

## Les jeux éducatifs, des jouets pas tout à fait comme les autres : quand et comment les proposer aux tout-petits ? (2/2)

Fabienne Agnès  
LEVINE

**Derrière la diversité des jouets censés permettre d'apprendre en jouant se cachent des jeux ennuyeux ou motivants, traditionnels ou originaux, individuels ou collectifs, avec lesquels il faut veiller à maintenir les notions de liberté et de plaisir inhérentes au fait de jouer.**

© 2013 Elsevier Masson SAS. Tous droits réservés

### Mots clés

- Jeu pédagogique
- Jouabilité
- Jouet
- Maniabilité
- Plaisir

Les jeux et jouets qui accompagnent le développement des fonctions mentales du jeune enfant sont nombreux. Les plus récents sont les jouets interactifs, mais en fait ce sont des jouets symboliques – peluches, poupées, camions ou fermes –, auxquels des capteurs ont été ajoutés pour déclencher des réponses gestuelles ou verbales aux questions posées par l'enfant. Les nouveaux supports que sont les applications pour smartphones et autres écrans tactiles engagent un débat sur le virtuel et la confrontation physique à la réalité du monde. Les propos se limitent ici aux jeux éducatifs<sup>1</sup> [1,2] sans composante électronique d'autant plus que, en établissement d'accueil de jeunes enfants, l'usage de jouets *high-tech* reste, à juste titre, l'objet de la plus grande prudence.

© Fotolia.com/Claudia Paulussen



Gobelets gigognes.

### Comment choisir ?

#### L'âge, un critère incontournable

♦ **La première année est celle des découvertes plus que des apprentissages**, c'est l'âge des jeux d'éveil. Une variété de jouets existe pour inciter le bébé à prendre des informations sur le monde avec ses sens et avec ses mains.

*« Quelle que soit la tâche que vous voulez faire accomplir à un enfant, si vous avez trouvé un moyen de la lui présenter de façon qu'il l'aperçoive comme un jeu, elle sera susceptible de libérer à son profit des trésors d'énergie. »*

Édouard Claparède, 1931 [2]

♦ **Au début de la deuxième année**, l'enfant coordonne de mieux en mieux ses mouvements et ses enchaînements d'actions. Les premiers jeux éducatifs sont donc des jeux de manipulation, propices aux essais et erreurs répétés jusqu'à la réussite ou l'abandon. Pour chaque jeu, un savoir-faire est isolé : empiler dans l'ordre décroissant avec les gobelets gigognes, trouver la forme correspondant à chaque emplacement avec les encastrements à tenons, faire glisser un objet le long de la courbe du boulier à vagues, enfiler des perles sur les tiges verticales d'un abaque.

Le but annoncé sur les boîtes de jeu sera atteint seulement après des mois de persévérance dans le plaisir, sans oublier que la maturation neurologique fait aussi son œuvre. Il suffit de regarder l'évolution des bébés dans des pays qui n'ont pas ce genre de jeux pour observer les mêmes gestes et la même qualité d'attention visuelle avec des objets de leur environnement.

♦ **Après 18 mois**, à tous ces jeux faisant appel à l'intelligence sensori-motrice, reposant sur les liens entre l'action et la perception, s'ajoutent des jeux faisant appel à l'intelligence représentative, c'est-à-dire basée sur la capacité nouvelle de garder en mémoire l'image mentale de ce qui a été vu, entendu ou fait.

Une seconde catégorie de jeux éducatifs complète la manipulation par le recours au langage, à la mémoire, à l'identification : un imagier sonore pour associer un cri à chaque animal, un puzzle-encastrement pour reconstituer une voiture à partir de deux ou trois éléments, une boîte à formes avec une couleur associée à chaque côté, un loto avec des personnages familiers...

