

Outils & Moi



Le jeu

Ce carnet n'est ni un mode d'emploi ni une baguette magique. Il n'existe pas de « parent parfait » ni d'« enfant parfait ». Il s'agit d'un éventail d'idées parmi lesquelles vous pouvez choisir celles qui vous intéressent et qui peuvent plaire à votre enfant. L'important est avant tout que vous preniez du plaisir en partageant un moment avec lui.

Table des matières

1. Jouer, à quoi ça sert ?
2. A quoi peut-il jouer ?
3. Les catégories de jeux
4. Où trouver des jeux ?
5. Jeux simples de tous les jours
6. Construire soi-même de jolis jeux avec son enfant
7. Jeux de société pour les petits

1. Jouer, à quoi ça sert ?

Jouer permet à l'enfant :

- de **découvrir et de comprendre le monde** qui l'entoure (ex : un verre qui tombe par terre se casse, se rendre compte en sautant du fauteuil qu'on ne sait pas voler, etc.)



- d'apprendre à mieux **maitriser son corps et ses gestes** (ex : écrire, sauter à la corde, grimper, etc.).
- de libérer son énergie, de découvrir **son corps et ses capacités physiques**.

- **d'exprimer** qui il est.

Les envies et les capacités de l'enfant changent au fur et à mesure qu'il grandit. Certains préfèrent des **activités manuelles** (peinture, bricolage, dessin, ...), d'autres préfèrent les **activités extérieures** (vélo, football, grimper dans les arbres, ...), etc.



- de développer sa **confiance en soi**.
(ex : construire une tour aussi grande que lui, expliquer lui-même aux autres les règles d'un jeu qu'il connaît, ...)



- de développer sa **créativité** et son **imagination**.

- d'apprendre à **se concentrer**, à être attentif.
- de développer son **sens logique**, sa **réflexion**.
- de **construire sa personnalité** et d'apprendre à **vivre avec les autres** (ex : exprimer ses envies, attendre son tour, partager,...)
- etc.



2. A quoi peut-il jouer ?

Laissez faire sa créativité et son imagination en le laissant découvrir des **jeux différents**.

Ne cherchez pas non plus tout le temps à ce qu'il **apprenne quelque chose**. Laissez-lui le temps de **grandir à son rythme**.



Pas besoin d'acheter sans arrêt de nouveaux jeux. Triez régulièrement des jouets que vous rangez dans une **malle au grenier** et ressortez-la un peu plus tard, il aura du plaisir à retrouver ses vieux jouets comme si c'était des nouveaux.



Il n'y a pas réellement **de jeux pour « filles » ou pour « garçons »**. Jouer à des jeux différents est bon pour le développement de l'enfant (ex : la fille qui joue au pompier, le garçon qui joue à la poupée)

Jouer dehors offre plein de découvertes et d'expériences (ex : contact avec la nature, vie des plantes et animaux, apprendre à maîtriser son corps en courant, sautant, grim pant, etc.)



Les bêtises peuvent aider à découvrir le monde à condition d'être cadrées et expliquées (ex: couper les cheveux d'une poupée et comprendre que ça ne repoussera plus, etc.)

L'enfant aime **utiliser les objets du quotidien** pour inventer de nouveaux jeux. Laissez-le faire, cela développe sa créativité. Mais **attention aux objets dangereux** (ex : soyez attentifs à la taille des jouets (risque d'étouffement pour les petits), aux risques de blessures, etc.)

Lui apprendre à **ranger correctement** ses jouets est très utile. Il apprend à structurer le monde qui l'entoure, et il peut mieux voir les jeux qu'il possède.

Comment jouer avec l'enfant ?

Regarder, être présent, participer si on est invité à goûter la soupe par exemple, mais **ne pas imposer notre vision « d'adulte »**. Le jeu de l'enfant peut être illogique, magique. La réalité se chargera bien assez vite de lui rappeler que tout n'est pas possible...



Il peut aussi jouer à des jeux éducatifs sur la tablette **de temps en temps**, mais avec vous. Petite astuce : discutez ensemble autour de l'activité et utilisez un minuteur pour limiter le temps de jeu.



