

Zeitschrift: Générations : aînés
Herausgeber: Société coopérative générations
Band: 36 (2006)
Heft: 12

Artikel: Jouons ensemble pour le plaisir de chacun!
Autor: Pidoux, Bernadette
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-826312>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 25.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



Jouons ensemble pour le plaisir de chacun!

BAB

Raymonde Caffari est pédagogue, formatrice et grand-mère. Devant le public de l'Ecole des grands-parents, des grand-mères attentives et amusées, elle explique les différentes situations de jeu entre jeunes et moins jeunes.

Les grands-parents sont souvent plus disponibles que les parents pour se lancer dans toutes sortes de parties passionnées avec leurs petits-enfants. «Le jeu est d'ailleurs permis socialement aux retraités, personne ne va me reprocher de passer deux heures sur un mots croisés», lance Raymonde Caffari avec un sourire.

Oui, mais il faut un minimum de conditions pour que le jeu s'engage avec un en-

fant et une conscience des rôles de chacun: «Le jeu ne se décrète pas. Lorsqu'on dit à un enfant, *va jouer*, cela signifie très clairement, *ôte-toi de là, ne me dérange pas*, et l'enfant le comprend très vite!», rappelle la pédagogue.

De même qu'on ne peut pas obliger un enfant à dormir, on ne peut pas le forcer à jouer. Pour mettre l'enfant en état de jeu, il faut créer autour de lui un environnement favorable. «Le bien-être physique et psychique de l'enfant est indispensable. S'il est inquiet, préoccupé par ce qu'il vit, ou malade, sa capacité à jouer sera nettement diminuée. Il doit se sentir protégé et stimulé dans sa découverte du monde pour avoir le goût de l'activité ludique.»

Il existe de nombreux ennemis sournois du jeu qui empêchent les bons moments partagés entre générations. Les interruptions notamment sont très mal vécues par les petits. «Si un adulte ne cesse de se lever

pour répondre au téléphone, l'enfant ne pourra pas s'investir.»

L'organisation temporelle est essentielle. «Lorsque l'enfant arrive chez vous, dites-lui clairement le programme de la journée et par exemple qu'après le goûter, vous ferez une partie de Uno ou d'autre chose avec lui. De même, quand vient l'heure du repas ou du coucher, avertissez-le qu'il va devoir arrêter son jeu dans quelques instants. Il essaiera sans doute de gagner quelques minutes de plus, mais il aura été prévenu et n'aura pas à s'arracher brutalement à son activité.»

TROIS GROUPES DE JEU

Le psychologue Jean Piaget a déterminé trois grands types d'activité ludique. Les jeux fonctionnels regroupent les activités où le corps et les mouvements interviennent. Les tout-petits s'amusent ainsi avec

leurs mains, leurs pieds, leur voix. Ensuite, des jeux comme la balançoire, le vélo ou la course prennent le relais. Pour l'adulte, la tentation est grande d'aider l'enfant, en le mettant par exemple sur le cheval à bascule. «Une aide que va apprécier l'enfant, mais qui ne devrait pas être répétitive, rappelle Raymonde Caffari, parce qu'elle empêche l'enfant de découvrir par lui-même comment on escalade un cheval de bois. L'enfant qui parvient à maîtriser un obstacle par lui-même est bien plus fier de lui que s'il est assisté et privé d'efforts.»

Le second type de jeux, les jeux symboliques, met en marche l'imagination. Dès 18 mois, l'enfant commence à faire semblant de boire ou de téléphoner, par exemple. Jusqu'à l'adolescence, ces jeux de rôles passionnent garçons et filles, que ce soit avec un support de cartes comme le Loup-garou ou sur internet. Là aussi, Raymonde Caffari recommande une certaine retenue. «L'enfant doit être le moteur du jeu, imaginer les situations, l'adulte est ici un auxiliaire, qui n'a pas besoin de jouer la surenchère.

L'enfant n'est pas dupe. S'il vous dit: *Attention, il y a un fleuve avec des crocodiles dans le couloir!* Ne poussez pas des cris épouvantés, sinon il vous dira avec un air désolé que c'est pas pour de vrai!» Lorsqu'un adulte dirige le scénario, il rend l'enfant dépendant et le prive de sa capacité à imaginer.

