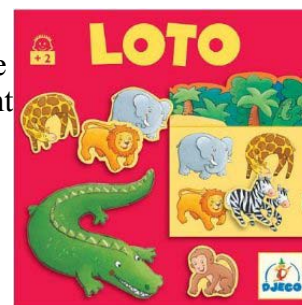


Quel jeu de société ? Pour quel âge ?

A 18 mois

Dès 18 mois environ, vous pouvez l'initiation de l'enfant aux jeux de société. Il s'agit à ce moment-là de **lui inculquer les bases du jeu** : comprendre ce qu'est une "partie", comprendre la notion de "tour" : chacun joue à son tour, et éventuellement aussi qu'il y a un gagnant.

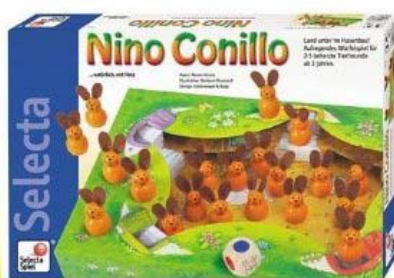
Par contre à cet âge-là, le bébé ne peut pas encore faire grand chose. Le jeu idéal est alors un simple Loto. Choisissez-le de préférence avec des illustrations enfantines et facilement reconnaissables (sans tomber dans les travers des licences Disney et autre, je vous fais confiance ;o). A noter qu'il en existe des très bien chez Djeco : **Le Loto des animaux**. Il permettra en plus de développer le langage chez l'enfant, en nommant à chaque fois l'animal pioché. Puis, quand l'enfant aura grandi, associer le cri de l'animal, etc... Bref, le jeu n'est alors qu'un prétexte pour éveiller la curiosité de l'enfant.



A deux ans et demi

L'étape suivante sera la **reconnaissance des couleurs**. Sur ce thème là, de nombreux jeux existent. Le plus classique parmi tous, c'est **Le Verger**, qui propose un superbe matériel qui procure beaucoup de plaisir à manipuler. Il est par contre un peu cher, et il existe quelques alternatives intéressantes, comme **Nino Conillo**. Le principe du jeu est à peu près le même, et là aussi le matériel est excellent (notamment les lapins qu'on a toujours plaisir à attraper par leurs oreilles en tissu).

Parmi les autres jeux basés sur la reconnaissance des couleurs, je me dois de citer **Allez les escargots** d'Alex Randolph dans lequel on fait avancer les escargots de la couleur tirée par les dés, ou encore **Le Chantier** (ou Stein auf Stein) qui demande à l'enfant de manipuler une petite grue pour récupérer des pièces aimantées.



Autre type de jeu pour cet âge, les dérivés du **Cochon qui rit**, qui peuvent se jouer sans dé. Citons donc **La course des petites souris** ou **La famille de M. Patate** chez MB. Rien de bien excitant pour des adultes dans ces jeux, mais ils sont dans le

prolongement du loto : poser les bases du jeu de société en définissant une règle, un tour de jeu, et un gagnant.



A trois ans

Vers trois ans, l'enfant a un cerveau qui bouillonne. Et il serait dommage de ne pas le mettre à contribution avec **des jeux sur la mémoire**. Des Memory il en existe de toutes sortes, je tiens cependant à vous présenter mes deux préférés : **Pique-Plume** et **Les petites sorcières** (qui semble difficile à trouver).

Dans **Pique-Plume**, les joueurs doivent faire avancer leurs poules sur un parcours afin de rattraper puis de dépasser leur adversaire, ce qui leur permet de leur voler leurs plumes. Pour cela, chaque case du parcours est illustrée. Le joueur doit alors retrouver parmi une pioche de cartes la bonne illustration (à la manière d'un Memory, dont l'un des éléments serait imposé). Le premier joueur à avoir collecter toutes les plumes gagne la partie.



Dans **Petites sorcières**, les joueurs n'ont pas de pion à eux. Ils doivent déplacer des sorcières dont la couleur est cachée sous un chapeau. A son tour de jeu, chaque joueur lance le dé et doit retrouver la sorcière de la couleur annoncée par le dé. S'il y parvient, le joueur avance la sorcière d'une case et rejoue. Le premier qui amène une sorcière sur la dernière case du parcours gagne la partie. A noter qu'une des faces du dé impose la permutation de deux sorcières, obligeant les joueurs à rester concentrés.

