LES JEUX VIDÉO, POURQUOI, COMMENT ?

Les enfants d'aujourd'hui sont bien plus axés sur les nouvelles technologies que leurs parents au même âge ; ils savent très rapidement utiliser l'outil informatique (qu'ils découvrent très tôt à l'école), naviguent sur internet et jouent sur consoles. Il existe de nombreux jeux disponibles pour tout type de publics, d'âges, de mécanismes de jeu. Comme pour les livres, les jouets ou les films, certains sont inintéressants voire violents, mais la plupart offrent un avantage ludique indéniable. Les jeux vidéo sollicitent l'acuité visuelle, la coopération, la stratégie, l'adresse. Il suffit de bien choisir.

Le système PEGI *(Pan European Game Information)* est présent sur toutes les boîtes de jeux vidéo. Il donne une classification par âge et par type de contenu.

Il peut être une base pour vous aider à choisir un jeu, mais malheureusement, ce système ne donne pas une vision juste *(par exemple, un jeu contenant du sang, même juste un peu, sera classé en 18+, alors qu'un jeu avec des images simples mais parlant de destruction nucléaire sera classé 7+)*. Pour vous y retrouver, il existe des sites qui testent les jeux, sur lesquels vous aurez plus d'informations. N'hésitez pas à vous renseigner auprès des professionnels (vendeurs, ludothécaires …).

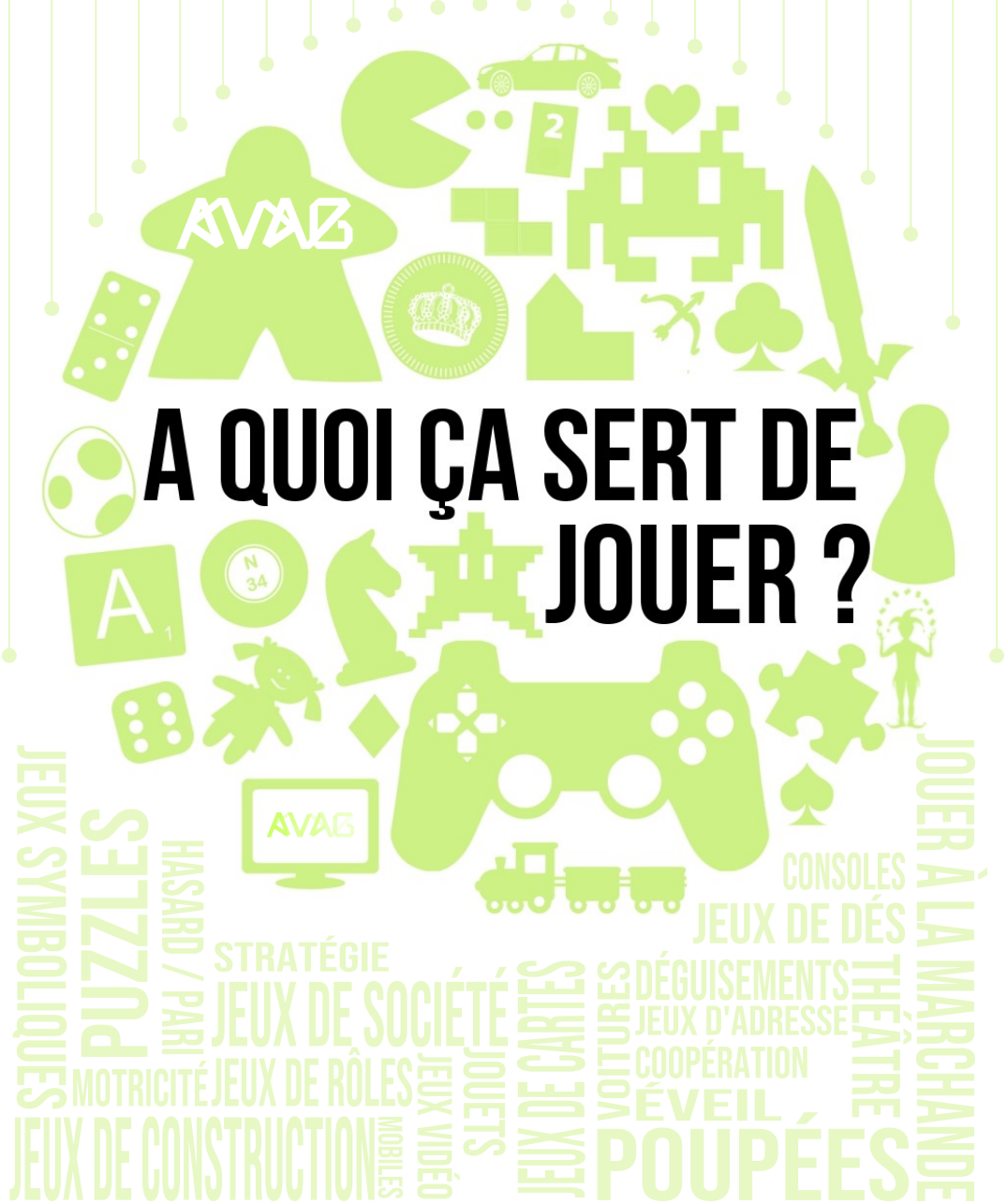
Tout comme la télévision, les consoles, tablettes et ordinateurs font l'objet de controverses quant à leurs bienfaits et tout comme la télévision, il est nécessaire d'en contrôler le contenu, la durée et les conditions d'utilisation. Pour bien jouer, il faut réfléchir ensemble et discuter pour savoir ce qui est permis et ce qui ne l'est pas. A quel moment de la journée ? Combien de temps ? A quel type de jeux ? Dans la chambre ? Tout seul ? ... Evidement, c'est à vous de construire ces règles, selon l'âge des joueurs. Mais cela ne suffit pas ; le plus important est de connaître les outils utilisés au sein de la famille ou du groupe, non seulement pour savoir de quoi on parle, comprendre les intérêts de tel ou tel jeu, et surtout de dialoguer autour du jeu et partager.

