

JOUETS D'ENFANTS, JOUETS D'ENFANCE¹

INTRODUCTION :

LA THÉMATIQUE DU CYCLE ANNUEL EN QUELQUES MOTS — LA VIE DES CHOSSES

De multiples objets nous entourent; ils ont une histoire, une vie. Mais qu'en savons-nous? On diagnostique en effet fréquemment une crise contemporaine de l'attention et des sensibilités. Notre rapport aux choses en est l'un des aspects. Si notre vie est faite de grille-pain et de GSM, rares sont ceux qui savent les démonter et les remonter, et décrire les relations qu'ils entretiennent avec ces objets. Le cycle de cette année visera à éveiller notre attention aux objets qui font notre quotidien, ceux qui peuplent nos maisons, les machines qui nous aident, les objets qu'on jette, etc. Il combinera exposé théorique issu de l'histoire de la philosophie et exercices pratiques pour affiner « nos arts de remarquer » (A. Tsing). Le 25 novembre 2023, nous nous penchons sur l'objet « jouets ».

QUELQUES INFORMATIONS CHIFFRÉES

Commençons par quelques chiffres qui donnent le ton... (source : SVEN ORTOLI, « DES JOUETS PAR MILLIERS », 2/12/15)².

« Un jouet, pour assurer et remplir pleinement son rôle élémentaire de point-clef du monde objet, devrait durer toute une enfance, peut-être toute une vie, et n'avoir ni secret ni faiblesse ; il est, pour l'enfant, le prototype du monde. »
- *Imagination et Invention*, Gilbert Simondon.

En moyenne, le budget annuel « jouet » par enfant est de 415 euros en Grande-Bretagne, 332 euros en France, 27 euros en Chine et moins de 1 euro en Inde.

Une étude britannique de 2010 indiquait qu'un enfant anglais de 10 ans possède en moyenne 238 jouets d'une valeur totale de 10 000 euros et joue régulièrement avec 12 d'entre eux.

Le plastique nécessaire à l'usinage des Lego coûte moins de 1 dollar le kilogramme. Après le passage entre les mains d'un designer et une fois transformé en jouet, il rapporte environ 75 dollars le kilogramme.

Avec un chiffre d'affaires de 3,8 milliards d'euros en 2014, Lego est devenu le n° 1 mondial du jouet en détrônant Mattel.

Mattel vend 3 poupées Barbie par seconde.

56 ans après leur naissance, les ventes des fameuses poupées sont en chute : - 16 %.

Pour reconquérir ses parts de marché, Mattel a lancé en 2015 Hello Barbie, un modèle doté d'une intelligence artificielle (IA) autorisant 8 000 répliques stockées sur un cloud.

En 2018, le marché des smart toys dotés d'une IA devrait représenter 10 % du marché des jouets et des jeux vidéo.

Une minicigogne en bronze à tête mobile a été découverte dans le massif des Rhodopes, en Bulgarie. Datant de 3 500 ans, elle est probablement le jouet le plus ancien d'Europe – à moins qu'elle n'ait eu une fonction sacrée.

Un modèle au 1/32 d'une Porsche 917 contenant sous le capot une réplique du circuit des 24 Heures du Mans avec voitures téléguidées a été estimé à 110 000 euros.

High Roller USA vend des tricycles pour adultes nostalgiques. Leur prix ? Environ 500 euros l'unité.

Les ventes du Lego représentant le Tāj Mahal (5 922 pièces) ont bondi de 630 % lorsque David Beckham a annoncé en avoir acquis un en 2010. Aujourd'hui, le modèle est vendu 4 800 euros, soit plus de 15 fois sa valeur de l'époque.

En Allemagne, 20 % des jouets sont achetés par des adultes.

Le Japon devrait, à terme, être le premier pays où plus de 50 % des jouets sont achetés pour des adultes.

Les kidults (adultes aux centres d'intérêts issus de l'imaginaire infantile) représentent entre 5 et 25 % du marché des jouets dans les pays développés.

75 % des jouets vendus dans le monde sont fabriqués en Chine.

Sources : NPD Group, The Telegraph, Financial Times, Lego, Barbie Media, Fortune, New York Post, Global Industry Analysts, Inc., Daily Mail, Hammacher Schlemmer, High Roller USA, The Christian Science Monitor, Tradegood, Euromonitor International, The Korea Bizwire, Children Baby Maternity Expo-China.

¹ Animation philosophique pensée et organisée par Noëlle DELBRASSINE, pour l'ASBL PhiloCité, le 25 novembre 2023, dans le cadre des Petits-déjeuners philo de la Bibliothèque de Verviers (cycle 2023-2024 consacré à la vie des choses).

² <https://www.philomag.com/articles/des-jouets-par-milliers> (consulté le 25/11/23).

En complément de ces statistiques, la vidéo d'Ina.fr datant de 2019 mérite, elle aussi, d'être diffusée pour inspirer nos réflexions sur le jouet : Ina.fr « Jouets et genre, 40 ans de clichés »³.

PETIT HISTORIQUE DU JOUET POUR ENFANTS

Et pourtant, malgré tous ces chiffres, malgré l'infinie variété des jouets et des reportages à ce sujet, il faut savoir que les jouets pour enfants n'ont pas toujours existé. Du moins ne leur étaient-ils pas réservés, encore moins étaient-ils créés pour eux. Pour citer un extrait de la *Petite contribution à l'histoire des jeux* de l'historien français Philippe Ariès : jusqu'aux environs du 17^e siècle, « il n'existait pas alors de séparation aussi rigoureuse qu'aujourd'hui entre les jeux réservés aux enfants et les jeux pratiqués par les adultes. Les mêmes étaient communs aux uns et aux autres »⁴. En s'appuyant sur des textes historiques ainsi que sur les représentations picturales de l'époque, Ariès nous montre en effet qu'enfants et adultes s'adonnaient aux mêmes loisirs : instruments de musique, danses, déguisements, équitation, chasse, dames, échecs, colin-maillard, jeu de paume, jeux de cartes, jeux de mime, jeux de hasard et même jeux d'argent. Enfants et adultes y trouvaient satisfaction. Au niveau des jouets à proprement parler, tous possédaient des petits soldats, des poupées, des pantins et des marionnettes ou encore d'autres « bibelots » (objets réduits, miniatures d'objets du quotidien), etc. La discrimination de « genre » n'était pas non plus d'application, du moins au sein des enfants, car il n'était pas rare de voir un petit garçon jouer à la poupée – comme en témoigne le récit de vie du jeune prince Louis XIII (1610-1643), fait par Jean Héroard et longuement analysé par Ariès.

C'est surtout à partir du début du 17^e siècle, voire de la toute fin du 16^e, qu'une scission se crée entre les jouets pour enfants et ceux pour adultes. Cela concerne d'abord une très petite portion de l'enfance : les tout petits enfants ont désormais leurs propres jouets – le cheval de bois, le moulin à vent, l'oiseau attaché par un lien, les poupées⁵ (quoique ! les dames ne manquent pas d'en avoir encore, d'en recevoir en guise de félicitations après un accouchement, d'en produire lorsqu'elles travaillent dans la mode). Mais dès que l'enfant atteint l'âge de trois ou quatre ans, il s'empare des mêmes jeux que les adultes. On cesse de prévoir pour lui des jeux particuliers : « L'enfant dès lors joue aux mêmes jeux que les adultes, tantôt entre enfants, tantôt mêlé aux adultes »⁶. Ariès insiste : les enfants jouent à des jeux d'adulte (comme des jeux de hasard ou d'argent) mais, inversement, les adultes jouent à des jeux d'enfants (comme en témoigne un ivoire du XIV^e siècle qui représente des adultes jouant au jeu de la grenouille – jeu qui consiste à tenter d'attraper toute personne qui nous bouscule).

Au cours du 17^{ème} siècle et plus encore durant le 18^{ème}, l'époque est à la moralisation : on développe en effet le souci de « préserver [l]a moralité [de l'enfant], et aussi de l'éduquer, en lui interdisant les jeux désormais classés mauvais, en lui recommandant des jeux désormais reconnus bons »⁷, écrit Ariès. Si, avant le 17^e siècle, la population faisait généralement preuve d'une relative « indifférence morale » à l'égard des jeux, le ton est sur le point de changer et, au 19^e siècle, une sorte de pic est atteint : « la société du XIX^e siècle est une société de "bien-pensants" », la moralisation se fait très profonde⁸.

En réalité, on pourrait dire que cette bascule, qui sépare radicalement les enfants des adultes, s'ancre dans le 18^{ème} siècle. De fait, le progrès des Lumières, le souci pour l'éducation et la sortie de la minorité vers une majorité dignement humaine mettent l'enfant au cœur de toutes les préoccupations. Désormais, enfants et adultes sont radicalement différents, ontologiquement distincts : ils n'ont pas foncièrement la même nature. L'enfant cesse d'être considéré comme un simple « adulte en miniature », un futur adulte qui doit seulement grandir un peu. De fait, sous l'impulsion de Rousseau qui, dans l'*Émile* (1762) en appelle à saisir la perfection propre à l'enfance, l'enfant devient une espèce d'« être à part » qui nécessite soin, patience et protection. Il fera partie de ceux qui contribueront à scinder l'enfance en âges distincts (dans la foulée apparaîtra l'idée de « stades de développement ») ce qui, à nouveau, creuse encore

³ https://www.youtube.com/watch?v=wLyRNXiBlh8&ab_channel=INAActu (consulté le 25/11/23).

⁴ Ph. ARIÈS, *L'enfant et la vie familiale sous l'Ancien Régime*, Paris, Seuil, 1975, chap. « Petite contribution à l'histoire des jeux », p. 97.

⁵ *Id.*

⁶ *Ibid.*, p. 102.

⁷ *Ibid.*, p. 117.

⁸ *Id.*

l'écart entre l'enfance et l'âge adulte, de natures différentes. Pour l'enfant, c'est précisément le début de l'apartheid et de l'âgisme, dira Yves Bonnardel⁹ : on adapte le langage en leur présence, dans le fond comme dans la forme. Pas question qu'ils entendent ceci, disent cela. Pas question non plus qu'ils empiètent sur les activités ou manipulent les objets des adultes : ils ont désormais les leurs. Langage enfantin, mode enfantine, activités « pour enfants » ainsi que livres et jouets *pour enfants*... Petit à petit, on lui dédiera même des lieux de prédilection, hors desquels il sera finalement rare de croiser un enfant : les écoles, les crèches, les garderies, les plaines de jeux, les centres de loisirs pour enfants, les bibliothèques pour enfants, etc., etc. C'est ainsi que naquit l'idée de « monde de l'enfance ».

