

# FICHE D'ANIMATION

A destination des professionnels et tout acteur de terrain.



## VIDEO n°5

### Le jeu, essentiel pour le développement

**Retrouvez une série de vidéos qui traitent des besoins fondamentaux chez l'enfant depuis sa naissance.**

Ces vidéos peuvent être utilisées lors d'ateliers avec les parents ou dans le cadre d'entretiens individuels, pour explorer un sujet précis ou dans l'objectif d'un cycle. Chaque vidéo est accompagnée de fiches pour aider les équipes à enrichir leurs connaissances et à transmettre au mieux les informations aux parents.

Chaque thématique est disponible **en français et en 16 langues** :

- |             |            |            |            |
|-------------|------------|------------|------------|
| ▪ Albanais  | ▪ Arabe    | ▪ Bambara  | ▪ Bengali  |
| ▪ Dari      | ▪ Espagnol | ▪ Géorgien | ▪ Mandarin |
| ▪ Portugais | ▪ Pashto   | ▪ Russe    | ▪ Somali   |
| ▪ Soninké   | ▪ Tamoul   | ▪ Tigrigna | ▪ Turc     |

- **Vidéo en français** :

<https://studio.youtube.com/video/RX1FuheBnQA/edit>

- **Playlist des vidéos en langues étrangères** :

[https://youtube.com/playlist?list=PLPk7APUsv9MxzZfBOBANrfG3yJT95\\_z1d](https://youtube.com/playlist?list=PLPk7APUsv9MxzZfBOBANrfG3yJT95_z1d)

## Table des matières

|  |    |
|--|----|
| I. Le message clé.....                   | 3  |
| II. L'objectif.....                      | 3  |
| III. Pourquoi traiter ce thème ? .....   | 3  |
| IV. Texte de la vidéo .....              | 6  |
| V. Animation de l'échange.....           | 7  |
| a) Animation générale.....               | 7  |
| b) Fausses croyances / Idées reçues..... | 12 |
| c) Exercices / Jeux de rôle.....         | 13 |
| VI. Verbatim parents .....               | 13 |
| VII. Autres ressources .....             | 14 |

**Pour nous contacter :** [parentalitepourtous@gmail.com](mailto:parentalitepourtous@gmail.com)

Vous pensez utiliser nos outils ? N'hésitez pas à nous raconter par mail comment vous avez procédé et quels ont été les retours des familles.

Sollicitez-nous si vous avez une question ou besoin d'un conseil !

<https://coallia.org/parentalite/>

[www.papoto.fr](http://www.papoto.fr)

## I. Le message clé

---

**Le jeu est une activité indispensable au développement de l'enfant.**

## II. L'objectif

---

**Que le parent prenne conscience que le jeu est capital pour son enfant,** notamment pour les apprentissages scolaires.

**Qu'il soit en mesure de proposer à son enfant un panel de jeux ou activités,** en alternative aux écrans.

## III. Pourquoi traiter ce thème ?

---

*En quoi est-il essentiel du point de vue du développement de l'enfant ? En quoi est-il facteur d'inégalités ? Que nous dit la littérature (références) ?*

Les professionnels de l'enfance le savent : le jeu, activité naturelle et principale du jeune enfant, constitue un carburant essentiel de son bon développement. C'est d'ailleurs le cas chez l'ensemble des mammifères. L'expérience de Diamond en 1964 réalisée avec des rats est restée célèbre : le cerveau des rats élevés dans un environnement stimulant (petites roues, pairs avec lesquels jouer) était plus développé que celui des rats élevés dans un environnement appauvri. De nombreuses études montrent, avec des niveaux de preuve variables, que le jeu permet à l'enfant de développer ses compétences langagières, ses capacités à résoudre des problèmes, l'auto-régulation, ses compétences sociales, ses compétences en mathématique. Patricia K.Kuhl, co-directrice de l'institut pour l'apprentissage et les sciences du cerveau à l'Université de Washington, explique par exemple en quoi le simple « jeu du coucou-caché » a une incidence positive sur le tout petit<sup>1</sup> : « Répéter la même séquence encore et encore aide l'enfant à voir le monde de façon rationnelle ». Dans sa revue de littérature sur les compétences clés qui permettent un bon développement cognitif du jeune enfant<sup>2</sup>, la Early Intervention Foundation, définit ce qui constitue « un environnement familial stimulant pour les apprentissages » et évoque notamment « des interactions parents-enfant positives et ajustées, un matériel éducatif riche c'est à dire des jeux et livres adaptés à l'âge de l'enfant ».