Par exemple, il existe des jeux où l'on ne peut sauvegarder qu'après avoir passé le niveau ; si le joueur y est presque et que vous lui demandez de stopper 2 minutes avant qu'il ne tue le grand méchant, vous lui faites perdre tout le temps investi. Il risque donc de ne pas apprécier votre ponctualité !

Le jeu vidéo est un jeu comme les autres, ludique et constructif quand il est utilisé de manière réfléchie. Alors lancez-vous et jouez !

Ludothèque Ludavag : www.avag.fr

LA LUDOTHÈQUE LUDAVAG PRÉSENTE :



A QUOI ÇA SERT DE JOUER ?

A QUOI ÇA SERT DE JOUER ...

quand on est bébé ? p 2
à faire semblant ? p 4
à construire ? p 6
aux jeux de société ? p 8
coopération / compétition p 11
comment choisir ? p 12

Et les jeux de rôles ? p 14
Les jeux vidéo… p 16

A QUOI ÇA SERT DE JOUER ...
QUAND ON EST BÉBÉ ?

Quand les enfants jouent, ils s'entraînent dans plusieurs domaines de leur développement : les 5 sens, le langage, l'apprentissage des règles de vie, de la collectivité, la réflexion, la résolution de problèmes...
Chez un bébé, le jeu développe des habiletés physiques, intellectuelles, affectives et sociales. C'est également un facteur important dans la formation de son identité et de sa personnalité.
Pendant ses tous premiers mois, un bébé se sert de ses sens pour jouer et pour apprendre, ce qui stimule également son développement intellectuel.
Au cours des premières années, les enfants explorent ou jouent en faisant les mêmes choses, encore et encore. Les bébés, par exemple, tiennent, manipulent et mettent à la bouche. Les tout-petits construisent des tours avec des cubes, tout simplement pour les faire tomber. Cet entraînement répété leur permet d'apprendre ce que sont les objets et ce qu'ils peuvent en faire ; ils apprennent à explorer et à découvrir leur monde.
Le jeu est le « travail » des enfants.

Quels jeux pour quel enfant ?

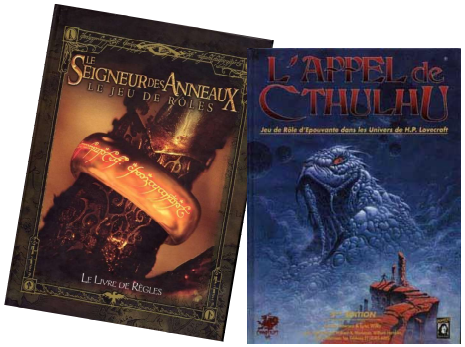
Le nouveau né :
Proposez-lui des jeux aux couleurs vives qui bougent (pas trop rapidement), avec de la musique.
Évitez par contre les jeux avec des sons rapides et des lumières qui vont exciter, énerver votre enfant.

Mobile, portique (dans le lit ou le transat), tissu de couleurs vives à manipuler devant lui...

Le bébé sait attraper des petites choses dans ses mains :
Vous pouvez lui donner des objets à remuer qu'il va expérimenter en les goûtant, en les secouant pour qu'ils fassent du bruit.