C'est donc dans ce contexte de protection et, par conséquent, d'isolement de l'enfance qu'apparaissent les premiers jouets spécifiquement créés et pensés spécifiquement pour eux. Je résume ce petit historique par une citation de la féministe canadienne, Shulamith Firestone, auteur d'un livre pour la libération de l'enfance intitulé *Pour l'abolition de l'enfance* :

« [Au Moyen-âge,] puisque le but recherché était de préparer l'enfant à la vie adulte le plus rapidement possible, on pensait, tout à fait raisonnablement, qu'une telle ségrégation ne pouvait que retarder son développement. À tous égards, l'enfant était intégré dès que possible à l'ensemble de la communauté : il n'y avait ni jouets, ni jeux, ni vêtements, ni classes conçus spécialement pour les enfants. Les jeux réunissaient des membres de tous les groupes d'âge. Les enfants participaient aux fêtes de la communauté adulte. Les écoles (seulement pour les métiers spécialisés) dispensaient leur enseignement à ceux qui le désiraient, quel que soit leur âge : l'apprentissage était ouvert aux enfants comme aux adultes. Après le XIV^e siècle, avec le développement de la bourgeoisie et de la science expérimentale, cette situation commença à évoluer lentement. L'idée de l'enfance apparut comme un complément à la famille moderne. Un vocabulaire destiné à décrire l'enfance et les enfants fut créé (par exemple, "bébé") et un autre vocabulaire fut spécialement destiné à s'adresser à eux : l'usage d'un langage enfantin remonte au XVII^e siècle et s'est répandu jusqu'à devenir un art et une manière de vivre. Il y a toutes sortes de raffinements modernes à ce langage : certaines personnes l'emploient à tout moment, et plus particulièrement certains hommes avec leurs flirts, qu'ils traitent comme de grands enfants. Les jouets ne firent leur apparition qu'à partir de 1600, et même alors, on ne les utilisait que pour les enfants de moins de trois ou quatre ans. Les premiers jouets n'étaient que des répliques, à l'échelle enfantine, d'objets d'adultes : le cheval de bois remplaçait le cheval véritable que l'enfant était trop petit pour enfourcher. Mais à la fin du XVII^e siècle les objets spécialement créés pour les enfants s'étaient répandus. C'est de cette époque également que datent les jeux réservés aux enfants (en fait il s'agissait d'une simple division : certains jeux partagés jusqu'ici par les enfants et les adultes furent abandonnés aux enfants et aux classes inférieures de la société, tandis que d'autres furent, à partir de cette époque, repris par les adultes de manière exclusive, et devinrent les "jeux de société" des classes supérieures). Ainsi, [dès le] XVII^e siècle, la mode était à l'enfance »¹⁰.

REMUE-MÉNAGES

Commençons par un rapide tour de table : « mon jouet préféré étant enfant... ».

COUP D'ŒIL DANS LES CATALOGUES DE JOUETS

Retour sur la vidéo INA.fr : certes, les jeux sont censés être l'affaire des enfants. Mais le sont-ils vraiment ? Ce que l'on en montre, la manière dont on les leur présente, la publicité qui en est faite ou même, tout simplement, la façon dont ces jeux sont pensés, créés, inventés, fabriqués, achetés, tout cela c'est une affaire d'adultes ! Il convient donc de nous rendre attentifs à ces objets qui nous entourent et qui, prétendent, ne nous sont pas destinés. Les catalogues de jouets, nombreux à cette période de l'année, nous en disent d'ailleurs long à ce sujet car ils ne cessent, entre les lignes ou parfois même très explicitement, de s'adresser à l'adulte – c'est bien lui l'acheteur potentiel ! Voyons ce catalogue JouéClub pour St. Nicolas et Noël 2023... une introduction entière est proposée au lecteur adulte. Le jouet y revêt alors de multiples vertus et accompagne les familles et les enfants dans des tâches parfois ardues comme « devenir une famille », « bien se séparer pour mieux se retrouver », « expérimenter pour mieux apprendre à l'école », trouver « les clefs de l'équilibre » et de la « complicité » entre les générations pour, tout bonnement finir « tous réunis pour

⁹ Y. BONNARDEL, *La domination adulte. L'oppression des mineurs*, Méréville, Myriadis, 2019, p. 142. Voir aussi : « cette évolution a été commandée par le souci de la morale, de la santé et du bien commun. Une autre évolution parallèle à celle-ci a spécialisé, selon l'âge ou la condition, des jeux à l'origine communs à toute la société » - Ph. ARIÈS, *L'Enfant et la vie familiale sous l'Ancien Régime*, Paris, Seuil, 1975, p. 128.

¹⁰ S. FIRESTONE, *Pour l'abolition de l'enfance*, Paris, Stock, 1972, pp. 22-23.

s'éveiller au monde ». Ce n'est pas rien ! Cette introduction¹¹ est d'ailleurs certifiée sérieuse par la mention de son auteur : une psychomotricienne spécialiste en troubles et apprentissages scolaires qui nous fait part de ses conseils et de sa « Sélection de Noël », allant de la veilleuse au « premier micro » et à la poupée en passant par le bac à sable, la trottinette et le jeu de l'œil...



Mais que pouvons-nous dire de ces fameux jouets, indépendamment de leurs supposées vertus psychomotrices ? Passons-en certains en revue (cf. annexe 2 –voit-on comment atteindre les objectifs listés par la psychomotricienne ? quels types de jouets sont présentés et comment ? y a-t-il une distinction de genre, comme le stipulait la vidéo Ina.fr ? Quelles sont les interventions « adultes » dignes d'être soulignées dans la promotion de ces produits ? Êtes-vous étonnés par certains jouets ?). Pour alimenter nos échanges et en prévision de l'exercice de fin d'atelier (*tier-list* des jouets), passons en revue différents jouets.

ANALYSES PHILOSOPHIQUES DE QUELQUES JOUETS :

POUPÉES ET JOUETS D'IMITATION

Sur ce point, je me suis laissée inspirée par la critique que Roland Barthes a adressée à ce qu'il nomme, dans ses *Mythologies*, « le jouet français » : véritables « microcosme[s] du monde adulte : des trousses d'opérations de médecin, des salles d'opérations pour poupées, des dinettes ou des casques à permanentement les coiffures »¹². Barthes déplore l'abus idéologique¹³ derrière ces jouets qui, en un sens, ont pour seule fonction d'engendrer « du même » et de préparer l'enfant à suivre le mode de vie des adultes (mode de vie le plus souvent consumériste) qui l'entourent.

Devant cet univers fidèle et compliqué, l'enfant ne peut se constituer qu'en propriétaire, en usager, jamais en créateur ; il n'invente pas le monde, il l'utilise : on lui prépare des gestes sans aventure, sans étonnement, et sans joie. On fait de lui un petit propriétaire pantouflard¹⁴.

De cette façon, si l'on se penche sur les catalogues des jouets datant d'il y a quelques années, la manipulation était en prime extrêmement sexiste : on conditionnait les petites filles à devenir de bonnes petites mamans, à savoir servir le thé, préparer le repas, nettoyer la maison, coiffer ses cheveux et maquiller sa frimousse. Les garçons, quant à eux, « faisaient les durs » avec leur panoplie du parfait petit soldat, du « bricoleur répare-tout », du justicier et du héros. Les pages étaient bien plus roses et bleues auparavant, mais les jouets ont-ils vraiment changés ? Pour Barthes, ces jouets dits « français » : « n'ont d'autres effets que de conditionner l'enfant à son futur rôle social, rôle qui se présentera à lui comme une évidence »¹⁵. Tentons ensemble de retourner la vapeur et d'imaginer ce que pourraient être des jouets de créateurs et non d'imitateurs...

L'idée de Barthes est qu'il faut leur proposer non pas des jouets d'imitateurs mais des jouets de créateurs. Il faut pour nos enfants des jouets qui ne leur demandent pas d'imiter les adultes mais de créer un monde. Certes, cette création commencera par une certaine part d'imitation. Mais inévitablement, peu à peu, ils amélioreront ce qu'ils imiteront. Ils inventeront un monde meilleur¹⁶.

¹¹ Cf. annexe 2.

¹² L. BACHLER, *La philo au berceau*, Toulouse, Éditions Erès, 2021, p.73.

¹³ *Ibid.*, p. 74.

¹⁴ R. BARTHES, *Mythologies*, Paris, Le Seuil, coll. « Points Essais », 1957.

¹⁵ L. BACHLER, *La philo au berceau*, Toulouse, Éditions Erès, 2021, p. 75.

¹⁶ *Ibid.*, p. 76.

On peut évoquer ici la philosophe Hannah Arendt qui disait que le principal défi de l'éducation étaient la juste cohabitation du Vieux et du Nouveau. Si l'on en croit bien des chercheurs contemporains, nous serions plus que jamais en mal de repères, en mal de modèle : imiter les anciens n'est plus une évidence en soi. Les idéaux des Lumières ont cessé de nous convaincre, les voies tracées par nos ancêtres nous ont mené au dérèglement climatique, aux crises économiques et géopolitiques. Philippe Meirieu, éducateur contemporain, se demandait déjà au début des années 2000 : « quels repères pour un monde sans repères ? ». Dans un tel contexte, les jouets d'imitation risquent d'engendrer un *statu quo* ou de décourager même les enfants – quand papa, maman ou l'instituteur [notamment] ne constituent plus des modèles enviables ou stables. Si la jeunesse est symbole de renouveau, si elle a tant besoin d'apporter sa part de nouveauté au monde, le jouet n'a-t-il pas son rôle à jouer, si l'on en croit Barthes ? « Nous pouvons à notre tour imaginer des jouets qui (...) leur donneraient le désir d'être adulte, de se projeter dans le monde des adultes avec confiance. Non pas de l'imiter mais de l'habiter », écrit Laurent Bachler au sujet de Barthes¹⁷.

Retenez vos idées, nous en aurons besoin en fin de séances !

