



La thérapie par le jeu – Boîte à outils

MSF OCB ET MSF SIU



Introduction

Fondement

Ressources

Boîte à outils

Concepts
et principes

Activités
et jeux

Production
et fabrication

Idées et
inspirations

Rédaction: Katherine Haciomeroglu, Play Specialist, MSF Operational Center Brussels (OCB)

Développement et conception stratégique: Diana Alarcon

Coordinator: Sylvie Fagard-Sultan, Mental Health Advisor, MSF OCB

Équipe de projet:

Lindsay Bryson, Medical Innovation Advisor, MSF Sweden Innovation Unit (SIU)

Marpe Tanaka, Head of the MSF SIU

Kemi Ogunidipe, Child Health/Paediatric Advisor, MSF OCB

Graphisme: Johanna Christensson

Illustration: Karolina Zolubak, Zoluart Illustration

Version 2.0. Mai 2025.

Image de couverture © MSF, Sierra Leone, 2022.

Ce document s'appuie sur le travail effectué durant une année à l'Hôpital mère-enfant de Médecins Sans Frontières (MSF) à Kenema, en Sierra Leone.

Ceci est le résultat du travail collaboratif de nombreuses personnes, tant mentalement qu'affectivement. Merci à tous ceux qui ont contribué au développement de cette boîte à outils.

Nous remercions tout spécialement l'équipe de santé mentale, qui a porté ce projet de modèle de thérapie par le jeu, tant sur le plan de sa genèse qu'au niveau de sa mise en pratique.

Merci à Rose Joyce Ruiz, responsable des activités de santé mentale, à Angela Kamarah, Emmanuel Lamin, Karim Osman Kenewah, Meshach Abdulai Sesay et Victor Makieu, conseillères, conseillers, éducatrices et éducateurs, et à Catherine Koroma et Kemoh Kargbo, conseillère et conseiller spécialisés dans la thérapie par le jeu.

Merci aux patientes et aux patients, aux soignantes et aux soignants de l'Hôpital mère-enfant de MSF, avec lesquels nous avons eu le privilège d'apprendre et de développer des activités de thérapie par le jeu. Vous avez été des guides, ainsi qu'une source d'inspiration et de motivation pour toute l'équipe.

Partagez vos connaissances ou demandez de l'aide

Nous serions ravis d'avoir votre retour lorsque vous aurez parcouru cette boîte à outils! Si vous utilisez la boîte à outils de manière indépendante, n'hésitez pas à nous parler de votre projet et à nous faire part de vos commentaires. Si vous avez besoin d'aide pour lancer votre initiative de thérapie par le jeu, envisagez de postuler au prochain appel à candidatures pour peut-être obtenir le soutien à la mise en œuvre (juin 2025).

Votre retour nous intéresse

Nous aimerions connaître votre expérience quant à l'utilisation de la boîte à outils La thérapie par le jeu pour nous aider à mieux nous adapter et à soutenir diverses initiatives de thérapie par le jeu à l'avenir.

Veuillez nous indiquer si vous avez utilisé la thérapie par le jeu dans le cadre d'un projet MSF et/ou partagez vos commentaires éventuels sur la boîte à outils La thérapie par le jeu via inclusive.innovation@london.msf.org.

Soutien à la mise en œuvre de la thérapie par le jeu

En juin 2025, Inclusive Innovation lancera un appel à candidatures pour l'attribution d'un soutien à la mise en œuvre. Cette année, les demandes de soutien à la mise en œuvre porteront sur le thème stratégique de la thérapie par le jeu.

Pour plus d'informations sur cette opportunité, visitez la page Web de l'Innovation Inclusive: www.msf.org.uk/inclusive-innovation.



**INCLUSIVE
INNOVATION**

À propos du projet d'Innovation Inclusive

Innovation Inclusive est une collaboration entre l'unité Innovation de MSF Suède et l'unité Manson de MSF Royaume-Uni. Ce partenariat vise à cultiver une communauté diversifiée d'innovateurs au sein de MSF et à y investir, ainsi qu'à contribuer au développement d'une plateforme pluridisciplinaire pour la résolution collaborative de problèmes. Il favorise l'innovation à plusieurs niveaux au sein du mouvement MSF et permet aux petites idées de germer.



© Mahab Azizi
Afghanistan, 2024

Introduction

Acronymes

CC: considérations d'ordre culturel

SU: service d'urgences

PS: promotion de la santé

USI: unité de soins intensifs

PCI: prévention et contrôle des infections

SMSPS: santé mentale et soutien psychosocial

MSF: Médecins Sans Frontières

SOP: procédure opérationnelle standard

EA: eau et assainissement



© Solen Murlon
République démocratique du Congo, 2020

Définitions des termes principaux

- **Activité dirigée par l'enfant:** activité qui place l'enfant au centre de la prise de décision. L'enfant dirige l'activité. Dans cette boîte à outils, ce terme est utilisé pour décrire les styles de jeu.
- **Besoins émotionnels:** terme désignant les sentiments et le bien-être mental de l'enfant, en particulier dans le contexte de sa relation avec ses parents/accompagnants.
- **Développement de l'enfant:** développement dans les domaines social, émotionnel, physique, cognitif, comportemental et de la communication.
- **Évolution développementale:** acquisition de compétences et d'aptitudes dans les domaines physique, social, émotionnel, cognitif et de la communication/du langage.
- **Jeu thérapeutique:** interactions par le jeu, qui améliorent la capacité d'adaptation de l'enfant, ainsi que son bien-être émotionnel dans le contexte médical/hospitalier.
- **Petite enfance:** cinq premières années de la vie, qui posent les bases de la croissance et du développement de l'enfant tout au long de sa vie.
- **Thérapie par le jeu:** intervention fondée sur le jeu qui établit des objectifs thérapeutiques pour répondre aux besoins émotionnels et favoriser la croissance développementale de l'enfant.

La thérapie par le jeu – Boîte à outils

À qui s'adresse-t-elle?

Cette boîte à outils constitue un guide et une ressource pour les équipes de projet de MSF qui travaillent auprès des enfants et qui souhaitent mettre en place des activités de thérapie par le jeu. Bien que cette boîte à outils porte sur les enfants de la naissance à l'âge de cinq ans, il convient de garder à l'esprit que le jeu est important pour tous les enfants.

À propos de cette boîte à outils

La boîte à outils est divisée en cinq sections:

- **Présentation** de la boîte à outils
- **Fondement** de la thérapie par le jeu: explication de la thérapie par le jeu et identification de stratégies de thérapie par le jeu pour votre projet
- **Ressources** opérationnelles pour mettre en place les principes de la thérapie par le jeu dans votre projet
- **Boîte à outils** présentant en détail la réalisation de vos premières activités de jeu, la confection de jouets et la compréhension des concepts de jeu
- Études de cas pour vous aider à trouver **l'inspiration**, et diverses idées issues de différents projets



© Lisa Mena
Peru, 2023

Le fondement de la thérapie par le jeu

Cette section présente l'intérêt et l'application de la thérapie par le jeu dans le milieu médical/hospitalier.

1. Justifications du jeu dans le contexte humanitaire.....	8
2. Pourquoi jouer.....	9
3. Qu'est-ce que la thérapie par le jeu.....	10
4. Pourquoi une thérapie par le jeu.....	11
5. Bienfaits de la thérapie par le jeu	12
6. Exemples d'interventions autour du jeu.....	13
7. Comment la thérapie par le jeu se présente-t-elle concrètement	14
8. Comment la thérapie par le jeu se déroule-t-elle.....	15



© Nava Jamshidi
Afghanistan, 2023

Justifications du jeu dans le contexte humanitaire



C'est par le jeu qu'un enfant découvre le monde. Le jeu l'aide à apprendre à bouger et à explorer. En jouant, l'enfant évolue et franchit les étapes essentielles de son développement (physique, cognitif, linguistique, socio-émotionnel).



Le jeu est un droit humain (Convention des Nations Unies relative aux droits de l'enfant).



Le jeu existe dans toutes les cultures. Le jeu est bénéfique pour tous les enfants et tous les adultes. Les types de jeux évoluent au fur et à mesure de la croissance.



Jouer permet de se détendre. Le jeu permet d'effectuer une pause dans une situation immédiate et de s'évader. Il diminue le stress, dans la mesure où il permet d'aborder les défis avec un état d'esprit différent.



Tout le monde profite du jeu, que ce soit les personnes qui y participent, celles qui l'observent ou celles qui l'organisent.

Le jeu est un langage universel

Le jeu existe dans toutes les cultures. C'est donc un outil idéal pour instaurer une relation de confiance avec les enfants et leurs accompagnants. Le jeu favorise la communication non verbale. Un sourire chaleureux et quelques minutes de jeu peuvent s'avérer bénéfiques pour l'ensemble du processus de soins et de développement pour un enfant et sa famille.



© Giulio Piscitelli
Libye, 2020

Pourquoi jouer

Le jeu est important, car c'est en jouant qu'un enfant découvre le monde. Et c'est en jouant qu'il évolue et qu'il se développe.

Le jeu est le travail des enfants. Il permet à l'enfant d'explorer, d'interpréter et d'affronter en toute sécurité des scénarios imaginaires, tout en développant des compétences et en élaborant des réponses qui lui permettront de faire face aux événements de la vie réelle.

Le jeu est un droit humain de l'enfant. L'accès au jeu est essentiel au bien-être émotionnel de l'enfant. Il ne coûte rien et peut être mis en place n'importe où. Il diminue le stress et favorise le bien-être et un état d'esprit positif.

En diminuant le stress de l'enfant, le jeu lui procure un sentiment de sécurité. Les établissements médicaux/hospitaliers sont des lieux stressants. C'est également le cas des situations dans lesquelles MSF intervient : catastrophes naturelles, zones de conflit et conditions de vie difficiles. L'intégration du jeu dans les soins de MSF est une intervention naturelle et économique qui peut compléter les soins médicaux dispensés.

Enfin, pour réaliser son plein potentiel, un enfant a besoin des cinq composantes interdépendantes et indivisibles d'une attention bienveillante:

- Une bonne santé
- Une alimentation adéquate
- La sécurité
- Des soins attentifs
- Des possibilités d'apprentissage facilitées

Le jeu renforce la réceptivité aux soins et offre des possibilités d'apprentissage.



© Nuha Haider
Yémen, 2021

Qu'est-ce que la thérapie par le jeu

Cette boîte à outils est destinée à toutes les personnes qui travaillent auprès des enfants et qui souhaitent les aider et les amener à jouer.

La thérapie par le jeu est une intervention thérapeutique qui utilise le jeu pour explorer les émotions des enfants en toute sécurité afin d'aborder les traumatismes et de les aider à y faire face et à acquérir des aptitudes socio-émotionnelles telles que la gestion des émotions. Le jeu est un moyen d'expression adapté au développement de l'enfant, qui est parfois incapable de verbaliser ses émotions ou les difficultés auxquelles il est confronté, ou qui ne souhaite pas les exprimer, en raison des situations qu'il a vécues.

Une professionnelle ou un professionnel qualifié(e) (par exemple, un(e) psychologue, un(e) psychiatre, un(e) thérapeute du jeu, etc.) peut utiliser le jeu pour observer et déterminer le bien-être psychosocial de l'enfant. En organisant une séance de jeu, la/le thérapeute peut aider l'enfant à explorer ses émotions en toute sécurité, à aborder un éventuel traumatisme et y à faire face, et à évoquer des expériences courantes de l'enfance telles que le deuil, le divorce, un déménagement, etc.

De façon plus générale, cette boîte à outils est destinée à toute personne travaillant auprès des enfants et souhaitant disposer d'une gamme de jeux susceptibles d'aider les enfants (de 0 à 5 ans) à jouer et à s'épanouir dans le cadre d'un projet de MSF. Cette boîte à outils propose des activités et des jeux, ainsi que des instructions pour la confection de jouets. S'il est toujours utile de s'entourer de professionnelles et de professionnels qualifiés, ce n'est cependant pas nécessaire avec le contenu de cette boîte à outils. Le plus important est de jouer.

La thérapie par le jeu au sein de MSF

Au sein de MSF, une approche modifiée des principes fondamentaux de la thérapie par le jeu a été adoptée. Elle se concentre sur les points suivants :

1. Le bien-être émotionnel de l'enfant et des parents/accompagnants
2. Le soutien au développement de l'enfant
3. La capacité à faire face aux expériences en matière de soins médicaux
4. L'éducation des parents/accompagnants au jeu en tant qu'expérience essentielle
5. Le rétablissement complet en cas de maladie ou de traumatisme, en conjonction avec les soins médicaux

L'approche de MSF de la thérapie par le jeu vise à optimiser l'accès aux services. Avec une formation, divers professionnelles ou professionnels peuvent utiliser le contenu de cette boîte à outils dans leur travail auprès des enfants.



© MSF
Honduras, 2022

Pourquoi une thérapie par le jeu

La thérapie par le jeu utilise une approche fondée sur les points forts des personnes, visant à améliorer leurs capacités naturelles et à favoriser et à renforcer leur résilience.

Le développement cérébral de l'enfant est différent de celui de l'adulte, ce qui signifie que l'enfant interprète et comprend le monde d'une manière qui lui est propre. La thérapie par le jeu, ainsi que d'autres thérapies axées sur l'expression permettent aux enfants d'explorer leurs sentiments et de communiquer leurs expériences sans avoir à mobiliser le langage verbal.

Dans la mesure où il constitue une activité familière et naturelle pour l'enfant, le jeu offre un espace sécurisant dans lequel l'enfant peut tester les limites, évoluer en autonomie et se sentir à l'aise. Dans le jeu thérapeutique, il est fréquent d'alterner entre le jeu à des fins thérapeutiques et le jeu à des fins récréatives. Cette transition dirigée par l'enfant au sein et en dehors de l'espace thérapeutique lui permet de décider à quel point il traite et explore différentes expériences.

En tant que composante des services de santé mentale, la thérapie par le jeu se concentre sur les personnes les plus vulnérables. La proposition de la thérapie par le jeu est en accord avec un accès complet aux soins de santé.