Hochet, bâton de pluie, clé en plastique, jeu du « coucou »...

La lecture est un « outil » indispensable pour la pratique des jeux de rôles. En effet, ce sont des livres de règles qui définissent les univers et les caractéristiques du jeu. Il faut donc êtres en mesure de les déchiffrer, mais les motivations étant avant tout ludiques, on constate une réelle ouverture sur la lecture.



Le saviez-vous ?
Le jeu de rôle est une technique de formation personnelle utilisé en psychologie, dérivant notamment de travaux (à partir de 1914) du sociologue et psychiatre Jacob Levy Moreno (1889-1974). Cette technique se base notamment sur l'effet cathartique du jeu sur l'acteur (1923).

DES JEUX DE FIGURINES ?

On les connaît également sous le nom de Wargames, c'est-à-dire jeux de guerre. Le but est de jouer à être le commandant suprême d'une armée réaliste ou fantastique, soit en tentant de reproduire des batailles historiques (de guerres napoléoniennes, mondiales, de l'antiquité…) soit en créant soi-même sa propre armée d'êtres imaginaires (elfes, nains, robots, squelettes…).

Pour jouer à un Wargame, il faut posséder une armée conséquente dont les éléments auront été assemblés et peints, connaître un ou plusieurs joueurs qui auront également des armées à opposer aux vôtres, avoir fabriqué un terrain de jeu (avec des bâtiments, des décors, de la nature…) et du temps !

Heureusement, les férus de ces jeux sont très souvent prêts à initier les novices, il existe notamment des associations qui peuvent vous intégrer à une partie et vous prêter du matériel pour commencer. Donc pas de panique et bon jeu !

En résumé, les jeux de rôles sont un peu comme jouer à la marchande, et les Wargames ressemblent fortement au jeu de mise en scène avec des dinosaures, des chevaliers, des barbies … et tout ça pour les grands !

ET LES JEUX DE RÔLES :

POUR QUI ? POUR QUOI ?

Le jeu de rôle est un jeu de société où les participants utilisent leur imagination pour vivre ensemble une histoire qui évoluera en fonction de leurs actions. C'est principalement un jeu de dialogues, où des règles permettent de définir les personnages et leurs caractéristiques (s'ils sont forts, beaux, agiles, roublards…).
Il n'y a pas de gagnant à l'inverse d'autres jeux, les joueurs jouent tous ensemble pour réussir la mission qui leur a été confiée.

Pour faire une partie de jeu de rôles, il faut deux types de participants : des joueurs et un meneur de jeu.

- Les joueurs jouent chacun le rôle d'un personnage qui évoluera dans le monde du jeu. Ce personnage est défini par ses caractéristiques physiques et psychologiques, son expérience, son équipement et son histoire.

- Le meneur de jeu quant à lui est là pour mettre les joueurs en situation, leur dire ce qui se passe dans le monde qui les entoure, et pour réagir en fonction de leurs choix. C'est lui qui prend le rôle de tous les personnages que les joueurs vont rencontrer durant la partie.

Il connaît les règles et fait lancer des dés aux joueurs pour savoir s'ils réussissent ou échouent aux épreuves en fonction de leurs atouts ou faiblesses. Une partie peut durer une après-midi ou s'étendre sur plusieurs jours !

Il est possible de jouer dans tous les univers, incarner un chevalier ou un Jedi, un cowboy ou un revenant, une princesse Atlantide, une fée, un sorcier…

La variété des thèmes de jeu, souvent issus de la littérature, du cinéma, des mangas ou tout simplement de périodes historiques, permet d'attirer un large public. Il est donc possible d'adapter le jeu en fonction des centres d'intérêts des joueurs, ce qui facilite grandement l'approche notamment avec les adolescents. De plus, la diversité des univers de jeu favorise un enrichissement culturel certain.

Le bébé se retourne tout seul sur le ventre :
Vous pouvez le poser sur un tapis avec des couleurs, des formes des textures à découvrir et à toucher.
Tapis d'éveil, portique (sur le sol), objets à texture, miroir (l'enfant ne se reconnaît pas, mais apprécie la compagnie de cet « autre »)

L'enfant se tient en position assise et peut se basculer légèrement pour attraper des objets :
Votre enfant aime maintenant manipuler plusieurs objets, remplir, appuyer...
Boîte à formes simples (1 seule forme), pop up simple (on appuie sur un bouton et un objet se lève...), tableau d'activités, piano, ballon en tissu (à faire rouler), objet qui flotte dans le bain...

