

Stephan Valentin



# Du Jeu au Je

*Accompagner votre enfant  
au cours de son développement*

**PSYCHO**  
*poche*

**DU JEU AU JE**

*Accompagner votre enfant*

**Stephan Valentin**

Enrick  Éditions

---

Conception couverture et maquette intérieure : Marie Dortier

Pictogrammes : Freepik

ISBN : 978-2-35644-196-6

Tous droits réservés - Enrick B. Editions, 2017, Paris

**[www.enrickb-editions.com](http://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 forme de reproduction, intégrale ou partielle, est interdite sans l'autorisation de l'éditeur.

# 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 âge<sup>1</sup>... ». 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 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 Montessori<sup>2</sup>, 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 ;



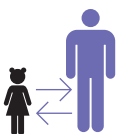
- **celle de la coordination des mouvements** (entre 18 mois et 4 ans environ), durant laquelle l'enfant fait l'expérience de la liberté des mouvements pour découvrir et entrer en contact avec son milieu ;



- **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 catégories<sup>3</sup>.



## 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



## 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.

## Des jouets sécurisés

Que ce soit pour votre bébé ou pour votre enfant plus âgé, il est important de ne pas oublier les règles de sécurité lors de l'achat. Si le jouet comporte la mention « Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois » sur l'emballage, cela signifie qu'il ne correspond pas aux normes de sécurité imposées par la loi pour cette tranche d'âge. Par ailleurs, vérifiez qu'il porte bien la norme CE (Communauté européenne), c'est

la preuve que le jouet satisfait à toutes les exigences de sécurité. Inspectez également son état, pas uniquement au magasin, mais aussi de temps à autre à la maison en vérifiant le bon état des piles ou les signes d'usure générale. Évitez les jouets fabriqués à l'étranger qui ne respectent pas les règles de sécurité de la norme CE. Cela n'est pas toujours évident quand on achète un jouet sur Internet, car ces informations ne sont pas forcément indiquées. Dans ce cas, il est conseillé de se renseigner auprès du vendeur.



### Quelques CONSEILS

- Lisez le mode d'emploi et faites attention aux indications de sécurité.
- Expliquez toujours à votre enfant comment jouer.
- Vérifiez la solidité et la sécurité du jouet (Les angles ne sont-ils pas trop pointus ? Les coutures sont-elles solides ?).
- Testez les sons ou les mélodies (Font-ils mal aux oreilles ?).
- Achetez des jouets dont l'emballage indique le nom et l'adresse du fabricant.



## La première année de vie

Au cours des douze premiers mois de la vie, le bébé ne fait aucune distinction entre le jeu et le jouet. Mais, très vite, avec l'aide de l'adulte, il pourra entrer dans une situation de jeu.

Jouez, par exemple, à « Coucou me voilà ! » : regardez votre bébé, puis cachez votre visage dans vos mains. Au bout de quelques secondes, enlevez vos mains. Regardez votre bébé et dites-lui en souriant : « Coucou me voilà ! ». Répétez cette scène plusieurs fois, votre bébé en raffolera. De plus, ce jeu l'aidera à comprendre la notion de « permanence de l'objet ».

Il s'agit d'une étape importante car cela signifie que l'enfant a intégré le fait que des objets et des personnes existent en dehors de lui, mais surtout que ces derniers continuent à exister même quand il ne les voit pas. Il acceptera ainsi mieux les séparations, car cela lui permet de comprendre que même si maman et papa ne sont pas avec lui, ils continuent à exister. Un autre jeu amusant consiste à lui faire faire « l'ascenseur » : attrapez votre bébé sous les aisselles et maintenez-le à hauteur de votre visage. Avec un sourire, dites-lui alors : « Attention, l'ascenseur monte ! » et soulevez-le au-dessus de votre tête, puis annoncez-lui : « L'ascenseur descend ! ». Faites-le alors descendre jusqu'à vos genoux. En cours de route, vous pouvez lui faire un bisou. Tout doit se dérouler sans mouvements brusques et en douceur, afin que votre bébé se sente en sécurité. C'est un excellent jeu pour accompagner votre enfant dans son développement sensori-moteur et l'initier à prendre conscience de son corps.