La thérapie par le jeu aborde l'évolution développementale et fonctionnelle du jeune enfant et vise à réduire les troubles du développement, tout en établissant le fondement du développement cognitif, physique, émotionnel, social et linguistique.



© MSF
Sierra Leone, 2022

Bienfaits de la thérapie par le jeu

- Elle permet de créer des liens positifs entre l'enfant et les parents/accompagnants
- Elle stimule la croissance développementale
- Elle apporte de l'espoir
- Elle aide les enfants à découvrir leurs propres aptitudes
- Elle améliore la capacité d'adaptation des enfants et des accompagnants
- Elle améliore le rétablissement en cas de malnutrition
- Elle permet à l'enfant d'être acteur de ses soins
- Elle favorise l'empathie au sein des équipes soignantes
- Elle stimule les soins centrés sur la famille

Bénéficiaires de la thérapie par le jeu



Enfants



Accompagnants



Adultes

Il est extrêmement important de faire participer les accompagnants aux activités de jeu afin qu'ils puissent apprendre et continuer à utiliser les jeux et les techniques en question avec leurs enfants.



© Jasna Riegerová
Tadjikistan, 2021



© Patrick Meinhardt
Cameroun, 2020

Exemples d'interventions autour du jeu

Apporter de la joie à l'hôpital: Aider l'enfant à se détendre, faire en sorte qu'il se sente à l'aise et investi. Lui poser des questions sur lui. Lui demander de vous raconter une histoire. Sourire et jouer avant, pendant et après les soins.

Préparer les interventions: Utiliser des techniques comme le jeu de rôle et le dessin pour aider l'enfant à comprendre sa maladie ou son traitement, ainsi que les soins dont il va bénéficier.

Distraire l'enfant pendant les interventions: Utiliser des activités pour dévier l'attention de l'enfant lors d'interventions invasives, douloureuses ou pénibles. L'enfant peut refuser de prendre part à l'activité proposée tant que l'intervention n'est pas terminée. Ce n'est pas grave. Il convient de faire en sorte qu'il puisse y accéder au moment où il en aura besoin.

Apaiser les angoisses: Enseigner à l'enfant des techniques d'apaisement et les mettre en œuvre par le jeu. Utiliser des bulles pour l'aider à maîtriser sa respiration et à respirer profondément. Chanter des chansons pour l'aider à comprendre la durée des différentes interventions.

Soutenir toute la famille: Soutenir les accompagnants en les encourageant à conserver leur rôle, à savoir, nourrir leur enfant, lui donner son bain et l'apaiser. Aménager du temps pour les visites des frères et sœurs, et les séances de jeu avec la fratrie.

Égayer les étapes importantes: Prévoir des activités pour aider l'enfant à évoluer. Célébrer les victoires! Les étapes importantes peuvent concerner le développement de l'enfant et il est possible de marquer les points importants de l'hospitalisation. Il peut s'agir par exemple du moment où l'enfant se lève de son lit, du dernier changement de pansement ou de la première fois où l'enfant parvient à rester immobile pendant une injection.

Comment la thérapie par le jeu se présente-t-elle concrètement

La thérapie par le jeu varie selon les contextes, mais être centré sur le patient ne signifie pas faire des choses pour les patients, mais avec eux - inclure les enfants dans la conception des activités et des espaces de jeu autant que possible.

La mise en place du projet influe sur l'emplacement des services de thérapie par le jeu. Il est important de préconiser des espaces de jeu dédiés. En fonction de l'espace et des ressources disponibles, la thérapie par le jeu peut présenter des aspects différents. Elle peut notamment se manifester comme suit:

- Salles d'attente interactives et accueillantes
- Séances de jeu au chevet de l'enfant
- Organisation de séances de jeu en groupe en extérieur
- Organisation de séances de jeu en petits groupes au sein du service hospitalier
- Incitation des accompagnants à jouer avec leurs enfants
- Éducation des accompagnants afin de leur apprendre à masser leur bébé
- Évaluation des étapes importantes du développement de l'enfant
- Éducation à l'importance du jeu
- Recommandation en faveur de structures/terrains de jeu
- Mise en œuvre d'activités ludiques individuelles et collectives
- Décoration des espaces avec toute l'équipe
- Chants et danses avant les repas
- Activités récréatives
- Présentation d'activités de jeu pour le personnel et les accompagnants
- Collaboration avec l'équipe soignante pour intégrer le jeu dans les activités quotidiennes
- Autonomisation des enfants et des accompagnants



© Alexander Glyadyelov
Ukraine, 2022

Comment la thérapie par le jeu se déroule-t-elle

Jeu individuel ou collectif

Souvent, les enfants qui nécessitent ces services ont vécu des expériences communes (par exemple, inondations, guerre, maladies chroniques) et peuvent présenter des retards de développement. Leur proposer des séances collectives de thérapie par le jeu après des expériences communes peut instiller en eux un sentiment de communauté, renforcer leur résilience et atténuer leur perception d'isolement. Une séance collective de thérapie par le jeu peut être particulièrement efficace juste après un événement. Elle encourage en effet les enfants à raconter leur histoire, favorise la compréhension du contexte général, et contribue à tisser des liens sociaux et à cultiver un sentiment d'espoir. Pendant la thérapie de groupe, il est important de proposer des séances collectives et individuelles, en mettant à disposition une variété de moyens thérapeutiques qui respectent le caractère unique de chaque personne.

Les séances collectives de thérapie par le jeu constituent un moyen économique et accessible pour les familles de bénéficier de ces services. Dans ce contexte, les objectifs peuvent se concentrer sur la sécurité, la gestion des émotions, la normalisation, l'espoir et le renforcement des capacités de résilience. Une intervention précoce peut contribuer à réduire les impacts à long terme d'un traumatisme.

Des séances individuelles de thérapie par le jeu peuvent être nécessaires pour les enfants qui présentent un traumatisme ou une maladie. Les accompagnants ont peut-être remarqué certains changements dans le comportement ou l'humeur de l'enfant. Une séance individuelle de thérapie par le jeu se concentre sur des objectifs précis liés à un comportement ou à un événement. Elle peut également viser à aider l'enfant à développer des aptitudes au jeu et

stimuler son évolution développementale après une longue maladie ou en cas d'isolement après un traumatisme. Les interventions de thérapie par le jeu axées sur les émotions doivent être mises en œuvre par des professionnels de la santé mentale. Si l'enfant présente déjà des signes de retard de développement, l'organisation de séances individuelles par un(e) ergothérapeute ou un(e) kinésithérapeute s'avérera l'option la plus efficace.

Les séances collectives de thérapie par le jeu peuvent instiller un sentiment de communauté, renforcer la résilience et atténuer la perception d'isolement.



© Hassan Kamal Al-Deen
Irak, 2019

Ressources

Cette section présente des conseils sur les ressources opérationnelles nécessaires pour la mise en œuvre des activités de jeu. Ces ressources offrent le cadre opérationnel de base pour la thérapie par le jeu.

1. Ressources humaines.....	18
2. Espace thérapeutique.....	20
3. Achats.....	22
4. Jouer sans jouet.....	23
5. Jouets.....	24
6. Jouets et normes de prévention et de contrôle des infections (PCI).....	25

Si vous ne savez pas comment mettre en œuvre certains volets ou certaines activités de la thérapie par le jeu ou si vous avez besoin d'informations plus approfondies, consultez votre référent/ conseiller technique compétent ou vos directives appropriées en la matière.



© Mohammed Sanabani
Sierra Leone, 2022

Ressources humaines

- Identifier et former les personnes intervenant dans la thérapie par le jeu à l'aide de ce guide
- Déterminer des créneaux horaires destinés aux activités de jeu quotidiennes
- Former le personnel aux normes de PCI
- Pratiquer les activités/essayer les jeux qui seront proposés

Achats

- Fournir à l'équipe chargée des achats une liste détaillée de jouets et de matériel artistique
- Demander à l'équipe chargée des achats d'évaluer le marché local de fournisseurs
- Rendre visite aux fournisseurs potentiels, avec l'équipe chargée des achats, pour évaluer la qualité des articles et des ressources proposés
- Effectuer la commande en fonction des articles disponibles sur le marché
- Contacter l'équipe EA pour se renseigner au sujet de matériel de jeu recyclé
- Adresser des instructions de production à l'équipe chargée des équipements

Normes de PCI/SOP

- Politique relative au nettoyage des jouets
- Accès au matériel de nettoyage (produit nettoyant, seaux, chiffons, savon pour les mains)
- SOP relative aux jeux collectifs
- SOP relative aux jeux individuels

Espace thérapeutique

Y a-t-il un espace suffisamment sécurisant et dans lequel l'enfant puisse se sentir assez à l'aise pour s'exprimer ?

- Identifier l'espace de jeu idéal
- Se procurer des draps, des tapis, du vinyle ou du lino pour recouvrir le sol
- Se procurer des meubles à hauteur d'enfant (facultatif)
- Décorer la pièce en optant pour des couleurs et/ou des thèmes chaleureux

Ressources humaines

Les interventions de jeu thérapeutique peuvent être mises en œuvre par une variété de professionnelles et professionnels.

Le personnel possédant souvent des connaissances limitées à ce sujet, il est possible d'envisager de recruter des conseillères et des conseillers spécialisés dans le jeu. Les conseillères et les conseillers spécialisés dans le jeu sont des professionnelles et des professionnels recrutés à l'échelle locale dans le domaine de la santé mentale et du soutien psychosocial. Il est peu probable que les personnes recrutées à l'échelle locale soient titulaires d'un diplôme spécialisé dans la thérapie par le jeu; il est donc important d'étudier les profils existants dans le pays. Étudier les profils qualifiés en enseignement pré-élémentaire, en développement de la petite enfance, en travail social ou en enseignement primaire.

En fonction des normes culturelles, il convient de tenir compte du genre des conseillères et conseillers spécialisés dans le jeu. Peut-être sera-t-il plus judicieux de recruter uniquement des hommes, uniquement des femmes, ou les deux au poste de conseillère ou conseiller spécialisé dans le jeu.

Quelle que soit la désignation du poste, pour mettre en place des activités de jeu, le personnel aura besoin d'une formation minimale sur les thèmes suivants:

1. Jouets et protocoles de PCI
2. Interventions faciles à mettre en œuvre



© Peter Bräunig
Moldavie, 2022

Conseillères et conseillers spécialisés dans le jeu

Si une personne est recrutée pour mener un programme complet de thérapie par le jeu, elle aura besoin d'une formation exhaustive.

Ce type de formation ne peut pas être dispensé de façon virtuelle. En outre, il doit être assuré par des thérapeutes spécialisés dans la thérapie par le jeu.

Les employés possédant des compétences théoriques en matière de formation sur la thérapie par le jeu sont encouragés à dispenser une formation.

Les sujets de formation sont les suivants:

- Croissance et développement du jeune enfant
- Thèmes en lien avec le jeu en général
- Thèmes en lien avec le jeu thérapeutique
- Impacts de l'hospitalisation sur l'enfant



© Loay Ayyoub
Territoires palestiniens, 2019

Espace thérapeutique

Consacrer un espace à la thérapie par le jeu permet aux enfants de se sentir en confiance et en sécurité, et d'explorer les défis plus facilement.

Caractéristiques communes de l'espace thérapeutique

- L'espace est réservé à la thérapie par le jeu: aucune intervention médicale ne doit s'y dérouler. S'assurer que l'espace est accueillant pour les enfants et les familles.
- Utiliser des couleurs et décorer la pièce (voir la section [« Création d'un espace adapté aux enfants » p. 39](#)).
- Idéalement, choisir des meubles adaptés à la taille des enfants:
 - Tables basses
 - Petites chaises
 - Étagères de rangement longues et basses permettant d'accéder à tous les objets qui y sont placés
 - Revêtements de sol pour le jeu au sol
- L'espace doit être exempt de toute distraction.
 - Choisir des zones peu fréquentées pour réduire d'éventuelles distractions visuelles et limiter la présence de personnes susceptibles d'observer les séances de jeu.
 - Créer une atmosphère relaxante: éviter les zones à fort passage ou la proximité avec des zones de travaux ou des espaces bruyants tels que les cuisines ou les services d'urgence.
- Toutes les ressources doivent être accessibles: éviter de ranger des articles hors de portée.



© MSF
Sierra Leone, 2022



© MSF
Sierra Leone, 2022

Espace de jeu

Dans le cadre de votre projet, il convient de choisir l'espace de jeu qui répond aux besoins du groupe. L'accès à un point d'eau est essentiel. Penser à protéger l'espace des éléments climatiques (pluie, lumière directe du soleil, vents violents).

Voici des exemples d'espaces de jeu

1. Salles d'attente
2. Salles de jeux en intérieur
3. Aires de jeux extérieures ombragées
4. Terrains de jeux
5. Espaces ouverts, dans les services hospitaliers, pour le jeu en petit groupe
6. Matériel de jeu et d'éveil au chevet du patient

Achats

Les achats doivent débiter le plus tôt possible. En raison des contextes dans lesquels MSF intervient, il est souvent difficile de se procurer des articles répondant aux normes de PCI et disponibles au moment où on en a besoin.

Si tous les jeux peuvent être utilisés, certains, du fait de problèmes de conformité aux normes de PCI, doivent être réservés à un usage unique. Tous les articles qui ne répondent pas aux normes de PCI doivent être jetés après utilisation ou offerts à l'enfant qui les a utilisés.

Compte tenu du manque d'expérience probable de votre équipe en matière d'achats, elle peut avoir besoin d'un soutien important au début de l'intervention.

Voici les stratégies possibles pour soutenir le processus d'achats:

- Faire participer l'équipe chargée des achats à la recherche des fournisseurs
- Valider les articles sur le plan technique pour assurer le respect des protocoles de PCI
- Confectionner des articles/jouets dans le cadre d'un projet
- Adopter des techniques adaptatives en privilégiant les articles rapidement disponibles plutôt que les articles spécialisés
- Passer des commandes à l'échelle internationale

Commandes à l'échelle internationale

Bien qu'il n'existe actuellement aucun kit de thérapie par le jeu standard disponible, certaines ressources de thérapie par le jeu sont codées dans Unicat (le catalogue de MSF qui répertorie les articles validés à utiliser dans nos projets, et qui présente des informations à ce sujet). Bien que l'achat de ces articles soit validé, il convient de rechercher des fournisseurs. Les achats locaux doivent être privilégiés.