♦ **Pour les plus de 2 ans**, les jeux éducatifs maintiennent l'équilibre

entre les approches sensorimotrice et représentative : matériel de tri qui fait appel au plaisir de manipuler et au goût de catégoriser, grilles de pavage avec des modèles de dessin pour guider l'emplacement des pièces, puzzles et encastresments qui nécessitent plus de réflexion dans l'action. Les jeux éducatifs s'enrichissent : des boîtes à formes plus compliquées restent l'objet de recherche active pour trouver le bon emplacement à chaque élément ; les encastresments perdent leur tenon, reproduisent le même motif avec une taille différente ; les vrais puzzles apparaissent, l'image d'un tout à reconstituer à partir de ses parties étant plus difficile que des éléments isolés à placer à l'endroit prévu ; de nouvelles actions telles que visser-dévisser ou lacer-délacer deviennent intéressantes à essayer, ni trop faciles ni trop difficiles.

♦ **À l'intention des 2 ans et demi,** beaucoup de jeux éducatifs restent manuels : engrenages de roues, assemblage d'animaux en volume, fruits à découper. D'autres s'orientent plus vers les connaissances : loto des couleurs, domino des animaux sauvages, mémos des moyens de transports. Les frontières avec le jeu de société commencent à s'estomper. Par exemple, pour jouer au loto tactile, l'enfant doit plonger la main pour retrouver au toucher la pièce de sa planche de loto désignée par l'aiguille d'une roue.

♦ **Dès 3 ans,** la liste de jeux pour apprendre en s'amusant s'allonge : les centres d'intérêts se diversifient, la dimension imaginaire s'accroît, les chiffres et les lettres apparaissent. Toutefois le principe de jeu doit rester simple, le format des pièces doit les rendre maniables et l'univers de jeu doit être suffisamment attrayant.

♦ **Quoi qu'il en soit, tous les enfants ne manifestent pas au même âge et de la même manière le plaisir à découvrir le contenu de ces boîtes de jeu.** Respecter les

rythmes individuels, c'est accepter que l'encastrement à tenon ou le loto sonore ne suscitent pas systématiquement le goût de jouer. C'est aussi mettre au second plan le fait d'attendre son tour, de suivre la règle, de désigner gagnants et perdants au profit d'un peu de fantaisie et de transgression.

### Une facilité d'utilisation

Pour les jeux éducatifs comme pour tous les autres jouets, la qualité de fabrication est inégale selon les marques et les produits. Les professionnels, à domicile ou en structure, doivent veiller à utiliser du matériel fiable. Comme le livre, le jeu est un produit culturel dont le coût peut paraître élevé ; aussi vaut-il mieux privilégier la qualité, quitte à acquérir moins de modèles. De plus, un jeu complet, rangé avec soin, après vérification du contenu, est à la fois une mesure supplémentaire de sécurité et une meilleure garantie de "jouabilité". (Ce terme, inventé pour l'univers des jeux vidéo, est bien pratique pour désigner le potentiel d'un objet à être utilisé par un joueur.)

♦ **Comme en médecine, toutes proportions gardées,** on peut dire « *primum non nocere* » (avant tout ne pas nuire). Donc, avant de livrer un jeu à la découverte sensorielle et manuelle du tout-petit, il faut vérifier que les éléments les plus petits ne sont pas ingérables, que les matériaux ne peuvent pas laisser un bord coupant à la suite d'une chute ou s'avérer toxiques s'ils sont portés à la bouche. Bien sûr, cette mesure n'est pas propre à cette catégorie, mais l'apparence sécurisante qu'offrent les jeux éducatifs du commerce peut tromper notre vigilance, d'autant plus qu'ils sont amenés à circuler de mains en mains, petites et grandes, surtout en collectivité.