Dans le cadre scolaire, il existe un fort niveau de preuve sur le fait que les temps de pause avec du jeu libre améliorent les compétences cognitives sur les temps d'apprentissage. Le jeu constitue aussi un outil thérapeutique et un support souvent central du soutien à la parentalité.

---

<sup>1</sup> rapport « Early childhood matters » publié en 2017 par la Fondation Bernard Van Leer  
[https://bernardvanleer.org/app/uploads/2017/06/Early-Childhood-Matters-2017\\_final-2.pdf](https://bernardvanleer.org/app/uploads/2017/06/Early-Childhood-Matters-2017_final-2.pdf)

<sup>2</sup> <https://www.eif.org.uk/report/key-competencies-in-early-cognitive-development-things-people-numbers-and-words>

### Pourquoi ce sujet est-il concerné par les inégalités sociales ?

La recherche montre que les attitudes, pratiques et normes parentales varient beaucoup selon le milieu social et l'origine culturelle.

Les premiers enseignements des études menées à partir de la cohorte française Elfe le confirment. Ces pratiques éducatives socialement marquées expliquent en partie les différences de développement entre enfants de statut socio-économique différents.

Les chercheurs évoquent un « gradient social » : plus les parents sont économiquement aisés et diplômés, plus ils ont la capacité d'installer un environnement propice au développement de l'enfant (histoire du soir, communication, verbalisation des émotions, discipline positive, jeux, respect des rythmes, limitation des temps d'écran...). A l'inverse, plus les parents sont confrontés à des difficultés économiques et sociale, moins ils sont diplômés, plus ils sont fragilisés par le stress et les risques psycho-sociaux, et moins ils ont recours à des pratiques éducatives ajustées (peu de stimulations cognitives, faibles interactions, chaos domestique, discipline plus coercitive voire violente, temps d'écran important...). Le fait de jouer avec son enfant ou de considérer qu'il est très important pour son développement futur et pour l'éveil, de jouer, de manipuler, d'emboîter, de faire des puzzles, constituent certainement des marqueurs socio-culturels autant que le signe d'une bonne connaissance des besoins d'un jeune enfant, des attendus futurs de la société et de ses institutions, notamment de l'école, et la manifestation d'une disponibilité mentale suffisante.

Dans son document intitulé « quatre compétences clés pour soutenir le développement cognitif de l'enfant », la Early intervention Foundation commence par citer la « *connaissance des propriétés physiques des objets* » considérée comme une composante centrale de l'intelligence et permise, chez le tout petit, par la manipulation des objets à travers le jeu. Pour les auteurs « *pendant la toute petite enfance tous les adultes qui prennent soin de l'enfant devraient être conscients de l'importance de manipuler les objets, de l'exploration, et du jeu partagé à partir d'objets* ».

Le document liste les facteurs de risque pour le développement de cette connaissance des objets par le jeu : une parentalité adolescente, des problèmes mentaux chez la mère au cours de la grossesse ou en période postnatale, la consommation de drogue, de tabac ou d'alcool pendant la grossesse, une naissance prématurée, une exposition au plomb en période anténatale ou post natale, un faible revenu familial, de faibles qualifications parentales.

Le jeu et les temps de jeu partagés entre parents et enfants apparaissent en tous cas comme des supports clés dans la plupart des programmes de psychoéducation qui visent à améliorer le développement cognitif ou le comportement de l'enfant à travers le soutien de ses parents. Programmes qui, pour une large part d'entre eux, s'adressent en priorité aux familles en difficultés socio-économiques. Un article<sup>3</sup> paru dans la revue Child Development en 2017 rappelle la place prépondérante occupée par le jeu dans les programmes qui

---

<sup>3</sup> [Targeting Parenting in Early Childhood: A Public Health Approach to Improve Outcomes for Children Living in Poverty](#), d'Amanda Seffield Morris et al

cherchent à renforcer les interactions parents-enfants dans une perspective de prévention précoce des inégalités :