Marchés locaux

En fonction des procédures financières du projet, les achats locaux peuvent être difficiles. Si l'émission d'un reçu, les virements bancaires ou les paiements par chèque sont obligatoires, cela limite considérablement l'accès aux ressources locales. La mise en place de mécanismes permettant d'utiliser de petites sommes en espèces pour effectuer des achats auprès de fournisseurs locaux augmentera la disponibilité des ressources et réduira le besoin d'achats internationaux.

Jouer sans jouet

Ne laissez pas le manque d'accès aux jouets empêcher les enfants de jouer.

Les jouets ne sont pas nécessaires pour commencer les activités de jeu.

S'il est impossible d'acheter des jouets pour votre projet, il existe des alternatives:

- Utiliser les mouvements corporels, par exemple, taper dans les mains/proposer des jeux de mains, des jeux de marionnettes avec les doigts
- Chanter
- Danser
- Chanter et danser, par exemple, sur des chansons comme « Si tu as de la joie au cœur, tape des mains ». Rechercher d'autres « chansons à gestes » sur Internet.
- Jouer à des jeux comme « coucou-caché », qui consiste à se couvrir le visage avec les mains, puis à les retirer en souriant et/ou en disant « coucou »
- Réutiliser des objets courants: utiliser par exemple des casseroles comme tambours, des bouteilles remplies de riz sec comme maracas ou des boîtes de conserve comme percussions.



© Adriana Loureiro Fernandez
Venezuela, 2019

Jouets

Le jouet, qui constitue l'un des outils que les enfants utilisent pour jouer, est une spécificité culturelle. Si certains pays possèdent une industrie du jouet développée, dans de nombreux contextes dans lesquels MSF évolue, les enfants jouent le plus souvent avec des objets réaffectés et domestiques. Le but du jeu est de favoriser le développement de l'enfant et de lui apporter du réconfort. Il convient donc de tenir compte de la disponibilité limitée des ressources, ainsi que des jouets ou objets utilisés pour normaliser le jeu dans votre contexte.

Jouets thérapeutiques

Dans la thérapie par le jeu, certains jouets sont couramment utilisés comme outils thérapeutiques. Ces jouets sont choisis et utilisés pour créer un espace sécurisant favorisant l'expression des émotions, le traitement des traumatismes et l'exploration de soi. Bien qu'ils puissent être appréciés dans divers contextes, la professionnelle ou le professionnel du jeu les utilise comme des outils pouvant améliorer le bien-être de l'enfant. Il convient d'utiliser des objets de diverses textures, couleurs et tailles. Du fait de l'importance des normes de



© Melissa Pracht
Mexique, 2019

lutte contre les infections, il n'est pas toujours possible d'entretenir des tissus ou des matières poreuses. Il convient donc d'envisager d'autres articles.

Jouets recyclés/réaffectés

Il est crucial de collaborer avec l'équipe EA pour accéder à du matériel recyclé. L'équipe EA s'engage à nettoyer les articles pour respecter les normes de sécurité en matière de PCI. Les articles utilisés dépendent des disponibilités.

L'utilisation d'objets recyclés/réaffectés comme jouets offre de multiples avantages.

- Impact faible/absence de budget.
- Les familles peuvent reproduire les jouets à la maison.
- Les enfants peuvent emporter des objets chez eux car il est facile de les recréer.
- Les éléments utilisés sont familiers.
- Cela encourage l'innovation et la construction d'autres jouets.
- Cela favorise la créativité et la résolution de problèmes.
- Cela permet de montrer comment stimuler le développement de l'enfant à la maison.

Jouets conçus dans le cadre de projets

Des jouets simples peuvent être fabriqués avec des ressources limitées (voir la section [« Idées et inspirations » p. 78](#)).

Si vous souhaitez fabriquer des jouets qu'il est difficile de se procurer par un autre biais, il est essentiel de collaborer avec l'équipe logistique. La fabrication de ces jouets est généralement plus rentable.

Jouets et normes de prévention et de contrôle des infections (PCI)

Normes de PCI

Les jouets mis à disposition à l'hôpital doivent répondre aux normes de PCI. Les normes de PCI sont surveillées et fixées par MSF. Ainsi, dans la mesure du possible, il convient de collaborer étroitement avec le service de PCI. Si, avec un nettoyage approprié, n'importe quel jouet peut répondre aux normes de PCI, ce processus peut toutefois s'avérer long et fastidieux. Au moment de choisir des jouets, il convient d'identifier ceux qui peuvent être facilement nettoyés et qui peuvent donc être utilisés plusieurs fois.

Critères de sélection des jouets



Plastiques/métaux

- Choisir des articles en plastique dur et durable. Éviter les plastiques facilement modifiables par pression car ils sont fins et de moindre qualité.
- Choisir des objets lisses. Éviter les articles présentant de petites fissures, car ils peuvent être difficiles à nettoyer.
- Choisir des objets dont la surface est étanche. Faire attention aux petits trous percés dans le plastique. Il s'agit d'une caractéristique de conception courante. Les petits trous peuvent piéger et retenir l'eau, ce qui peut favoriser le développement de moisissures ou de bactéries dans le jouet. Choisir des plastiques pleins (non creux) ou dont la surface est totalement étanche.



Tissu

- Le tissu doit être lavé à des températures élevées (60 à 90 °C) pour être nettoyé correctement.
- Éviter les jouets qui comportent de petites touches de tissu en plus d'autres matières.
- Les peluches doivent être considérées comme des jouets à usage unique. Ainsi, toute peluche proposée à l'enfant doit être neuve. Il peut ensuite la garder. Sinon, il convient de la jeter après utilisation.



Bois

- Le bois est considéré comme une matière poreuse, généralement inappropriée en matière de PCI.
- Certains bois peuvent être traités/étanchéifiés, ce qui permet de les nettoyer de façon appropriée ; le bois traité est acceptable. Avant tout achat, en discuter avec l'équipe de PCI.



© Anna Pantelia
Grèce, 2020



Mousse

- Choisir une mousse imperméable, comme celle qui compose les jouets de bain, car ce type d'article tolère les nettoyages fréquents.
- Éviter la mousse poreuse (qui absorbe l'eau/les liquides) ou très texturée.



Papier

- Dans la mesure où il n'est pas possible de laver le papier, ce type d'objet est généralement considéré comme un article à usage unique. Il doit donc être neuf lorsque l'enfant commence à l'utiliser. L'enfant peut ensuite le garder ou l'objet doit être jeté après utilisation.
- Le papier plastifié/film plastique peut être essuyé avec un chiffon.
- Voici les objets en papier que l'on trouve couramment dans une salle de jeux pour enfants de moins de cinq ans:
 - Livres
 - Fiches de vocabulaire
 - Puzzles
- Au fil du temps, le papier plastifié commence à présenter des signes d'usure. Jeter l'article si:
 - de l'humidité s'est infiltrée entre les couches de papier plastifié;
 - le revêtement en plastique se décolle du papier;
 - le papier est déchiré;
 - l'article présente des signes d'usure importante.



Jouets à piles

- Limiter les jouets à piles au minimum car l'utilisation de piles est incompatible avec l'application de produits nettoyants. Vérifier la zone du compartiment à piles et choisir des articles avec un rebord en caoutchouc, fermé hermétiquement par un simple couvercle en plastique.
- Déterminer si le jouet peut être utilisé sans piles ; en effet, les jouets à piles présentent souvent des problèmes électriques et les piles peuvent être en rupture de stock.

Si le fonctionnement à piles constitue l'intérêt du jouet, envisager une alternative sans pile.

- Faire attention aux jouets fonctionnant avec des piles boutons, qui présentent des risques. Ces petites piles circulaires, que l'on trouve dans de nombreux jouets, présentent un risque grave pour la santé des enfants en cas d'ingestion. Déterminer si les jouets sont équipés de piles boutons et ne les utiliser que sous la supervision d'un adulte.

Risques d'étouffement

Garder à l'esprit que certains jouets peuvent être dangereux.

Les enfants de moins de trois ans mettent souvent les jouets dans leur bouche. Pour éviter les risques d'étouffement, il convient de choisir des jouets de taille appropriée.

- Choisir des jouets d'au moins 3 cm de diamètre et 6 cm de longueur, afin qu'ils ne puissent pas être avalés ou se loger dans la gorge de l'enfant.
- Tester le jouet avec un rouleau de papier toilette. Si l'objet rentre dans le rouleau, il est trop petit pour un jeune enfant.
- Éviter les billes, les pièces de monnaie et les jeux avec des balles mesurant 4,4 cm de diamètre ou moins, car elles peuvent se loger dans la gorge de l'enfant et l'empêcher de respirer.
- Ne jamais donner de ballons de baudruche ou de gants en latex ou en vinyle à un enfant qui porte les jouets à la bouche. S'il mordille le ballon ou les gants, il risque de les ingérer et de s'étouffer. Les ballons gonflés présentent également un risque car ils peuvent éclater de façon inattendue et être ingérés.

La thérapie par le jeu – Boîte à outils

Cette boîte à outils comporte trois sections.

1. Concepts et principes.....28
Concepts de base relatifs aux pratiques de jeu et à la mise en place d'espaces adaptés aux enfants.
2. Activités et jeux48
Instructions détaillées sur les jeux et les activités pouvant être mis en œuvre immédiatement. Elles indiquent le groupe d'âge cible, le type de jeu et les domaines de développement stimulés par le jeu.
3. Production et fabrication.....70
Instructions détaillées pour fabriquer des jouets et des ressources de jeu sur le terrain.

Lors de la mise en œuvre des jeux, en fonction de vos objectifs, vous pouvez combiner les sections de cette boîte à outils ou utiliser chaque section indépendamment.



© Anthony Kwan
Bangladesh, 2019

Concepts et principes

Concepts de base relatifs aux pratiques de jeu et à la mise en place d'espaces adaptés aux enfants.



© Patrick Meinhardt
Cameroun, 2020

Jeu récréatif

Le jeu récréatif favorise le développement dans les domaines physique, social, émotionnel, cognitif et linguistique. Il peut être non structuré (absence de règle ou de résultat souhaité) ou structuré (présence de règles et de résultats) tant que le choix n'est pas imposé. L'intégration du jeu récréatif, qui est un droit humain fondamental, est essentielle au développement et au bien-être des enfants.



Recommandations

1. Prévoir des créneaux horaires destinés au jeu récréatif dans le planning quotidien, par exemple, un groupe de jeu quotidien à l'extérieur de la chambre ou prévoir du temps sans intervention médicale dans les chambres.
2. Placer des jouets au chevet de l'enfant.
3. Chanter des chansons et danser pendant les transitions entre les activités. Par exemple, chanter des chansons dynamiques avant les repas et des chansons apaisantes avant le coucher.
4. Encourager l'enfant et les accompagnants à sortir des chambres et à explorer l'environnement extérieur. (L'enfant doit marcher ou faire face au monde si un adulte le porte.)
5. Si l'enfant semble hésitant ou s'il ne sait pas quoi faire, utiliser des jeux structurés. Une activité structurée telle qu'un coloriage ou une activité créative avec des étapes claires peut lui donner confiance vis-à-vis de ses aptitudes au jeu. Il peut également être judicieux de présenter le jeu, puis d'inviter l'enfant à faire de même. Les jeux régis par des règles constituent une autre activité de jeu structurée.

Matériel/ressources

De nombreux jeux sans jouet sont des jeux récréatifs. C'est notamment le cas du jeu du chat et d'autres jeux en extérieur. Les objets domestiques comme les casseroles et les vêtements peuvent être utilisés comme accessoires pour inventer des jeux ou comme instruments de musique. Les ballons de football et autres équipements sportifs sont des objets couramment utilisés. Il est également possible d'utiliser des jouets faits à la main ou fabriqués en usine.

Jeu libre

Il n'y a pas d'objectif ou de résultat concret du jeu libre. Il se déroule lorsque l'enfant se sent en sécurité, protégé et libre dans son environnement. Le jeu libre est un jeu non structuré, volontaire, à l'initiative de l'enfant. C'est le type de jeu le plus naturel. Il confère une autonomie totale à l'enfant.



Recommandations

Comment favoriser le jeu libre

- Créer une routine quotidienne qui permet de jouer sans interruption.
- Encourager l'enfant à quitter son lit/berceau, si cela ne présente pas de risque sur le plan médical.
- Aider l'enfant à s'asseoir, utiliser un oreiller et des couvertures enroulées pour le maintenir dans cette position, si nécessaire.
- Réduire les contraintes : réduire le volume du pansement, libérer les doigts du ruban adhésif, montrer comment utiliser les objets avec le côté non dominant.
- Faire participer les accompagnants au temps de jeu, tout comme aux soins.
- Tisser un lien avec l'enfant afin qu'il se sente plus à l'aise dans l'espace de jeu.

Obstacles au jeu libre en milieu hospitalier

- Obligation pour l'enfant de rester allongé ou de se reposer
- Contraintes physiques : attelle, plâtre, bandage
- Alitement
- Douleur physique
- Détresse émotionnelle : séparation avec les accompagnants, peur des inconnus, crainte des événements imprévus
- Accès limité aux jouets répondant aux normes de PCI

Matériel/ressources

De nombreux jeux sans jouet peuvent être considérés comme des jeux récréatifs. C'est notamment le cas du jeu du chat et d'autres jeux en extérieur. Les objets domestiques comme les casseroles et les vêtements peuvent être utilisés comme accessoires pour inventer des jeux ou comme instruments de musique. Les ballons de football et autres équipements sportifs sont des objets couramment utilisés. Il est également possible d'utiliser des jouets faits à la main ou fabriqués en usine.