En jouant, le bébé s'amuse ; il fait également travailler son cerveau. Si, chez l'être humain, le nombre de neurones est déjà déterminé *in utero*, les connexions entre les neurones, appelées synapses, se développent en particulier pendant la première année de la vie. Toutes les stimulations que l'environnement apporte au bébé sur





©Aaron Mello/Unsplash

les plans visuel, olfactif, verbal et auditif favorisent la connexion entre les neurones. La présence de jouets peut s'avérer indispensable dans ce contexte. Leurs couleurs, formes, sons, textures ou mouvements activent les sens du bébé et donc certaines régions du cerveau. La première forme d'intelligence chez le bébé est sensori-motrice, c'est-à-dire qu'il adore toucher du doigt ce qu'il voit. En lui proposant un décor stimulant par la mise à sa disposition d'objets comme des jouets colorés, qui produisent

des sons et ont des textures différentes, se crée dans le cerveau du bébé une intermodalité entre plusieurs sources sensorielles, ce qui stimule son développement cognitif et le calibrage de ses sens. Cela signifie que plusieurs sens sont mobilisés à la fois. Par exemple, certains livres jouent une musique ou émettent des sons quand on tourne une page. De plus, ils utilisent des tissus divers pour stimuler le toucher. Il est toutefois important d'éveiller son bébé sereinement. Lui proposer plusieurs jouets à la fois peut avoir l'effet inverse et conduire à une surstimulation. « Trop de jouets, trop d'activités, trop d'informations apportées par l'environnement empêchent le cerveau de se spécialiser et de sélectionner les circuits les plus utiles. Aussi, jouer à tout en même temps ne permet pas à la pensée de s'organiser efficacement<sup>4</sup> ». De temps à autre, le bébé a aussi besoin de calme...

---

<sup>4</sup> - [http://www.grainedecurieux.fr/bebe/veil-et-developpement-de-bebe/pages/jouer\\_developpe\\_le\\_cerveau.aspx](http://www.grainedecurieux.fr/bebe/veil-et-developpement-de-bebe/pages/jouer_developpe_le_cerveau.aspx)



À partir du deuxième mois, des chaînes ornées de fleurs, de petits animaux, de clochettes ou de petites boules colorées au-dessus de son lit ou de sa poussette l'intéressent beaucoup. Il les touche, les regarde... Attention à ne pas laisser tout le temps ces chaînes accrochées au-dessus de lui. L'enfant n'a pas besoin d'être stimulé en permanence. Cela peut même avoir l'effet inverse et mener à un état d'excitation qui pourrait empêcher le travail mental. Il s'agit donc de stimuler votre bébé quand il est éveillé et prêt à évoluer. « Mme X avait accroché tout autour du lit de son fils Louis, 8 mois, des objets de stimulation. Certains étaient musicaux, d'autres lumineux, d'autres tactiles. Elle a été surprise car Louis semblait se lasser très vite de chaque, ne sachant pas lequel choisir, voire se désintéressant de l'ensemble... Une amie lui a proposé de n'en choisir que deux et de les changer régulièrement. L'attitude de Louis est alors devenue totalement différente, il a pris le temps de les regarder, de jouer avec, a essayé de les attraper... »

Dès la fin du deuxième mois, proposez à votre bébé des jouets qui font du bruit. Il adore la stimulation sonore : cliqueter, claquer, sonner... Un jouet qui émet une mélodie le passionnera également.

On peut introduire des jouets à manipuler dès le quatrième mois, car le bébé commence à attraper les objets à portée de main. C'est d'ailleurs à cet âge qu'il adore attraper un objet pour le lancer quelque part ou le faire tomber. Il devient un « scientifique » testant les lois de la gravité.

Dans cette phase, proposez à votre bébé des peluches ou des poupées conçues dans des matières souples, qu'il puisse manipuler avec ses mains et mettre à la bouche. Car le bébé découvre aussi son monde en léchant ou en suçant les objets. Attention alors à ne pas choisir un jouet qu'il pourrait facilement déchiqueter avec ses dents : il risquerait d'avalier des morceaux, en particulier avec des jouets en mousse, qui doivent être recouverts de plastique.