PLAYMOBIL

Pour analyser ce jouet né en 1974, je vous partage l'analyse extrêmement originale et intéressante du philosophe français, Vincent Delecroix. Dans son livre *Leur enfance*, il observe ses jumeaux et prend note de quelques bribes de leur quotidien. La manière dont ses jumeaux jouent au Playmobil l'intrigue tout particulièrement et l'amène à comparer la vie du Playmobil à la nôtre. De fait, lorsqu'un enfant manipule un Playmobil, il n'en a que faire de le doter d'un « moi cohérent » et unifié. Il se fout de l'authenticité et préfère la plasticité, la multiplicité des possibles. « Devenir soi », c'est presque désolant pour un enfant... c'est un problème d'adulte. Quand un enfant joue, lui et ses jouets peuvent être n'importe qui, changer de vie, changer de nom, mourir et ressusciter, passer de pompier célibataire sans enfants à père de famille explorateur de l'univers au côté de ses multiples amoureuses dans un navire pirate. La vie du Playmobil dépend entièrement de ce que l'enfant décide. « Plus encore que la nôtre, la vie des Playmobil est tributaire d'un récit qui lui donne un sens minimal, à défaut de quoi ils gisent abandonnés dans un coin et retrouvent le statut peu enviable de chose inanimée »¹⁸, écrit Delecroix.

Il invoque ici Paul Ricoeur (1913-2005) et son concept d'identité narrative selon lequel notre identité dépendrait du récit que l'on en fait. Un récit qui nous serait nécessaire pour unifier notre moi et pallier la désagréable impression d'incohérence et de disparité pouvant surgir dès lors que l'on regarde son passé sans le mêler à un projet (au sens sartrien) sans l'unifier voire le justifier par un discours suivi. Pour Delecroix, les enfants sont bien plus proches de ce que pourrait être une véritable identité narrative, une identité strictement dépendante du récit et non de notre besoin d'unifier, de rattraper sans cesse le fil de notre vie qui – bien souvent – nous échappe¹⁹. L'enfant, lui, en fait son affaire !

Eux savent, pour l'expérimenter tous les jours et, il est vrai, à leur corps défendant, ce qu'est cette fameuse "identité narrative" qui constitue la formule magique et ricoeurienne de notre subjectivité moderne. Et ils n'agissent pas pour *devenir* pompiers ou navigateurs : ils ne veulent pas devenir ce qu'ils sont, ils le sont au départ, mais lors que l'intrigue le réclamera, ils abandonneront la lance d'incendie ou le navire sans se soucier le moins du monde de leur identité antérieure, ignorant cette idéologie de l'authenticité qui corrompt notre rapport à nous-mêmes et aux autres²⁰.

¹⁷ *Ibid.*, p. 78.

¹⁸ V. DELECROIX, *Leur enfance*, Paris, Payot & Rivages, 2022, p. 182.

¹⁹ *Ibid.*, pp. 183-184 : « La modernité tardive se reconnaît paraît-il à la fois au culte de l'identité individuelle, à la surévaluation du critère de l'authenticité et à la mobilité de ces mêmes identités. Il n'y a plus de Dieu pour jouer avec nous et nous faire jouer notre rôle sans que nous ayons notre mot à dire. Et la société elle-même, qui l'a remplacé, nous demande impérativement d'inventer notre vie. (...) Bien loin d'inventer nos vies, nous réduisons toujours plus les récits qui pourraient les animer à des histoires stéréotypées qui n'ont pour but que de *fixer* toujours plus cette identité. Ce que l'ancien dieu social nous attribuait d'autorité comme place comme rôle, nous avons l'illusion de le produire nous-mêmes, alors même que nous nous y soumettons toujours plus ».

²⁰ V. DELECROIX, *Leur enfance*, Paris, Payot & Rivages, 2022, pp. 183-184.

Dans son magnifique livre à fragments d'enfance, *Le plus court chemin* (Prix Rossel 2023), l'écrivain theutois Antoine WAUTERS évoque ce même phénomène en se retournant sur son enfance. Les Playmobil sont pour lui un moyen de se dédoubler, de vivre à distance de soi.

Quand je n'étais pas en train de courir, je jouais aux Playmobil, inventant des récits qui me plaçaient tour à tour dans le rôle du bourreau et de la victime, dans le but de me dédoubler²¹.

Pour Delecroix, l'adulte aime aussi à s'évader. C'est d'ailleurs ce qu'il cherche à travers la fiction : celle-ci nous fait voyager, nous permet de nous identifier à d'autres, de vivre mille vies en parallèle, le temps d'un film, le temps d'un livre. L'enfant, lui, est bien plus fort que nous à ce jeu de détachement de soi, de démultiplication des soi :

Ce que péniblement nous parvenons à éprouver par instants avec l'aide de la littérature et de la fiction en général, la possibilité d'une vie autre, ils le vivent mille fois par jour dans une innocence déconcertante. Infatigables mais pas insensibles, ils vont parcourir toutes les vies possibles et toutes les époques, dans un incroyable désordre de temps et d'espace qui, si nous n'avions pas la manie de tout ordonner a posteriori, pourraient bien représenter la mémoire intégrale de l'humanité au jour du Jugement et aux yeux du Juge suprême²².

D'où vient alors ce besoin de cohérence, de conservation lisible de soi, sans silence ni fausses notes. Nous ne cessons de nous unifier, une fois adulte, par les récits que nous faisons de nos errances, de nos revirements, de nos histoires passées. Nous justifions sans cesse nos histoires anciennes. Et pourtant, l'enfant et le Playmobil ne nous enseignent-ils pas combien ces discours peuvent être artificiels et réducteurs ? Nous sommes-nous pas, comme le soupçonnait le jeune Antoine Wauters, constamment séparé ou du moins séparables de nous-mêmes ? Ne sommes-nous pas, malgré tous nos efforts, « condamnés à être libres » au sens de Sartre ? C'est-à-dire libres de changer, de devenir autre, d'être incohérent, d'être séparé de soi et même de ne plus être, quoi qu'en disent nos plus profonds instincts de survie et de cohérence ? C'est une des grandes énigmes de la vie, nous dit Antoine Wauters, à la suite de notre citation précédente.

Quand je n'étais pas en train de courir, je jouais aux Playmobil, inventant des récits qui me plaçaient tour à tour dans le rôle du bourreau et de la victime, dans le but de me dédoubler. Et, pendant que les parents se reposaient d'eux-mêmes dans le salon, une question m'obsédait. Toujours la même : *qu'est-ce qui fait que je ne peux pas me supprimer* alors que, sans arrêt, je commente mes pensées, que je me regarde vivre et que je ressens, à chaque instant, toute *distance qui me sépare de moi* ? J'ai huit ou neuf ans quand cette pensée me traverse. Elle reste l'énigme de ma vie²³.

Quelque chose, pourtant, nous pousse à tenir à nous, à lutter contre toute séparation, contre toute illisibilité dans notre vécu. C'est à cela que sert l'identité narrative au sens de Ricoeur : elle unifie notre moi qui sans cela serait « vide » (cf. critique ricoeurienne du cogito cartésien). Quelque chose en nous, en nous « adultes », nous pousse à nous fixer, à nous forger un moi identifiable, cohérent. Et petit à petit, l'enfant en arrive aux mêmes gestes :

Il est vrai que, à mesure que mes enfants grandissent, l'identité des Playmobil a tendance à se fixer, à adhérer davantage, et à commander plus rigide leurs actions possibles. Les possibles pour eux se réduisent et ils se voient de moins en moins offerts à des histoires invraisemblables qui leur permettraient jusque-là de voyager sans dommage à travers les temps et les époques. L'endogamie les guette, comme aussi le bon sens. Il leur arrive même de se figer tous ensemble en tableau, troquant l'action désordonnée contre la représentation immobile. Je me demande dans ce cas s'ils s'éloignent ainsi, et définitivement, de notre condition d'humains, ou bien si au contraire ils ne la rejoignent pas fatalement²⁴.

Ralph Waldo Emerson (américain, 1803-1882) a écrit quelques passages très touchants sur ce besoin de cohérence qui nous anime tous et toutes et qui est peut-être le signe que l'on devient grand ou, comme le dit Delecroix, que l'on rejoint fatalement la condition d'humains...

Il y a quelque chose qui nous fait nous détourner avec terreur de la confiance que nous avons en nous-même : c'est notre attitude de cohérence ; un respect pour nos paroles ou nos actes passés, car le regard des autres n'a comme repères que nos actes passés pour juger de notre propre orbite et nous répugnons à les décevoir. Mais pourquoi faudrait-il que vous gardiez la tête sur les épaules ? Pourquoi traîner ce cadavre de la mémoire de peur de contredire ce que vous avez affirmé dans tel ou tel lieu public ? Supposez que vous soyez amené à vous contredire ? Et alors ? (...) Une grande âme n'a rien à

²¹ A. WAUTERS, *Le plus court chemin*, Paris, Verdier, 2023, p. 190.

²² V. DELECROIX, *Leur enfance*, Paris, Payot & Rivages, 2022, pp. 185-186.

²³ A. WAUTERS, *Le plus court chemin*, Paris, Verdier, 2023, p. 190.

²⁴ V. DELECROIX, *Leur enfance*, Paris, Payot & Rivages, 2022, pp. 186-187.

faire de cet esprit de cohérence. Votre conformisme n'explique rien. Exprimez ce que vous ressentez aujourd'hui en paroles fortes et ce que demain pensera, exprimez-le également en paroles fortes, même si cela contredit ce que vous dit aujourd'hui. Advienne que pourra, agissez de manière juste maintenant²⁵.

Telle serait peut-être une des réponses à adresser à Antoine Wauters... Telle est en tout cas la manière dont évoluent les Playmobil dans les mains des enfants : contradictoires, non conformistes, multiples, sans besoin de cohérence...

LEGO

Sur ce point, je m'inspire pleinement de ce que j'ai compris d'un ouvrage que je n'ai malheureusement pas eu l'occasion de lire pour l'instant, *Legosophie* (PUF, 2019) de Tommaso Bertolotti. Cet ouvrage a néanmoins été plusieurs fois recensé et revisité par d'autres auteurs sur lesquels je m'appuie aujourd'hui. L'Édito-carré de France inter, par exemple, résume comme suit l'ambition de l'ouvrage de Bertolotti : « son livre est (...) un pont entre le Lego, la philosophie et les sciences cognitives »²⁶. Qu'entendre par-là ?