Jeu actif

Le jeu actif se concentre sur le mouvement physique. Il s'agit d'une sous-catégorie d'autres types de jeu. Par exemple, lorsqu'il joue au football, l'enfant participe à la fois à un jeu actif et récréatif. Le jeu actif contribue à libérer les émotions (en particulier l'agressivité et la frustration) et libère des hormones qui produisent des sentiments positifs. Le jeu actif peut stimuler l'enfant après une longue période de repos. Il peut stimuler l'appétit et renforcer le développement musculaire.



Recommandations

1. Encourager l'enfant et les accompagnants à faire une promenade (l'enfant doit marcher et ne pas être porté).
2. Installer des équipements de jeu sur place.
3. Mettre des ballons de foot à disposition de l'enfant afin qu'il puisse se défouler.
4. Demander à l'enfant de reproduire vos mouvements, par exemple, sauter, sauter à cloche-pied, danser.

Matériel/ressources

1. Ce type de jeu ne nécessite pas forcément de matériel. Il peut s'agir de jeux comme le jeu du chat, la statue musicale ou la marche (voir la section « Activité »).
2. Équipements de jeu (balançoire, toboggan, mur d'escalade).
3. Ballons de football ou autres types de ballons/balles.

Précautions

1. Pour prendre part à des jeux actifs, l'enfant doit avoir une autorisation d'un médecin. Il peut être limité par la présence d'une perfusion IV ou d'une voie centrale, par les effets secondaires d'un médicament ou parce qu'il se trouve aux premiers stades de son rétablissement.
2. Un adulte doit toujours se trouver à proximité de l'enfant au cas où il se sentirait fatigué, pris de vertiges ou au cas où il aurait besoin d'une pause dans la séance de jeu actif.

Jeu thérapeutique

Le jeu thérapeutique se concentre sur le bien-être émotionnel de l'enfant. Proposé de façon intentionnelle, il peut s'apparenter à d'autres types de jeu tels que le jeu actif, le jeu associé aux soins médicaux, le jeu récréatif, etc. Sans jugement, le jeu thérapeutique permet à l'enfant d'exprimer ses émotions en toute sécurité et de

manière apaisante. Il permet à la professionnelle ou au professionnel du jeu d'identifier les réactions émotionnelles vives et les angoisses de l'enfant tout en répondant aux préoccupations sous-jacentes. Ses objectifs sont liés à la réponse émotionnelle et comportementale de l'enfant.

Recommandations

1. Il est généralement organisé et animé par des professionnelles ou des professionnels formés.
2. Il se déroule sans interruption et sous la surveillance étroite de l'animatrice ou de l'animateur.
3. Guidé(e) par l'enfant, l'animatrice ou l'animateur observe le jeu de manière objective et laisse l'enfant progresser comme il le souhaite.

Matériel/ressources

1. Matériel spécifique en fonction du contexte, par exemple, matériel médical
2. Figurines représentant la famille de l'enfant, qui correspondent donc à son identité
3. Ressources créatives/artistiques
4. Articles de jeu familiers à l'enfant
5. Articles de jeu inconnus
6. Fausse nourriture
7. Blocs/cubes
8. Ballons/balles
9. Poupes

Selon l'objectif du jeu thérapeutique, le matériel et les ressources peuvent varier.



Jeu d'observation



Le jeu d'observation consiste, pour l'enfant, à regarder d'autres enfants jouer, sans prendre part au jeu. Il favorise le développement cognitif de l'enfant et lui permet d'apprendre à jouer et à résoudre des problèmes. Il contribue également à soulager le stress. Ce type de jeu est fréquent chez les enfants à partir de deux ans.

Recommandations

Encourager ce jeu chez:

1. les enfants qui hésitent à jouer ;
2. les enfants qui ne savent pas jouer ;
3. les enfants qui présentent des limites physiques restreignant leur autonomie (état de faiblesse, brûlures ou blessures douloureuses, dispositifs limitant la mobilité).

Pour mettre ce jeu en place:

1. laisser l'enfant observer les autres enfants en train de jouer;
2. encourager les accompagnants à jouer sous le regard de l'enfant;
3. laisser des jouets à portée de main de l'enfant, au cas où il souhaiterait y prendre part.

Matériel/ressources

Comme ce jeu est axé sur l'observation, il est associé à d'autres types de jeu. Choisir un style de jeu adapté à l'âge de l'enfant, afin qu'il suscite son attention. S'il arrête d'observer, il s'ennuie probablement. Choisir une nouvelle activité de jeu et proposer à l'enfant de l'observer.

Jeu créatif



Le jeu créatif encourage l'expression des émotions en toute liberté. Il est souvent considéré comme une forme d'art, comme la danse, le mouvement et le chant. Le jeu créatif facilite la résolution de problèmes et favorise l'autonomie totale de l'enfant. Il peut ou non commencer par la détermination d'un objectif final, par exemple, fabriquer un bracelet. L'enfant doit avoir la liberté de concevoir, de modifier et d'adapter l'activité selon ses préférences.

Recommandations

1. Le jeu doit être dirigé par l'enfant, sans résultat attendu.
2. Encourager l'enfant à utiliser le matériel comme il le souhaite.
3. Si l'enfant ne sait pas comment s'y prendre, lui montrer une variété de façons d'utiliser le matériel, afin de démontrer une utilisation diversifiée et créative des ressources.
4. L'enfant n'a peut-être jamais utilisé de ciseaux ou de marqueurs auparavant ; vous devrez donc peut-être le lui montrer.

Matériel/ressources

Utiliser une diversité de matériel, y compris des objets destinés à des activités artistiques structurées ou des objets réaffectés: ciseaux, ruban adhésif, colle (liquide et/ou bâton), papier, peinture, marqueurs, plumes, autocollants, éponges, papier de couleur ou papier de soie, fils chenille, ficelle, pinces, tissu, fleurs, feuilles, bâtons, sable, rouleaux de papier essuie-tout, boîtes de conserve.

De nombreux articles de jeu créatif sont à usage unique, car ils ne peuvent pas être nettoyés. Il convient de faire preuve d'une prudence particulière en ce qui concerne les normes de PCI.

Jeu associé aux soins médicaux

Le jeu associé aux soins médicaux intègre le matériel médical pour favoriser la familiarité, la maîtrise et la normalisation de ce matériel. Il autonomise l'enfant en le désensibilisant vis-à-vis du matériel médical, ce qui peut renforcer sa perception et sa capacité d'adaptation. Le jeu associé aux soins médicaux aide l'enfant à gérer son expérience médicale sur le plan émotionnel et lui permet de mieux comprendre l'environnement médical.



Recommandations

1. Il doit être dirigé par l'enfant.
2. Éviter d'utiliser des aiguilles afin d'éliminer tout risque d'accident ou de blessure.
3. L'enfant peut utiliser le matériel conformément aux indications ou en faisant appel à son imagination.
4. Le jeu associé aux soins médicaux doit être intégré dans d'autres activités de jeu, de sorte que l'enfant ait la possibilité de passer de ce jeu à d'autres types de jeu et vice versa.
5. Poser à l'enfant des questions ouvertes sur le matériel et le jeu.
Par exemple : « As-tu déjà vu cet objet ? ». « D'après toi, comment allons-nous l'utiliser aujourd'hui ? »

Matériel/ressources

Dans le cadre du jeu associé aux soins médicaux, il est possible d'utiliser aussi bien du vrai matériel médical que du matériel factice (jouets). Voici des exemples de matériel couramment utilisé : stéthoscopes, otoscopes, brassards de tensiomètre, seringues, godets-doseurs, pinces, flacons de médicaments vides, abaisses-langues, cathéters IV (sans aiguille), gaze, ruban adhésif médical, masques à oxygène, sondes gastriques, poupons.

Le matériel doit être choisi en fonction des ressources disponibles dans l'établissement. Exclure les articles qui ne sont généralement pas utilisés dans votre contexte.

Jeu pédagogique médical

Cette catégorie de jeu associé aux soins médicaux permet d'enseigner les interventions à l'enfant, ce qui facilite son adaptation aux soins hospitaliers. Lorsque l'enfant est préparé aux soins de santé, il comprend ce qu'il doit anticiper sans que cela constitue une source d'angoisse. En multipliant les occasions de prendre part à ce type de jeu, la professionnelle ou le professionnel permet à l'enfant de gérer ses propres expériences. Les avantages sont observés lorsque le jeu est proposé régulièrement.



Recommandations

1. À l'aide d'un poupon, montrer les étapes des soins à venir.
2. Utiliser un langage simple pour renforcer l'expérience sensorielle de l'enfant. Par exemple, « ensuite, on nettoie avec du savon humide et froid ».
3. Faire preuve de franchise. Par exemple, « Maintenant, nous allons utiliser l'aiguille. Parfois, les enfants me disent que ça pique. Ta mission est de rester immobile ».
4. Laisser l'enfant effectuer les gestes sur le poupon et toucher le matériel médical. (Ne pas utiliser d'aiguilles/d'objets pointus pendant le jeu).
5. Il est possible que certains enfants souhaitent uniquement vous regarder faire la démonstration du jeu. Ce n'est pas grave !
6. Répéter le jeu après avoir prodigué les soins à l'enfant afin de renforcer son apprentissage. Encourager l'enfant à effectuer les soins sur un poupon.

Matériel/ressources

Pendant le jeu, utiliser du matériel médical qui permet de reproduire les soins réels de l'enfant. Un poupon ou une peluche constitue le patient idéal. Pour le traitement des plaies, utiliser de la gaze, des produits nettoyants, des pinces, des bandages. Pour les perfusions IV, utiliser un garrot (ou un dispositif similaire), de l'alcool ou un coton pour nettoyer, un cathéter IV (sans aiguille).

Envisager de confectionner des kits de préparation contenant le matériel nécessaire pour préparer et effectuer des interventions. Utiliser du matériel médical qui vient d'expirer. Nettoyer les objets en plastique et en métal pour pouvoir les réutiliser. Utiliser les objets en tissu une seule fois.

Jeu motricité libre

Le jeu motricité libre consiste à créer le plus tôt possible des occasions de développer l'éveil sensoriel et moteur du bébé. Cette forme précoce de jeu permet au bébé de bouger son corps et d'interagir avec son environnement. Idéal dès la naissance, il favorise le développement du bébé. Voir le paragraphe « [Évolution développementale](#) » dans [la section suivante de cette boîte à outils \(p. 43\)](#).



Recommandations/exemples

1. Placer le nourrisson sur le dos, bras et jambes libres. Ne pas l'emballoter, ni le couvrir.
2. L'adulte doit retrousser les manches du nourrisson au-dessus de ses mains afin qu'il puisse utiliser ses doigts et ses mains sans être gêné.

Facultatif: placer des images à fort contraste ou des jouets au-dessus de l'enfant (en tenant des objets, en utilisant une arche d'éveil ou en attachant des objets aux barreaux du lit).

L'enfant doit pouvoir:

- atteindre les objets ;
- porter les mains à sa bouche ;
- battre des jambes ;
- bouger les bras.

Si le bébé ne bouge pas les bras et les jambes, il est possible de l'encourager en les faisant bouger doucement afin qu'il prenne conscience de son corps. Il est également possible de placer un petit objet léger dans sa main.

Matériel/ressources

Ce jeu ne nécessite aucune ressource pour commencer. Au fur et à mesure du développement sensoriel du nourrisson, il est possible d'intégrer des objets sonores, faciles à tenir ou susceptibles de capter son attention.

Jeu dans la prise en charge de la malnutrition

La malnutrition a un impact négatif sur la croissance de l'enfant et peut causer des retards de développement. Les interventions autour du jeu, aussi bien générales que thérapeutiques, peuvent aider les enfants à se rétablir sur les plans cognitif, émotionnel, social et physique. Au fur et à mesure qu'un enfant malnutri prend du poids, il peut tolérer une stimulation plus intense. Adapté à l'âge de l'enfant, le jeu est un moyen de stimuler son



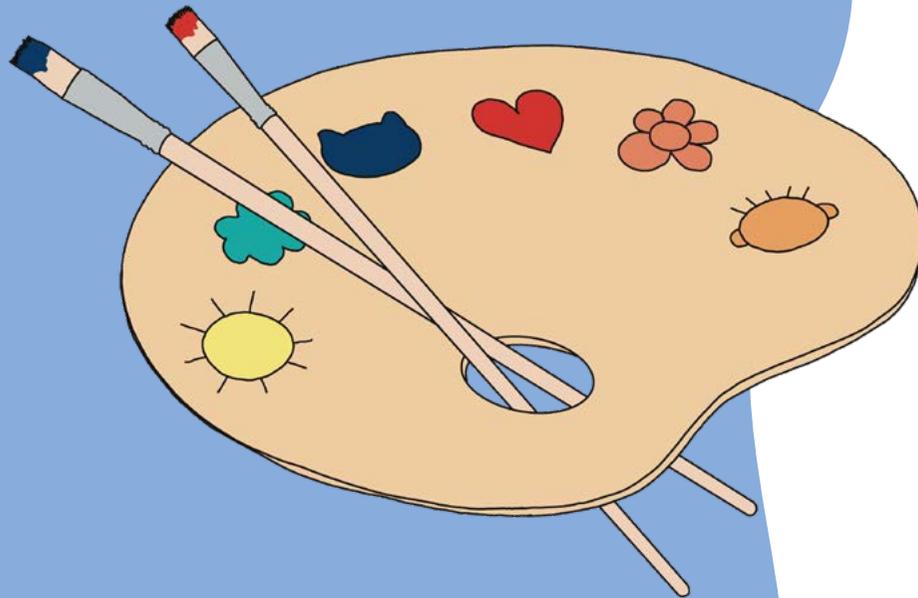
développement intellectuel et sa masse musculaire, d'instiller chez lui un sentiment d'espoir et de lui apporter des moments de répit. Les enfants qui participent à des programmes alimentaires doivent au moins avoir accès au jeu récréatif. Le jeu thérapeutique, organisé par des professionnelles et des professionnels qualifiés, s'appuie sur l'évaluation et la définition d'objectifs pour cibler des domaines de développement spécifiques.