*« En fait, augmenter les interactions positives entre parents et enfants est une pierre angulaire de nombreuses interventions de soutien parental et la recherche confirme l'importance de relations positives quotidiennes qui se nouent à travers le jeu, la lecture, les conversations et les activités partagées. Le jeu peut être un ingrédient important de la relation parent-enfant et améliorer la qualité de cette interaction pendant un temps de jeu peut impacter significativement cette relation. Les mères qui s'engagent de façon attentive et sensible dans un moment de jeu avec leur jeune enfant partagent avec lui une attention conjointe et des affects positifs en même temps qu'elles le stimulent sur le plan langagier. »*

Les interactions parents-enfants autour du jeu étaient ainsi dès le départ au cœur du programme américain Carolina Abecedarian, l'une des premières interventions intensives auprès de parents dans le but d'améliorer l'évolution de leur bébé. La version québécoise de ce dispositif s'intitule d'ailleurs « jeux d'enfants » et propose la déclinaison de plus de 200 « jeux » permettant de coller au plus près de l'âge développemental de chaque enfant. Le Carolina Abecedarian, très intensif, consistait en un accueil des enfants dans des crèches de haute qualité et en des interventions de professionnelles au domicile des parents.

Dans une interview au site GYNGER<sup>4</sup>, Kimberly Sparling-Meunier, fille du fondateur du programme, expliquait notamment : « (...) Lorsqu'on fait de la visite à domicile, on n'arrive pas chez les gens en tant qu'experts. On se présente avec les livres et les jeux, on les regarde ensemble, on réfléchit avec les parents. « Ah, vous faites déjà le jeu du « coucou », c'est formidable, voici une autre idée. Voyons comment va réagir votre enfant. » On peut voir avec eux comment profiter des voyages en bus ou de l'attente chez le médecin pour interagir avec l'enfant. (...) Si on prend le simple jeu du « A dada », quand on introduit un changement de rythme, qu'on fait sauter l'enfant plus haut, ou qu'on le bascule vers le bas, il se produit quelque chose. C'est intéressant d'observer ses réactions, de reproduire le même jeu, de l'arrêter sans procéder aux changements de rythme et de voir si l'enfant est alors en attente, si sa curiosité est éveillée. Ce sont tous ces détails qui sont explicités dans le programme. »

Le programme a été initialement proposé à des familles de bébés prématurés sans prendre en compte leur statut socio-économique. Or il est apparu que les bébés qui en tiraient le plus de bénéfices étaient ceux des familles les plus pauvres. Concernant les catégories sociales aisées, il existait peu de différences entre les enfants ayant participé au programme et ceux du groupe contrôle. Pour les catégories les plus pauvres, les enfants du programme s'étaient beaucoup mieux développés que ceux du groupe contrôle.

---

<sup>4</sup> <https://www.gynger.fr/le-carolina-abecedarian-explique-par-la-fille-de-son-fondateur/>

Un article scientifique très instructif<sup>5</sup> livre les excellents résultats d'une autre expérience, beaucoup plus récente, menée au Pérou auprès d'une communauté andine très pauvre, qui reposait sur la distribution aux familles de jouets homologués et de matériel éducatif (changés tous les deux mois), 45 minutes de formation au début de l'expérience pour sensibiliser les parents à la nécessité des interactions et de la stimulation, des sessions de conseils et soutien pendant douze mois, toutes les trois semaines, au domicile. Les mères étaient incitées à jouer avec leur enfant une demi-heure par jour et à noter les progrès constatés. La différence de développement entre les enfants participants et ceux du groupe contrôle se sont révélées très marquées. Ces enfants ont manifesté de bien meilleures performances en développement social, développement moteur (motricité fine comme motricité globale), en compétences relationnelles et communication, et dans la relation au temps et à l'espace.

#### **IV. Texte de la vidéo**

---

Jouer, pour un enfant, c'est presque aussi important que respirer ou manger.

**PAUSE 1**

D'abord parce que le jeu lui donne du plaisir, de la joie. **PAUSE 2**

Et puis le jeu aide le bébé à découvrir le monde, il prépare le cerveau du petit enfant pour la lecture et les mathématiques, il lui apprend à vivre en société avec d'autres enfants, à partager, à intégrer des règles. **PAUSE 3**

Le jeu apporte des moments de complicité dans la famille, des relations fortes entre les parents et les enfants qui permettent à l'enfant de se construire sur des bases solides. **PAUSE 4**

Le jeu du « coucou caché » est excellent pour un tout petit. **PAUSE 5**

Les chatouilles sont aussi une belle façon de jouer avec son bébé. **PAUSE 6**

Les bébés aiment manipuler les objets du quotidien et ces petites expériences les aident à comprendre le monde. Pas besoin de jeux qui coûtent cher et font beaucoup de bruit et de lumière. **PAUSE 7**