♦ **Un autre critère important est la maniabilité :** boîte facile à ouvrir, solidité des pièces, format des éléments, matières agréables au toucher, carton, plastique, bois ou

parfois tissu. Sans possibilité pour le jeune enfant de prendre les éléments à pleine main, de les poser, les déplacer, les reprendre, le jeu perd sa composante ludique. Certaines marques, comme Haba et Djeco (mais ce ne sont pas les seules), misent beaucoup sur la solidité des pièces et le grand format. Ainsi, les puzzles géants et bien d'autres incitent à s'installer confortablement au sol, plutôt que rester coincé sur une chaise. Il va de soi que l'idéal serait aussi de n'utiliser que des matériaux nobles, sans danger ni pour le consommateur, ni pour l'environnement. Les professionnels de la petite enfance, comme dans les autres secteurs, sont de plus en plus sensibles à cette dimension écologique, mais que ce soit au niveau du mobilier, des produits de puériculture ou de l'ensemble des objets de jeu, la démarche écoresponsable n'en est qu'à ses tout débuts. Outre la chaîne de magasins<sup>2</sup> connue pour son « *engagement dans la protection de la diversité de l'homme et de la nature* », quelques sites internet<sup>3</sup> se spécialisent dans la sélection de jeux et jouets répondant à un éco-label.

### Une invitation à raconter

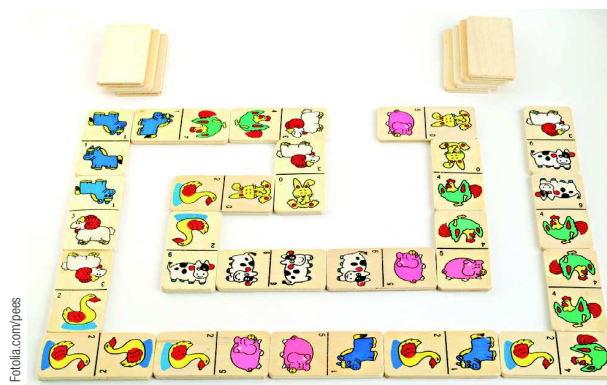
À l'origine, les premiers jeux éducatifs étaient de présentation assez austère avec un minimum d'illustrations. Les

### Notes

<sup>1</sup> La première partie de cet exposé a été consacrée aux différentes conceptions et définitions des jeux éducatifs [1].

<sup>2</sup> Nature & découvertes, [www.natureetdecouvertes.com](http://www.natureetdecouvertes.com)

<sup>3</sup> [www.jeujouethique.com](http://www.jeujouethique.com) ; [www.ethikeveil.com](http://www.ethikeveil.com)



Domino des animaux de la ferme.

principaux apprentissages ciblés étaient, pour les plus jeunes, les couleurs, les formes, les différences de taille ou d'épaisseur, les discriminations de sons, les séquences temporelles, les rapports spatiaux ; pour les plus grands, les jeux éducatifs étaient centrés sur la préparation à la lecture et à l'écriture, ainsi que le dessin et les techniques manuelles.

Non figuratifs, voire complètement abstraits comme des formes géométriques, les jeux éducatifs n'ouvriraient pas spécialement une porte sur le rêve. Actuellement, non seulement les fabricants soignent la présentation esthétique et le graphisme, mais ils rajoutent souvent animaux et personnages qui interpellent les tout-petits. Dans un monde d'images depuis la naissance, les bébés d'aujourd'hui se constituent très vite un univers de héros dans lesquels projeter leurs sentiments : retrouver la figure connue sur la boîte de jeu attire l'attention et motive un certain nombre d'entre eux. Cependant, à la maison et en crèche, on observe que d'autres enfants se tournent plus souvent vers des motifs abstraits sans que ce goût s'explique avec des yeux d'adulte.

Les commentaires improvisés de la part de l'adulte encouragent au langage et évoquent des images : « *Oui, c'est le cube bleu* » ; « *Oh, un petit papillon !* » Tous les enfants ont donc plaisir à nommer ou à entendre nommer les éléments, et le plaisir du geste s'accompagne de celui de la représentation mentale, premier pas vers l'imaginaire.