L'enfant commence à se déplacer, ramper :
Votre enfant explore son environnement et devient plus agile. Vous pouvez lui présenter des jouets un peu plus complexes.

Anneaux à enfiler sur un axe, boîte à formes (3 formes), petite balle en plastique, voiture à faire rouler pour la suivre, jouet à empiler, bloc de motricité...

L'enfant commence à se tenir debout :
Il aime empiler, enfiler, encastrer, renverser, il sait utiliser un objet pour agir sur un autre.
Jouet à tirer, à pousser, jouet à taper, seaux, boîtes gigognes, jeu de bain, boîte à formes (5), cabane (tissu et coussin), bascule (avec un adulte) ...

L'enfant sait marcher et commence à monter les escaliers :
Il fait des grimaces, imite les adultes, utilise un crayon pour gribouiller et construit des objets simples.
Téléphone, dînette, petite poupée, jeux de construction à picots, porteur à roues, encastrement simple, petites voitures, grosses perles...

<u>les grands qui jouent aux jeux de petits</u>

Tout au cours de leur développement, les enfants acquièrent de nouvelles compétences ; pour cela, ils doivent s'entraîner, réessayer, rater, recommencer. Ils ont besoin d'être rassurés sur ce qu'ils savent déjà faire pour réussir ce passage.
Ils vont donc naturellement retourner vers des jeux de "petits" pour pouvoir progresser sereinement. Ainsi, les enfants (même très grands) se dirigent vers les jeux d'éveil juste le temps de pouvoir se concentrer à nouveau sur les acquisitions présentes. Il est donc important de les laisser accéder à ces jeux.

A QUOI ÇA SERT DE JOUER ...

À FAIRE SEMBLANT ?

Les jeux symboliques, pour faire comme si on était un grand ...

Les jeux symboliques ou jeux de faire semblant permettent d'imiter les objets et les autres, de jouer des rôles et de créer des histoires. Ils ont une fonction essentielle dans le développement de l'enfant ; ils permettent d'enrichir leur pensée, leur vocabulaire, leur langage, de trouver des solutions et d'accéder à l'abstraction.

Les déguisements, masques, poupées, voitures, marchande
Le jeu symbolique apparaît vers 2 ans car l'enfant comprend le sens de certains objets. Par exemple, il va caresser une poupée, la serrer contre lui. Il joue le rôle principal de son histoire (le parent, le chevalier, la princesse…), ce qui lui permet d'inventer ses propres fictions ou de revivre les événements de sa vie ; on voit souvent des enfants gronder leur poupée car « elle » a fait une bêtise. En jouant ainsi ils comprennent et acceptent mieux une situation.

A ce stade le jeu est individuel. Cependant en tant qu'adulte, il est important de jouer avec lui car c'est un moment d'échange intense, aussi important que les câlins ; l'enfant y apprend son rôle de futur adulte.

Vers 3 ans, ils commencent à communiquer entre eux à propos de leurs rôles (Tu seras le papa et moi la maman !). Les rôles tenus évoluent avec l'âge et le développement de l'enfant. Il est important d'accompagner les enfants dans ce type de jeu pour les aider à mettre en scène des situations plus complexes, et des règles à respecter (il faut payer le marchand, arrêter les voleurs…). C'est l'apprentissage de la vie en société.
Il faut également savoir les laisser créer leurs propres règles et contraintes.
Ces jeux favorisent l'acquisition du langage et l'accession à l'autonomie.

jeu adapté à l'enfant pour qu'il y prenne du plaisir et non pour le mettre en échec.

VERS 5/6 ANS :

- Concentration = 20 minutes
- Jeux avec lancer de dé chiffre / symbole
- Dénombrement, comparaison de quantité
- Observation et rapidité
- Choix stratégiques

Jeux tactiles : reconnaître des éléments en les touchant, évaluer les tailles, les formes…
Les jeux de rapidité complexes : observer rapidement, associer plusieurs éléments simultanément (forme + couleur…)
Les jeux de question simples : répondre à des questions simples, poser des questions, déduire
Les jeux de logique simples : se déplacer sur un parcours, faire des choix, combiner pour obtenir le meilleur résultat.
Les jeux d'adresse complexes : poser en équilibre, retirer sans faire bouger, lancer précisément…

Trésor des Dragons, Monza, Pyramide Animaux, le Lynx, Alarme (Haba), Fermez la boîte, Dobble, Qui est-ce ?...

VERS 7/8 ANS : JE PEUX JOUER À PRESQUE TOUT !