Dès l'apparition des premières dents, les jouets favoris du bébé sont ceux qui lui apportent du soulagement au niveau dentaire, comme les anneaux de dentition.

Si votre bébé est tonique, qu'il commence à ramper ou à se rouler par terre, introduisez une petite balle, ce qui l'incitera à se dépenser physiquement tout en jouant.

Vers la fin de la première année, les bébés adorent jouer avec des cubes creux ou des gobelets. Attraper ces objets, les emboîter ou les poser les uns sur les autres les aidera à progresser au niveau de la prise en main et de la coordination des doigts.

Enfin, pensez à prévoir des jouets pour la baignoire. Rien de plus amusant que de jouer avec le canard jaune, les poissons ou les bateaux ! Même un simple gobelet est excellent pour jouer avec l'eau.



## Les jouets pour enfants de 1 à 3 ans



À cet âge, l'enfant devient très actif, tant physiquement que psychiquement. Il commence à être de plus en plus autonome, en particulier grâce à la marche. Pour développer son activité motrice, choisissez des jouets bien solides qui favorisent le déplacement dans l'espace.

Proposez-lui un tricycle, une draisienne... Tout cela favorise son éveil psychomoteur et entraîne son sens de l'équilibre.

Pensez au cheval à bascule. Les enfants adorent se balancer d'avant en arrière. Mais ce jouet est à conseiller quand l'enfant arrive à en monter et à en descendre seul et qu'il ne risque plus de tomber du cheval.

Un grand ballon est le jouet idéal. Il doit être suffisamment grand pour pouvoir l'attraper à deux mains.

Mettez-lui des jeux de construction à disposition. Au début, privilégiez des cubes ou des blocs de construction assez grands, qui se laissent emboîter et défaire facilement. Des boîtes à trous ou des jeux de formes l'intéresseront aussi beaucoup. Ce type de jouets demande de la concentration et le sens de l'anticipation pour déterminer quel objet correspond à quel trou.

Favorisez la créativité : pensez à acheter plein de crayons de couleur, des feutres et des boîtes de couleurs.

## Les jeux pour enfants de 3 à 6 ans

Dans cette tranche d'âge, les jouets permettent à l'enfant de tester ses limites physiques. Vélo, trottinette, patins à roulettes, tour à escalade, balançoire... tout ce qui roule l'intéresse. C'est également l'âge auquel il devient de plus en plus créatif et imaginaire.

La plupart des enfants ont besoin de bouger, tout dépend de leur tonicité. Les jeux de rôles ou les déguisements leur permettent de se confronter, dans leur fantaisie, avec la réalité. Proposez-leur des vêtements, du maquillage, des perruques, des couvertures, bref, des ustensiles qui les aideront à mieux personifier le rôle choisi.

Le jeu de société fait son apparition. Vous pouvez opter pour des jeux où l'on joue ensemble (jeux coopératifs), ou bien l'un contre l'autre.

Proposez des activités favorisant le développement de l'adresse et de la créativité. L'enfant aime bricoler, peindre, découper, coller, colorier...

Les jouets électroniques éducatifs comme les ordinateurs, les tablettes, les abécédaires ou les consoles de jeux éducatives ont pour but de soutenir l'apprentissage de l'enfant de manière ludique. Il est important de lui apprendre qu'il est bien de savoir colorier une fleur sur un écran, mais qu'il est aussi amusant de prendre un crayon de couleur et de la colorier sur une feuille de papier. C'est d'ailleurs un petit plus pour sa motricité.



