

Jouer pour la connexion

Une connexion solide entre parent et enfant est essentielle au développement sain de l'enfant. En plus, la qualité de cet attachement aide les parents à guider leurs enfants vers un meilleur comportement et vers l'autodiscipline. Les études démontrent que l'attachement est renforcé quand on inclut dans la routine quotidienne de courtes périodes de « jeu dirigé par l'enfant ». Cette manière réfléchie de jouer vous permettra de mieux connaître votre enfant et peut donner lieu à plus de collaboration à d'autres moments de la journée.

Éteignez le téléphone mobile

Quand on est totalement présent dans le jeu des enfants, on leur signale l'importance qu'on accorde au temps passé avec eux. La récompense la plus importante aux yeux des enfants est l'attention qu'ils reçoivent des gens qu'ils aiment. Ils le ressentent quand nous sommes distraits; parfois ils captent alors notre attention en se comportant mal. Alors éteignez votre téléphone mobile, mettez de côté votre liste de choses à faire et permettez-vous de vous détendre en jouant.

Suivez l'initiative de votre enfant

Vous augmentez l'effet de vos interactions en laissant votre enfant choisir comment jouer. Déterminez un moment dans votre horaire où vous pouvez vous concentrer pleinement sur votre enfant, même s'il ne s'agit que de cinq ou dix minutes. Observez ce qu'il fait et laissez-le diriger le jeu. Quand vous faites jouer de la musique, veut-il danser ou battre le rythme sur une casserole? Quand vous sortez les blocs, veut-elle faire une construction ou les mettre dans un seau qu'elle renverse ensuite?

Votre contribution consiste à **complimenter, refléter, imiter et décrire**, le tout avec **enthousiasme**.

- **Complimenter** signifie faire des remarques sur ses gestes, par exemple : « Tu prends ton temps quand tu verses de l'eau. » et « Ta grange est assez grande pour loger tous les animaux. »
- **Refléter** signifie répéter en d'autres mots ce que dit votre enfant. L'enfant dit, « J'aime jouer avec le sable. » Vous dites, « C'est amusant pour toi de jouer dans le carré de sable. »
- **Imiter** signifie faire la même chose que fait l'enfant. S'il construit une tour avec des blocs, vous en construisez une aussi. S'il n'aime pas qu'on l'imité ou s'il compare votre tour à la sienne, servez-vous des blocs pour construire autre chose.
- **Décrire** signifie faire à l'occasion des commentaires décrivant ses gestes, par exemple : « Tu as construit un bateau et maintenant tu le défais. »
- Montrer votre **enthousiasme** signifie exprimer par votre expression faciale et votre ton de voix que vous êtes content de passer ce moment ensemble.

Si votre enfant choisit une activité destructive, vous ne pouvez pas l'imiter et donc le moment de laisser l'enfant vous diriger est terminé. Si son comportement est seulement agaçant (pleurnicher, être impoli, se plaindre), concentrez-vous sur l'activité en décrivant ce qui va bien et en le complimentant. Votre attention motivera un comportement positif.

Tout en suivant l'initiative de votre enfant, essayez de **réduire vos questions, vos ordres et vos corrections**. Ce n'est pas le moment de demander, « De quelle couleur est cette voiture? » ou « Peux-tu compter les blocs dans cette tour? » De nombreux enfants se sentent sous pression face à ce genre de quiz. Ils deviennent énervés et arrêtent de jouer. Des instructions, telles « Mets le bloc ici, ça marchera mieux, » peuvent avoir le même effet. Votre intention est de l'aider, mais votre enfant n'est plus maître du jeu. Même une remarque comme, « Je pense que ton avion a besoin d'ailes, » risque d'avoir l'air d'une correction aux oreilles d'un enfant sensible. L'activité perd de sa spontanéité; ce n'est plus *son* jeu. L'enfant devient alors agité et les choses se gâtent.

Ajustez-vous au niveau de votre enfant

S'ajuster au niveau de votre enfant signifie se mettre **physiquement** au même niveau, de façon à pouvoir jouer face à face et à voir facilement l'expression l'un de l'autre. Ça signifie aussi ajuster le niveau du jeu au **stade de développement** de votre enfant. Offrez des matériaux adaptés aux capacités de l'enfant. Un bambin voudra aplatis la pâte à modeler et y faire des marques à l'aide de divers outils. Un enfant plus âgé préférera peut-être fabriquer des petits personnages qu'il mettra en scène dans une histoire. Quand vous respectez le niveau de jeu de l'enfant, il peut explorer ce qui convient à son stade de développement.

Laissez la planification au bureau

Au moment d'entreprendre le jeu dirigé par l'enfant, mettez de côté vos idées sur la manière dont les choses devraient se dérouler. Si votre enfant sort un casse-tête, il peut décider d'empiler les morceaux pour ensuite les faire tomber. Ou les morceaux peuvent devenir des biscuits dans un jeu de dinette avec ses toutous. Il aura d'autres occasions pour apprendre à assembler un casse-tête. Quand l'enfant se sert des morceaux de manières novatrices et inattendues, il apprend d'autres choses. Oubliez votre perspective d'adulte, qui est souvent orientée vers des buts, et appréciez le simple plaisir de ce moment passé ensemble. L'expérience du jeu partagé soutiendra votre connexion toute la journée.

par Betsy Mann

L'information dans ce feuillet ressource est tirée de plusieurs sources portant sur le jeu dirigé par l'enfant, notamment *Growing Up Brave*, par Donna Pincus.