

L'enfant le jeu et les jouets



La direction de la protection maternelle infantile et de la promotion de la santé du Département de Seine-et-Marne compte, parmi ses missions, l'accompagnement à la parentalité et la professionnalisation des assistants maternels.

Les éducatrices de jeunes enfants sont particulièrement impliquées dans cette mission et ont créé ce livret sur le jeu et les jouets afin de faciliter les échanges avec les adultes accompagnant les enfants dans leur développement.

Le jeu est un vecteur essentiel pour le développement du langage, des compétences cognitives et sociales. Il est source d'éveil et d'autonomie et aide l'enfant à prendre conscience patiemment de ce qu'il vit et fait, et à développer sa personnalité.

Sommaire

Les étapes du développement psychomoteur du jeune enfant	<i>p. 5</i>
Le bébé de 6 à 12 mois.....	<i>p. 9</i>
Le bébé de 12 à 18 mois	<i>p. 11</i>
Le bébé de 18 à 24 mois.....	<i>p. 13</i>
L'enfant après 2 ans.....	<i>p. 14</i>
L'enfant à partir de 3 ans ...	<i>p. 17</i>
Les livres : à tout âge	<i>p. 18</i>
Conclusion	<i>p. 19</i>



Jouer, c'est grandir
Jouer, c'est apprendre
★ en s'amusant



4



« L'enfant existe par
le jeu, il ne joue pas
pour apprendre, mais il apprend
parce qu'il joue. »

Jean EPSTEIN



Les étapes du développement psychomoteur *du jeune enfant*



LE BÉBÉ DE 0 À 3 MOIS

L'adulte est source de « jeu ».

Jeux de bercement

Bercer doucement le bébé dans les bras ce qui le sécurise (attention aux mouvements brusques).

- ◆ Sa voix, son corps, son visage, ses expressions sont sources de découvertes pour le bébé
- ◆ Sa présence, son écoute et sa disponibilité sont importantes



6

La posture de d'adulte

Décrire
Écouter
Nommer
Commenter
Encourager
Sécuriser
Valoriser

Une illustration regroupant sept verbes clés pour la posture de l'adulte, chacun accompagné d'une icône : 'Décrire' (doigt pointant), 'Écouter' (oreille), 'Nommer' (doigt pointant), 'Commenter' (bulle de dialogue), 'Encourager' (mains applaudissant), 'Sécuriser' (étoiles), et 'Valoriser' (étoiles).

LE BÉBÉ DE 3 À 6 MOIS

L'espace « bébé »

Privilégier la motricité libre.

- ⚠ La position préférée du bébé est sur le dos, il regarde tout ce qui se trouve autour de lui
- ⚠ Limiter l'utilisation du transat et du portique



L'enfant commence à se retourner sur le ventre, une position qu'il apprécie de plus en plus.

- ◆ Il se redresse sur ses avant-bras et relève la tête
- ◆ C'est une **position indispensable** pour que le bébé puisse ensuite accéder aux autres étapes de son développement psychomoteur



L'enfant expérimente de plus en plus son corps.

- ◆ Se retourne dos/ventre - ventre/dos
- ◆ Joue avec ses pieds et ses mains
- ◆ Passe davantage de temps sur le ventre et commence à ramper
- ◆ Tente de s'asseoir



LA MISE À DISPOSITION DES JOUETS



Les jouets doivent être à proximité du bébé car son champ visuel est restreint.

Proposer les mêmes jouets pendant un certain temps avant de les renouveler au fil des semaines.

QUOI LUI PROPOSER ?

- ♦ **Jouets simples** : non multifonctionnels, l'enfant ne peut pas traiter plusieurs informations à la fois
- ♦ **Hochets** : matières, textures et formes différentes (doivent être facilement préhensibles, légers, souples afin que le bébé ne se blesse pas)
- ♦ Jouets en **bon état et complets**
- ♦ **Lavage** au moins une fois par semaine
- ♦ **3 à 4 jouets** suffisent autour du bébé



- ♦ Privilégier les tapis d'éveil matelassés. Retirer les tapis en tissu dès lors que le bébé commence à se déplacer, pour ne pas entraver ses mouvements
- ⚠ Limiter l'utilisation des portiques pour ne pas entraver ses mouvements et trop le stimuler

Le bébé de

6 à 12 mois

QUOI LUI PROPOSER ?