A quatre ans

Quatre ans est l'âge idéal pour commencer **les jeux avec des dés**, car les enfants sont capables de compter et dénombrer. Des petits **jeux de parcours simples** sont alors recommandés. L'un de ceux qui remportent le plus de succès est sans doute **L'escalier hanté**. A noter qu'il existe dans la même collection un autre jeu de parcours tout aussi intéressant : **Le petit bois hanté**. Dans celui-ci, le jeu fait moins appel à la

mémoire, mais plus à l'imaginaire, et introduit également une petite compétition et quelques petites vacheries en permettant aux joueurs d'immobiliser les pions de leurs adversaires pendant un temps.



de parcours différent, basé sur "ou encore" pour les enfants. Il y en a peu sur ce mécanisme, et moyen d'apprendre aux enfants qu'il faut parfois savoir s'arrêter pour capitaliser (un principe qu'on perd parfois de vue dans notre société où tout se fait à deux cents à l'heure...)

Daddy Cool mérite également qu'on en parle : C'est un jeu le principe du "Stop c'est un excellent

Enfin, n'oublions pas de citer un excellent jeu à quatre ans, qui ne rentre dans aucune catégorie, il s'agit du **Bal masqué des coccinelles**, un jeu magique : Par la simple idée des aimants qui s'attirent et se repoussent. Un jeu plein de poésie où les coccinelles se font des bisous et échangent leurs taches. Succès garanti.



A cinq et six ans

Arrivés à cinq et six ans, les enfants maintenant familiarisés avec tous les concepts de base des jeux, voient s'ouvrir tout un choix de jeu.

Les jeux d'adresse

La dextérité augmentant avec l'âge, voilà le moment idéal pour les mettre devant des jeux d'adresse, comme par exemple **PitchCar**, un jeu de courses où les joueurs font avancer leurs voitures en leur donnant des pitchettes. Le jeu a l'avantage en plus de bénéficier de nombreuses extensions qui permettent de multiplier les parcours, ainsi qu'une version Mini pour pouvoir jouer sur la table basse du salon.

Les jeux de rapidité

Beaucoup de jeux de rapidité sont disponibles à partir de cet âge-là. Bien que leurs cerveaux aillent vite, les enfants n'ont pas encore la capacité d'analyse du nôtre, et les adultes sont normalement en mesure de les battre. Mais entre eux, les enfants auront à peu près le même niveau et se livreront des parties acharnées. A noter que pour certains jeux, une notion d'handicap peut être utilisée pour équilibrer le jeu. Par exemple à **Speed** (voir la critique), je donne à mon fils 20 cartes, et j'en prends 40. Et dans cette configuration, si je veux espérer gagner, autant dire que je ne dois pas traîner ! Un autre jeu de rapidité bien apprécié, c'est **Meli Mel'Oeuf** qui ajoute une part de mémoire. Il existe également une version Junior du best-seller **Halli-Galli**, mais je lui préfère **Bonjour Robert** (ou Bonjour Simone), dans lequel on doit associer un geste différent en fonction de la carte retournée. Succès garanti auprès des enfants.

Les jeux tactiles

A cet âge-là, tous les sens peuvent être mis à contribution, y compris le toucher. Au fil des ans, plusieurs jeux tactiles ont vu le jour. Malheureusement, marketing et renouvellement de catalogue obligent, ils ne sont plus toujours édités, et c'est sur le marché de l'occasion qu'il faudra sans doute les chercher. Malgré tout, ces jeux un peu à part méritent tout de même que j'en parle.

Les jeux reposent tous sur le même principe : Pour que le sens du toucher soit bien sollicité, il faut cacher du regard les objets dans un petit sac. Ensuite, la règle varie. Le jeu peut être de retrouver le plus rapidement possible un objet comme dans **A tâtons** (Potzblitz de son petit nom chez Haba), ou bien de récupérer des poissons d'une forme bien particulière pour réaliser une recette qu'il aura fallu mémoriser au préalable comme dans **Mare Polare** (qui n'est pas vraiment accessible à quatre ans contrairement à ce qui est indiqué sur la boîte encore une fois). Enfin, **Reine Rainette** exige en plus une certaine représentation spatiale qui pourra même mettre à mal certains adultes : le but est de piocher deux baguettes afin de créer un segment plus long que ceux de ces adversaires, sans dépasser pour autant une longueur maximum. Cette difficulté d'appréhension des distances rend le jeu difficile pour des enfants de moins de 8 ans.

Les autres jeux à succès

Sans vraiment chercher à les classer, voici d'autres jeux qui remportent un franc succès à la maison. Tout d'abord, il y a **Mon premier Carcassonne**. Une variante pour enfant sur le thème du célèbre **Carcassonne**. Bien que le jeu ait une part non négligeable de hasard, et qu'il ne soit pas aussi captivant que son aîné, **Mon premier Carcassonne** atterrit très régulièrement sur notre table. Il faut avouer que le graphisme est très sympa, et que les enfants ont l'impression de jouer au même jeu que celui de leurs parents. Notons tout de même qu'il convient plus à des enfants de 5 ans que 4 (âge minimum indiqué sur la boîte), car il requiert un minimum de discernement pour pouvoir repérer les bons emplacements pour poser sa tuile.