© Lea Rivas Micoud/Unsplash

## Les jeux pour enfants de 6 à 10 ans



© Aaron Mello/Unsplash

À l'école, l'enfant est la plupart du temps assis. Il est important de lui proposer des jouets qui l'aident à se dépenser physiquement. Il demande aussi des jouets qui l'aident à élargir ses centres d'intérêt, lui apprennent de nouvelles choses et lui permettent de montrer ses talents. C'est souvent l'âge auquel les enfants commencent à pratiquer un sport, ce qui a pour avantage

de préserver leur santé et de favoriser également leur autonomie en renforçant leur confiance en eux et en leurs capacités. Cependant, il faut tenir compte de la personnalité de l'enfant. Un sport, c'est pour le plaisir, pas pour travailler les habiletés sociales. Si votre enfant est introverti et souhaite faire un sport individuel, ne le forcez pas à aller affronter le groupe si cela lui fait perdre le plaisir de jouer. Il se peut que votre enfant n'aime pas le même sport que vous quand vous étiez vous-même enfant. Bien sûr, vous pouvez proposer un sport, mais toujours en respectant les capacités et les envies de votre enfant. Certains prennent un parent très sportif comme modèle et veulent devenir aussi bons que lui. Il est alors conseillé d'aider l'enfant à gérer cette pression qu'il se met lui-même pour que le sport ne perde pas son but : donner du plaisir.

Entre 6 et 10 ans, l'enfant s'intéresse également à la construction de modèles réduits, comme les avions. Il est alors capable de suivre les instructions fournies par le fabricant. Le train électrique ou les circuits de voiture deviennent souvent une passion. Les objets radiocommandés le fascinent. Ce type de jeu favorise la vitesse de réaction de l'enfant. Les jeux de rôles continuent à l'intéresser. Les histoires deviennent plus complexes et les jeux durent plus longtemps. Puis les tours de magie font leur apparition, accompagnés de toute la panoplie du magique.

Les enfants aiment aussi approfondir ce qu'ils ont appris à l'école en jouant aux jeux de chiffres ou de mots, de mémoire ou cérébraux. Bien évidemment, des jeux électroniques peuvent servir à associer apprentissage et plaisir de jouer.

## Les jeux pour enfants de 10 à 12 ans

De nombreux préadolescents pratiquent un sport ou un instrument de musique, dessinent, font du théâtre ou jouent aux jeux vidéo. D'ailleurs, c'est à ce moment-là que l'enfant commence à se passionner pour un domaine, comme l'électronique. Il peut aussi devenir collectionneur, les objets à collectionner étant sans cesse renouvelés : cartes



de personnages sportifs, fantastiques... Cela lui apprend par la même occasion à gérer son argent de poche. Une mère raconte : « Quand nous avons vu que Paul, 8 ans, se passionnait pour les cartes Pokémon, nous lui avons proposé de lui en acheter pour certaines occasions, son anniversaire, par exemple. Quand il a souhaité en avoir plus, nous lui avons demandé de regarder la valeur d'un sachet de cartes et de nous proposer ce qui lui semblait juste pour gagner lui-même son argent. Il a nettoyé la voiture et a régulièrement proposé d'autres tâches comme le nettoyage des vitres. Cela l'aide à donner du sens à la valeur de l'argent. ».

Tout ce à quoi l'enfant jouait auparavant devient beaucoup plus complexe, les jeux sont plus stratégiques. Il doit souvent savoir prendre des décisions rapidement et réagir vite. Tout ce qui concerne les jeux de construction demande plus de soin et de concentration. Par exemple : réaliser des maquettes.

À partir de l'âge de 12 ans, les jeux lui permettent de rester en contact avec ses pairs, avec le groupe. L'orientation du jeu de l'adolescent peut même le mener à son futur métier. Les jeux sont de plus en plus sophistiqués et il peut en partie s'identifier à eux, cela le renvoie aussi à ce qu'il est, ou veut paraître aux yeux des autres. On peut le constater avec les jeux vidéo qui permettent de se glisser dans la peau d'un autre personnage et de vivre une vie virtuelle. Le jeu vidéo est d'ailleurs la deuxième industrie culturelle en France. Et s'il en faisait son métier ?

Bien sûr, jouer n'est pas réservé qu'aux enfants. Jouer enrichit la vie en créant des liens. Et si les jeux ou les jouets que l'on choisit renforcent les qualités humaines et aident à résoudre les conflits de manière pacifique, c'est encore mieux...