Recommandations

1. Commencer par encourager l'enfant à regarder les autres jouer (jeu d'observation).
2. Féliciter et encourager l'enfant au fur et à mesure du développement de ses aptitudes.
3. Reconnaître sa frustration lorsqu'il perd des aptitudes précédemment acquises.
4. Modifier les jouets et les outils jusqu'à ce que les aptitudes soient acquises. Par exemple, choisir des jouets légers si l'enfant est faible, enrouler du ruban adhésif ou du tissu autour d'un crayon afin qu'il soit plus épais et plus facile à saisir et à manipuler pour l'enfant.
5. Donner à l'enfant des occasions d'explorer son environnement.
6. Structurer le temps de jeu dans la routine de soins : chants et danse avant les repas, temps de jeu en groupe.

Matériel/ressources

1. Jouets légers que l'enfant peut tenir facilement.
2. Couleurs vives et objets à fort contraste susceptibles de capter son attention.
3. Objets familiers en fonction du contexte culturel : poupons, voitures, ballons de football, instruments de musique ou figurines représentant des animaux familiers.



Création d'un espace adapté aux enfants

Les pages suivantes abordent la création d'un espace adapté aux enfants, à même d'offrir un environnement sécurisant, accueillant, convivial et favorisant les interactions positives. En aménageant des espaces réservés au jeu et/ou en modifiant les services cliniques afin qu'ils soient plus adaptés aux enfants, vous aiderez les enfants et leurs parents à se sentir plus à l'aise. Lorsque l'on crée un espace adapté aux enfants, il est important de tenir compte de questions d'ordre culturel et contextuel. En outre, tout le matériel utilisé doit être conforme aux normes de PCI afin de pouvoir être nettoyé de façon appropriée.

Pour créer un espace adapté aux enfants, les éléments suivants peuvent être envisagés :

- Choix des couleurs
- Thèmes
- Murs avec empreintes de main



Création d'un espace adapté aux enfants

Choix des couleurs

Les couleurs ont un impact direct sur notre cerveau et notre humeur. En général, les couleurs chaudes (rouge, orange, jaune) suscitent enthousiasme et énergie. Les couleurs froides (bleu, vert, violet) sont généralement relaxantes et apaisantes. L'intégration de couleurs dans l'espace adapté aux enfants contribue à produire un environnement stimulant qui contraste avec celui de l'hôpital, stérile et fade.

La stimulation visuelle avec un fort contraste de couleurs (mélange de couleurs chaudes et froides) favorise le rétablissement de l'enfant malnutri.

Dans les SU et les USI, il peut être plus judicieux d'opter pour des couleurs froides ou un mélange subtil de couleurs pour obtenir un effet apaisant.

Les couleurs peuvent symboliser des groupes politiques, des mouvements sociaux ou des organisations religieuses. Éviter les décors monochromes, susceptibles d'avoir une signification symbolique dans un contexte culturel particulier. L'utilisation d'un mélange de couleurs pour créer des peintures murales ou des œuvres d'art est idéale et recommandée.



© MSF
Sierra Leone, 2022

Voici un thème fréquent pour un espace adapté aux enfants:



Création d'un espace adapté aux enfants

Thèmes

Le choix d'un thème contribue à créer un espace organisé et homogène. Un espace à thème encourage la créativité du récit et favorise le développement du langage en stimulant la discussion sur les formes et/ou objets représentés.

L'utilisation d'images d'animaux, d'aliments, de véhicules et de formes favorise le développement cognitif et linguistique de l'enfant.

Lors du choix du thème, il est important de tenir compte du vécu des enfants. Par exemple, utiliser un thème en lien avec le monde sous-marin dans le cadre d'un projet mis en place après des inondations peut être éprouvant ou traumatisant.



Création d'un espace adapté aux enfants

Murs avec empreintes de main

Les murs avec empreintes de main constituent un projet continu facile à mettre en œuvre, qui ne nécessite qu'une modeste contribution artistique. Dans ce concept, un mur bien visible présente les empreintes de main ou de pied des enfants qui ont été pris en charge dans cet hôpital et qui en sont sortis. Ce mur symbolise les résultats positifs du traitement, ce qui peut être une source d'inspiration pour les familles et le personnel.



© MSF
Sierra Leone, 2022



Évolution développementale

Les pages qui suivent présentent en détail les étapes du développement du nourrisson. L'enfant doit franchir ces étapes dans l'ordre indiqué. Un enfant ne peut pas passer à l'étape suivante tant qu'il ne maîtrise pas les étapes précédentes. Déterminer l'étape à laquelle se trouve l'enfant et mettre en place les activités ludiques orientées vers le passage à l'étape suivante. Se concentrer sur une seule étape, et non plusieurs.

Dans cette boîte à outils, l'évolution développementale de l'enfant comprend:

- la maîtrise des mouvements de son cou;
- la maîtrise de son tronc;
- l'acquisition de la marche.

Évolution développementale

Maîtrise des mouvements du cou

Un mois

- le bébé est allongé, la tête tournée sur le côté. Il soulève la tête brièvement lorsqu'il est allongé, la poitrine ou le haut du ventre contre le sol. Il explore les deux côtés. Il commence à mettre la main dans sa bouche.

Deux mois

- il soulève rapidement la tête et la tourne sur le côté lorsqu'il est allongé sur le ventre.

Trois mois

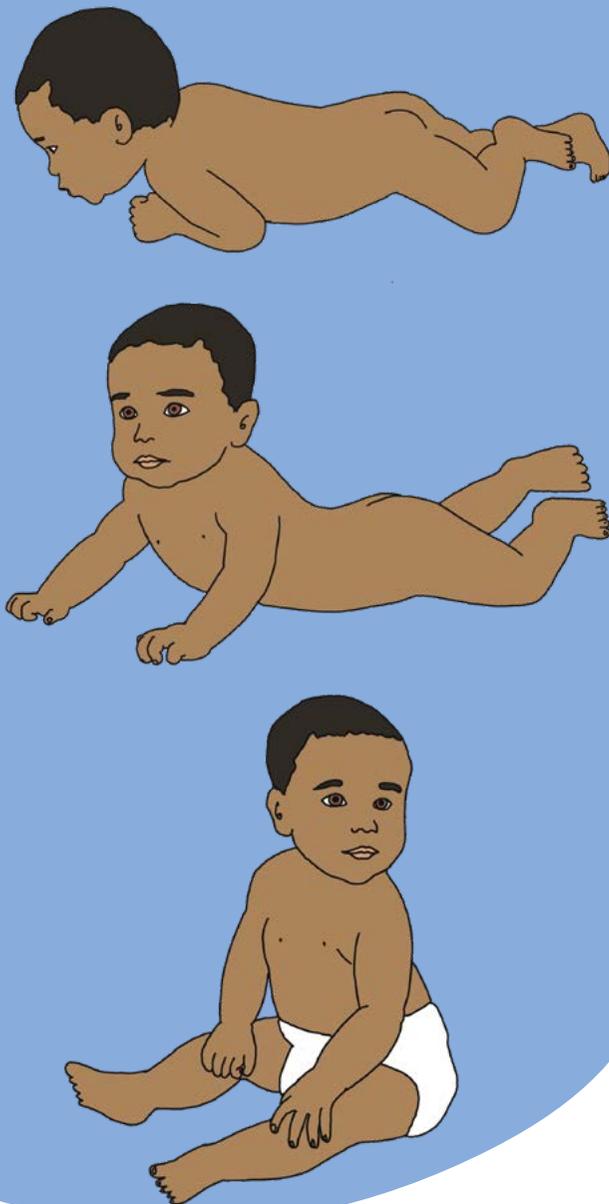
- il tient sa tête droite lorsqu'il est allongé sur le ventre.

Quatre mois

- il tient sa tête droite lorsqu'il est maintenu ou soutenu en position verticale et il prend appui sur ses coudes et il prend appui sur ses coudes lorsqu'il est sur le ventre.

Six mois

- il tient sa tête droite lorsqu'il est en position verticale, sans aide. Il attrape ses pieds et roule de la position sur le dos à la position sur le ventre, et vice versa.



Évolution développementale

Maîtrise de son tronc

Trois–quatre mois

- il maîtrise les mouvements de son cou (cela se poursuit jusqu'à environ cinq mois)..

Cinq mois

- il prend appui sur ses mains lorsqu'il est allongé sur le ventre.
- il tient assis avec aide (maintien au niveau des épaules : maintien maximal ; maintien à la taille : maintien minimal).

Six mois

- il tient assis en se penchant vers l'avant (position tripode: jambes écartées, mains sur le sol entre les jambes pour soutenir son poids).

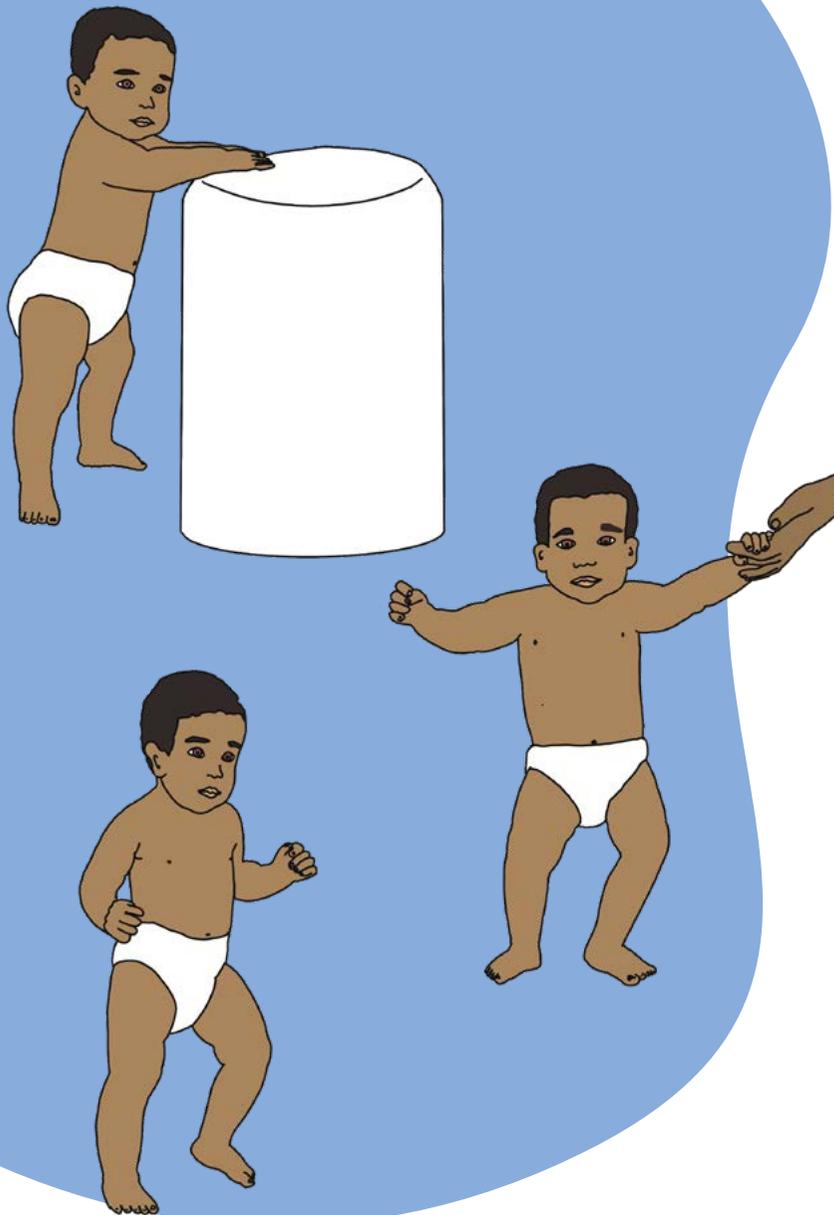
Sept–huit mois

- lorsqu'il est assis, il lève une main, puis les deux mains pour atteindre un objet ou jouer.

Neuf mois

- il s'assoit sans aide et/ou sans utiliser ses mains.





Évolution développementale

Acquisition de la marche

Douze mois

- le bébé se met debout tout en se tenant à des objets fixes (meubles imposants, murs, etc.)
- il se hisse pour se mettre debout. Il est capable de passer de la position assise à la position debout.

Douze–quinze mois

- il se déplace. Il se déplace sur le côté en se tenant à des objets fixes à sa hauteur (meubles, murs bas, etc.)
- il fait des pas en avant avec l'aide d'un adulte, qui le tient des deux mains.

Quinze mois

- il marche avec une aide, en prenant appui sur des objets ou une personne pour se stabiliser.

Dix-huit mois

- il marche seul (il semble même courir).

Dix-huit–vingt-quatre mois

- il monte les escaliers et grimpe sur les meubles. Il est capable de construire une tour avec des cubes.

Vingt-quatre–vingt-six mois

- il commence à courir, à taper dans un ballon, à sauter.

Trois–quatre ans

- il se développe son équilibre et sa coordination.

Quatre–cinq ans

- il développe ses compétences sociales et émotionnelles.