### Comment jouer ? À portée de mains ou bien rangés

Un des rôles essentiels des éducateurs est d'organiser le cadre dans lequel vivent les enfants accueillis. Dès l'acquisition de la marche, l'enfant peut tantôt évoluer en autonomie dans un espace riche en possibilités

de jouer, tantôt être entraîné dans une situation de jeu dont l'adulte a eu l'initiative. Pourquoi les jeux éducatifs, autant que les autres jouets, ne permettraient-ils pas les deux situations ?

♦ **À portée de mains** : une étagère basse, des jeux posés les uns à côté des autres, si possible pas empilés, en petit nombre, renouvelés de temps à autre ; à proximité, un espace délimité avec un tapis ou

une table, pour s'installer avec le jeu choisi. Ce mode de fonctionnement, à domicile ou en collectivité, demande un peu de patience de la part des adultes. Pendant plusieurs jours, les enfants vident l'étagère et font du remue-ménage avant d'intégrer la disponibilité permanente des jeux. Cependant, la liberté de se servir tout seul et de jouer à sa manière ne dispense pas de petites règles de vie édictées par l'adulte :

Tableau 1. Âge d'introduction des jeux éducatifs.

Catégories	Jeux de manipulation	Jeux d'assemblage	Jeux de règles
<b>Définition ESAR*</b>	Jeu sensoriel et moteur répété pour le plaisir de s'exercer, de réussir et de produire des résultats immédiats	Jeu qui consiste à combiner, agencer et monter plusieurs éléments en un tout, en vue d'atteindre un but	Jeu qui comporte des règles concrètes relatives à des actions, des objets, des stratégies simples...
<b>Définition COL**</b>	Objets utilisés dans des activités sensorielles et motrices pour le plaisir d'obtenir des effets ou des résultats immédiats	Éléments de jeu que l'on réunit en vue de réaliser un nouvel ensemble	Jeux qui comportent un ensemble de conventions et d'obligations supposant l'adhésion des joueurs
<b>Dès 12 mois</b>	Pop-up (ou cache-cache) Boulier à vagues	Gobelets gigognes Pyramide d'anneaux Encastrement (gros tenons)	
<b>Dès 18 mois</b>	Toboggan à boules	Coloredo® (gros pions) Puzzle-encastrement Abaque (simple) Trieur de formes	Loto sonore
<b>Dès 2 ans</b>	Circuit labyrinthe Boîtes à sons Tape-balles Toboggan de voitures	Boîte à formes Encastrement (petits tenons) Puzzle (image à reconstituer) Grosses perles Grille de pavage (avec picots) Écrous et vis Fruits à découper Animaux à assembler	Loto (grand format) Domino (grand format) Domino tactile Loto tactile
<b>Dès 30 mois</b>		Formes à lacer Encastrement (sans tenon) Engrenage de roues Éléments magnétiques Abaque (avec pions plats)	Mémo Mémo tactile Matériel de tri
<b>± 3 ans</b>		Mosaïque (formes géométriques) Grille de pavage (avec modèles) Ribambelle de perles	Jeu de règles simples

\* ESAR (exercice, symbolique, assemblage et règle) : classification des jouets (utilisée surtout en ludothèque).

\*\* COL (classement des objets ludiques) : ESAR simplifié.

ne pas emporter les jeux en dehors d'un certain périmètre, ramasser les éléments qui sont au sol avant de changer de jeu. En revanche, la remise en état des jeux, avec vérification de leurs éléments ainsi que la réorganisation de l'étagère restent le rôle de l'adulte, et cela plusieurs fois par jour. Cette mise en scène concerne surtout les jeux d'exercice et d'assemblage (tableau 1).