- Concentration = 30 / 40 minutes
- Calcul mental additions
- Vocabulaire
- Stratégie
- Mime et dessin
- Jeu en équipe

Les jeux de stratégie et logique :
réfléchir à ses coups et s'adapter au jeu de l'adversaire, anticiper et analyser
Les jeux de questionnement : répondre à des questions plus complexes, résoudre des énigmes, bluffer
Les jeux de mimes et dessin : faire deviner une idée ou un mot en le mimant ou en le dessinant, garder un secret, jouer en équipe.

Mastermind, Bataille navale, Puissance 4, Petit Bac, Pictionnary, Carcassonne, Awélé, Halli Galli, Crôa, Compagnie des taupes, Pictureka, Salade de cafards, Micro mutants, Rush Hour, Blokus, Jungle speed ...

A PARTIR DE 10 ANS, AUCUNE LIMITE SAUF L'ENVIE !

A partir de 10 ans, l'enfant a toutes les capacités nécessaires pour jouer à la plupart des jeux. Commencez par des jeux familiaux de moins d'une heure et évitez les jeux de questions trop pointus (comme le Trivial Pursuit par exemple).
Colons de Catäne, Alhambra, Times'up, 7 Wonders, Wanted, Formule dé, Jaipur, Shadow Hunter, Dice Town, Ligretto...

QUEL JEU DE SOCIÉTÉ À QUEL ÂGE ? COMMENT CHOISIR ?

Les âges sont à titre indicatif : chaque enfant évolue à son rythme et l'important est de proposer un

VERS 2 ANS ET DEMI :

- Concentration = 5/10 minutes
- Choisir une thématique simple
- Sélectionner des illustrations identifiables
- Préférer un matériel agréable, coloré et solide
- Jouer au sol pour que l'enfant puisse se lever et quitter temporairement le jeu
- Comprendre la notion de "tour"

Les lotos : reconnaître l'image et l'associer à la planche, 6 images par planche
Les dominos : associer les dominos pour faire une suite : des images simples, pas de chiffre
Loto des couleurs, domino des couleurs, domino de la ferme, loto de la vie quotidienne….

VERS 3 ANS :

- Concentration = 10/15 minutes
- Règle simple
- Préférer un matériel agréable, coloré et solide
- Coopération ou compétition « douce »
- Jeux avec lancer de dé couleur
- Comprendre les conditions de victoire

Les jeux de mémoire simples : se rappeler, faire des paires… 8 paires maximum
Reconnaissance des couleurs : lancer un dé et avancer sur la couleur correspondante, prendre un objet de la couleur annoncée…
Jeux de parcours : avancer sur un parcours simple avec un dé couleur
Jeux d'adresse simples : placer un élément simple sans faire tomber, lancer…
Allez les escargots, le chantier, Le verger, Gigi la girafe, Badaboum, Rosalie la chenille, Rallye color...

VERS 4 ANS :

- Concentration = 15 minutes
- Jeux avec lancer de dé constellation
- Éléments perturbateurs (changement de position, « voler » à un autre joueur…)

Les jeux de rapidité : observer rapidement, combiner… associer les éléments 2 par 2 *(par exemple, trouver le papillon avec du jaune et du bleu)*, entre enfants de même niveau.
Les jeux de mémoire : se souvenir malgré des changements, jusqu'à 12 paires ou 18 éléments différents
Les jeux d'adresse : placer un objet en équilibre, retirer un élément sans rien faire bouger…

Little observation, Mikado, Escalier Hanté, Pique Plume, Alarme (Ravensburger), Bal masqué des coccinelles, Hop Hop Hop...

A partir de 4 ans, ils incarnent un personnage complexe, avec toute une palette de sentiments et d'émotions. Ils se projettent dans des histoires avec des hiérarchies à organiser et construisent leur jeu social ; *tu as déjà été la princesse, maintenant, c'est moi !* Ils font preuve d'une créativité extraordinaire et négocient entre eux.

L'utilisation d'armes :
Les enfants jouent aussi avec des épées, des pistolets, des bâtons ... Un pirate n'a-t-il pas un sabre ? Et que serait le chevalier sans épée ? Ces jouets leurs permettent d'évacuer leur violence dans le jeu. L'enfant montre qu'il est fort et non pas qu'il est violent ! Il est possible d'instaurer des règles (*on ne vise pas les enfants qui ne jouent pas, on fait semblant*) et d'expliquer la réalité : les vrais pistolets ne sont pas des jouets, ils peuvent blesser, tuer pour de vrai.