Quand ils grandissent, les enfants peuvent faire des puzzles, des jeux de construction. Ils adorent jouer à faire semblant, faire semblant de cuisiner avec la dînette par exemple. Se déguiser avec les vêtements des grands c'est aussi très amusant pour eux et très bon pour leur cerveau. **PAUSE 8**

---

<sup>5</sup> Impact of a child stimulation intervention on early child development in rural Peru: a cluster randomised trial using a reciprocal control design », Daniel Mäusezahl et Al, in Journal of Epidemiology and Community Health, septembre 2016

Pendant que l'enfant joue, c'est important de ne pas laisser les écrans allumés. Car si on éteint la télévision, son cerveau est entièrement disponible pour le jeu. Même s'il ne la regarde pas, le bruit de fond de la télévision perturbe la concentration de l'enfant. Jouer avec son enfant l'aide beaucoup plus à grandir que le laisser tout seul sur une tablette ou un téléphone, même si les jeux semblent éducatifs. **PAUSE 9**

Parfois les parents ne savent pas trop comment faire, ils n'aiment pas trop jouer. Alors ils peuvent s'asseoir, juste cinq minutes chaque jour, et regarder leur enfant jouer, en lui montrant qu'ils s'intéressent à ce qu'il fait. Ces petites minutes sont un trésor pour l'enfant, elles le rendent plus fort et l'aident plus tard pour l'école. **PAUSE 10**

## V. Animation de l'échange

Après avoir animés plus de 240 ateliers, nous avons aujourd'hui tendance à faire des "arrêts sur image" quasiment à chaque phrase (ou chaque image !) pour décortiquer avec les parents toutes les informations énoncées dans les vidéos. Nous vous conseillons notamment de vous appuyer sur les images en « motion design » (les petits schémas animés) notamment lorsqu'ils mettent en scène le cerveau (les références au cerveau, organe physique, sont très parlantes pour les parents). Mais également sur les images illustrant les interactions adulte enfant. N'hésitez pas à interpeller le parent sur ce qu'il voit à l'écran (un enfant qui joue et manipule, un adulte très expressif face à un enfant visiblement heureux, une mère qui parle à son tout petit, son regard plongé dans le sien...) Ci-dessous nous vous proposons des relances à certains endroits précis mais n'hésitez pas à vous arrêter beaucoup plus fréquemment.

Les jeux de rôle et exercices proposés à la fin de la fiche sont eux aussi totalement indicatifs. Ils ne constituent pas le cœur de nos ateliers. La plupart du temps les échanges autour de la vidéo et les exemples apportés par les parents suffisent à nourrir un atelier.

Enfin, si nous sommes évidemment très heureux que vous souhaitiez vous appuyer sur nos fiches, et que nous espérons qu'elles vous sont utiles dans votre travail préparatoire, nous vous incitons à ne pas les **utiliser pendant vos échanges avec les parents**. Si vous suivez pas à pas les fiches lorsque vous êtes avec les familles vous risquez de perdre en naturel et en fluidité. Faites-vous confiance.

### a) Animation générale

**Voici quelques questions qui peuvent permettre, à partir de la vidéo, de lancer et d'animer l'échange :**

Avant la diffusion de la vidéo, on peut commencer par demander aux parents ce qu'ils pensent du jeu et de son rôle dans le développement de leur enfant et lister

ce qu'ils disent. Eux-mêmes jouent-ils avec leurs enfants ? Si oui, à quoi ? Sinon, pourquoi (lister rapidement les freins et les obstacles) ? Peut-être jouent-ils sans s'en rendre compte. A quoi jouent leurs enfants ? Où sont physiquement les jeux dans le foyer ?

On peut aussi demander aux parents d'essayer de se souvenir des jeux auxquels ils aimaient jouer enfant. En général ils prennent beaucoup de plaisir à cette remémoration.

