

Sommaire

PREMIÈRE PARTIE 1

Le **jeu** : une question de santé..... 13

Jouer, c'est grandir..... 15

⊙ Un jeu peut en cacher un autre : ce que jouer signifie..... 15

⊙ Une courbe de croissance psychique : le ludomètre..... 18

⊙ Quand il joue, il grandit : la maturité ludique..... 20

⊙ À chacun son rythme..... 22

⊙ Une chambre de jeux..... 24

MÈTRE

FICHE I

25

DEUXIÈME PARTIE 2

Les premiers **jeux**
(de la naissance à 12 mois)..... 27

Jeux de bouche..... 29

⊙ La tétée : le premier jeu de bouche pour grandir,
se sentir bien, s'apaiser..... 29

⊙ Mettre à la bouche n'est pas une mauvaise habitude..... 33

⊙ Quatre bonnes raisons de mettre à la bouche..... 34

• La tétine, un objet-bouche polémique	35
• Les qualités des jouets pour mettre à la bouche	37
• Quelques jouets recommandés.....	38

MÈTRE

FICHE 2

39

Les autres jeux sensoriels 41

• Regarder, toucher, sentir, goûter, entendre.....	41
• Deux conditions pour jouer à grandir : l'accord de maman, le soutien de papa	43
• Les grandes étapes de la séparation entre 0 et 1 an pour jouer à grandir.....	45
• Les qualités des jouets sensoriels.....	45
• Quelques jouets recommandés.....	46

MÈTRE

FICHE 3

47

Les jeux moteurs..... 51

• Toucher-atraper-bouger	51
• Convoiter le jouet ou saisir l'émotion : les deux, mon capitaine!	54
• Quelques repères dans les acquisitions motrices.....	57
• La bouche, premier espace moteur de bébé.....	60
• Les qualités des jeux moteurs de la première année.....	68
• Quelques jouets recommandés.....	68

MÈTRE

FICHE 4

Les premiers **jeux** symboliques

(après 12 mois)	73
⊙ Qu'est-ce qu'un jeu symbolique?	75
⊙ Le jeu du « jeter-ramasser » : les petits freudiens de 12 mois et plus	79
• Que se passe-t-il au fond dans cette activité de « jeter-ramasser »?	80
⊙ <i>Caché-coucou</i> : voir et être vu ; tricher, c'est jouer.....	84
• Petit test pour adultes : évaluez si l'absence est pour vous synonyme de manque ou de perte	90
⊙ Histoire des chaussures toutes neuves ou la démonstration d'un récit de logique psychique enfantine.....	92
⊙ Le doudou	100
⊙ Le doudou, un jouet à part entière	104

MÈTRE

FICHE 5

105

Jeux symboliques de grands

(30 mois et plus).....	109
☉ Cache-cache ou les frissons de la disparition : entre jeu et frayeur.....	111
• Récapitulatif du jeu de cache-cache	116
☉ Matières à symboliser : pipi, caca et compagnie ou comment jouer sans toucher.....	117
• Quelques jouets recommandés.....	123
☉ La flaque d'eau : je saute-je rigole, ils interdisent-ils se fâchent, je grandis-ils fulminent	124
☉ Petite leçon de fonction surmoïque : les bonbons à la caisse du supermarché, un exemple de progression psychique	127
• Petit parcours fléché dans la mise en place du Surmoi	130
☉ Se déguiser, pourquoi pas, mais à une condition... ..	132
☉ C'est super, j'ai un sexe !.....	136
• À qui appartient le sexe ou la guerre à huis clos des jumeaux en colère.....	138
• Les jouets recommandés	140

MÈTRE

FICHE 6

143

5

Les **jeux** sérieux pour grandir

(5-6 ans)	147
⊗ Les jeux de fiction	149
⊗ Les jeux de règles	153
⊗ Les jeux de construction, d'acquisition, de fabrication	156
⊗ Lire sans les mots	164

MÈTRE

FICHE 7

171

6

Les **tableaux** du ludomètre

⊗ Tableau 1 : De la naissance à 8 mois	176
⊗ Tableau 2 : De 8 mois à 20 mois	177
⊗ Tableau 3 : De 20 mois à 3 ans	178
⊗ Tableau 4 : 4 -5 ans	179
⊗ Tableau 5 : 5-6 ans	180
⊗ Tableau 6 : 7 ans et plus	181