

En piste pour les jeux à la maison



Schlémil : *C'est quoi cette piste ?*

Certains enfants n'ont pas de jouets ou de jeux de société chez eux, ils passent la majeure partie de leur temps libre sur des écrans. L'idée est donc d'organiser des prêts de jeux de société (Uno, Mille bornes, échecs, casse-tête, etc) ou de jouets (Playmobile, Lego, figurines, poupées, etc) afin de remplacer les écrans.



Chabotte Tripouille : *Comment faire concrètement ?*

Dans un premier temps l'enseignant recense les jouets et jeux de société à sa disposition (présents dans l'école, achetés avec la coopérative scolaire ou via les commandes). Il faut alors présenter le projet à la classe et écrire collectivement une lettre aux parents pour les informer (certaines familles peuvent penser que l'enfant a volé l'école). Les règles doivent être discutées collectivement puis affichées (temps du prêt, inscription à l'avance, que faire en cas de détérioration, quel moment de la semaine est consacré au prêt, sur quel support, signature sur l'honneur de prendre soin du jeu, etc). Selon le niveau, des responsabilités peuvent être données aux élèves pour les engager dans le projet (vérificateur de l'état des jouets, compteur de cartes, responsable de l'inscription des prêts, etc).

Concernant les jeux de sociétés, certains enfants auront besoin de s'approprier les règles avant l'emprunt. Il est possible de créer des binômes d'élèves formateurs en jeux qui montreront les règles pendant des temps consacrés (APC, récréation ...).

Un affichage peut être réalisé pour noter les jeux préférés de chacun.

L'enseignant peut également décider d'organiser des prêts de jeux appartenant aux familles. Pour cela, il vaut mieux avoir d'abord testé avec les jeux de l'école pour que les élèves aient l'habitude et que les parents soient enclins à participer.



Pepito : *Et finalement, ça change quoi ?*

Les enfants peuvent adopter d'autres habitudes à la maison et réclamer de vrais jouets et jeux de sociétés comme cadeaux. Cela remplace peu à peu les écrans ou du moins limite leur utilisation.

De plus, les compétences construites grâce aux jeux sont multiples et largement démontrées (motricité fine, imagination, socialisation, compétences langagières, etc).

Notons également que le fait que les mêmes jeux passent de famille en famille peut développer leur émulation et la coopération entre enfants.