motricité fine**.

Comme nous l'avons vu précédemment, il va pouvoir effectuer différentes actions sur différents objets de façon autonome pour extraire des régularités et petit à petit avoir des objectifs de jeu.

Et quand l'enfant grandit ?

Le jeu libre vient la plupart du temps spontanément. **L'enfant décide** (seul ou avec des copains) de prendre certains objets ou jouets et se met à manipuler ou inventer une histoire.

« Il a plein de jouets mais il ne joue pas avec »

Il est possible qu'avant de se lancer, l'enfant tourne en rond, qu'il n'ait pas envie de jouer ou même qu'il s'ennuie.

L'ennui est bénéfique pour l'enfant.

Laisser l'enfant s'ennuyer va l'aider à trouver **seul** des idées de jeux et ainsi d'être à l'écoute de ses envies, ses besoins, ses goûts. Il pourra alors développer son imagination, sa créativité et son **autonomie**.

C'est une croyance d'adulte de penser qu'il faut sans cesse rentabiliser le temps.

C'est grâce à l'ennui que l'enfant va pouvoir observer **toutes ces petites choses de son environnement** qui valent le coup d'œil :
les trajets des oiseaux et des avions dans le ciel, les attitudes de son chat, son chien ou son poisson, les passants et les voitures dans la rue, le trajet de cette petite fourmi qui avance sur la terrasse, l'habileté de l'araignée qui tisse sa toile, l'éclat des rayons du soleil en été, le trajet de la pluie sur les feuilles d'arbre ou les gouttes d'eau qui dégoulinent le long de la vitre, le brouillard, les arbres gelés, la neige en hiver...

Ces invitations à jouer peuvent être proposées de temps en temps pour inspirer l'enfant, mais il ne faut pas le faire systématiquement.

Et les activités « dirigées »?

Les activités avec un **objectif final** (cuisiner, fabriquer quelque chose...) peuvent bien sûr être proposées.

Elles doivent toutefois rester **limitées, notamment avec les plus petits** : comme elles sont imposées et cadrées par les adultes, elles laissent peu de liberté de créativité à l'enfant.

Il est possible de combiner un temps « dirigé » (suivre la recette, les étapes de fabrication) à un temps « libre » (décorer à sa façon le gâteau ou l'objet final).



Les jeux avec des règles définies, tels que les **jeux de société**, sont intéressants **lorsque l'enfant est plus grand** car ils permettent d'améliorer l'attention, la concentration, les aptitudes sociales et la cohésion de groupe.

Plus l'enfant grandira, plus ces activités l'intéresseront.

Les besoins de l'enfant

Vous l'aurez compris, l'enfant évolue à travers son jeu, et son jeu s'enrichit grâce à ses expériences.

Alors, concrètement, que lui faut-il pour qu'il se mette à jouer ?

Du temps

L'enfant a besoin de **temps** de jeux pour imaginer, créer, explorer, construire, inventer, comprendre, anticiper...

D'une part **des temps de jeu qui durent assez longtemps** pour qu'il puisse développer un jeu élaboré (30 à 45 min).

D'autre part, **des périodes de jeu fréquentes et régulières**, pour pouvoir continuer ce qu'il avait commencé ou initier d'autres jeux.

De la place

Dans la mesure du possible, il est important que l'enfant ait **un espace dédié où il peut s'installer**, étaler son matériel pour déployer son jeu.

L'idéal est qu'il puisse également **laisser son matériel sorti** : cela lui permettra de le reprendre plus tard, de continuer et d'enrichir son jeu.

Du matériel

Il n'est pas nécessaire que le matériel soit très élaboré. L'idéal est du **matériel assez « neutre »**, qui permet à l'enfant de l'utiliser de la manière dont il souhaite dans son jeu libre.

Cela peut être du matériel de récupération.

Attention !

Il est démontré qu'une télévision allumée dans la pièce où joue un enfant perturbe son jeu : les bruits et flashes lumineux de l'écran happent l'attention de l'enfant et l'empêchent de se concentrer sur ce qu'il est en train de faire.