L'auteur rapproche le Lego, né en 1932 dans l'esprit d'un Danois (*leg-godt : joue bien*), de trois philosophies anciennes : la philosophie pythagoricienne, l'atomisme de Démocrite et le platonisme. La première : pour Pythagore (né en 580 ACN), tout est nombre. Or, dans un monde où tout serait fait de lego, tout serait parfaitement calculable, comptable ! Dans cette philosophie, chaque objet est associé à un nombre ou un agrégat de nombres. On voit bien en quoi une construction Lego serait lisible d'un point de vue Pythagoricien. Si vous cherchez sur internet, vous verrez d'ailleurs que certains vidéos se sont attelés à démontrer le théorème de Pythagore avec des Lego sous prétexte que ces petites briquettes le rendraient parfaitement clair ! Pour celles et ceux qui connaissent, on reconnaît la deuxième source antique – Démocrite (né en 370 ACN) – avec cette idée d'un monde atomiste, c'est-à-dire entièrement constitué d'atomes et de vide. Enfin, la Licence Lego touche au platonisme (Platon, 427-347 ACN) en ce qu'elle octroie à chaque brique une place qui lui est propre. L'univers Lego est « structuré », « ordonné et juste »²⁷. Le manuel de construction va dans ce sens : il est l'Idée, le modèle aux dimensions mathématiques.

Dans une interview, Bertolotti répond à la question « Quelles doctrines philosophiques s'appliquent-elles au mieux au mode de construction Lego ? »²⁸ par : « Platon, Platon, et encore du Platon. Ce n'est pas étonnant que celui qui forma les briques de la philosophie soit aussi le plus apte à comprendre la philosophie des briques. Platon s'intéresse au rapport entre copie et modèle, à la pédagogie, la géométrie, l'art, la politique... ».

Nous parlions tout à l'heure, avec Barthes, de jeux de création et d'imitation. Pour Bertolotti, ils sont exactement entre les deux : entre liberté et méthode, entre création et imitation. On peut choisir de construire à sa guise ou de suivre un modèle. Le youtubeur français Amixem a d'ailleurs fait les choses en grands dans une de ses dernières vidéos (On construit une maison Lego géante [1 million de briques], 29/10/23²⁹) : il a reproduit une petite maison en Lego à l'échelle « x28 » – soit grandeur nature – un record mondial ! Dans cette maison, on trouve de l'imitation (la maison est construite sur base du même manuel que sa version réduite originale) et de la création (les youtubeurs pouvaient constamment demander à des « AFOLS » - *adults fans of Lego* – de créer sans modèle les objets de leur choix – ici, un slip, un cornet de frites, etc.).

Le succès de Lego chez les adultes est toujours plus grand ! Certains s'amusent à reproduire des monuments célèbres, d'autres des objets fantastiques tirés de films et de séries américaines, etc. : dans ce cas, on se range assez vite du côté de l'imitation. Et une imitation d'autant plus pauvre, regrette Laurent Bachler, que « ces jouets de construction nous proposent d'imiter les personnages et les décors d'univers issus de héros ou de films américains ! Ces univers

²⁵ R. W. EMERSON, *La Confiance en soi et autres essais*, Paris, Payot & Rivages, 2000, pp. 115-116.

²⁶ FRANCE INTER, « Legosophie : philosophie de nos jouets (en plastique) d'enfants » (5/06/2019). En ligne : <https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/l-edito-carre/legosophie-philosophie-de-nos-jouets-en-plastique-d-enfants-2696718>.

²⁷ *Id.*

²⁸ Interview réalisée par B. CHAPON (11/06/19) : « Philosophie au bac : « Lego est un jeu intellectuel et analytique qui affine la pensée elle-même ». En ligne : 20minutes.fr.

²⁹ https://www.youtube.com/watch?v=k6YMMBMgvyY&t=80s&ab_channel=Amixem (consulté le 25/11/23).

ont tous en commun d'être très éloignés de notre monde » - ce qui ne nous aiderait pas à innover et à mieux habiter le nôtre, dit-il, en référence à Barthes.

On retrouve encore un usage imitatif du Lego dans la caméra cachée des youtubeurs français McFly et Carlito qui ont, dans le dos de l'influenceuse Léna Situation, vidé son appartement pour le remeubler à l'identique avec uniquement des Lego³⁰. Mais des émissions TV telles que Lego Masters prouvent également combien les possibilités de créations sont grandes avec ces petites briquettes de plastique : on y voit des adultes (encore !) créer de toute pièce et sans modèle de larges structures en Lego.

Mais derrière ce franc succès, la marque possède aussi une face obscure :

Le Lego possède aussi sa face sombre... [Il] est en plastique (...). Et à l'heure des matériaux renouvelables et des alliages écologiques, les 30 milliards de briques de Lego produites chaque année pèsent très lourd. La marque s'est donc engagée à développer des biomatériaux à partir de plastique végétal et son objectif est d'arriver à 100% de matériaux durables en 2030³¹.

KAPLA

Passons à son cousin le Kapla, jeu de construction en bois, plus naturel mais aussi étonnamment plus récent que le Lego (le Kapla est né en 1987 dans l'esprit d'un antiquaire rêveur des Pays-Bas : Tom van der Bruggen. Voyons l'engouement autour de ce jouet par l'intermédiaire d'un reportage datant de 1988 (Ina.fr³²).

L'analyse que donne Vincent Delecroix des Kapla a, elle aussi, retenu mon attention. Avec les Kapla, les enfants font l'expérience de la démesure. C'est aussi ce que disait la vidéo. Par leur intermédiaire, les enfants touchent du doigt la notion d'infini. De fait, lorsqu'on regarde un enfant jouer au Kapla, c'est à croire qu'ils pensent pouvoir atteindre le plafond, si pas le ciel. Il imagine de gigantesques tours qui, immanquablement, ne cessent de s'écrouler. D'ailleurs, on ne sait pas toujours si le temps de la destruction n'est pas plutôt celui de la jubilation que du désarroi : « Édification et destruction sont une seule et même chose : deux moyens pour eux de faire l'expérience de l'infini en eux »³³, écrit Delecroix. On le voit dans la vidéo, Tom van der Bruggen lui-même, ainsi que le journaliste, insistent sur le côté imaginaire, créatif des Kapla. Ce sont des jouets qui permettent la démesure, le grand format, l'excès. C'est ce que dit aussi Delecroix. Alexandre Lacroix (rédacteur pour la revue Philosophie Magazine), pour sa part, rapproche ce mode de jeux de la vraie vie³⁴ : la philosophie du Kapla est celle de notre monde consumériste et capitaliste. Ambitieuses, insatiables, nos sociétés ne peuvent plus s'arrêter – pas plus qu'on ne peut arrêter le progrès, nous disait déjà Rousseau. Ainsi, paradoxalement, « la fragilité s'accroît avec la puissance », écrit Alexandre Lacroix. À force de monter, de ne plus parvenir à nous arrêter, nous frôlons sans cesse l'effondrement – effondrement financier, catastrophes climatiques. La vie moderne, nous dit-il, a les allures d'une partie de Kapla géante...

BALLON ROUGE ET BICYCLETTE

Le titre que j'ai choisi pour cette section aurait pu prendre bien d'autres formes car il me permet d'aborder le jouet en tant que source d'attachements et de chagrins véritables – vous me direz, quelle forme il prend pour vous. Il se trouve que chez Winnie, cet objet est un ballon rouge. Et chez Roland Breeur, lorsqu'il analyse la philosophie de Sartre, c'est une bicyclette. Ces deux objets fournissent un de multiples exemples de jouet auquel l'enfant s'attache démesurément – des jouets qui font vivre des joies et des chagrins profonds, qui nous positionnent dans un rapport pur à l'attachement comme à la perte.

De fait, vous n'êtes pas sans savoir que les enfants peuvent se mettre dans des états incroyables lorsqu'ils aiment vraiment un de leur jouet, ou lorsqu'il en perd un auquel ils tenaient intimement. Alors qu'il étudie le sujet de la perte dans son ouvrage *Apprendre à perdre*, Vincent Delecroix recourt à nouveau à l'enfance pour expliquer ce que

³⁰ https://www.youtube.com/watch?v=SQJaAVx4OXU&ab_channel=McflyetCarlito (consulté le 25/11/23).

³¹ FRANCE INTER, « Legosophie : philosophie de nos jouets (en plastique) d'enfants » (5/06/2019).

³² https://www.youtube.com/watch?v=2CtwTfyBmio&ab_channel=INASoci%C3%A9t%C3%A9 (consulté le 25/11/23).

³³ V. DELECROIX, *Leur enfance*, Paris, Payot & Rivages, 2022, p. 82.

³⁴ A. LACROIX, « Si près de l'impossible » [édito] in *Philosophie magazine*, n°152, août 2021, p.3.

pourrait être une véritable perte, une perte sans détour, sans compensation, sans résilience. Vous avez peut-être déjà tenté vous-mêmes de remplacer un jouet perdu par un nouvel exemplaire de celui-ci, d'apparence parfaitement identique... et pourtant ! On ne dupe pas ainsi un enfant. Tout n'est pas remplaçable et l'intensité du chagrin n'est pas forcément, comme on tend à le croire, liée à un autre problème prétendument plus profond, plus compréhensible – tel jouet perdu représenterait le père, trop absent ; telle colère pour une figure cassée serait en vérité liée à une frustration plus profonde issue de son rapport à l'école, etc. De telles interprétations nient le fait que l'enfant, plus que beaucoup d'autres, est capable d'un attachement et d'un chagrin véritables. Et ces deux sentiments sont bien souvent associées, au début de la vie, à des jouets, à des peluches, à des « doudous ». Les enfants, plus que nous, seraient capables d'aimer et de perdre pleinement, sans compensation possible. Voyons ce qu'en dit Delecroix :

[C]'est là encore une vérité que nous enseigneraient les enfants, si nous prêtions une attention suffisante à la profondeur énigmatique de leur chagrin et sans qu'il soit nécessaire d'incriminer une quelconque obsession, idée fixe ou névrose dépressive. Il est trop facile de rapporter une perte à une autre en estimant que la première symbolise en quelque sorte la seconde, que le contenu manifeste ou l'objet de la première se place devant ce qui est le réel indiscernable, pour le dire et à la fois le masquer. Et de même se révèlent vite insatisfaisants les principes de cette mécanique grossière selon laquelle on pense que le traumatisme occasionnel de la perte de l'objet en réveille un autre, comme par écho, celui-là originel et "vrai", indiscernable et refoulé, dont la réalité pourrait seule expliquer le déferlement inexplicable du chagrin. Ce n'est pas cela qu'il ou elle pleure, pense-t-on, et ce petit objet – un jouet cassé, un coquillage égaré, une épingle – n'est (au mieux) qu'une cause occasionnelle. On pense ainsi rendre justice à la peine et même y porter une attention scrupuleuse qui voudrait discerner *autre chose* (...) jusqu'à ce qu'on finisse par s'exaspérer de son caractère inconsolable. Mais c'est faux et c'est bien le seul cas où les expériences de la perte entretiennent entre elles plus qu'un air de famille : pour choquant que cela paraisse, l'enfant pleure son jouet cassé *comme* Achille pleure Patrocle. C'est que la mesure de la peine est à la mesure du sans-mesure de cet objet-là quand, si l'on peut le formuler ainsi, il *devient* perdu³⁵.