Âge (mois)	Objectifs d'évolution développementale	Jeux	Page
0-2	Il soulève la tête brièvement lorsqu'il est allongé, la poitrine ou le haut du ventre contre le sol – Il soulève rapidement la tête et la tourne sur le côté lorsqu'il est allongé sur le ventre (2 mois).	Observation: le bébé regarde autour de lui	49
3-4	Il attrape des objets à sa portée. Il tient sa tête droite lorsqu'il est allongé sur le ventre – Il tient sa tête droite lorsqu'il est maintenu/soutenu en position verticale (4 mois). Il maîtrise les mouvements de son cou.	Temps de jeu sur le ventre	50
5-6	Il attrape ses pieds et roule de la position sur le dos à la position sur le ventre, et vice versa. Il prend appui sur ses mains lorsqu'il est allongé sur le ventre. Il tient assis penché en avant avec appuis sur ses mains (position tripode).	Flexion-extension du bassin et des jambes	51
7-8	Sur le ventre, le bébé commence à pivoter et à ramper. Lorsqu'il est assis, il lève une main, puis les deux mains pour atteindre un objet ou jouer.	Déplacement en rampé	52
9-10	Le bébé s'assoit sans aide. Il commence à marcher à quatre pattes. Il est capable de mettre un objet dans un contenant. Il peut passer de la position allongée à la position assise, et rester assis sans aide.	Exploration de la verticale (objets en hauteur)	53
11-12	Il commence à se mettre debout tout en se tenant à des objets fixes (par exemple, un mur). Il se hisse pour se mettre en position debout. Il saisit des objets entre son pouce et son index (pince).	Tentatives de se lever	54

Âge (mois)	Objectifs d'évolution développementale	Jeux	Page
12-15	Il se déplace debout sur les côtés avec support pour ses mains. Il marche vers l'avant avec l'aide d'un adulte.	Position accroupie et déplacement latéral	55
		Jeu à empiler	75
15-18	Il marche avec une aide. Il prend appui sur des objets ou sur une personne pour se stabiliser. Il marche seul (il semble même courir).	Contrôle de l'équilibre	56
		Table en carton	80
18-24	Il monte les escaliers et grimpe sur les meubles.	Parcours d'obstacles	57
24-36	Il commence à courir, à taper dans un ballon, à sauter.	Jeu de balle	58
3-4 years	Il développe son équilibre et sa coordination (il se tient par exemple debout sur une jambe, il lance une balle).	Tomate ketchup	59
		Gula poma	60
		Statue musicale	61
		Jeu de l'espion	62
		Feu rouge, feu vert	63
		Ballon avec un gant jetable	64
		Créations artistiques à la seringue	65
4-5 years	Compétences sociales et émotionnelles.	Peinture à la seringue	66
		Puzzles	77
		Aldie	67
		Jacques a dit	68
		Jeu de la chaîne	69

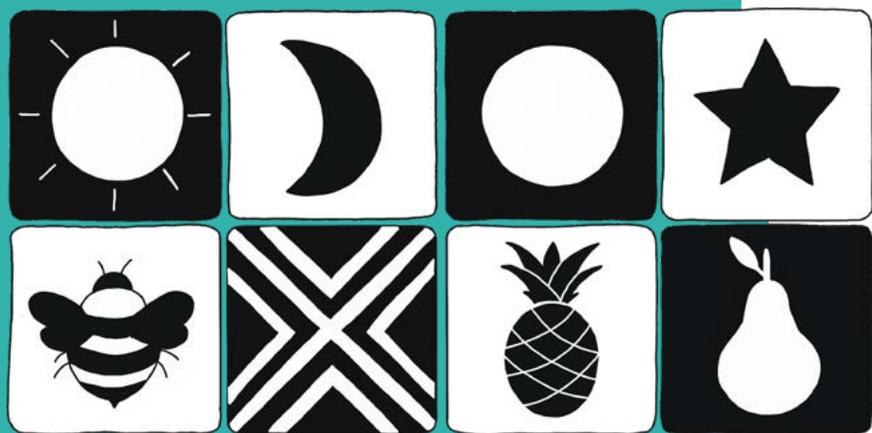
Activités et jeux

Instructions détaillées sur les jeux et les activités pouvant être mis en œuvre immédiatement. Elles indiquent le groupe d'âge cible, le type de jeu et les domaines de développement stimulés par le jeu.

© Mariam Abu Dagga
Territoires palestiniens, 2024



Observation; le bébé regarde autour de lui



Niveau de difficulté	Type de jeu	Âge	Jouets/ ressources	Objectifs de développement
Facile	Jeu motricité libre	0-2 mois	Cartes à fort contraste, ou impression noir et blanc	Le bébé est capable d'explorer les deux côtés

Instructions

1. Placer le bébé sur le dos.
2. Prendre les cartes à fort contraste et les tenir devant les yeux du bébé, à 30 cm.
3. Déplacer les cartes d'un côté à l'autre, en attirant l'attention du bébé et en l'encourageant à regarder dans différentes directions.
4. Recommencer.

Autre possibilité: accrocher les cartes à fort contraste au mur ou des deux côtés du lit du bébé.

Se reporter à la [p. 71 « Production et fabrication »](#) pour savoir comment confectionner des cartes à fort contraste.

Développement:

cognitif



physique



social



émotionnel



du langage



Temps de jeu sur le ventre



Niveau de difficulté	Type de jeu	Âge	Jouets/ressources	Objectifs de développement
Facile	Jeu motricité libre	3-4 mois	Cartes à fort contraste ou miroir	Le bébé maîtrise les mouvements de son cou

Instructions

1. Placer le bébé sur le ventre.
2. L'aider à positionner ses bras, les coudes en dessous des épaules.
3. Jouer avec le bébé dans cette position, en le divertissant et en l'invitant à regarder autour de lui.
4. Exemples de jeux: placer un miroir ou des cartes à fort contraste sur le sol, devant le bébé, ou utiliser des matières texturées (tissus, éponges, feuilles de plastique) pour le divertir et l'inviter à regarder autour de lui.

Développement:

cognitif



physique



social



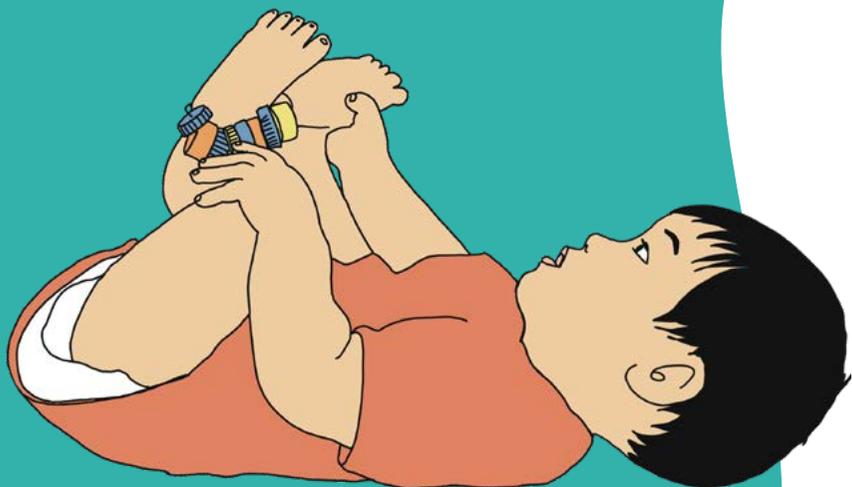
émotionnel



du langage



Flexion-extension du bassin et des jambes



Niveau de difficulté	Type de jeu	Âge	Jouets/ ressources	Objectifs de développement
Facile	Jeu motricité libre	5-6 mois	Bracelet ou hochet, bien qu'aucun jouet ne soit nécessaire	Le bébé attrape ses pieds et roule de la position sur le ventre à la position sur le dos

Instructions

1. Allonger le bébé sur le dos.
2. Bouger les jambes du bébé et lui montrer ses pieds.
3. Encourager le bébé à attraper ses pieds en continuant à bouger ses jambes et en lui montrant ses pieds.
4. Accrocher ensuite le bracelet hochet (se reporter à la [p. 74](#) « Production et fabrication ») à son pied pour le stimuler davantage. Recommencer. Il est également possible de coudre une clochette sur la chaussette du bébé, de lui enfiler la chaussette et d'aider le bébé à essayer de l'attraper.

Développement:

cognitif



physique



social



émotionnel



du langage



Déplacement en rampé



Niveau de difficulté	Type de jeu	Âge	Jouets/ressources	Objectifs de développement
Moyen	Jeu motricité libre	7-8 mois	Jouet coloré ou tout objet qui attire l'attention du bébé	Le bébé commence à ramper et essaie d'atteindre des objets lorsqu'il est assis

Objectif de développement

Le bébé commence à ramper lorsqu'il est sur le ventre. Lorsqu'il est en position assise, le bébé tend une main, puis l'autre pour atteindre un objet ou jouer.

Instructions

1. Placer le bébé sur le ventre.
2. Placer de petits récipients ou d'autres objets colorés des deux côtés du bébé, à environ un mètre de distance. Cela l'encouragera à ramper dans différentes directions. Lors du choix des jouets pour ce jeu, tenir compte des normes de PCI et des risques d'étouffement.
3. Recommencer, en augmentant et en diminuant la distance pour continuer à capter l'attention du bébé.

Développement:

cognitif



physique



social



émotionnel



du langage



Exploration de la verticale (objets en hauteur)



Niveau de difficulté	Type de jeu	Âge	Jouets/ressources	Objectifs de développement
Moyen	Jeu motricité libre	9-10 mois	Jouet coloré ou tout objet qui attire l'attention du bébé	Le bébé s'assoit sans aide; il commence à marcher à quatre pattes

Instructions

1. Placer le bébé sur le sol, allongé sur le ventre.
2. Placer des jouets ou des objets colorés un peu plus haut que le sol, sur une marche, par exemple.
3. Attirer l'attention du bébé en déplaçant légèrement les jouets; encourager le bébé en lui parlant. Le but est d'encourager le bébé à passer de lui-même de la position sur le ventre à la position assise ou à quatre pattes.
4. Recommencer, et déplacer les jouets ou les objets à chaque fois. Il est également possible d'utiliser un petit récipient et des cubes en bois, en encourageant le bébé à mettre les cubes dans le récipient. Montrer également au bébé comment faire une tour avec les cubes en bois, puis l'aider à construire la tour. Cette activité vise à développer sa motricité.

Développement:

cognitif



physique



social



émotionnel



du langage



Tentatives de se lever



Niveau de difficulté	Type de jeu	Âge	Jouets/ressources	Objectifs de développement
Moyen	Jeu motricité libre	11-12 mois	Jouet coloré ou tout objet qui attire l'attention du bébé	Le bébé se déplace sur le côté en se tenant à un objet

Instructions

1. Placer des jouets sur une table à hauteur d'enfant.
2. Aider le bébé à se tenir debout contre la table afin qu'il puisse tenir debout seul.
3. Jouer dans cette position en déplaçant les jouets. Il est également possible de placer des objets (par exemple, une ficelle, du papier) sur la table et de les déplacer. Encourager le bébé à essayer d'attraper les objets. Cette activité vise à développer le mouvement de préhension en pince.

Développement:

cognitif



physique



social



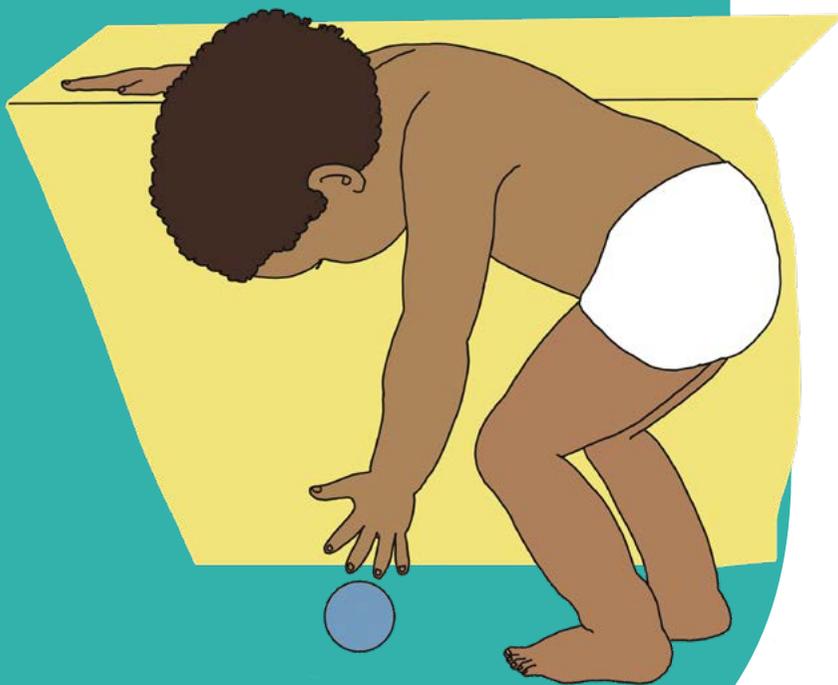
émotionnel



du langage



Position accroupie et déplacement latéral



Niveau de difficulté	Type de jeu	Âge	Jouets/ressources	Objectifs de développement
Facile	Jeu motricité libre	12-15 mois	Jouet coloré ou tout objet qui attire l'attention du bébé	Le bébé commence à se tenir debout lorsqu'il se tient à des objets

Instructions

1. Placer le bébé en position debout.
2. Inviter le bébé à se tenir à un meuble, comme la table à hauteur d'enfant.
3. Une fois que le bébé se tient à la table, construire une petite tour avec des cubes ou poser des jouets ou des objets colorés sur la table.
4. Placer ensuite un jouet ou un objet coloré sur le sol.
5. Encourager le bébé à le ramasser et à le mettre sur la table.
6. Placer maintenant les jouets ou les objets colorés au bout de la table et encourager le bébé à aller les chercher. Continuer à déplacer les jouets pour encourager le bébé à se déplacer sur le côté pour aller les chercher. Cette activité développe la capacité du bébé à s'accroupir et à se relever. Placer ensuite les jouets à l'autre bout de la table, en encourageant de nouveau le bébé à se déplacer sur le côté.

À la place des cubes ou des jouets, il est également possible d'utiliser les anneaux d'un jeu à empiler, si vous en avez un (se reporter à la [p. 75 « Production et fabrication »](#)).