Les figurines, Playmobil, Barbie…

Vers 5 ans, l'enfant joue en manipulant des personnages. Il invente des scénarios à partir de ce qu'il vit au quotidien ou voit à la télévision. Il peut jouer seul : dans ce cas il a besoin d'un grand nombre d'accessoires. C'est lui qui organise tout le jeu : il distribue les rôles, parle pour les personnages. En jouant il réalise des scénarios cohérents.
Quand il joue avec d'autres, chacun apporte ses suggestions et ils peuvent ainsi faire preuve de beaucoup d'inventivité.
Ils n'hésitent pas à mélanger les figurines, les tailles et les époques ; et les dinosaures rencontrent des pirates, les petits chevaliers sont amoureux des grandes Barbies !
Ces jeux se prolongent parfois jusqu'à l'adolescence.

Les marionnettes : on joue devant un public.
La première représentation ne sera pas très captivante, mais par la suite, les enfants vont enrichir leur scénario et le préparer à l'avance pour captiver l'auditoire.
Ils posent les bases des écrivains avec des moments dramatiques, des crises et des chutes.

Des jeux pour les filles, des jeux pour les garçons ?

Jusqu'à 3 ans environ, il n'y a pas encore de préférence pour certains jeux selon le sexe de l'enfant. Garçons et filles peuvent jouer ensemble aussi bien à la dînette qu'aux jeux de construction. Ensuite ils se tournent généralement vers les jeux d'imitation ; un garçon peut donc jouer avec une poupée et une fille avec des outils pour faire comme papa ou maman. En grandissant, il faut leur laisser le choix dans les jouets sans les stigmatiser dans une catégorie. Les filles peuvent avoir une passion pour les voitures et les garçons pour les princesses et inversement. C'est uniquement du jeu !

A QUOI ÇA SERT DE JOUER ... À CONSTRUIRE ?

Les jeux d'assemblage (puzzles et jeux de construction) sont essentiels dans le développement de l'enfant parce qu'ils lui permettent non seulement la maîtrise de ses mouvements, le repérage dans l'espace, l'abstraction et la logique, mais aussi ils répondent à un besoin éphémère de créer des objets nécessaires et utiles au moment où il en a besoin ; il développe son imaginaire en trouvant des solutions concrètes à ses envies. Il va ainsi manipuler, observer, reproduire et imaginer.

Contrairement aux jeux de bébé et de faire semblant, les jeux d'assemblage apportent une nouvelle dimension dans la manière de jouer d'un enfant : il va de lui-même aller au bout du jeu pour avoir le plaisir de le voir terminé et réussi (finir le puzzle pour voir l'image en entier par exemple). C'est ce besoin d'aboutissement qui fait la différence et qui est nécessaire à son épanouissement.

LES ENCASTREMENTS ET PUZZLES : LA PREMIÈRE ÉTAPE POUR APPRENDRE !

Dans un premier temps, l'enfant va s'entraîner à manipuler les pièces pour les mettre dans le bon sens. Il comprend de lui-même qu'il doit orienter les objets, les assembler, les retourner s'il veut réussir le jeu ; ce sont là des premières règles à respecter.

L'enfant va également connaître ses premiers échecs.
Il est donc important de lui proposer des jeux adaptés ; à chaque âge son jeu et ses apprentissages. S'il a des difficultés, présentez-lui un jeu qu'il a déjà réussi pour terminer sur quelque chose de positif.

ON JOUE LES UNS CONTRE LES AUTRES OU LES UNS AVEC LES AUTRES ?

Un jeu coopératif permet aux joueurs d'unir leurs forces et stratégies pour gagner ensemble, soit contre un élément du jeu, soit contre un adversaire commun. Les joueurs gagneront tous ensemble ou perdront tous ensemble. Ils doivent trouver un moyen de s'associer et de s'entraider pour remporter la partie.

Dans les jeux pour les maternels, la coopération s'exprime en général contre un élément du jeu. Les enfants acceptent plus facilement la règle puisque la victoire ou la défaite sont communes et ne les mettent pas en situation d'échec.

À partir de 12 ans, la coopération implique que chaque action de jeu aie des conséquences sur l'atteinte de l'objectif commun. La partie requiert donc une analyse de la situation et des prises de décisions souvent collectives. Il se peut également qu'il y ait un traître au sein de l'équipe ou que l'on joue par équipe sans connaître ses alliés. Ainsi il faut tenter de deviner celui ou ceux dont les actions mettent en danger la victoire. La coopération permet de souder un groupe et de valoriser les compétences de chacun grâce aux échanges.