Quand nous, adultes, nous perdons quelque chose, notre réaction spontanée est bien moins pure, souligne Delecroix. « Nous manifestons une réaction de propriétaire lésé, infiniment plus pauvre et faussée que celle de l'enfant qui pleure son jouet perdu ou cassé et qui sait quant à lui qu'un jouet identique ne fera pas l'affaire »³⁶. Il prend d'ailleurs un exemple très parlant et qui pourtant symbolise une perte collective : l'incendie de la Cathédrale de Notre-Dame de Paris. L'obsession a été de la reconstruire à l'identique, puis on est passé à autre chose. Un enfant ne se serait jamais contenté de cela, semble dire Delecroix.

Mais explorons un peu le côté joyeux de l'attachement dont l'enfant est capable car c'est l'intensité de cet attachement, de cet amour pour certains objets ou certaines personnes qui peut expliquer l'incommensurabilité de la peine éprouvée par l'enfant, en cas de perte ou de dommages. J'évoque ici le ballon rouge de Winnie, dans le film *Jean-Christophe et Winnie* (2018) qui raconte comment la peluche de son enfance réapparaît dans sa vie pour lui rappeler les choses essentielles que sont non le travail, l'argent et la réputation mais la simplicité, le jeu, les amis et la famille. Dans ce film, Jean-Christophe, homme d'affaires ayant de grandes responsabilités et diverses problèmes de licenciement d'employés à gérer, se trouve bien encombré par Winnie, lorsque celui-ci débarque à Londres. Sa première idée : le renvoyer d'où il vient, au Pays des rêves bleus dont la porte se trouve au creux d'un tronc de son jardin d'enfance, dans le Sussex. Sur le chemin, pour faire taire l'Ourson bavard et agité que tout le monde regarde avec des grands yeux, Jean-Christophe lui achète un ballon rouge. Winnie, très remerciant, ne cesse de se réjouir de sa nouvelle acquisition. Mais dans sa précipitation, à l'heure de monter dans le train de la gare de Londres, le ballon se coince dans la porte, fermée trop prestement sur la ficelle du ballon rouge. Winnie proteste et s'éteint quelques temps, faute d'un geste héroïque de la part de Jean-Christophe. « Il ne te rendait pas heureux, toi ? » demande Winnie à Jean-Christophe. « Pas vraiment », lui répond-il avec scepticisme, ce à quoi Winnie s'étonne et s'attriste à la fois. Plus tard, lorsqu'ils descendent du train, Jean-Christophe et Winnie retrouvent le précieux ballon rouge dont la ficelle est visiblement plus solide que de l'acier car elle a tenu bon tout le trajet. Cette retrouvaille occasionne à Winnie une joie et un soulagement sans pareille. Plus tard, alors qu'il reprend peu à peu le sens des priorités, Jean-Christophe évoque les choses importantes dans sa vie : « un ballon ? » suggère Winnie. « Mais non ! », répond-il. Décidément, on n'a pas tous le même attachement. En vérité, la joie éprouvée par Winnie est liée à la multiplicité des possibles qu'ouvre la possession de ce ballon rouge.

Roland Breeur dit joliment les choses au sujet d'une bicyclette : « Quiconque s'aventure ici m'atteint dans mon être. Voilà donc pourquoi posséder cette bicyclette déborde le désir de jouir simplement de son usage concret. En me l'appropriant, j'accomplis une épopée d'être par les possibles qu'elle crée »³⁷. Avec le ballon rouge, Winnie n'est plus

³⁵ V. DELECROIX, *Apprendre à perdre*, Paris, Payot & Rivages, 2019, pp. 76-77.

³⁶ *Ibid.*, p. 179.

³⁷ R. BREEUR, *Autour de Sartre. La conscience mise à nu*, Grenoble, Millon, coll. « Krisis », 2005, p. 297.

« seulement » Winnie : il est Winnie et son ballon rouge, partant à l'aventure, créant des histoires, partageant mille péripéties. Voilà le pouvoir d'un bon jouet, aux yeux d'un enfant.

JOUER POUR APPRENDRE ?

Yves Bonnardel, dans son livre intitulé, *La domination adulte. L'oppression des mineurs*, raconte que l'idée de s'instruire en s'amusant est apparue de façon particulièrement prégnante dans les années 1750, notamment dans la littérature mais aussi bien sûr, bien avant cela, dans les jouets : « vers 1750, apparaît une nouvelle littérature enfantine qui se propose d'instruire en amusant. L'éducation passionne l'époque. Rousseau publie *Émile ou de l'éducation* en même temps que son *Contrat social*, qui tous deux marqueront profondément leur siècle et le suivant »³⁸. À un objet de loisir se voient mêler des ambitions éducatives mais aussi politiques, voilà ce que cela veut dire. On en connaît par dizaine des jeux qui entendent apprendre quelque chose à celles et ceux qui les manipulent. C'est d'ailleurs devenu tout à fait à la mode dans le développement des pédagogies actives et nouvelles – Montessori, par exemple, qui crée et fait breveter bien des jeux à vocation pédagogique. Les philosophes de l'éducation ont été très divisés vis-à-vis de cette idée de pédagogie ludique, pédagogie du jeu. Alain, par exemple, disait en 1932 dans ses *Propos sur l'éducation* que :

[C]e qui porte l'enfant, ce n'est point l'amour du jeu ; car, à chaque minute, il se défait d'un amour du jeu, et c'est passer de la robe à la culotte ; toute l'enfance se passe à oublier l'enfant qu'on était la veille. La croissance ne signifie pas autre chose. Et l'enfant ne désire rien de plus que de ne plus être enfant. Ambition qui cède sans cesse à l'attrait du jeu ; aussi le jeu continu n'est-il jamais sans regret ni sans ennui. L'enfant demande secours. Il veut être tiré vivement du jeu ; il ne le peut de lui-même, mais de lui-même il le veut ; c'est le commencement et comme le germe de sa volonté³⁹.

[Il ajoute un peu plus loin :] « Sans doute il y a une frivolité de l'enfant, un besoin de mouvement et de bruit ; c'est la part des jeux ; mais il faut aussi que l'enfant se sente grandir, lorsqu'il passe du jeu au travail. Ce beau passage, bien loin de le rendre insensible, je le voudrais marqué et solennel. L'enfant vous sera reconnaissant de l'avoir forcé ; il vous méprisera de l'avoir flatté. L'apprenti est à un meilleur régime ; il éprouve le sérieux du travail ; seulement, par les nécessités mêmes du travail, il est mieux formé quant au caractère, non quant à l'esprit. Si l'on apprenait à penser comme on apprend à souder, nous connaîtrions le peuple roi⁴⁰.

D'autres diront, dans la lignée des travaux du psychanalyse de l'enfance, Donald Winnicott, que le jeu est indispensable pour que l'enfance se forge une identité, apprenne à se connaître, se retourne sur lui-même. Et pourtant, lorsqu'il regarde son fils, Delecroix nous dit qu'il a parfois l'impression que le jeu est le moment où on se désubjectivise. Où on s'absente à soi⁴¹. Je n'ai pas les compétences pour trancher cette question de savoir si le jeu subjectivise plus qu'il ne désubjectivise, et je n'ai pas même réussi à me forger un avis tranché sur les bienfaits ou méfaits d'une pédagogie ludique. Pour l'heure, notons simplement qu'il est extrêmement courant que l'adulte qui se cache derrière le jeu et sa création et dissémine des occasions d'apprendre. Les catalogues de jouets en regorgent d'ailleurs.

Évoquons par exemple ce jeu destiné à apprendre l'alphabet, l'écriture et la lecture – jeu plutôt ancien, s'il en est, que le philosophe Walter Benjamin (1842-1940) manipulait déjà dans son enfance : la boîte à lecture.

[R]ien de ce qui m'échut dans mes premières années n'éveille de nostalgie aussi grande que la boîte de lecture. Elle contenait sur de petites tablettes les différentes lettres en écriture manuscrite, plus juvéniles et même plus virginales que les lettres imprimées. Elles s'allongeaient, élancées, sur leur couche inclinée, chacune parfaite et achevée, et liées dans leur succession par la règle de leur ordre, le mot, auquel elles appartenaient comme des nonnes. J'admirais la

³⁸ Y. BONNARDEL, *La domination adulte. L'oppression des mineurs*, Méréville, Myriadis, 2019, p. 76.

³⁹ ALAIN, *Propos sur l'éducation*, Paris, Presses universitaires de France, 1967, 13^e édition, p. 20.

⁴⁰ *Ibid.*, p. 24.