Les jouets sont disposés sur le tapis autour de l'enfant :

- ◆ tableau d'éveil ;
- ◆ balles sensorielles ;
- ◆ jeux facilement préhensibles.

Si le bébé sait s'asseoir seul :

- ◆ toupie ;
- ◆ culbuto ;
- ◆ et tableau d'éveil.

LES JEUX

VERS 8/9 MOIS

L'enfant traverse la période « angoisse du 8^e mois » : la peur de perdre sa figure d'attachement.

Il faut introduire les jeux de cache-cache type « Pop-up » durant cette période.

Rappelons que les autres jouets précédemment cités lui sont toujours nécessaires.





LES CHOSES À PROSCRIRE

Si l'enfant ne s'assoit pas seul, c'est qu'il n'est pas prêt à le faire, ni physiquement, ni psychiquement. **Cela va l'encontre de son développement harmonieux.**

L'enfant ne devrait jamais être encouragé à marcher s'il ne sait pas se mettre debout tout seul.

Le youpala

- ✗ À l'origine de nombreux accidents domestiques (traumatismes crâniens, brûlures, chutes dans les escaliers...)
- ✗ Empêche une bonne appréhension de l'espace
- ✗ Ralentit l'acquisition du schéma corporel et celle de la marche
- ✗ Peut provoquer des déformations au niveau des pieds, des jambes, et des hanches



Le Jumperoo

- ✗ Surstimulation
- ✗ Ralentit l'acquisition du schéma corporel et de la marche
- ✗ Peut provoquer des déformations aux niveaux des pieds, des jambes et des hanches
- ✗ Ne correspond à aucune étape du développement de l'enfant



Le bébé de 12 à 18 mois

QUOI LUI PROPOSER ?

L'enfant se met debout avec appui, sa marche se stabilise peu à peu.

- ◆ Jeux de balles
- ◆ Jeux à pousser, chariot, poussette...
- ◆ Porteurs ayant une double fonction (pouvant être poussés et chevauchés)
- ◆ Jouets à tirer



Début de la marche l'enfant devient autonome.

- ◆ Il s'installe assis, à genou, debout, repart
- ◆ Il monte et descend les escaliers sous surveillance
- ◆ Il franchit des obstacles



L'enfant expérimente, **manipule, touche, goûte...**
tous les objets qui l'entourent !

- ◆ Tous les jouets présents sont utilisés de façon différente suivant les désirs de l'enfant

- ◆ Premiers **jeux d'assemblage** type « tour gigogne » en tissu ou en plastique
- ◆ **Boîtes à formes** avec possibilité d'ôter le couvercle, de remplir la boîte (sans respecter les formes dans un 1^{er} temps)



- ◆ Différents **réipients** en plastique (bouteilles vides, pots de fromage blanc, boîtes en plastique, seaux, bassines...)
- ◆ **Jeux de transvasement** avec de l'eau, du sable, des gros bouchons, de la semoule...
- ◆ **Jeux de doigts** (marionnettes à doigts) : à faire devant le visage du bébé

- ◆ **Bouliers simples**
- ◆ **Jeux d'emboîtement** avec grosses pièces ou pièces aimantées
- ◆ **Puzzles d'encastrement** à gros boutons 4-5 pièces simples
- ◆ **Jeux d'emboîtement**
- ◆ **Jeux d'empilement**
- ◆ **Objets de récupération** (en bon état, sans danger pour lui) pour multiplier ses expériences



- ◆ **Comptines** « chanter sans modération ! »
- ◆ **Petits instruments** de musique ou jouets faisant des sons différents (sensibilisation à la musique)



Le bébé de

18 à 24 mois

QUOI LUI PROPOSER ?

- ◆ Jeux d'enfilage
- ◆ Jeux d'assemblage, gros cubes
- ◆ Petit train en bois
- ◆ Jeux de construction plus élaborés



La période d'imitation

il aime alors « **faire comme les grands** »,
« **faire semblant de** ».

- ◆ Dinette
- ◆ Poupées
- ◆ Déguisements (chapeau, casquette, cape, sac à main)
- ◆ Voitures et garages
- ◆ Figurines
- ◆ Mallette de docteur

- ◆ Animaux de la ferme ou de la jungle



Tout objet peut prendre la forme souhaitée par le désir de l'enfant.