Le troisième type est le jeu à règles, comme les cartes et tous les jeux de société. Il est bon de simplifier parfois les règles avec les plus petits pour éviter qu'ils soient constamment en échec. C'est sans doute dans ce type de jeu que la rencontre entre les générations est la plus spontanée. Chacun y trouve son compte en tant que joueur. C'est aussi dans ce cadre qu'on observe les réactions des uns et des autres et qu'on découvre les éternels mauvais perdants. «Ce phénomène concerne des personnes de tous âges, précise Raymonde Caffari. Personne n'aime perdre, mais le mauvais perdant est tellement pris par sa passion du jeu qu'il tombe dans l'irréalisme et qu'il en oublie la part de lucidité que tout joueur devrait conserver.»

Comment agir avec un enfant qui se met en colère lorsqu'il perd? «Lui faire comprendre que pour pouvoir jouer, il faut accepter de perdre», propose Raymonde Caffari. Christiane Cavin, ludothécaire à Lausanne, souligne qu'il existe toute une gamme de jeux coopératifs qui permettent de jouer en équipe, sans esprit de compétition. Et elle rappelle que toutes les ludothèques sont ouvertes aux grands-parents qui souhaitent emprunter des jeux anciens ou récents et obtenir des conseils.

«Surtout n'inondez pas vos petits-enfants de jeux coûteux et inutiles. Trop de jeux tuent le jeu», conclut Raymonde Caffari.

Bernadette Pidoux

»» **Adresses utiles:** Ecole des grands-parents, Norah Lambelet Krafft, tél. 021 729 97 62, propose des ateliers de jeux pour grands-parents. La ludothèque Pinocchio à Lausanne, Valentin 5, organise des soirées de jeux intergénérations, tél. 021 311 62 87.

UN CRAYON, DU PAPIER, À VOS JEUX!

Nous vous proposons quelques jeux simples susceptibles d'être joués avec des enfants, en famille.

Air, terre, mer

5 à 12 joueurs

Matériel: une balle ou un foulard roulé en boule.

Le meneur de jeu se place en face des autres joueurs assis en demi-cercle autour de lui. Il lance à l'un d'eux une balle ou un foulard roulé en boule en prononçant l'un des trois mots: air, terre ou mer. Le joueur qui reçoit la balle doit donner immédiatement le nom d'un animal vivant dans l'élément indiqué. Celui qui tarde à répondre, répète un nom déjà cité ou se trompe d'élément reçoit 1 point de pénalité. S'il en totalise 3, il doit se retirer du jeu ou a un gage.

L'écrivain

3 à 15 joueurs

Matériel: Un papier et un crayon par joueur, un livre.

Le meneur de jeu propose cinq mots pris au hasard dans un livre. Les joueurs munis d'un papier et d'un crayon ont cinq minutes pour inclure ces cinq mots dans une seule phrase ou dans une courte histoire. On votera ensuite pour choisir la meilleure rédaction.

Les ambassadeurs

9 à 21 joueurs

Matériel: du papier et deux crayons.

Les joueurs se divisent en deux équipes, suffisamment éloignés dans la pièce pour ne pas trop s'entendre. Le meneur de jeu éta-

blit une liste d'une dizaine de mots à deviner. Chaque équipe envoie un ambassadeur qui vient lire le premier mot de la liste. De retour dans son camp, l'ambassadeur doit mimer devant son camp le mot. Il lui est absolument interdit de parler. Ses coéquipiers peuvent par contre énoncer tous les mots qui leur viennent à l'esprit, mais en parlant bas pour ne pas aider l'équipe adverse. Le premier qui trouve le mot devient ambassadeur et va chercher le deuxième mot et ainsi de suite. La première équipe qui a deviné tous les mots de la liste est la gagnante.

Les personnages célèbres

Dès 3 joueurs

Matériel: des post-it, un crayon.

Tous les joueurs sont réunis dans une pièce. A tour de rôle, un joueur sort. Les autres décident quel sera son personnage. Le nom du personnage célèbre est écrit sur un post-it et collé sur le front du joueur, qui ne peut ainsi pas le lire. Tous les joueurs se retrouvent autour de la table, un post-it collé sur le front. En posant des questions, le premier joueur doit tenter de deviner le nom inscrit sur son front. Les autres joueurs ne peuvent répondre que par oui ou par non. Tant que les réponses sont positives, le premier joueur continue à interroger les participants. Quand la réponse est négative, c'est le deuxième joueur qui pose des questions pour deviner son propre personnage. Le gagnant est le premier qui a identifié son personnage célèbre.