

2. Jeux de construction, pourquoi ? Développement de l'enfant et jeux de construction

(Le classement «par âge» est proposé à titre indicatif seulement car le développement de l'enfant varie en fonction du contexte et des jeux d'exploration qui lui sont proposés).

En bref...

Les jeux de construction s'inscrivent dans le prolongement naturel des jeux d'exploration. Ils manifestent un désir de créer pour réaliser un objet, une pièce de décor pour un jeu, ou simplement une forme originale.

Ils aident l'enfant à se construire lui-même et à prendre sa juste place dans son environnement. Il se confronte ainsi à la réalité physique, ce qui lui permet d'en intégrer les phénomènes et les règles. Au-delà de la maîtrise sensori-motrice, il développe des capacités de repérage dans l'espace et le temps ainsi que de raisonnement logique et d'abstraction.

L'implication du langage est présente dans les nombreuses interactions sociales développées dans l'action, et soutient aussi efficacement les processus de réflexion.

En savoir plus...

Les premiers jeux d'exploration

Vers 3 ou 4 mois, l'enfant commence à manipuler et explorer les premiers objets domestiques ou jeux éducatifs traditionnels comme les hochets, cubes, boîtes. C'est le stade des jeux d'exploration qui constituent une étape préalable indispensable avant l'accomplissement d'actions motrices ou physiques suffisamment complexes comme se déplacer, saisir, manipuler, utiliser... pour lui permettre d'accéder au jeu d'assemblage et de construction.

Du jeu d'exploration au jeu de construction

Les premiers jeux d'exploration et d'imitation permettent progressivement à l'enfant d'affiner ses compétences sensorielles et motrices. Il développe la coordination main-œil et commence à mesurer l'effet de ses actions sur les objets qui l'environnent. Il acquiert les habiletés requises pour parvenir à exécuter des actions conformément à ses intentions, tout en se conformant aux contraintes liées aux situations.

Entre 2 et 3 ans, l'enfant communique en utilisant l'imitation « il fait comme l'autre ». C'est pourquoi il est recommandé, pour lui permettre d'établir cette communication, de proposer dans les classes des jeux de construction en doubles exemplaires. L'enfant peut alors reproduire les gestes d'un pair qui agit à côté de lui : juxtapositions de formes et d'objets, empilements, emboîtements, combinaisons diverses...

Vers 3 ans, les premiers jeux de construction motivés par l'intention d'un produit fini se développent. Ils supposent non seulement des capacités motrices mais aussi une capacité croissante à imiter des actions, à les mémoriser, à construire et organiser un espace, à coordonner des actions, qui le conduiront plus tard à anticiper, imaginer, inventer des plans et essayer de les réaliser.

Faire tomber... avant de construire

Dès leur plus jeune âge, les enfants aiment particulièrement jouer à construire, à empiler et surtout à ... faire tomber !

Selon N. Ferland ¹ « *L'enfant réussit d'abord à faire tomber une tour avant de pouvoir en construire une lui-même. La démolition peut être vue comme un jeu d'exercice de pouvoir : même s'il a du mal à construire la tour, il peut la détruire avec facilité. Il affirme ainsi sa domination sur des matériaux qu'il a de la difficulté à maîtriser* ».

Du jeu de construction au jeu à règles

Au cours des premiers jeux de construction, J. Château² parle de "jeu à règle arbitraire" car la règle et le but sont décidés par l'enfant et ne se répèteront peut-être pas. Ces jeux intègrent progressivement des contraintes :

- respecter un modèle et éventuellement son programme de fabrication (faire comme) ;
- réaliser une construction conforme à la fonction qui lui est destinée (maison, route, grue, pour abriter des personnages, faire rouler des objets, soulever des charges, etc.).

Les jeux de construction évoluent ainsi vers des jeux à règles. La règle est stable dans le temps.

Dans les jeux de construction avec modèles, l'enfant apprend à planifier sa construction et à suivre des étapes dans un ordre logique. Dans les jeux de construction sans modèle, il développe sa créativité. L'expérience acquise dans la réalisation de jeux avec modèles et gammes de fabrication apporte à la créativité de nouveaux moyens pour s'exprimer. Comme dans de nombreux apprentissages, les gammes et les exercices ne sont pas des objectifs, mais des moyens qui permettent de les atteindre. Ils consistent le plus souvent à réaliser et réussir une construction.

Le jeu de construction et ce qui le motive

L'enfant ne s'engage dans la réalisation d'une construction que s'il dispose d'une motivation pour agir. Cette motivation peut se limiter à réussir à reproduire un modèle proposé avec le jeu ou à assembler les pièces de ce même jeu pour le simple plaisir de créer des productions originales. Ces situations, limitées par la restriction au matériel du jeu, peuvent déboucher sur de nouvelles situations qui laissent plus d'ouverture à des motivations plus ambitieuses.



S'il peut prendre plaisir à reproduire un modèle à l'aide des pièces d'un jeu, l'enfant sait aussi rapidement saisir les opportunités qui lui permettent de construire des éléments qui viendront enrichir les décors ou les accessoires de ses jeux symboliques. Construire une maison pour les poupées, un garage pour les voitures, un pont pour traverser la voie ferrée, offre des perspectives propices à l'engager dans l'action, seul ou avec des camarades. Ces opportunités ne sont pas fortuites, elles sont provoquées par un aménagement préalable pensé par l'enseignant.

Les possibilités de réalisations peuvent, pour leur part, être décuplées par la combinaison de différentes pièces en provenance de plusieurs jeux, mais aussi du cadre de vie quotidien.

1 Francine Ferland, ergothérapeute et professeur émérite de l'Université de Montréal, site web « Naître et grandir.com ».

2 J. Château, *L'enfant et le jeu*, Paris, Editions du scarabée, 1967, p. 84.