La place de l'adulte

Vous souhaitez favoriser le jeu de l'enfant et savoir comment intervenir ?

Voici les attitudes à privilégier pour accompagner l'enfant.

L'adulte est présent

L'enfant a besoin d'un adulte présent, soutenant, bienveillant, confiant et compréhensif qui l'accompagne. Sa présence va lui permettre d'évoluer en toute sérénité.

L'enfant reste celui qui contrôle le jeu

Il faut garder à l'esprit que **l'enfant doit pouvoir être maître de son jeu, rester celui qui sait, et qui contrôle.**

Si l'adulte fait ou parle à sa place, il devient « l'adulte qui sait », et l'enfant « celui qui ne sait pas et attend que l'adulte fasse ».



L'adulte accompagne sans s'imposer

L'adulte est présent, mais reste en retrait pour laisser le jeu de l'enfant s'exprimer pleinement :

- L'adulte **n'intervient pas dans le jeu** (sauf si l'enfant en fait la demande), il **parle peu** et **n'interprète pas** ce que l'enfant est en train de faire, puisqu'il n'aura peut-être pas le même point de vue.

- L'adulte **ne fait pas à la place de l'enfant**. Si l'enfant demande, il l'aide à trouver seul une solution : « *comment tu pourrais faire ?* », « *tu peux trouver une idée ?* ».
- L'adulte **acquiesce, valorise et encourage** l'enfant lorsqu'il l'estime nécessaire mais de manière assez neutre pour ne pas l'influencer dans ce qu'il réalise : « *oui, c'est une bonne idée* ».
- L'adulte **relance lorsqu'il sent que l'enfant en a besoin ou propose une variation** : « *et ensuite ?* » « *que va-t-il se passer après ?* » « *tu veux utiliser cet objet aussi ?* ».

Grâce à ces attitudes, l'adulte pourra observer l'enfant et situer où sont vraiment **ses préoccupations**, ce qui l'intéresse, ce qu'il recherche, ce qui lui plait. Il pourra ainsi lui proposer des suggestions de matériel, des nouveaux jeux ou des « invitations à jouer » adaptés.



Et si l'adulte n'a pas le temps (ou pas l'envie) ?

L'adulte qui ne peut pas ou ne veut pas jouer avec l'enfant doit **lui signaler** et lui expliquer pourquoi (« *je ne peux pas jouer maintenant car je prépare à manger* »).

Il peut lui dire **quand il sera disponible** : « *j'arrive dans 10 min* » ; « *je pourrai venir quand j'aurai terminé mon travail* ».

Plus l'enfant grandit, plus il sera capable de jouer longtemps de façon **autonome**, sans le regard de l'adulte.

Quelques idées de jeux...

Pour le tout-petit

Peluches avec différentes matières, hochets de différentes formes, jouets à mordiller, cubes, balles, petits instruments de musique, récup (bouteilles, pots...), objets du quotidien (casseroles, cuillères, boîtes,...), jouets à tirer, à pousser, jouets en grandes quantités (Lego, personnages, etc.)...

Jeux pour manipuler

Cubes, boîtes à empiler, pâte à modeler, sable kinétique (ou sable magique), objets de différentes tailles, grosses perles, ballons, Monsieur Patate, puzzle, jeux de laçage, bouliers, banc à marteler, boîtes gigognes, poupées gigognes, peinture à doigts, jeux de bain, pêche à la ligne, planche Wobbel, Bilibo, jeux en bois Gimm's, bac de pâtes ou de lentilles, Playmaïs...

Jeux de construction

Cubes, Smart Max, Legos, Kaplas, Clics, mosaïques, Mécano, chalets en bois, puzzles, circuits de billes, sets de construction magnétique...

Jeux pour créer

Feutres, crayons de couleurs, stylos, feuilles (blanches, colorées, cartonnées), ciseaux (normaux et crantés), scotch, gommettes, tampons, pochoirs, petites perforatrices, peinture, perles, origami, scoubidous, cartes à broder, tricotin, maquette, set de création...