♦ **Bien rangés** : l'adulte peut choisir un ensemble de jeux pour un groupe d'enfants assis autour d'une table ou plutôt privilégier un jeu dont il va être l'animateur. Alors que les jeux éducatifs posés en permanence favorisent le jeu libre, cette modalité s'apparente à la notion d'"activité", c'est-à-dire un temps choisi et encadré par l'adulte. Il suffit d'observer la joie sur les visages d'enfants qui attendent que l'adulte

décrit l'image à chercher chacun sur sa planche de loto pour savoir que l'initiative de l'adulte ne supprime pas toujours le plaisir du joueur ni même son sentiment de liberté. De même que la peinture ou la musique peuvent rarement se faire à toute heure et en tout lieu, un jeu éducatif peut nécessiter la présence d'un adulte disponible pour organiser les relations entre les joueurs. Une réserve de jeux rangés avec soin et éventuellement avec des fiches descriptives préparées en équipe facilite le choix en fonction du groupe d'enfants concernés. Ce sont surtout les jeux de règles qui gagnent à faire l'objet de cette organisation (tableau 2).

### Au-delà des consignes

♦ Dès sa conception, un jeu éducatif cible un geste à maîtriser ou une

notion à acquérir, qu'une notice explique et complète avec quelques variantes possibles. Ces indications peuvent aider l'éducateur, mais faut-il pour autant les prendre pour des consignes incontournables, alors que l'enfant n'a pas encore le goût du jeu collectif ni celui de la compétition ? Avant l'âge de 4 ou 5 ans, jouer ensemble au même jeu de manière classique reste bien compliqué pour en tirer vraiment du plaisir.

♦ **Le respect de la règle n'étant pas l'intérêt principal de ces jeux**, il est intéressant de laisser le temps aux enfants de manipuler les pièces, les observer, les commenter, les échanger au gré de leurs découvertes. L'adulte est présent pour garantir la convivialité et pour encourager l'enfant à porter attention à ce qu'il voit, ce qu'il fait, ce qu'il entend et non pour le rappeler à l'ordre : « *ne fais pas ci, mets-le là, attends ton tour...* » C'est aussi l'occasion de mettre en valeur la dimension symbolique du jeu en évoquant les thèmes principaux, qui sont essentiellement la vie quotidienne, la nature et, bien sûr, le monde des animaux.

### Conclusion

Les jeux éducatifs ciblent des habiletés gestuelles, verbales et cognitives qui font partie des préapprentissage importants avant l'entrée dans des connaissances plus formelles. Dès la fin de la seconde année, il est donc intéressant d'inciter l'enfant à se poser, à porter son attention, à persévérer dans ce qu'il entreprend mais tout en restant dans le registre ludique. Il ne faut jamais oublier qu'une des caractéristiques du jeu est la marge d'imprévisibilité dans son déroulement. ▶

### Références

[1] Levine FA. Les jeux éducatifs, des jouets pas tout à fait comme les autres : d'où viennent-ils ? Comment les reconnaître ? (1/2). *Métiers de la petite enfance*. 2013;19(196):28-31.

[2] Claparède E. L'éducation fonctionnelle. Neuchâtel: Delachaux & Niestlé; 1931.

Tableau 2. Une sélection de 12 jeux de règles simples.

Éditeur (par ordre alphabétique)	Nom du jeu (*)	Habilités visées	Prix indicatif
Amigo	Ballons	Observation Couleur	10 €
Beleduc	Candy	Observation Couleur	20 €
Chelona	Mémo des pelages des animaux	Association Mémoire	20 €
Djeco	Little Memo	Observation Mémoire	18 €
Educa	Lynx géant	Observation Langage	40 €
Goula	Tour de fruits	Association Adresse	28 €
Haba	Premier verger	Tri Couleur	20 €
Nathan	Le jeu du loup	Observation Coopération	25 €
Oxybul	Jeu de l'oeil des couleurs et des formes	Observation Repères spatiaux	10 €
Ravensburger	Qui mange quoi ?	Association Vocabulaire	11 €
Selecta	Fädelraupe (chenille à enfiler)	Couleur Motricité fine	20 €
Vilac	Les portraits rigolos	Observation Patience	23 €

### L'auteur

**Fabienne Agnès LEVINE**  
Formatrice, spécialisée petite enfance et jeu, 182 bd de la Villette, 75019 Paris, France  
fa.levine@orange.fr