Le Verger - Haba

Entre ces tranches d'âge, l'enfant a besoin de se confronter aux autres, ce qui lui permet d'améliorer ses faiblesses et de renforcer ses atouts. La compétition est nécessaire pour les enfants entre 6 et 12 ans, d'ailleurs, il existe très peu de jeux coopératifs pour les enfants de l'élémentaire.

Apprendre à perdre : La compétition n'est pas à bannir des jeux de société, bien au contraire, elle permet d'apprendre à gérer ses émotions, de mettre en valeur une capacité particulière, elle donne envie de se surpasser. Le plus important est de proposer un niveau de jeu adapté au joueur qui lui donnera l'envie de se battre contre son adversaire mais surtout contre lui-même.

Dans un monde de performance et de vitesse, le jeu devient un espace privilégié, hors du temps. D'autant plus que le jeu se décline désormais pour tous les goûts, tous les âges, et toutes les circonstances.
Que vous ayez cinq minutes ou cinq heures, cinq ans ou cinquante, deux joueurs ou vingt, il existe forcément un jeu pour vous, là, maintenant.
La vraie question serait donc plutôt : pourquoi ne pas jouer ?

JOUER, C'EST AUSSI ET SURTOUT PARTAGER

Jouer à un jeu de société, c'est jouer à plusieurs, donc c'est être ensemble. Lorsque vous jouez avec des enfants, vous partagez un moment convivial et ludique qui vous permet de transformer une relation de contraintes quotidiennes (« tiens-moi la main, range tes jouets, dépêche toi ! ») en une relation de complicité et d'échanges. De plus, avant 7/8 ans, les enfants ont besoin de vous pour maintenir un cadre de règle et rester concentrés sur la partie. Par la suite, ils peuvent jouer sans l'adulte, mais prennent un plaisir évident à partager un temps de jeu avec leurs parents.

Le jeu est un loisir convivial, amusant et propre à la détente. Se plonger dans un univers, élaborer des stratégies, rire ensemble, c'est un bon moyen de communiquer loin du stress du quotidien, entre amis, en famille, en couple. Et vous serez certainement étonnés de voir à quel point les enfants et les adultes peuvent être différents en jouant ! Par exemple, savez-vous que les enfants sont des pros de la mémoire, qu'ils ont de l'imagination à revendre ? Il y a donc de nombreux jeux où vous devrez vous surpasser pour espérer gagner !

LES JEUX, C'EST QUE POUR LES ENFANTS ?

"On n'arrête pas de jouer quand on devient vieux, mais on devient vieux quand on arrête de jouer" (G.B. Shaw).

On a souvent tendance à penser que le jeu est une activité réservée à la petite enfance. Pourtant, les adultes ont toujours joué à toutes sortes de jeux et ce n'est que depuis peu, à peine un siècle, que l'on en conçoit destinés aux enfants. Il existe de nombreux jeux pour jouer en famille ou entre adultes. Il y a même des soirées jeux réservées aux adultes (renseignez-vous auprès de votre ludothèque !)

OUI, MAIS JE N'AIME PAS JOUER...

Manque de temps, fatigue, lassitude : parfois, nous rechignons à jouer avec notre enfant et culpabilisons. Il faut bien l'avouer, faire une partie de Monopoly interminable après journée déjà bien remplie n'est pas très encourageant en soi !
Le plus important, c'est de trouver le bon moment et le bon jeu. Essayez de faire une partie de 15 / 20 minutes, d'un jeu qui vous plaît, un dimanche où vous êtes tranquille. Vous y prendrez certainement plus de plaisir. Découvrez aussi des jeux « spécial adulte » qui vous satisferont plus que les jeux des petits.

LES JEUX DE CONSTRUCTION EN 3 DIMENSIONS (CLIPO, KAPLA, LÉGO...) :

Après avoir testé, apprivoisé les formes, l'enfant va commencer à empiler les briques sans pour autant construire un objet particulier. Le but est pour lui de maîtriser l'objet et la méthode de construction.

Au fur et à mesure, il va se perfectionner et utiliser le jeu comme moyen et non plus comme but.
Il va observer ce qui l'entoure et tenter de le reproduire. Chaque tentative nécessite de la concentration et de l'observation ; il peut avoir besoin d'un modèle fabriqué par l'adulte ou par un enfant plus grand pour faciliter la reproduction. Encore une fois, l'échec est omniprésent dans cette phase et l'enfant a besoin d'être soutenu et félicité pour continuer. Il fabrique des objets qui ressemblent de plus en plus aux jouets qu'il possède.

Par la suite, il maîtrise parfaitement la technique et peut inventer, créer des objets qui deviendront les jouets dont il a besoin pour son jeu (un château pour abriter les soldats, un avion pour faire la course…).