⁴¹ « [N]ous sommes si pressés de voir se constituer un sujet, de voir les enfants se forger une individualité propre et une identité, que nous éprouvons une incompréhension émue ou même une certaine préoccupation lorsque se prolongent ces expériences sans sujet ou pauvres en sujet. Quand les enfants ne jouent plus, ils ne reviennent pas brutalement à la "réalité" comme qui se réveillerait soudain d'un rêve, et il arrive souvent qu'ils restent suspendus dans un nulle part qui n'est pas leur vie intérieure : ils sont encore "dans" le jeu, dans cette zone intermédiaire, limbes ou espace potentiel, mais c'est comme s'ils en avaient achevé la course ou la logique d'appauvrissement jusqu'au point ultime de la dé-subjectivation » - V. DELECROIX, *Leur enfance*, Paris, Payot & Rivages, 2022, p. 148.

manière dont tant de simplicité pouvait s'allier à tant de splendeur. Ce mot, c'était un état de grâce. Et ma main droite qui docilement s'efforçait de le reproduire ne le trouvait point. Elle devait rester dehors comme le portier qui doit introduire les élus. Aussi son commerce avec les lettres était-il plein d'abnégation. La nostalgie que celui-ci [p.78] éveille en moi prouve à quel point il n'a fait qu'un avec mon enfance. Ce qu'en vérité je cherche en lui, c'est elle : toute l'enfance, telle qu'elle se trouvait recueillie dans le geste de la main qui glissait les lettres dans la tringle où elles se rangeaient les unes après les autres pour former des mots. La main peut encore rêver à ce geste, mais elle ne peut plus s'éveiller pour l'effectuer réellement. Ainsi souvent je peux bien rêver à la manière dont j'ai appris à marcher. Mais cela ne me sert à rien. Maintenant je sais marcher, apprendre, je ne le pourrai plus⁴².

Benjamin évoque en fin d'extrait un élément intéressant, intrigant : cette nostalgie des premières fois qu'on ne pourra plus revivre. Sans doute est-ce là un élément essentiel de l'enfance et des souvenirs qu'on en a. On ne peut aisément désapprendre, revivre nos premières fois, revenir en arrière. Chez Benjamin, c'est quelque chose de très prégnant : il est en quête des premières fois qui ont déterminé la suite de sa vie. Premières passions, premières fascinations, premières manifestations de ce qu'il ne cessera d'être : habité par les mots, mu par les lettres. À la différence de Proust qui cherche à proprement parler *le passé* et les sensations qu'il y trouvait, Benjamin cherche en quelque sorte le *futur* dans le passé – tout ce qui y était en quelques sortes prémonitoires. Son approche de l'enfance est à cet égard très intéressante et je ne peux que vous renvoyer avec enthousiasme aux articles de Pierre Zondi (« L'espoir dans le passé. Sur Walter Benjamin - 2013 ») et Olivier Taïeb (« Enfance berlinoise vers 1900 de Walter Benjamin » - 2019) qui explorent cette question. Notre amour pour certains jouets d'enfance, dans ce contexte, peuvent receler une part d'avenir. Mais peut-être qu'une série de « jouets », minimalistes et presque indignes de cette catégorie, manque encore à l'appel. Que faire en effet des jeux créés à partir de rien – une branche, un morceau de corde, une flaque ou une simple bordure de trottoir.

« ALLER JOUER » (À RIEN ET À PARTIR DE RIEN)

Tous ces éléments du monde et de la nature qui formaient, de rien, une véritable plaine de jeux, plus stimulante que toutes celles que créeront jamais les adultes. C'est sans doute ces jouets qui n'en sont pas que l'on allait rejoindre en criant à papa ou maman : « je vais jouer ! » - étrange usage intransitif du verbe « jouer », « phrase magique », dit Antoine Wauters.

Quand il n'y a pas école, j'embrasse prestement mes parents, j'enfile mes vieux habits et je vais jouer. C'est une phrase magique. Tu fais quoi aujourd'hui ? Je vais jouer. Et maintenant quoi ? Je vais jouer. Et ce soir, si je pars avec Papa ? Rien, je jouerai. Je ne me remettrai jamais de ces jeux sérieux si typiques de l'enfance, dans lesquels on jetait nos forces et dont rien ne nous détournait. Des jeux qui ne nous divertissaient pas, pas plus qu'ils ne nous amusaient, mais qui nous confisquaient. Qui étaient tout⁴³.

Le philosophe Pierre Péju écrit quelque chose de similaire dans son ouvrage intitulé *Enfance obscure* :

Mes grands moments de jeu sont restés associés à une matérialité sauvage : des morceaux de bois, des lanières, des élastiques, des bassines servant de tambour, du foin, des pierres, des caves et des greniers, des objets dépareillés ou récupérés. Tubes, boîtes, bâtons, et outils volés sur un établi en vue de quelque expérience illicite. Mais fort peu de vrais jouets, mis à part quelques jeux bon marché tels des cubes colorés, un puzzle de bois dont les pièces étaient les départements français, ou mon pistolet Euréka, au canon de fer dans lequel on enfonçait une fléchette à ventouse qui comprimait un ressort toujours grinçant, ou encore un bateau de guerre en métal, des marionnettes, un chemin de fer datant de l'enfance de mon père dont la locomotive grésillait et sentait le brûlé⁴⁴.

Rem. : Il pourrait être intéressant de se demander quelles autres activités nous faisons encore de façon intransitive : « je vais travailler » ?

⁴² W. BENJAMIN, *Sens unique, précédé de Une enfance berlinoise*, Paris, Maurice Nadeau, 2007, pp. 77-78.

⁴³ A. WAUTERS, *Le plus court chemin*, Paris, Verdier, 2023, p.39.

⁴⁴ P. PÉJU, *Enfance obscure*, Paris, Gallimard, 2011, p. 126.

Finalement, la conclusion la plus touchante pour cette partie est sans doute celle qu'un enfant perdu adresse à Peter Pan dans le film *Hook* de Spielberg : « - c'était vraiment super comme jeu - *merci d'y avoir cru* »⁴⁵. Car tous les jeux ne demandent pas de jouets, certains naissent et perdurent par la seule force de l'imagination.

LA TIER-LIST DES JOUETS :

Faire une tier-list des jouets d'enfants en les classant du moins créatif (plus imitatif – *flop*) au plus créatif (moins imitatif – *top*). Certains sont inclassables ? tentez de comprendre pourquoi. Mais, plus intéressant encore, une fois le tableau plus ou moins rempli, tentez de voir comment faire remonter des jouets classés « flop » dans de meilleures catégories. Soyons inventifs et tâchons de transformer l'imitation en création. Par esprit de contradiction, nous pouvons aussi essayer de voir comment un jouer créatif peut sombrer dans l'imitatif !

« Il faut imaginer des jouets qui ne fassent pas d'eux des imitateurs » - « Nous pouvons à notre tour imaginer des jouets pour nos enfants qui ne seraient plus un moyen de fuir le monde, mais qui leur donneraient le désir d'être adulte, de se projeter dans le monde des adultes avec confiance. Non pas de l'imiter mais de l'habiter »

- L BACHLER au sujet de Roland BARTHES⁴⁶.

Top	
Pas mal	
Pas terrible	
Flop	

Des inclassables ?

Pistes de jouets à placer dans la *tier-list* :

1. Le cheval à tirer (déjà en 950 ACN)	11. L'écran magique	21. La bonne paye
2. Le yoyo	12. Le téléphone Fisher Price (1962)	22. Master Ming
3. Les billes	13. Docteur Maboul	23. Slime
4. Monopoly (1935 ?)	14. View Master – visionneuse stéréo	24. Simon
5. Les petits soldats	15. Twister	25. Les mon Kiki
6. L'ondomania	16. Spirograph	26. Le Walkman
7. Cluedo	17. Les petites voitures	27. Le gameboy etc.
8. La Plasticine	18. Le tac-tac (interdit car poignets cassés)	28. Trivial poursuit
9. Les scoubidoues	19. Rubix cubes	29. Tamagotchis (1996)
10. Le petit magasin	20. Puissance 4	30. GI Joe
31. My little Poney	38. La pate à prout et coussin péteur	45. Jeu de l'oie
32. Bisounours	39. Les pogs	46. Bulles de savons
33. Famille Sylvanian (1985)	40. Furbies	47. Lego
34. Kapla	41. Beyblade (2003)	48. Playmobil
35. Qui est-ce ?	42. Kaléidoscope	49. Cerf-volant
36. Boules magiques	43. Poupées russes	50. Pop it et autres fidget-toy
37. Polly Pockets	44. Mikado	Etc.

⁴⁵ Steven SPIELBERG, *Hook* (1991).

⁴⁶ Dans *La philo au berceau*. Critique du jouet français – jouet d'imitateur – et projet d'un jouet de créateur.

MARQUE EXCLUSIVE J!

SET PETIT DÉJEUNER - 2 ans
10 pièces. Soulève ou abaisse les toasts grâce à la manette!
Dim.: L.16 x L.8 x H.10 cm. 12023248

24,99
12023248

MACHINE À CAFÉ - 3 ans
Avec 2 tasses et 4 dosettes.
Dim.: L.20 x L.16 x H.22 cm. 12023249

29,99
12023249

ROBOT DE CUISINE - 2 ans
8 pièces. Dim.: L.18 x L.9 x H.21 cm. 12023250

29,99
12023250

MA CUISINE MULTI-FONCTIONS - 3 ans
Avec 1 four, 1 table de cuisson, 1 hotte, 1 casserole avec couvercle, 1 poêle, 1 fourchette, 1 cuillère, 1 spatule et 1 évier. Dim.: L.53 x L.30 x H.76 cm. 12022898

39,99
12022898

AU LIEU DE 59,99

MA CUISINE NOMADE - 3 ans
Avec 1 plaque de cuisson et des accessoires.
Dim.: L.34 x L.28 x H.26 cm. 12023247

29,99
12023247

MON MIXEUR ET SES ACCESSOIRES - 3 ans
Contient 6 pièces dont 1 blender, 1 tasse et 1 pomme. Dim.: L.14 x L.13 x H.21 cm. 02082231

21,99
02082231

MICRO-ONDES EN BOIS - 3 ans
La porte s'ouvre. Le bouton se tourne en faisant un bruit de clic. Le plateau est rotatif.
Dim.: L.22 x L.18 x H.14 cm. 02082232

23,99
02082232

L'ATELIER DU BOIS

La douceur de l'enfance



COFFRET PREMIUM

Contient 3 plateaux de jeu double face (jeu de l'oie, jeu des petits chevaux, les échecs, les dames...), 1 bloc de Yam, 1 jeu de cartes, 1 jeu de Ligretto et 1 gobelet à dés. 41108510

39,99
41108510



COFFRET LUXE DE JEUX DE SOCIÉTÉ LES BEST-OF

Avec jeux des petits chevaux, de l'oie, des dames, des échecs, du Nain Jaune, des échelles... Pions et jetons en bois. 06028669

44,99
06028669



29,99
41122115

EXCLUSIVITE J!