Les jeux, jouets ou objets sont souvent détournés de leur fonction initiale. 77

Théorie de l'Affordance

L'enfant

après 2 ans

QUOI LUI PROPOSER ?

L'explosion des jeux d'imitation

- ◆ Mallette de docteur
- ◆ Mallette de vétérinaire
- ◆ Mallette de bricolage



À noter :

des « jeux de filles » et des « jeux de garçons », ça n'existe pas ! Il faut éviter de souligner une attribution de genre aux jeux.



Les voitures c'est pour les garçons.

Une fille peut jouer aux voitures.



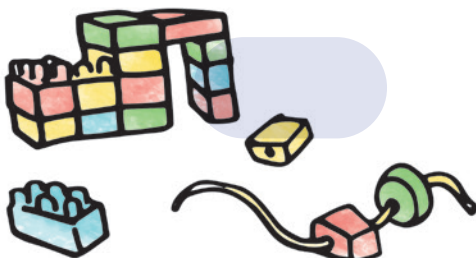
Les poupées c'est pour les filles !

Un garçon peut jouer à la poupée.



L'enfant affine sa coordination et sa motricité fine.
Les jeux d'assemblage, de construction, de manipulation,
d'enfilage se complexifient.

- ◆ Jeux d'assemblage
- ◆ Jeux de construction
- ◆ Jeux d'enfilage
- ◆ Jeux de manipulation



APRÈS 2 ANS ET DEMI

- ◆ Jeux d'encastres
(pièces plus nombreuses
et plus complexes)



L'ENFANT DE 2 À 3 ANS

L'enfant a besoin de bouger,
grimper, ramper, sauter que
ce soit en intérieur ou en extérieur.

- ◆ Cheval à bascule
- ◆ Ballon
- ◆ Parcours moteur



LE JEUNE ENFANT À PARTIR DE 2 ANS ET DEMI

La période de l'éveil créatif

L'activité doit être libre, il n'y a donc pas de consigne ni d'attente particulière envers l'enfant.

(il ne s'agit pas de produire une œuvre).

◆ Peinture
(avec gros
pinceaux)

◆ Modelage

◆ Collage de
gommettes
(formes simples)



L'enfant

à partir de 3 ans

QUOI LUI PROPOSER ?

L'enfant est en capacité :

**d'intégrer
des règles simples**

- ◆ lotos
- ◆ dominos
- ◆ Memory
- ◆ Jeux de coopération

**de se concentrer
plus longtemps**

- ◆ Jeux de stratégies, d'observation
- ◆ Grande période de jeux « symboliques »
- ◆ Jeux d'apprentissages et de découvertes



Les livres : à tout âge

L'enfant n'a **pas besoin de savoir lire**
pour manipuler un livre !

- ◆ Quelque soit l'âge de l'enfant, le livre reste un support dans la relation entre l'adulte et l'enfant.
- ◆ L'enfant peut le mettre à la bouche, le manipuler...
- ◆ Privilégier les ritournelles, les histoires avec un début et une fin



18

L'enfant utilise le livre comme un jeu ou un objet de découverte.
La texture du livre doit être adaptée à son âge et à ses besoins.
Il peut donc être en :

- ◆ tissu ;
- ◆ papier ;
- ◆ cartonné.



Le livre favorise l'imaginaire et la rêverie.

Le livre est un mode d'expression pour l'enfant, il l'aide à traverser différentes étapes de la vie, diverses émotions et permet d'aborder des sujets variés !



Conclusion

Le jeu est donc essentiel pour l'enfant, Il est vital pour entrer en contact avec son environnement et avec les autres.

Jouer, c'est du **sérieux**, car en jouant, l'enfant construit sa personnalité, crée des liens affectifs.

C'est grâce à la présence d'adultes bienveillants, et non intrusifs que le jeune enfant s'éveille, s'autorise à faire, pense des choses nouvelles...

L'adulte peut rassurer, accompagner et orienter grâce à ses paroles. Mais il ne doit pas faire à la place de l'enfant, sinon il l'empêche de réfléchir et de trouver des solutions par lui-même, donc de grandir et de progresser.





Département de Seine-et-Marne

Hôtel du Département

CS 50377

77010 Melun cedex

01 64 14 77 77

seine-et-marne.fr