### **PAUSE 1**

On peut ici faire un renvoi vers la séance où a été abordée le besoin de sécurité, séance au cours de laquelle les parents ont été amenés à passer en revue les différents besoins du tout petit. Vous pouvez vous arrêter sur cette image, assez drôle et forte (3 enfants avec des **lego** sur ou autour d'un meuble). Faites-leur observer la petite fille avec un lego dans chaque main et un dans la bouche, les deux petits garçons qui ont escaladé le meuble (sans qu'un adulte accoure pour leur ordonner de redescendre), le bonheur qui se dégage de cette image (et bien sûr, il n'y a pas d'écran). Dans cette crèche le personnel est formé pour laisser les enfants explorer leur environnement et grimper sur ces caissons de bois s'ils en ont envie. Mais évidemment, ils ne laisseraient pas un enfant se mettre en danger. C'est exactement de cette façon qu'un adulte peut être support d'exploration et d'autonomie. Il est présent, il encourage, il laisse l'enfant monter le toboggan à l'envers par la rampe si l'envie lui en prend, mais il est aussi là pour l'empêcher de mettre ses doigts dans la prise ou d'escalader le rebord de la fenêtre.

### **PAUSE 2**

Petit rappel de la première séance avec la vidéo sur l'importance des expériences précoces et les branchements qui se font dans le cerveau du tout petit selon ce qu'il vit. Le jeu et ces moments de plaisir permettent de nombreuses connexions !

### **PAUSE 3**

Savaient-ils que le jeu était aussi important et avait autant de vertus ? Vous pouvez entrer dans le détail : comment l'enfant prend conscience des quantités et des notions de « plus petit » et plus grand » en emboîtant des cubes, comment il découvre la propriété des objets en les manipulant (les objets qui roulent, les objets qui rebondissent, qui flottent, qui font du bruit...) et que ce sont autant de notions de mathématiques, par exemple. Les jeux de société apprennent à attendre son tour, à comprendre qu'on ne peut pas toujours faire ce que l'on veut et qu'il faut prendre les autres en ligne de compte.

### **PAUSE 4**

Peuvent-ils raconter un moment de complicité partagée autour du jeu ? Ont-ils des souvenirs de leurs propres jeux d'enfants ?

Les parents présents se souviennent-ils de ces moments de l'enfance où un bâton trouvé par terre devenait une épée, du plaisir de plonger la main dans un sac de



graines, ou de ces heures passées à dessiner ? S'ils ne s'en souviennent pas : est-ce parce que le souvenir s'est évanoui ou parce que ça n'est pas arrivé. Si ça n'est pas arrivé, aimeraient-ils que leurs enfants gardent ce souvenir-là ? Ou qu'aimeraient-ils que leurs enfants gardent comme souvenir de l'enfance ?

### PAUSE 5

Jeu universel qui permet au bébé de commencer à mettre un peu de prévisibilité dans le monde qui l'entoure. Il apprécie la répétition, il sait ce qui va se produire, et cette petite routine le rassure. Mais il y a aussi de l'excitation, de l'attente. Il se concentre, est en alerte, mais il est capable peu à peu de réguler cette excitation pour laisser exploser sa joie au bon moment.

### PAUSE 6

En précisant qu'il s'agit d'être attentif aux signaux émis par le bébé pour ne pas être trop intrusif ou faire durer le jeu trop longtemps.

### PAUSE 7

Il s'agit ici de bien insister. Les jeunes enfants jouent avec trois fois rien. L'important est qu'ils puissent manipuler, mettre dans la bouche, faire tomber, lancer, tirer. Il existe de nombreux sites<sup>6</sup> expliquant comment transformer les objets du quotidien en jeu ainsi que des vidéos montrant comment fabriquer des jeux et jouets.

#### Exemple de jeux :

- Demander à un enfant de deux ans de trouver le bon couvercle pour chaque tupperware peut l'occuper pendant un bon moment...
- Lui proposer de transvaser des haricots secs d'un récipient à un autre l'amusera beaucoup.
- Permettre à l'enfant de manipuler une boîte en carton, de déchirer du papier journal Jouer avec des objets de différentes couleurs, formes et textures.
- Idée d'une puéricultrice lors d'une de nos formations : étendre une « mini corde à linge » entre deux pieds de tables et laisser à l'enfant des pinces à linge pour qu'il puisse étendre les vêtements de poupées.

**Note :** les parents sont souvent inquiets du fait que leurs enfants mettent les objets à la bouche. Expliquer que l'enfant, avant 18 mois, découvre le monde aussi par la bouche, pour comprendre les formes et les textures. S'il n'y a pas de danger ou de saleté excessive, ne pas hésiter à les laisser faire.