Qui est-ce ? est peut-être un classique, mais il n'en est pas moins un excellent jeu pour développer le vocabulaire (traits du visage, couleur des cheveux, etc.) et le raisonnement chez les enfants. Savoir quelle question poser ou abaisser les bonnes personnes n'est pas aussi simple qu'il y paraît à cet âge.

Enfin, citons un classique parmi les jeux d'observation, **le Lynx**. Les joueurs doivent retrouver des objets sur un grand plateau présentant de nombreuses illustrations. Certes, ici, il n'y a pas de grande réflexion à développer, mais ce côté course à l'observation est un sel suffisant pour amuser les enfants de grands moments.

Les jeux à éviter

Avec le recul, je me rends compte que les éditeurs de jeux pour enfants ne font pas "vraiment" des jeux pour les enfants. Ils les calibrent pour un marketing visant les parents. Ça peut paraître évident de dire cela, mais en fait, cela change beaucoup de chose. Car on en arrive à avoir des jeux qui paraissent très sympathiques, mais qui au final sont difficiles d'accès pour les enfants. C'est essentiellement le cas avec les jeux d'habileté, et je pense notamment à deux jeux : **A l'école des fantômes** et **A l'abordage**, qui reprend le principe d'**Akaba** avec une soufflette, sauf qu'il faut faire avancer des bateaux en soufflant dans leur voile. Certes, pour ces deux jeux, l'idée et le matériel sont excellents. Pour autant, des enfants de 5 ans auront du mal à les manipuler. Or l'âge minimum inscrit sur la boîte est bien 5 ans. Et forcément en bons parents que nous sommes tous, dès que les enfants arrivent à 5 ans (voire même avant), nous nous empressons de leur offrir des jeux "pour leur âge". Le pire dans tout ça, c'est qu'en y jouant entre adultes, on ne se rend pas forcément compte de la difficulté pour des enfants. Donc, méfiance lors de vos achats et suivez plutôt les conseils de votre serviteur. ;o)

A sept ans et plus

Vers l'âge de 7 - 8 ans, l'enfant change son mode de pensée, et développe la logique. Cela lui ouvre alors toutes grandes les portes vers des jeux plus complexes. Il sera alors possible de l'initier à des jeux qui demandent une réflexion plus importante, pour peu que l'explication de la règle soit simple et bien illustrée.

Tactique et stratégie

Sept ans voit le début de la réflexion *logique*, moment idéal pour **initier les enfants à des jeux tactiques**, puis petit à petit stratégiques. Il y a bien sûr **les échecs**, mais c'est sans doute d'un niveau trop élevé pour débiter. Préférez plutôt des jeux simples, qui permettent à l'enfant de comprendre que, pour gagner il faut non seulement réfléchir à ses coups, mais aussi et surtout s'adapter au jeu de l'adversaire. Dans ce cadre là, je vous recommande notamment **Ninja vs. Ninja**, qui garde une part d'aléatoire, **Croa, Puissance 4**, un classique indémodable (encore que Plus 4 est une bonne alternative) ou encore **Geister/Fantômes** qui ajoute une petite part de bluff, généralement appréciée par les enfants qui ont toute leur chance car ils nous connaissent souvent mieux que nous ne les connaissons vraiment...

Enfin, pour des enfants un peu plus grands, **Sputnik** est un bon début vers les jeux abstraits. Il s'agit ici d'un jeu de blocage qui demande d'anticiper ses coups pour ne pas se retrouver coincé.

Les jeux de parcours

J'ai déjà évoqué les jeux de parcours dans les jeux pour enfants de 4 ans. Mais ceux-ci reposaient sur un dé. Heureusement, il existe de nombreux jeux plus évolués comme le célèbre **Le Lièvre et la Tortue** (un des premiers jeux sans dé d'ailleurs, édité en allemand sous le nom de **Hase & Igel**). **Hériss'Olympik** (ou **Igel Ärger** en allemand), est un excellent petit jeu de parcours qui propose de très nombreuses variantes, il est par contre difficile à trouver. **Elfenland** est également un classique toujours très convivial et agréable. Demandant un minimum d'anticipation, il est plutôt destiné à des enfants de 8-9 ans s'ils sont rompus aux jeux de société, ou à partir de 10 ans sinon. C'est d'ailleurs un bon point de départ pour entrer dans la catégorie suivante, les jeux dits "familiaux".

Les jeux "familiaux"

Vers 8 - 9 ans, il est temps de les initier à des jeux plus complexes, mais qui gardent un apprentissage facile (à cet âge, vous ne les embarquerez pas dans trente minutes d'explication de règles, encore un peu de patience... ;o)).

Commencez donc par des jeux aux règles simples comme **Carcassonne** ou **Les Aventuriers du Rail**, avant de vous lancer petit à petit dans des jeux plus complexes comme **Thèbes** ou **Les Colons de Catane**.

Source : <http://www.jeuxadeux.com/>