Développement:

cognitif



physique



social



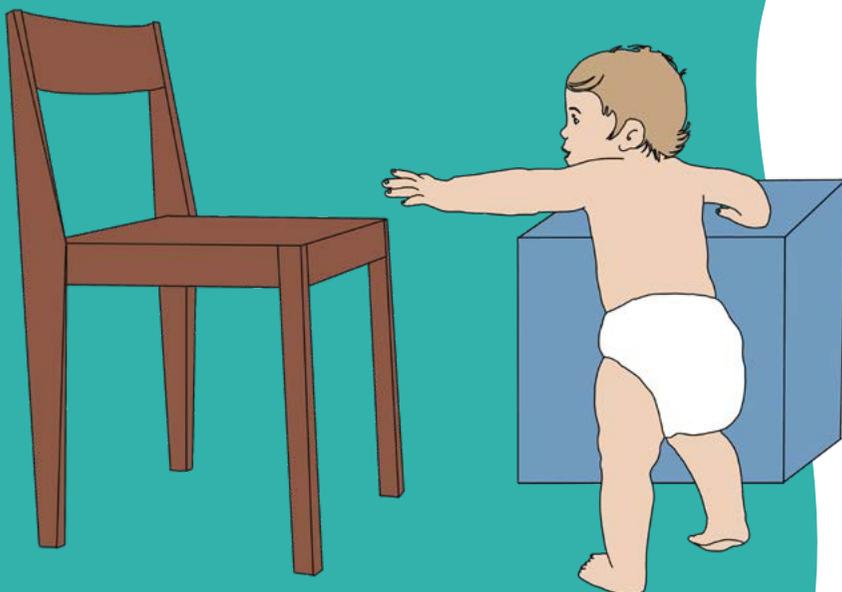
émotionnel



du langage



Contrôle de l'équilibre



Niveau de difficulté	Type de jeu	Âge	Jouets/ressources	Objectifs de développement
Facile	Jeu motricité libre	15-18 mois	Jouet coloré, table et chaise	Le bébé commence à marcher seul

Instructions

1. Se procurer ou fabriquer une chaise et une table à hauteur d'enfant, et se munir d'un jouet. (Se reporter à la [p. 80](#) «[Table en carton](#)» pour savoir comment fabriquer une table à hauteur d'enfant.)
2. Mettre le bébé en position debout afin qu'il se tienne au bord de la table devant lui.
3. Placer ensuite une chaise à côté de lui.
4. Placer un jouet sur cette chaise.
5. Encourager le bébé à venir chercher le jouet.
6. Une fois que le bébé a saisi le jouet, recommencer, en déplaçant la chaise et le jouet de l'autre côté. Si c'est trop facile, placer la chaise plus loin. Cette activité vise à aider le bébé à développer son équilibre.

Développement:

cognitif



physique



social



émotionnel



du langage



Parcours d'obstacles



Niveau de difficulté	Type de jeu	Âge	Jouets/ ressources	Objectifs de développement
Moyen	Jeu libre/ motricité libre	18-24 mois	Oreillers, couverture, coussin, ou vous-même	Le bébé monte les escaliers et grimpe sur les meubles

Instructions

1. Disposer des obstacles dans une pièce. Utiliser les objets à disposition. Il est possible d'utiliser des oreillers, des couvertures, des coussins, des marches ou une table à hauteur d'enfant. Assis, les jambes tendues, vous pouvez vous-même « servir » d'obstacle.
2. Encourager ensuite l'enfant à effectuer le parcours d'obstacles (en rampant, en marchant à quatre pattes, en s'asseyant ou en marchant) et à passer par-dessus ou en dessous des obstacles.
3. Recommencer, en modifiant l'orientation ou la disposition des obstacles.

Développement:

cognitif



physique



social



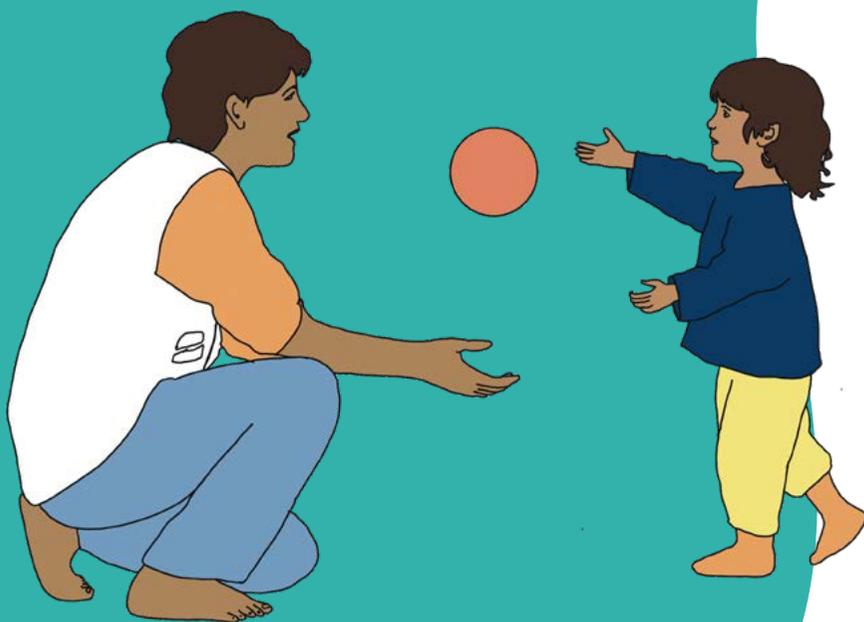
émotionnel



du langage



Jeu de balle



Niveau de difficulté	Type de jeu	Âge	Jouets/ ressources	Objectifs de développement
Facile	Jeu récréatif	2-3 ans	Ballon/ balle	L'enfant commence à courir, à taper dans un ballon et à sauter

Instructions

1. Se procurer ou fabriquer un ballon.
2. Tenir le ballon dans les mains et encourager l'enfant à le prendre.
3. Lui demander ensuite de le rendre.
4. Recommencer en vous échangeant le ballon selon des angles différents et à différentes hauteurs.
5. Une fois que l'enfant est habitué à ce jeu, il est également possible de se passer le ballon en jouant avec les pieds. Les jeux de ballon améliorent l'équilibre de l'enfant.

Développement:

cognitif



physique



social



émotionnel



du langage



Tomate ketchup



Niveau de difficulté	Type de jeu	Âge	Jouets/ressources	Objectifs de développement
Facile	Jeu récréatif	3 ans et plus	Aucun jouet	L'enfant trouve son équilibre et coordonne ses gestes; compétences sociales

Instructions

1. Demander aux participants de s'asseoir en formant un cercle, face au centre du cercle.
2. Désigner le meneur de jeu. Ce dernier se tient à l'extérieur du cercle.
3. Le meneur du jeu tourne autour du cercle et dit le mot « tomate » en touchant la tête de chaque joueur.
4. Quand il le souhaite, le meneur de jeu touche la tête d'un joueur en disant « ketchup! ».
5. Le joueur ainsi désigné doit se lever rapidement et poursuivre le meneur de jeu autour du cercle.
6. Le meneur de jeu essaie de s'asseoir à la place du joueur qui le poursuit avant que ce dernier ne l'attrape.
7. Si le joueur qui le poursuit ne parvient pas à l'attraper, il devient le meneur de jeu.
8. Le jeu continue ainsi.

Développement:

cognitif



physique



social



émotionnel



du langage



Gula poma

Terme employé en mendé (Sierra Leone) signifiant « déposer derrière ».



Niveau de difficulté	Type de jeu	Âge	Jouets/ressources	Objectifs de développement
Facile	Jeu récréatif	3 ans et plus	Aucun jouet	L'enfant trouve son équilibre et coordonne ses gestes; compétences sociales

Instructions

1. Demander aux participants de s'asseoir en formant un cercle, face au centre du cercle.
2. Désigner le meneur de jeu. Ce dernier se tient à l'extérieur du cercle.
3. Le meneur de jeu tourne autour du cercle, une pierre ou un objet à la main.
4. Quand il le décide, le meneur de jeu dépose l'objet derrière le dos d'un joueur.
5. La personne qui a reçu l'objet devient le meneur de jeu ; elle doit se lever et se déplacer autour du cercle, l'objet dans la main. Le meneur de jeu précédent prend la place laissée vacante.
6. Le jeu continue ainsi.

Développement:

cognitif



physique



social



émotionnel



du langage



Statue musicale



Niveau de difficulté	Type de jeu	Âge	Jouets/ressources	Objectifs de développement
Facile	Jeu récréatif	3 ans et plus	Aucun jouet	L'enfant trouve son équilibre et coordonne ses gestes; compétences sociales

Instructions

1. Une personne démarre et arrête la musique. (Il est également possible de chanter, ce qui vous dispense de matériel).
2. Pendant la musique ou la chanson, tous les participants doivent danser et bouger.
3. Lorsque la musique ou le chant s'arrête, tout le monde doit s'arrêter ou SE FIGER ! Si une personne bouge, elle est éliminée.
4. La musique ou la chanson reprend alors.
5. Le dernier danseur gagne la partie.

Développement:

cognitif



physique



social



émotionnel



du langage



Jeu de l'espion



Niveau de difficulté	Type de jeu	Âge	Jouets/ressources	Objectifs de développement
Facile	Jeu récréatif	3 ans et plus	Aucun jouet	Coordination, compétences sociales

Instructions

1. Ce jeu nécessite deux participants : le joueur numéro un, qui choisit un objet dans la pièce, et le joueur numéro deux, qui essaie de deviner l'objet.
2. Le joueur numéro un commence par donner un indice au joueur numéro deux, en mentionnant la couleur de l'objet qu'il a choisi : « Avec mes yeux d'espion, je regarde quelque chose de [annoncer la COULEUR] ».
3. Le joueur numéro deux regarde ensuite dans toute la pièce et essaie de deviner de quel objet il s'agit.
4. Si le joueur numéro deux donne la bonne réponse, il remporte la manche. Si, après plusieurs tentatives, le joueur numéro deux n'a pas deviné l'objet, le joueur numéro un révèle la bonne réponse et remporte la manche. Les joueurs changent de rôle et rejouent.
 - **Exemple:** Joueur numéro un : « Avec mes yeux d'espion, je regarde quelque chose de bleu. »
 - Joueur numéro deux : « Est-ce que c'est le ciel? »
 - Joueur numéro un : « Non. »
 - Joueur numéro deux : « Est-ce que c'est... »

Il est également possible de jouer à ce jeu en groupe et de proposer aux joueurs d'essayer de deviner l'objet tour à tour jusqu'à ce que quelqu'un donne la bonne réponse et gagne la partie.

Développement:

cognitif



physique



social



émotionnel



du langage



Feu rouge, feu vert



Niveau de difficulté	Type de jeu	Âge	Jouets/ressources	Objectifs de développement
Facile	Jeu récréatif	3 ans et plus	Aucun jouet	L'enfant trouve son équilibre et coordonne ses gestes; compétences sociales

Instructions

1. Désigner un maître du jeu; les autres joueurs se tiennent sur une ligne horizontale à 10 mètres.
2. Les joueurs ne peuvent se déplacer que sur ordre du maître du jeu. Lorsque le maître du jeu dit « feu vert », les joueurs peuvent se diriger vers lui. Lorsque le maître du jeu dit « feu rouge », les joueurs s'arrêtent là où ils sont.
3. Le maître du jeu peut dire « feu vert » et « feu rouge » autant de fois qu'il le souhaite. Par exemple, il peut dire « feu vert » et attendre cinq secondes avant de dire « feu rouge ».
4. Si un joueur bouge alors que le maître du jeu a dit « feu rouge », il doit retourner à la ligne de départ.
5. Le premier joueur qui arrive à la hauteur du maître du jeu remporte la partie et devient à son tour le maître du jeu.
6. Il est également possible d'utiliser les mots « stop, go » au lieu de « feu rouge, feu vert ». Apprendre ces termes dans la langue locale pour favoriser l'inclusivité.

Développement:

cognitif



physique



social



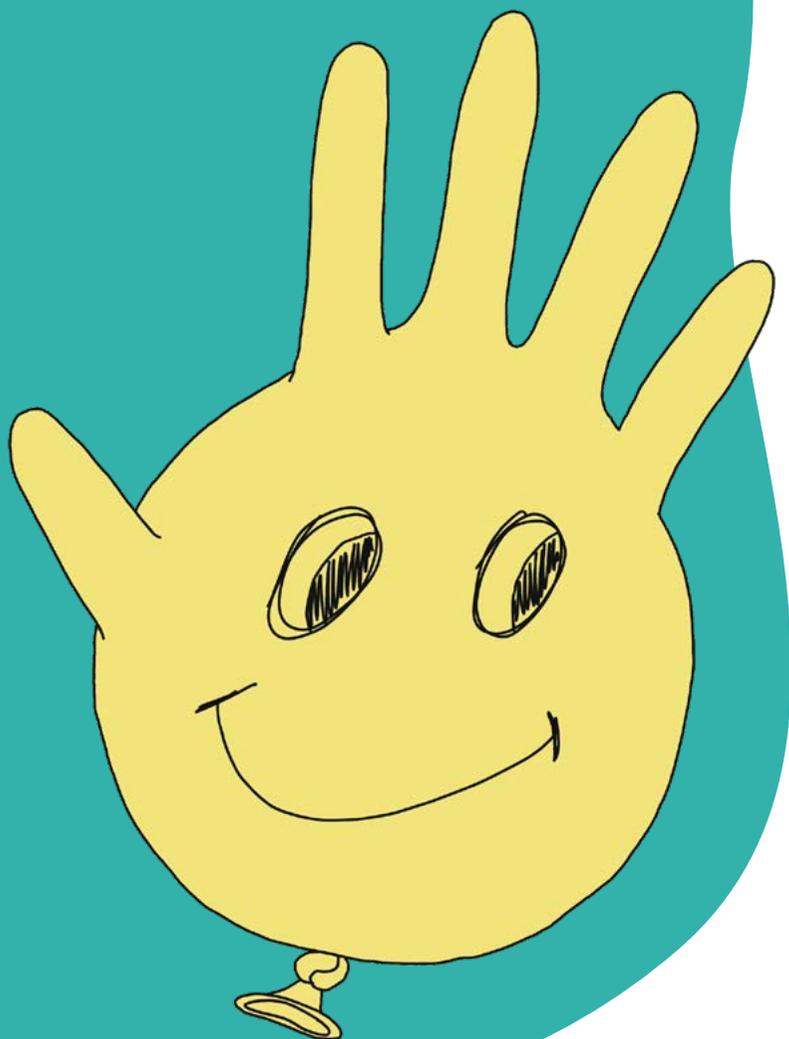
émotionnel



du langage



Ballon avec un gant jetable



Niveau de difficulté	Type de jeu	Âge	Jouets/ressources	Objectifs de développement
Facile	Jeu associé aux soins médicaux	3 ans et plus	Gants jetables	Coordination

Instructions

1. Gonfler le gant jetable en soufflant dedans et le nouer.
2. L'enfant peut jouer avec le ballon ainsi obtenu de différentes manières. Par exemple, il peut tenir le ballon et le lancer en l'air, etc.