Nous pensons que l'absence de jouets ou de temps de jeux et l'omniprésence des écrans dans certaines familles relève davantage d'une méconnaissance du développement de l'enfant et des propositions diverses que d'un frein financier.

Ici on peut aussi proposer que les jeux soient accessibles aux enfants dans la maison, surtout lorsque ces derniers sont tout-petits. Qu'il y ait par exemple un espace de jeu dans la pièce à vivre. Et pas que la télévision.

---

<sup>6</sup> Voir des sites internet dans 7) Autres ressources

**PAUSE 8**

Nous n'avons énuméré que quelques possibilités. Vous pouvez détailler, selon les âges. Invitez les parents à parler de la façon dont leurs enfants jouent. Et rappeler quelques grands principes, très bien expliqués dans le programme Incredible Years et le livre grand public qui lui est dédié<sup>7</sup>:

- C'est l'enfant qui dirige et le parent suit. Le temps du jeu n'est pas celui de la leçon ou des instructions. C'est celui de l'imaginaire, de la créativité, des essais, des possibles.
- Laisser l'enfant répéter inlassablement le même jeu. C'est ce qui lui permet notamment de prendre confiance en lui. Les parents présents ont-ils constaté cette tendance chez leur enfant ?
- Percevoir les signes de l'enfant pour lui proposer des jeux adaptés à son âge. Si le jeu est trop compliqué, il va se sentir en échec.
- Le laisser transformer un jeu en autre chose. Cela n'a aucune importance si l'enfant détourne un jeu et ses règles. Au contraire, il exerce son imagination. Et tant pis si ce qu'il fait ou dit n'a aucun sens pour l'adulte. Oui, une voiture peut voler et un cheval peut parler. Les parents présents ont-ils des anecdotes à ce sujet ? Quelle est leur réaction dans ces situations ?
- Profiter de ces moments pour l'aider à progresser dans le langage. Plutôt que d'être vraiment acteur dans le jeu, le parent peut se contenter d'observer son enfant et simplement décrire ce qu'il fait. « Oh, tu gares cette voiture rouge à côté de la bleue ». Poser des questions simples, l'encourager et le féliciter. « Quel est cet animal dans ta main ? » « Une vache ! » « Une vache ? Tu connais très bien les animaux ».

(⇒ Voir jeu de rôle en c)

**PAUSE 9**

Le sujet des écrans est hautement inflammable, avec moult controverses ces deux dernières années. Ce qui ressort des études, nombreuses et anciennes, sur la télévision et des études, encore rares, sur les autres écrans : une trop forte consommation, à un trop jeune âge, semble bien avoir un impact délétère sur le développement de l'enfant. Plus qu'un effet intrinsèquement nocif des écrans, c'est davantage le temps « volé » à d'autres activités plus rentables pour l'enfant qui semble en cause. Sur ce sujet comme sur d'autres, il existe un risque accru pour les enfants des familles les moins diplômées et les plus pauvres : ils sont plus exposés que les autres aux écrans et à des contenus non choisis et non adaptés à leur âge et sont par ailleurs et en compensation moins stimulés par la lecture de livres et des jeux.

Il nous semble plus efficace de glisser quelques recommandations sur les écrans au détour d'un autre sujet en mettant en avant ce qu'il est possible de proposer à un enfant plutôt que de l'exposer à un écran.

Nous ne pensons pas non plus qu'il faut tenir un discours radical en prônant une interdiction totale des écrans pour les moins de trois ans. D'abord parce que c'est

<sup>7</sup> The incredible years, a trouble-shooting guide for parents of children aged 2-8, Carolyn Webster Stratton)

irréaliste et que ce serait mettre les parents en situation d'échec. Ensuite parce qu'il nous semble que le sujet n'est pas celui-ci. Dans les familles en grandes difficultés, le problème n'est pas que le tout petit soit devant un écran mais qu'il le soit plusieurs heures par jour, seul, et qu'on ne lui propose rien d'autre part ailleurs.

De nombreux parents pensent vraiment, de bonne foi, que leur enfant va apprendre à parler en regardant des programmes dits éducatifs. Vous pouvez leur assurer que la recherche est catégorique : il n'y a rien de plus efficace pour le développement d'un jeune enfant et ses apprentissages que les échanges avec les êtres humains, notamment ses parents, et la manipulation des objets. Pour faire gagner des points de QI à un bébé, aucun doute, entre les parents et la machine, les premiers l'emportent haut la main.