Jeux pour imiter

Poupon avec vêtements de rechange, cuisine et dînette, mallette de docteur, marchande, caisse enregistreuse, petit atelier de bricolage, petites voitures, tracteurs, camions, tableau de maître/maîtresse, ferme

avec ses animaux, instruments de musique, marionnettes, Playmobils, déguisements...

Livres

Albums, imagiers, livres avec languettes à tirer, livres sensoriels, livres-bain, comptines, contes, bandes dessinées, abonnement à un magazine, livres dont vous êtes les héros, etc.

Jeux pour bouger

Ballons, vélo, draisienne, trottinette, patins à roulettes, jeu de quilles, Molkky, balançoire, bac à sable, accessoires pour jouer dans le sable et la terre (pelles, râtaux, seaux, etc.), jeux de raquettes (badminton, tennis de table), craies de trottoir...

Jeux de société

Mémory, lotos, dominos, jeu de l'oie, jeu de Petits chevaux ou de dames, jeu des cochons, loto tactile ou sonore, jeu de cartes, jeu de 7 familles, loto des odeurs, jeux Djecco ou Haba, Qui est-ce?, Scrabble, Devine Tête, Bataille Navale, Puissance 4, Lynx, Vocabulon, Dobble, Jungle Speed, Tic-tac Boom, UNO, Mastermind, Taboo, Pictionary, Cluedo...

Activités à faire seul

Jeux de sciences, d'expériences, jeux de magie, jeux de logique (« Smart Game » : Camelot Jr, Château logique, Go Getter, Safari Cache-Cache, Bahuts Malins, code couleur, etc.), Logikville, Rush Hour, Tangram, Lunii ma fabrique à histoires, journal intime...

La récup'

Des idées de matériel qui ne coûtent pas un centime : la récupération.

Boîtes et pots de toutes formes et tailles, cartons divers, bouchons de bouteille, rouleaux d'essuie-tout, ficelles, tissus, vieux couverts, cailloux, morceaux de bois, cocottes de pain...

Les autres jeux

Les jouets sonores et lumineux

Ces jouets ne sont pas très utiles pour l'enfant : ils happent son attention avec de la lumière ou du bruit (ou les deux) sans apporter un réel intérêt.

Les écrans et jeux vidéos

Vu tout ce que nous venons de voir sur l'intérêt du jeu chez l'enfant, ce qui va suivre ne devrait pas vous étonner : les écrans sont à **limiter** au maximum.

Télévision, consoles de jeu, tablette, ordinateur, Smartphone... les tentations sont pourtant nombreuses.

Dans l'idéal : il ne faut aucun écran avant 3 ans, puis limiter l'usage de 30 à 60 min par jour.

Et retenir ces règles simples (les 4 « pas ») :

- **pas d'écran avant d'aller à l'école** (matin ou midi, car l'écran limite l'attention de l'enfant ensuite),
- **pas d'écran pendant les repas** (l'écran empêche la communication en famille et dérègle les sensations de faim et de satiété),
- **pas d'écran avant de dormir** (l'écran retarde l'endormissement),
- **pas d'écran dans la chambre de l'enfant.**

D'autres conseils pour gérer les écrans :

<https://lesclesdelenfance.com/comment-gerer-sereinement-les-ecrans-en-famille/>

En conclusion

J'espère que vous aurez pris autant de plaisir à lire ce livret que moi à l'élaborer.

Vous pouvez me faire part de toute remarque par email à nathalie@lesclesdelenfance.com

<https://lesclesdelenfance.com>

<https://www.youtube.com/c/lesclesdelenfance>

@lesclesdelenfance

*Je vous souhaite de merveilleux moments de jeux
avec vos enfants, ou ceux que vous accompagnez !*

Ne perdons pas de vue que, si l'objectif du jeu est de susciter l'imagination, la réflexion et le langage chez l'enfant, le but premier reste le plaisir de jouer.

Amusez-vous !

Nathalie