Jeujara

FABRIQUE EN FRANCE

COFFRET 50 RÈGLES

Coffret en bois avec jeu des petits chevaux, jeu de l'oie, jeu de dames, jeu des échelles, yams et 421. 41122115

Les grands classiques!



PION

49,99
06041342

AU LIEU DE 54,99

COFFRET 5 JEUX DE SOCIÉTÉ

Contient un jeu d'échecs, dames, backgammon, dominos et un jeu de cartes Cribbage. 06041342

FSC

Stratégie

6 ans

De 2 à 4 j.

29,99
06040945

Jeux de société

FABRIQUE EN FRANCE

MALLETTE 100 JEUX DE SOCIÉTÉ

Jeux de l'oie, cartes, dames, petits chevaux, loto, steeple chase, marelle... 06040945

Famille

6 ans

De 2 à 4 j.

Jeux classiques

3 ans

+ 1 j.



JEUX DE SOCIÉTÉ



CABINET DENTAIRE - 3 ans
Moule les dents du patient, soigne ses caries et mets-lui un appareil ! Contient 8 pots et des accessoires. 04123161

2€
de remise
immédiate
en caisse**
15,99
au lieu de 17€99 - 04123161
Du 4/10 au 7/12/23



SUPER BOÎTE À ACCESSOIRES - 3 ans
Avec plus de 20 accessoires et 8 pots de pâte à modeler. 04122294

26,99
04122294



5€
de remise
immédiate
en caisse**
24,99
au lieu de 29€99 - 41063548
Du 4/10 au 7/12/23



MON SUPER CAFÉ - 3 ans
Crée des boissons et des pâtisseries à l'aide des 20 accessoires et 8 pots inclus ! 41063548



LE RESTO DES PETITS CUISTOS - 3 ans
Gère ton propre restaurant de l'entrée au dessert ! Carte des plats à mouler. Décore et imagine tes menus. 41127830

3€
de remise
immédiate
en caisse**
24,99
au lieu de 27€99 - 41127830
Du 4/10 au 7/12/23



CAMION DE GLACE GÉANT - 3 ans
Rempli d'accessoires et de pâte, tout est prévu pour préparer et vendre tes plus belles glaces ! Espace de stockage inclus et nettoyage facile. Effets sonores. Dim.: L.63 x L.56 x H.95 cm. Piles : 2 piles LR6 non fournies. 41063342

10€
de remise
immédiate
en caisse**
79,99
dont 0,02 € d'éco-participation
au lieu de 89€99 - 41063342
Du 4/10 au 7/12/23

*Valable pour l'achat du Cabinet dentaire (04123161). Réservé aux porteurs de la Carte Magique.
**Valable pour l'achat de Mon super café (41063548). Réservé aux porteurs de la Carte Magique.
***Voir modalités p.302.



****Valable pour l'achat du Resto des petits cuistos (41127830). Réservé aux porteurs de la Carte Magique.
*****Valable pour l'achat du Camion de glace géant (41063342). Réservé aux porteurs de la Carte Magique.



**70887 FERME
AVEC ANIMAUX - 4 ans**
Contient 3 personnages,
1 tracteur, de nombreux
animaux et des accessoires.
204 pièces. 41002493



12€
de remise
immédiate
en caisse*

37€*
au lieu de 49€99 - 41002493

Du 4/10 au 7/12/23

**71238 ÉTABLE
CARRIÈRE CHEVAUX
4 ans**
Contient 3 personnages,
2 chevaux, 1 chien
et de nombreux accessoires.
41077276

36€*
41077276

playmobil®



FABRIQUÉ
EN EUROPE

**70511 VOITURE ET VAN
POUR PONEY - 4 ans**
Contient 2 personnages
et 1 poney. 41002495



34€*
41002495

59€*
41122120

**71423 FAMILLE AVEC VOITURE
ET CARAVANE - 4 ans**
Contient 3 personnages, du mobilier
et de nombreux accessoires. 41122120



**9269 CUISINE
AMÉNAGÉE
4 ans**
Contient
2 personnages,
1 bébé
et de nombreux
accessoires.
04046862



20€*
04046862

DU 4/10 AU
7/12/2023

2 ACHETÉS
EN SIMULTANÉ

**1 SALON AMÉNAGÉ
OFFERT**

EN CAISSE **
Valable pour l'achat simultané
de La Maison moderne
et de La Cuisine Aménagée

24€*
41002542



**70989 SALON
AMÉNAGÉ - 4 ans**
Contient 2 personnages, 1 chat,
du mobilier et de nombreux
accessoires. Effet lumineux.
Pile: 1 pile LR03 non fournie.
41002542

79€*
04046858

**9266 MAISON
MODERNE - 4 ans**
Contient 2 personnages, 1 chien
et des accessoires. Effets sonores
et lumineux. Piles: 2 piles LR03
non fournies. 04046858



*Valable pour l'achat de 70887 Ferme avec Animaux (41002493). Réservé aux porteurs de la Carte Magique.
**Paiement: 70989. Valable pour l'achat simultané de 9266 Maison moderne (04046858) et de 9269 Cuisine Aménagée (04046862). Dans la limite des stocks disponibles.



138

LEGO Friends

29,99
41077154

41742 L'HÔTEL POUR CHATS - 6 ans
445 pièces dont 2 personnages et 3 chats. 41077154

SÉLECTION EXCLUSIVE
des éprouvettes à jouer

4€
de remise immédiate en caisse*

45,99
au lieu de 49,99 - 41077145
Du 4/10 au 7/12/23

41730 LA MAISON D'AUTUMN - 7 ans
853 pièces dont 4 figurines. 41077145

FABRIQUÉ EN EUROPE

LEGO DREAMZZZ

71454 MATÉO ET Z-BLOB LE ROBOT - 7 ans
237 pièces dont 2 figurines. 41102963

19,99
41102963

LEQUEL VAS-TU CONSTRUIRE ?

LEGO NINJAGO

71800 LE DRAGON D'EAU DE NYA - 6 ans
173 pièces dont 3 figurines. 41077201

17,99
41077201

SÉLECTION EXCLUSIVE
des éprouvettes à jouer

71794 L'ÉQUIPE DE ROBOTS DES NINJAS LLOYD ET ARIN - 9 ans
764 pièces dont 5 figurines. 41102946

79,99
41102946

*Valable pour l'achat de 41730 La Maison d'Automn (41077145). Réservée aux porteurs de la Carte Magique. Hors Belgique.

144

LEGO, the LEGO logo and the Minifigure are trademarks and/or copyrights of the LEGO Group. 2022 The LEGO Group.

Barbie

TU PEUX ÊTRE
TOUT CE QUE TU VEUX



39€*
10022602

BARBIE ET SON ANIMALERIE - 3 ans
Avec 1 poste de toilettage,
4 animaux et plus de 20 accessoires.
10022602



99€*
10022652

EXCLUSIVITÉ
J!

MATTEL

COFFRET BARBIE EXTRA 5 POUPEES - 3 ans

5 poupées articulées avec 1 animal de compagnie
et des accessoires. 10022652

SÉLECTION
EXCLUSIVE
une poupée
à jouer!

**COFFRET BARBIE
ET SES CHATS** - 3 ans

Contient 1 poupée, 1 chat, 4 chatons,
1 arbre à chat et des accessoires.
41113655

29€*
41113655



24€*
12063542

MATTEL

BARBIE BALADE DU CHIEN - 3 ans
Contient 1 poupée, des habits et des accessoires
dont 1 chiot qui marche et fait ses besoins.
12063542



COFFRET BARBIE MAISON DE RÊVE - 3 ans

Contient 10 espaces de jeu et plus de 75 accessoires.
Effets sonores et lumineux. Dim.: L1157 x H1114 cm.
Piles: 3 piles LR6 non fournies. 41113790

40€
de remise
immédiate
en caisse**

209€*

dont 2,10 € d'éco-participation
au lieu de 249€99 - 41113790

Du 4/10 au 7/12/23

197 **J!**

**Valable pour l'achat du Coffret Barbie maison de rêve (41113790 ou 10083008).
Réservée aux porteurs de la Carte Magique. Hors COM.

HÉROS & TENDANCES

MARQUE
EXCLUSIVE

J!

MON SAC À LANGER ET SES ACCESSOIRES - 3 ans

Contient 1 sac et de nombreux accessoires. 41055590

21[€],99
41055590

EXCLUSIVITÉ
J!



Tendresse et complicité



Presse son ventre
et elle te parlera!

34[€],99

dont 0,13 € d'éco-participation
10040721

LOUNA MA PETITE SŒUR QUI PARLE - 3 ans

Presse son ventre pour entendre 30 sons de la poupée.
Hauteur: 38 cm. Piles: 3 piles LR44 fournies. 10040721

EXCLUSIVITÉ
J!



FABRIQUÉ
EN EUROPE

EXCLUSIVITÉ
J!

NINA MON PREMIER BÉBÉ - 3 ans

Poupée de 30 cm avec tenue et chaussures.
Livré avec 1 tétine. 41106881

24[€],99
41106881



3
BLEUE 41055263



24[€],99
41055264

EXCLUSIVITÉ
J!

MON LIT PARAPLUIE - 3 ans

Pour poupée jusqu'à 48 cm (non fournie).
Avec 1 matelas et 1 housse de transport.
Dim.: L.56 x l.32 x H.33 cm. 41055264

PIÈCE
12[€],99

MA PREMIÈRE POUSSETTE CANNE - 3 ans

Pliable. Avec ceinture et poignées. Poupée non fournie.
Dim.: L.42 x l.27 x H.55 cm. BLEUE 41055263 - ROSE 41055262

EXCLUSIVITÉ
J!



ROSE 41055262



29[€],99
41107425

PREMIER LANDAU - 3 ans

Landau pour poupée de 28 à 46 cm
(non fournie). Couverture incluse.
Dim.: L.66 x l.37 x H.60 cm. 41107425

EXCLUSIVITÉ
J!