Vous pouvez insister sur la télévision comme bruit de fond. Dans de nombreuses familles des classes populaires on trouve un écran de grande taille dans la pièce principale, allumé quasiment en permanence. Les études montrent très bien que cet écran allumé diminue les occasions de conversations au sein de la famille et notamment entre l'enfant et son parent. Ce qui a une incidence directe sur le développement langagier. Encore une fois, plus que l'écran en lui-même et son contenu, c'est certainement la place qu'il prend, le temps et l'espace sonore qu'il occupe, les activités qu'il remplace, qui pose un problème. Il nous semble que c'est bien ce message qu'il faut faire passer : *« A partir du moment où vous avez chaque jour des conversations avec votre enfant, où vous lui raconter des histoires, où il a de nombreuses occasions de jouer, de toucher des objets, ne vous angoissez pas inutilement avec les écrans. »* Il s'agit de s'assurer qu'en dehors du temps d'écran l'enfant bénéficie bien de toutes ces interactions et stimulations.

Enfin, il est intéressant de proposer aux parents qui laissent leur tout petit devant un écran le temps de vaquer à leurs propres occupations, de faire de ce temps d'écran un sujet de discussion. "Qu'est-ce que tu as regardé ? Raconte, moi, que se passait-il ? Comment t'es-tu senti ?"

### **PAUSE 10**

Nous terminons avec cette suggestion d'un temps d'observation quotidien car de nombreux parents sont réticents ou très mal à l'aise à l'idée de jouer eux-mêmes. De plus, comme le temps d'observation est court, les parents peuvent réussir à trouver le temps dans la semaine. Ce n'est ni culpabilisant (« je n'aurai jamais le temps de le faire »), ni difficile (« je déteste jouer, comment je vais faire »). Ces 5 minutes d'observation du jeu de l'enfant ritualisées sont proposées dans le programme américain PSF<sup>8</sup>. Ces programmes montrent qu'au fur et à mesure les parents prennent de plus en plus de plaisir dans ces temps partagés, ce qui a une incidence notable sur les relations au sein de la famille et sur le comportement de l'enfant.

---

<sup>8</sup> Strengthening Families Program adapté en France par le médecin Corinne Roehrig sous le nom « Programme de Soutien à la Parentalité et aux Familles »

## **b) Fausses croyances / Idées reçues**

### **Le jeu est un moment futile qui n'apprend pas grand-chose à un enfant**

L'objectif de la vidéo est de montrer le contraire, que c'est en jouant que le cerveau de l'enfant expérimente, analyse le monde qui l'entoure, ordonne, compare. Comme le dit Jean Epstein, « *l'enfant ne joue pas pour apprendre, il apprend parce qu'il joue* ». Le jeu permet aussi au tout petit d'entrer en relation avec autrui, d'interagir, de ressentir des émotions, de prendre confiance en lui. C'est la globalité de son développement qui est concernée.

### **Seuls les jeux « éducatifs » présentent un intérêt pour l'enfant**

De nombreux parents pensent que le mot « éducatif » sur la boîte ou dans la présentation d'une appli est un gage de qualité et d'utilité. Il peut être utile de leur expliquer qu'il s'agit là d'un argument marketing. Ce qui est « éducatif » pour un enfant c'est de manipuler, inventer, imaginer, transformer l'usage habituel d'un objet, se déguiser avec les chaussures de maman...

### **Le jeu est une source de disputes et de tension dans la famille, c'est mieux de ne pas en avoir**

On peut rappeler aux parents que les disputes entre frères et sœurs sont normales, que les très jeunes enfants ont du mal avec la notion du « prêt » et qu'il faut être patient. Il s'agit évidemment d'une question éducative au sens large. On peut réfléchir avec eux à des stratégies pour que le jeu soit moins une source de conflits lorsqu'il y a beaucoup d'enfants dans un foyer. Comment détourner l'attention d'un tout petit quand il veut absolument le jeu des grands ? On peut aider le parent à poser des règles accessibles, à réfléchir à un aménagement de l'espace plus adapté, à des temps de jeu en commun mais avec des activités différenciées. Pourquoi pas le quart d'heure puzzles où selon l'âge chacun tenterait de terminer son puzzle ou la séance de dessin ? Les parents présents peuvent avoir bien des idées sur la question.