L'enfant devient un inventeur qui doit trouver des solutions concrètes pour mener à bien son projet *(par exemple : j'ai construit un avion et je voudrais que le train d'atterrissage puisse se relever, comment faire ?).* Il expérimente ainsi des mécanismes complexes.
C'est aussi le moment où il peut suivre un modèle à la manière d'un maquettiste qui construit selon un plan de montage.

En jouant aux jeux d'assemblage, l'enfant va acquérir des compétences dans le domaine des mathématiques (tri, décodage, géométrie), de la lecture de plan, du repérage dans l'espace, de l'équilibre et de la gravité. Il va développer son imagination et créer les jouets dont il a envie, modifiables à volonté. Il va aussi beaucoup s'amuser. Il est donc essentiel qu'il puisse jouer à construire pendant toute son enfance (ça déclenchera peut-être une vocation… même si cela ne fera pas forcément de lui le prochain Léonard de Vinci ou George Haussmann).

A QUOI ÇA SERT DE JOUER ...
AUX JEUX DE SOCIÉTÉ ?

Un jeu de société, c'est tout simplement un jeu auquel on joue à plusieurs avec une règle à respecter.
Il faut savoir que le jeu de société a fait partie de la vie des rois de tous les continents ; le premier jeu de société serait apparemment le « Jeu Royal d'Ur » qui aurait plus de 4500 ans ! Aujourd'hui encore, on trouve des jeux dans la plupart des foyers du monde !

Jeu royal d'Ur - Mésopotamie 2600 av JC

Vous vous souvenez certainement des parties de Monopoly que vous faisiez entre cousins, de Rami avec la tante Martine ou de dames avec pépé René ? Ces moments de jeux étaient plus riches d'apprentissages que vous ne le soupçonniez ...

LES JEUX, UNE VERTU ÉDUCATIVE :

Dans chaque jeu, on développe les compétences suivantes :

1) Rester assis, attendre son tour, se concentrer
2) Comprendre et respecter la règle du jeu
3) Élaborer des stratégies pour gagner (même chez les petits)

De plus, chaque type de jeux permet de progresser dans des domaines spécifiques tels que : la culture générale, l'adresse, la mémoire, la dextérité, le triage, le dénombrement, le raisonnement, l'analyse, l'expression, la réflexion … On remarque que les joueurs réguliers ont plus de facilités à comprendre un nouveau mécanisme de jeu, à appliquer les stratégies correspondantes et à s'améliorer dans les compétences ci-dessus. Jouer, c'est donc apprendre.
Les jeux de société sont tous éducatifs, et c'est en apprenant de manière ludique que l'on apprend le mieux.

JE JOUE DONC J'APPRENDS !

Voici quelques exemples de capacités développées à travers les jeux, ces enseignements étant complémentaires de ceux reçus à l'école, à la maison, dans les clubs de loisirs... Plus les modes d'apprentissages sont variés, plus les enfants ont de chances de les acquérir.

LECTURE, MÉMOIRE, MATHS, CONCENTRATION, LOGIQUE, LANGAGE...

Les jeux d'adresse développent la coordination œil/main, la dextérité, la motricité, la maîtrise du souffle et la concentration. Pour les petits, les jeux d'adresse facilitent notamment l'accès à l'écriture.

Les jeux de mimes et de dessin développent la capacité de synthèse et d'abstraction, la mémoire, l'imagination et le langage.

Les jeux de mémoire demandent concentration et font travailler la mémoire. Ils permettent également de mieux organiser les informations dans le cerveau. Il est important de stimuler la mémoire tout au long de la vie.

Les jeux de hasard font appel aux probabilités et aux statistiques. Ils permettent aux joueurs d'anticiper un résultat et de se positionner en fonction, sur des bases logiques.

Les jeux d'énigmes et de casse-tête demandent concentration, logique et mémoire. Ils permettent d'anticiper, d'analyser et de déduire pour arriver à la solution finale.

Les jeux d'observation-rapidité permettent, comme pour les jeux d'adresse, de développer la coordination œil/main, la dextérité, la motricité, et la concentration. Ils favorisent également la stimulation des zones du cerveau qui permettent d'associer une lettre à un son, par exemple. Les jeux d'observation rapidité contribuent à l'acquisition de la lecture.

Les jeux de stratégie s'appuient sur le raisonnement hypothétique et sur la capacité de prévoir les combinaisons possibles. Le principe de base de la stratégie est de poser un objectif et de trouver une suite d'actions pour y parvenir.