

Quels jeux pour quels âges ?

	2 à 3 ans	3 à 4 ans	4 à 5 ans	5 à 6 ans
	L'enfant joue essentiellement en parallèle. De 1ères interactions apparaissent dans des jeux « pour offrir » ou des jeux d'alternances - « à toi, à moi ».	Collaboration : est capable de jouer avec 2 à 3 pairs, de lier des relations. Il s'exprime à la 1ère personne et s'inscrit dans des échanges.	Coopération et collaboration : l'enfant aime jouer avec ses pairs et partage ses jouets. L'enfant peut jouer sur un temps long à des jeux d'exploration, symboliques, de construction, en les combinant (JL). Il découvre que d'autres points de vue et d'autres intentions peuvent être adoptés par autrui et qu'il existe un autre sexe que le sien.	Coopération : l'enfant préfère jouer avec ses pairs de même sexe et y renforce son identité sexuée.
Jeux d'exploration	Exercices : il aime grimper, s'équilibrer, se déplacer ; il aime tirer, pousser, déplacer des objets ; il manipule de petits objets ; il apprécie de jouer avec l'eau et le sable ; il aime répéter des actions simples (transport, déplacement, manipulation, chute d'objets, interactions, ...) ; il produit des tracés simples ; il monologue, il aime répéter de petites phrases et des rythmes simples	il manipule les matières, les objets ; il prend progressivement conscience de certaines de leurs fonctions ; il réalise des tracés simples.	il aime explorer les matières et les objets nouveaux, mais aussi les usages et les possibilités que lui ouvrent ses progrès dans la grande motricité (taper dans une balle, la lancer, la faire rebondir), et dans la motricité fine (manipulations plus précises, tracés de cercles et de dessins).	il exerce sa grande motricité et sa motricité fine ; les autres jeux d'exploration se limitent à la rencontre d'objets ou de situations nouveaux qu'il découvre dans son environnement.
Jeux symboliques	Imitation : il commence à imiter les actions qu'il a observées chez ses proches	il imagine et joue des histoires, il donne un rôle aux objets (fonction symbolique), il se déguise ...	il élabore des histoires complexes, attribue des rôles à ses pairs, se déguise, utilise des marionnettes ; le temps et l'espace sont pris en compte	les jeux de « faire semblant » se complexifient et évoluent vers une « scénarisation » ; l'enfant s'ouvre au jeu dramatique médiatisé par l'adulte.
Jeux de construction		il juxtapose, empile, emboîte, pour assembler ou construire à plat ou en volume, en utilisant des blocs de	il élabore des constructions plus précises, plus complexes et plus réalistes ; il construit des tours et	les constructions se complexifient, introduisent des éléments de liaison et sont le plus souvent destinées à

		formes diverses, ou des objets communs (vie quotidienne).	des formes qu'il commence à intégrer à ses jeux symboliques ; il trie les formes et les couleurs ; il peut combiner différents objets et jeux dans ses contributions.	assurer une fonction dans le jeu lui-même ou hors de celui-ci.
Jeux à règles		il imagine des règles de jeux ; il apprécie les 1ers jeux à règles simples (memory, loto) ; il comprend le principe du « tour de rôle ».	il est capable de respecter des règles simples et de les changer ; il aime danser et suivre des rythmes.	l'enfant est capable de respecter des règles plus complexes, de les faire évoluer ; il a tendance à préférer la compétition à la coopération.