

Le minimalisme pratique:

Le jeu simple au gré du développement de l'enfant

Rédigé par Laurence Morency-Guay

Résumons la théorie du développement cognitif de Jean Piaget : je la présente comme étant l'étude de l'évolution des capacités de raisonnement de l'humain. Dès la naissance, le bébé apprend à comprendre son environnement et cette compréhension évolue, selon les limites de ses capacités cérébrales. Piaget propose différents stades pour expliquer comment, à différents moments de l'enfance, les petits humains comprennent les choses et les raisonnent. Les fondements de cette théorie représentent un outil pratique pour guider le parent dans les activités à leur proposer, qui peuvent être tout sauf compliquées et animées dans la plus grande simplicité!

L'enfant de 0 à 2 ans

Piaget explique que les bambins apprennent à développer leur compréhension de ce qui se déroule autour d'eux grâce à leurs sens et à leurs habiletés motrices. **Pour aider un bébé à comprendre son environnement, on stimule ses sens et on le laisse bouger!**

Activités



Placer des objets de la maison autour du bébé, à une distance lui permettant de les saisir par lui-même. Laissez-le les manipuler, les lancer, les cogner ensemble. Faites-le devant lui, nommez les objets, leur texture et/ou leur son.



Offrez-leur des bacs remplis d'eau avec des contenants à remplir et à vider, des textures à tâter (usez de ce que vous avez à la maison : des pâtes alimentaires cuites, des légumineuses sèches, de la mousse à savon, de la terre, etc). Laissez-les manipuler les objets à leur guise.

L'enfant de 2 à 6 ans

À cet âge, Piaget parle de l'**égocentrisme intellectuel** : un enfant ne peut comprendre le monde que selon son point de vue. Le meilleur exemple pour illustrer ce concept est celui d'un tout-petit qui joue à la cachette et qui se « cache » en plein milieu du salon, en fermant ses yeux. Pour lui, « si j'me vois pas, personne ne me voit »! Bien que limité par son égocentrisme, l'enfant de cet âge est maintenant capable d'une pensée symbolique, ce qui veut dire qu'il peut se faire des images mentales de situations ou d'objets. Ainsi, il est maintenant apte à reproduire des comportements, ce qui laisse place à cet intérêt pour le jeu du faire-semblant.

Activités



Incluez-les dans les tâches telles que passer le balai, laver les surfaces, ranger, etc. en faisant semblant d'être homme/femme de ménage ou donnez-leur de petits rôles dans la préparation des repas (comme mélanger un gâteau ou couper certains aliments avec un ustensile sécuritaire).



Disposez des objets divers sur une table, donnez-leur un sac et des bouts de papiers ou de vieilles cartes (pour faire des billets de banque ou des cartes bancaires), et allez « magasiner ».



Cachez des objets et invitez-les à les retrouver à l'aide d'indices simples.



Installez-leur des cahiers, des crayons, des papiers divers et peut-être même un ordinateur portable fabriqué à l'aide de carton afin de leur permettre de jouer à faire semblant d'aller à l'école ou au travail. Utilisez leurs intérêts pour leur présenter des rôles à jouer. Si en plus vous avez des costumes à leur offrir, certains enfants aimeront beaucoup!

L'enfant de 6 à 12 ans

À ce stade, l'enfant évolue beaucoup cognitivement et, comme il va à l'école, il peut consolider plusieurs apprentissages. **L'enfant comprend beaucoup mieux son environnement quand c'est concret.**

Tout ce qui est donc plus abstrait est moins facile à saisir, surtout pour les plus jeunes. Par exemple, les mathématiques et les chiffres sont quelque chose d'abstrait, par contre si on les met en contexte avec des éléments qu'ils connaissent (comme des dessins sur un exercice de calcul), c'est plus facile. Les enfants aiment encore les jeux de rôle, mais les aimeront encore plus si le jeu se rapproche de la réalité et est « crédible ».

Activités



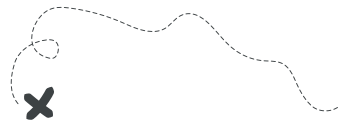
Offrez-leur de réaliser un film (si vous avez le matériel nécessaire) en les guidant dans les différentes étapes : écrire le scénario, tourner les scènes, faire le montage et visionner le résultat final, ou encore écrire un roman, le mettre en page et l'illustrer.



Proposez-leur de se partir en affaires et de créer leur petite entreprise (de ménage, de bijoux, d'œuvres d'arts) et soutenez la réalisation de leur projet en les aidant à créer un logo, à produire leurs créations et à les distribuer.



Permettez-leur d'organiser un restaurant le temps d'un repas en les laissant créer le menu, préparer les repas et le servir.



Élaborez une chasse au trésor à l'aide d'un plan détaillé et d'énigmes à résoudre et proposez-leur d'en créer une à leur tour.