On peut aussi évoquer avec les parents ce qui peut expliquer l'absence de jeux dans une famille, passer en revue les idées reçues, les difficultés. « Ça ne sert à rien, il casse tout ». « J'ai donné tous les jouets, les enfants se disputaient trop » (nous l'avons entendu).

Si vous avez un peu de temps, nous ne pouvons que vous conseiller de montrer également notre vidéo de Malika, maman de trois enfants, qui constitue une très bonne illustration de tous les éléments abordés précédemment. Malika raconte de façon très claire, incarnée, drôle et émouvante, la prise de conscience qui a été la sienne face aux graves troubles du comportement de son fils et comment elle a fini par consacrer un peu moins de temps aux tâches ménagères et un peu plus au jeu avec ses enfants, avec des résultats assez spectaculaires concernant son fils.

### c) Exercices / Jeux de rôle

#### Apprendre à commenter le jeu de son enfant

Ici, selon le temps dont vous disposez, selon la motivation du groupe (et la vôtre), vous pouvez très bien organiser des petits jeux de rôle, entre adultes ou avec des enfants s'ils sont présents. Un adulte peut jouer le rôle de l'enfant en train de jouer et un autre le parent qui l'observe et commente. Le groupe peut commenter les interactions, faire des propositions. L'animateur, lui, félicite (« bravo, c'était vraiment intéressant, par exemple quand vous avez décrit tout ce que votre partenaire faisait avec la poupée ») et formule des propositions (« vous auriez aussi pu en profiter pour dire ça... »).

**Exemples de jeux qui encouragent la créativité, la logique, l'apprentissage :** Peinture, pâte à modeler, gommettes, coloriage, pâte à sel, argile, perles... Et même des instruments de musique (que vous pouvez fabriquer avec eux, comme des maracas avec des vieux pots de yaourt et du riz, des pâtes, des lentilles...). Les puzzles ou des Lego, leur faire faire des tâches ménagères, les jeux de logiques, comme Où est Charlie, les labyrinthes, le morpion, ou des jeux de plateau. Pour les tout-petits, transvaser des objets ou des liquides, empiler des cubes, manipuler des matières et des textures différentes.

#### Orienter des parents en difficulté et en souffrance

Chaque professionnel doit avoir une bonne connaissance de son biotope pour pouvoir orienter vers un service de soutien. En cas d'absence de service, et sauf besoin critique (suspicion de dépression, de maltraitance, dénuement économique majeur), faire parler le parent, l'aider à verbaliser. Idée sous-jacente à faire émerger : Il faut oser demander de l'aide.

Avoir une liste à jour des professionnels de la santé mentale, psychologues, psychiatres et médecins généralistes sur le territoire donné (PMI, CMP, Hôpitaux, associations et professionnels en libéral). Penser à des professionnels parlant des langues étrangères (arabe, turc, etc.)

#### Si vous n'avez que 15 minutes avec le parent :

Concentrez-vous uniquement sur la vidéo, faites des pauses et posez les questions après chaque pause.

## VI. Verbatim parents

« Je ne comprenais pas pourquoi ma fille jouait autant en petite section de maternelle, j'avais l'impression qu'elle n'apprenait rien. J'ai demandé des explications à la directrice qui m'a expliqué que les enfants apprenaient aussi en jouant ! » Nadia, Neuilly sur Marne.

## VII. Autres ressources

---

### Quelques sites intéressants de jeux à construire pour le tout petit :

- ▶ <http://grenouilleville.canalblog.com/archives/2011/07/31/21333237.html>
- ▶ <https://youtu.be/jXQ-X4mORL8>

### Vidéos EPE :

- ▶ [Dis-Moi, pourquoi laisser les enfants jouer sans règles ni consignes ?](#)
- ▶ [https://www.youtube.com/watch?v=sgwqmVC1BoU&list=PLdf4uMEWg61Nj\\_E9OxhC0lrVdKw9RLy\\_NB&index=13](https://www.youtube.com/watch?v=sgwqmVC1BoU&list=PLdf4uMEWg61Nj_E9OxhC0lrVdKw9RLy_NB&index=13)
- ▶ [https://www.youtube.com/watch?v=8wNUcufW4kQ&list=PLdf4uMEWg61Nj\\_E9OxhC0lrVdKw9RLy\\_NB&index=27](https://www.youtube.com/watch?v=8wNUcufW4kQ&list=PLdf4uMEWg61Nj_E9OxhC0lrVdKw9RLy_NB&index=27)



<https://coallia.org/parentalite/>