246



21,99

dont 0,13 € d'éco-participation
12023269

MACHINE À LAVER - 3 ans

La porte s'ouvre et les perles tournent dans le hublot. Effets sonores et lumineux. Dim.: L.18 x L.15 x H.25 cm. Piles: 3 piles LR6 fournies. 12023269

**Tous réunis
pour imiter
les grands**



FOUR À MICRO-ONDES - 3 ans

Livré avec 3 accessoires factices. Effets sonores et lumineux. Dim.: L.27 x L.17 x H.17 cm. Piles: 3 piles LR6 fournies. 12023268

19,99

dont 0,13 € d'éco-participation
12023268

**com'les
vrais!**



21,99

dont 0,07 € d'éco-participation
12023312

SET GRILLE-PAIN ET BOUILLLOIRE - 3 ans

2 toasts fournis. Effets sonores et lumineux. Piles: 2 piles LR03 fournies. 12023312



21,99

dont 0,07 € d'éco-participation
12023591

MACHINE À CAFÉ - 3 ans

Avec 2 capsules et 1 tasse. Effets sonores et lumineux. Dim.: L.24 x L.10 x H.19 cm. Piles: 2 piles LR6 fournies. 12023591



19,99

dont 0,07 € d'éco-participation
41055565

**ROBOT
DE CUISINE - 3 ans**

Avec fonctions réalistes. 1 bol fourni. Effet lumineux. Dim.: L.18 x L.9 x H.17 cm. Piles: 2 piles LR6 fournies. 41055565



klein

vileda
junior

29,99
41122266

EXCLUSIVITÉ
J!

FABRIQUÉ
EN EUROPE

**CHARIOT DE MÉNAGE
VILEDA + PANNEAU
« RISQUE DE GLISSADE »**
3 ans

Chariot de ménage avec
de nombreux accessoires :
1 balai, 1 balai à franges,
1 pelle à main...
Dim. : L.29 x L.24 x H.60 cm.
41122266



**Plus vrai
que nature...**

dyson

**ASPIRATEUR DYSON
CORD-FREE - BLEU - 3 ans**

Imitation de Vortex avec des perles qui tournent.
Avec tête détachable. Dim. : L.24 x L.10 x H.71 cm.
Piles : 3 piles LR6 non fournies. 12023524

EXCLUSIVITÉ
J!

34,99

dont 0,13 € d'éco-participation
12023524



19,99

dont 0,13 € d'éco-participation
41107004

com les
vrais!
EXCLUSIVITÉ
J!

ASPIRATEUR BALAI - 2 ans

Effets sonores et lumineux.
2 modes : normal et turbo.
Dim. : L.17 x L.16 x H.82 cm.
Piles : 4 piles LR6 fournies. 41107004



ELECTRONIQUE
ELECTRONIC

49,99

dont 0,02 € d'éco-participation
41122101

Smoby SÉLECTION
EXCLUSIVE
des spécialistes
« jouets »

FABRIQUÉ
EN FRANCE

**CHARIOT ROWENTA
MÉNAGE + ASPIRATEUR
BALAI - 3 ans**

10 accessoires inclus dont 1 balai
et 1 seau. Effets sonores. Dim. : L.34 x L.32 x H.80 cm.
Piles : 3 piles LR44 fournies. 41122101

273 **J!**

COMME LES VRAIS

MARQUE
EXCLUSIVE

J!



MA PREMIÈRE TABLETTE 18 mois

Bilingue (français et anglais). 3 niveaux.
Avec plus de 205 chansons, mélodies,
phrases et sons. Piles: 3 piles LR03
fournies. 02081059

14,99

dont 0,07 € d'éco-participation
02081059



19,99

dont 0,02 € d'éco-participation
02080419

MON COFFRET TÉLÉPHONE ET CLÉS - 18 mois

Contient 1 smartphone de 12 cm et 1 porte-clés
de 9 cm avec 3 clés. Effets sonores et lumineux.
Piles: 4 piles LR03 fournies. 02080419



MA PREMIÈRE MANETTE - 6 mois

Avec effets sonores (bruits d'animaux, sons
et mélodies) et lumineux. Dim.: L15 x L11 x H5 cm.
Piles: 2 piles LR6 fournies. 02081598

12,99

dont 0,02 € d'éco-participation
02081598



MA PREMIÈRE TÉLÉCOMMANDE 18 mois

Apprends les formes, les couleurs et les nombres.
Bilingue (français et anglais). Effets sonores
et lumineux. Hauteur: 15 cm.
Piles: 2 piles LR03 fournies. 02081474

12,99

dont 0,02 € d'éco-participation
02081474

19,99

02026873

TAP' BALLES 18 mois

À l'aide du marteau, tape
sur les balles et regarde-les
rouler sur les rampes jusqu'en
bas! 4 balles fournies.
Dim.: L25 x L14 x H34 cm.

02026873



MES PREMIÈRES CLÉS DE VOITURE - 9 mois

Contient 3 clés: pièce tournante, hochet
et anneau de dentition. Effets sonores
et lumineux. Piles: 2 piles LR03 fournies.
41053891

14,99

dont 0,02 € d'éco-participation
41053891



36

Vu dans le catalogue JouéClub Noël 2023 :

www.joueclub.fr (consulté en novembre 2023).

- « **Devenir une famille** » : c'est le grand jour ! Bébé arrive ! Cette petite bouille nous fait chavirer le cœur et devenir "parent". Mais de quoi avons-nous vraiment besoin ? Une veilleuse ? La peur du noir est une angoisse qui arrive vers 24 mois quand l'enfant prend conscience que non seulement, il doit se séparer de ses parents pour aller se coucher, mais qu'il se retrouve dans le noir, ce qui modifie considérablement ses repères visuels. Alors veilleuses, doudous et câlins permettront à votre enfant de s'endormir paisiblement. Mais aux aurores, **les jeux d'activités et les jeux de bain** seront très vite plébiscités ! Et chaque membre de la famille viendra jouer sa place auprès de bébé. Pendant que l'un expliquera tout, favorisant un bain de langage, l'autre transformera un cube en montgolfière, soeurs et frères, enregistreront ses gazouillis avec **Mon premier micro**. La richesse de ses échanges stimule le développement du cerveau. Parce qu'à la naissance d'un enfant, le plus important, c'est d'être ensemble !
- « **Bien se séparer pour mieux se retrouver...** » : Quel crève-cœur ! A chaque séparation, votre enfant est inconsolable ? Pour bien se séparer de ses proches, il est nécessaire d'avoir construit une sécurité intérieure suffisante. Cette sécurité intérieure se modèle grâce à la présence rassurante d'un adulte. Bébé, avide de découverte et encouragé par son parent, va s'éloigner pour explorer son environnement. Aux moindres doutes, il peut revenir se tranquilliser auprès de l'adulte. Ainsi, Bébé lance et suit son **robot roulant**. Il se retrouve face au panier à jouet, il y aperçoit son **jet-ski aquatique** et sa **poupée**. Il s'appuie pour les attraper. Mais brutalement, tout bascule ! Que s'est-il passé !? Une surcharge d'émotions le submerge ! Bébé se précipite vers son parent qui le prend dans ses bras pour l'apaiser et lui expliquer pourquoi il est tombé à la renverse. Bébé enregistre le sens de ce qu'il a vécu et une fois ses batteries rechargées, il repart à la découverte. Ce va-et-vient permet à l'enfant de donner du sens à ses découvertes et de construire sa sécurité intérieure. Cela lui permettra, toute sa vie, de bien se séparer de ses proches pour mieux se retrouver.
- « **Expérimenter pour mieux apprendre à l'école** » : Très curieux, nos enfants adorent explorer leur environnement. Ils préparent ainsi les bases pour leur apprentissage scolaire. Pour qu'un apprentissage soit efficace, la motivation est primordiale ! On associe facilement le jeu à une activité frivole et pourtant... Il est tout aussi important de jouer que de dormir ou de manger pour l'enfant. Les jeux d'expérimentation sont de puissants vecteurs d'apprentissage. Observer, planifier, déduire, décider puis agir avec précision sont des actions qui rentrent en jeu. C'est pourquoi, il n'est pas recommandé de les déranger lorsqu'ils sont activement engagés dans une tâche qui les intéresse. **Spirographe, peinture, tableau à serrures ou bac à sable** permettent une multitude d'expérimentation. L'attention qu'ils portent au jeu leur sera tellement utile pour l'apprentissage à l'école. Et quelle fierté lorsqu'ils viendront vous présenter leur œuvre !
- « **Les clefs de l'équilibre** » : C'est sans doute le vœu le plus cher d'un parent. Mais comment faire ? L'équilibre est avant tout une fonction physiologique, qui nécessite une base musculaire, tactile, visuelle et labyrinthique pour nous maintenir et pouvoir s'ajuster à l'environnement. Ainsi, faire du **roller** sur une route goudronnée ou pavée n'est pas pareil. Avoir de l'équilibre physiquement est une composante de la confiance en soi, ce qui permet de s'ouvrir aux autres. Comme toutes fonctions corporelles, elle nécessite de s'entraîner tous les jours et d'apprendre à maintenir un effort. Grimper aux arbres, faire de la trottinette ou marcher avec des échasses permet de défier ses limites physiques, sous le regard admiratif de ses proches. Grâce à l'entraînement, cette connaissance fine de notre corps s'automatise, ce qui permet au cerveau de libérer de l'énergie pour acquérir d'autres apprentissages : maîtriser l'équilibre sur son vélo permet de se concentrer sur l'espace, la circulation et sur le code de la route.
- « **Jeux de Complicité entre grands-parents et petits-enfants** » : L'importance du rôle des grands-parents auprès de nos enfants, n'est plus à démontrer mais l'inverse est aussi vrai ! Une étude révèle que garder ses petits-enfants une fois par semaine protégerait du déclin cognitif. Alors quoi de mieux que ces 6 classiques : **dames, lotos, échecs, sudoku, domino, jeu de tock et de l'oie** ? Ces jeux bien connus de nos seniors ne nécessitent pas de nouvel apprentissage de leur part, ce qui peut être plus simple pour certains. La taille des pièces est assez importante pour que tous puissent les utiliser. Maladresses de l'âge, dyspraxies, jeunes enfants ou encore mal voyants, apprécieront ce confort moteur et visuel, qui libérera de l'énergie attentionnelle pour la partie. Chaque génération va s'enrichir de cette rencontre. Chacun va stimuler son langage et sa mémoire, planifier des stratégies ou déjouer des stratagèmes, tout en respectant son tour de jeu ! Pour les personnes plus en difficulté, n'hésitez pas à jouer en équipe et à changer les règles pour pimenter les longues parties tous ensemble.
- « **Tous réunis pour s'éveiller au monde** ».