3. Les catégories de jeux

a) Jeux symboliques :



Il s'agit des jeux de « **faire semblant** »

Ces jeux permettent à l'enfant de développer son imagination et d'apprendre à **devenir grand...**

Pour ces jeux, vous pouvez mettre à sa disposition : dinette, poupée, déguisement (chapeaux, chaussures, etc.), outils (adaptés à son âge), cabane (coussins, couvertures, caisses, etc.), château fort, bateau de pirates, fusée, etc.

b) Jeux d'assemblage :

Ils développent la logique à travers diverses compétences comme :

- emboîter (Tupperware, tour gigogne,...)
- construire (blocs en bois, legos, duplos, clippos,...)
- assembler (puzzle, coller des gommettes, scratch,...)
- fabriquer (pâte à modeler, pâte à sel, sable magique..)
- etc.



c) Jeux d'exercices :

Ils développent la motricité.

(vélo, skateboard, toboggan, cache-cache, 1-2-3 piano, pâte à modeler, pâte à sel,...)

d) Jeux de règles :

Ils développent diverses choses comme la mémoire, la logique, l'attention, les compétences sociales, etc.

(Jeux de société, dominos, etc.)



4. Où trouver des jeux ?

Dans les **ludothèques**, vous pouvez emprunter une grande **variété** de jeux à **très petit prix**. Vous pouvez aussi y recevoir des conseils de professionnels pour le choix des jeux et l'explication des règles.

Voici quelques adresses :

- Rue Wilmet, 5
6110 **Montigny - le - tilleul**
- Rue de la Fonderie, 21
6031 **Monceau-sur-Sambre**
- Rue P Monnoyer, 46
6180 **Courcelles**

5. Jeux simples de tous les jours



Il est aussi possible de jouer avec votre enfant sans matériel spécifique.

Quelques idées :

- mettre des objets sous un drap et les faire deviner
- jouer à reconnaître des sons ou des bruits d'animaux les yeux fermés
- jouer à plusieurs à « Colin Maillard »
- chanter des comptines
- reconnaître des aliments les yeux bandés
- faire des batailles de polochon



- jardiner
- cuisiner
- deviner un personnage par des questions
- faire des bracelets de pâquerettes
- faire des cocottes, des avions en papier
- faire tomber des boîtes de conserve en lançant un objet (jeu de massacre)

6. Construire soi-même de jolis jeux avec son enfant



Jeux de manipulation :

Tam tam maison : un seau en plastique avec des spatules en bois pour jouer au tambour

Recette sable magique :

7 mesures de farine pour une mesure d'huile (du sel pour la conservation) et penser à le garder fermé hermétiquement (se conserve 1 an). Pour la couleur, de la craie pillée fera l'affaire!

Recette de la pâte à sel :

Pour un tasse de farine, $\frac{1}{4}$ de tasse de sel.
Ajouter de l'eau (petit-à-petit) jusqu'à consistante souple et non collante



Jeux « symboliques »

Pour les agrémenter, vous pouvez réaliser avec votre enfant des décors en peignant sur un grand drap.



Pour la dinette, vous pouvez réaliser des frites en découpant dans une grosse éponge, ou des tagliatelles en découpant dans une lavette.



Jeu de règles : Créez un jeu OXO avec un carton pour la grille, et des bouchons de bouteille de 2 couleurs pour les pions.

Jeu d'agilité : une bouteille en plastique transpercée par des pics à brochette en bois avec quelques bouchons à l'intérieur.

Objectif : retirer les pics sans faire tomber les bouchons.



7. Jeux de société pour les petits

- « Gagne ton papa » (Gigamic) : à partir de 3 ans - **structuration spatiale et logique**
- Le trésor des lutins (Gigamic) : à partir de 4 ans - **coopération et structuration spatiale**
- « Clac clac » (Gigamic) : à partir de 4 ans - **discrimination visuelle et coordination visuo-motrice**
- Folanimo (djeco) : 4 à 10 ans - **discrimination visuelle, production de sons**
- Little mémo (djeco) : 2 ans et demi à 5 ans - **mémorisation visuelle**
- KiouKoi (djeco) : de 4 à 6 ans - **langage et vocabulaire**
- A toi de deviner (Haba) : de 5 à 99 ans - **langage**
- Kaleidos junior : dès 4 ans - **vocabulaire, discrimination visuelle**
- L'ours aux devinettes (Haba) : dès 3 ans - **vocabulaire, observation, apprentissage des couleurs**
- Grimaces (djeco) : dès 6 ans - **observation et mémoire visuelle**
- Au marché (Haba) : de 2 à 4 ans - **classement, premières notions de calcul, apprentissage de la vie quotidienne**
- Magnets émotions (Aplikids) : de 3 à 99 ans - **identification des émotions**
- Little coopération (la banquise) (djeco) : de 2 ans et demi à 5 ans - **jeu de coopération**
- Bisous dodo (djeco) : de 3 à 6 ans - **jeu sur le rituel du coucher**