Facultatif: il est possible de décorer le ballon avec des marqueurs (dont l'encre n'est pas toxique au cas où l'enfant les placerait près de sa bouche).

Précautions

Les gants constituent une ressource accessible et fréquemment utilisée pour le jeu dans les endroits où MSF intervient et ailleurs. Tenir compte des risques d'étouffement avec le latex et en cas d'éclatement du ballon. Ne pas laisser l'enfant seul lorsqu'il joue avec. Pour plus d'informations, se reporter à la section [« Critères de sélection des jouets – Risques d'étouffement »](#), p. 26.

Développement:

cognitif



physique



social



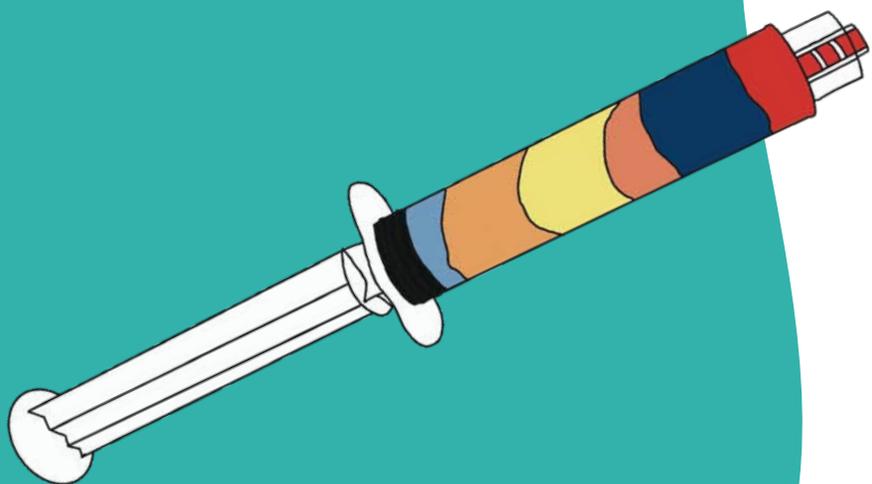
émotionnel



du langage



Créations artistiques à la seringue



Niveau de difficulté	Type de jeu	Âge	Jouets/ressources	Objectifs de développement
Facile	Jeu associé aux soins médicaux	3 ans et plus	Seringue	Coordination

Ressources

- Seringue
- Colle
- Sable coloré (colorant alimentaire et sable ordinaire, si vous le faites vous-même)
- Paillettes, pompons, autres matériaux de remplissage

Instructions

1. Retirer le piston de la seringue.
2. Coller l'extrémité de la seringue pour la fermer (ou utiliser le capuchon de la seringue, s'il est disponible).
3. Demander à l'enfant de remplir la seringue avec des matériaux de remplissage pour effectuer une création artistique à la seringue, en laissant 3 cm à l'extrémité.
4. Coller le piston à l'extrémité du tube pour le fermer hermétiquement.

Développement:

cognitif



physique



social



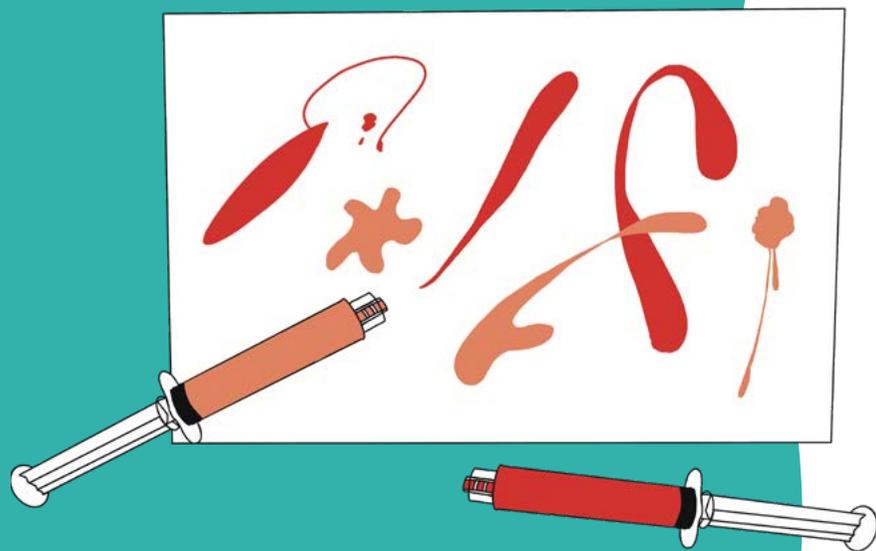
émotionnel



du langage



Peinture à la seringue



Niveau de difficulté	Type de jeu	Âge	Jouets/ressources	Objectifs de développement
Facile	Jeu associé aux soins médicaux	3 ans et plus	Seringue	Coordination

Ressources

- Peinture (lavable)
- Seringue
- Godets-doseurs (pour médicaments) ou autres récipients pour la peinture
- Papier (ou autre support pour la peinture)
- Facultatif: cathéter IV

Instructions

1. Placer la peinture dans de petits récipients. (Si la peinture est épaisse, utiliser une petite quantité d'eau pour la diluer.)
2. Placer l'embout de la seringue dans la peinture et tirer sur le piston pour aspirer la peinture dans la seringue.
3. Appliquer la seringue sur une feuille de papier pour commencer la création.
4. Facultatif: utiliser un cathéter IV fixé à la seringue pour mieux contrôler le débit de la peinture.

Conseil: commencer par de petites seringues jusqu'à ce que l'enfant puisse maîtriser le débit ou utiliser un cathéter IV pour réduire le débit.

Développement:

cognitif



physique



social



émotionnel

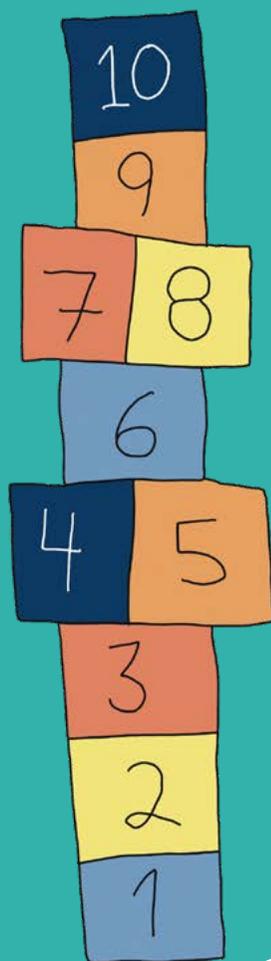


du langage



Aldie

« hopscotch » en anglais, « la marelle » en français,
« rayuela » en Sierra Leone



Niveau de difficulté	Type de jeu	Âge	Jouets/ressources	Objectifs de développement
Facile	Jeu récréatif	4 ans et plus	Aucun jouet	Compétences sociales et émotionnelles

Instructions

- Inviter les joueurs à tracer des cases carrées sur une ligne avec leur pied, leur main ou un bâton, en prévoyant une ou deux cases par rangée (voir l'image, page). Ils décident du nombre de rangées de cases à tracer en fonction de la longueur souhaitée/des défis du jeu.
- Demander aux enfants de sauter d'une case à l'autre jusqu'au bout de la ligne. Ils doivent sauter à cloche-pied dans les cases uniques et à pieds joints dans les cases doubles. Ils peuvent ajouter une troisième ou une quatrième case sur une rangée s'ils veulent intégrer les mains.
- Facultatif: lancer une pierre dans une case. Quelle que soit la case sur laquelle elle atterrit, il convient de sauter par-dessus cette case.

Développement:

cognitif



physique



social



émotionnel



du langage



Jacques a dit



Niveau de difficulté	Type de jeu	Âge	Jouets/ressources	Objectifs de développement
Facile	Jeu récréatif	4 ans et plus	Aucun jouet	L'enfant trouve son équilibre et coordonne ses gestes; compétences sociales

Instructions

1. Une personne est désignée « maître du jeu ». Les autres joueurs l'écoutent attentivement.
2. Le maître du jeu demande aux participants d'effectuer des actions. Les joueurs ne doivent obéir que si le maître du jeu dit : « Jacques a dit... » avant de donner une instruction.
3. Si un joueur effectue l'action sans que la phrase « Jacques a dit » ait été prononcée, il est éliminé.
4. Par exemple, si le maître du jeu dit : « Jacques a dit : tapez dans vos mains », tout le monde doit frapper dans ses mains. S'il dit : « Jacques a dit : touchez votre nez », tous les participants doivent toucher leur nez. S'il formule la phase suivante : « Tapez du pied ! », personne ne doit s'exécuter car le maître du jeu n'a pas dit « Jacques a dit » avant de donner l'instruction. Si une personne tape du pied, elle est éliminée.
5. La dernière personne encore dans le jeu remporte la partie et jouera le rôle de maître du jeu pour la partie suivante.

Astuce: vous pouvez remplacer le prénom Jacques par un nom plus courant au niveau local ou proposer au maître du jeu d'utiliser son prénom.

Développement:

cognitif



physique



social



émotionnel



du langage



Jeu de la chaîne



Niveau de difficulté	Type de jeu	Âge	Jouets/ressources	Objectifs de développement
Facile	Jeu récréatif	4 ans et plus	Aucun jouet	Compétences sociales et émotionnelles

Instructions

1. Désigner un poursuivant. Il doit attraper tous les membres du groupe.
2. Une fois que le poursuivant a attrapé une personne, tous deux doivent se tenir par le bras ou par la main pour former une chaîne.
3. Les deux poursuivants doivent continuer d'essayer d'attraper les autres, qui, une fois attrapés, rejoignent la chaîne.
4. Le jeu se termine lorsque tout le monde fait partie de la chaîne.

Développement:

cognitif



physique



social



émotionnel



du langage



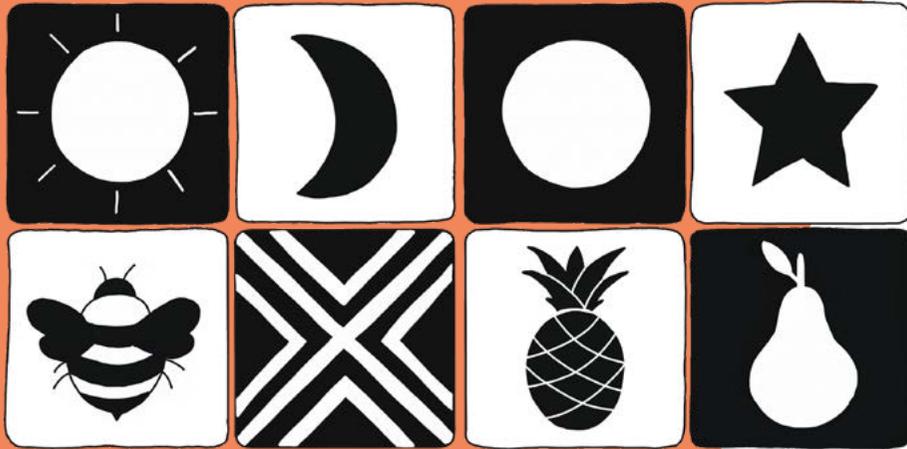
Production et fabrication

Instructions détaillées pour fabriquer des jouets et des ressources de jeu sur le terrain.



© Patrick Meinhardt
Cameroun, 2020

Cartes à fort contraste



Âge

Dès la naissance

Durée

10 minutes

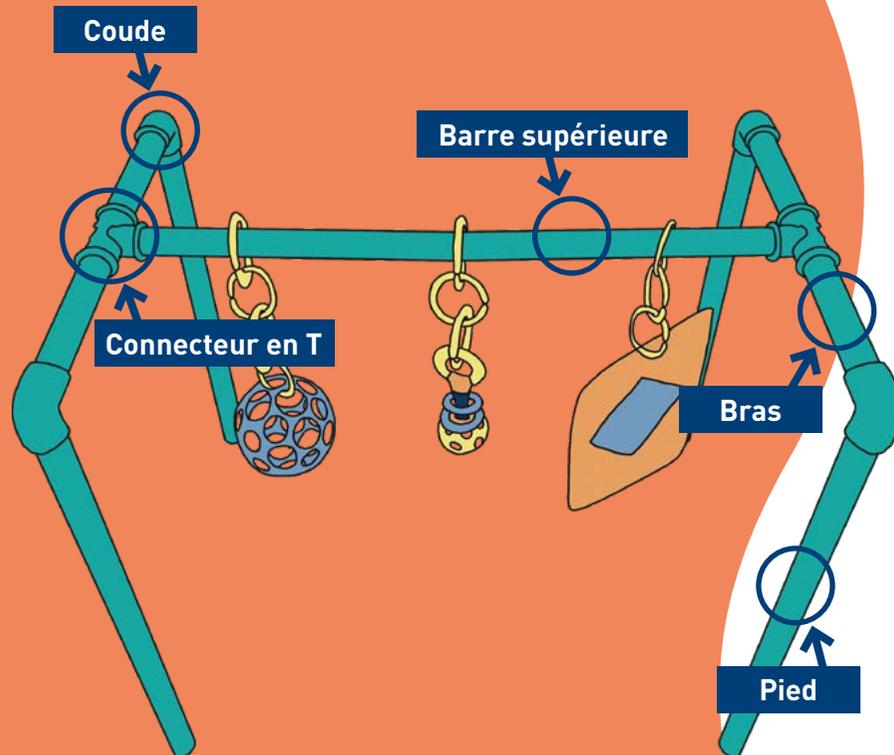
Matériel

- Papier blanc
- Marqueur noir
- Facultatif: feuilles de papier plastifié

Instructions

1. À l'aide de papier blanc et d'un marqueur noir, tracer des formes/lignes épaisses pour créer une image à fort contraste OU imprimer des images à fort contraste trouvées sur Internet.
2. Présenter les images à moins de 20–30 cm de l'enfant (au-dessus ou sur le côté).
3. Facultatif: plastifier les images pour pouvoir les nettoyer et les réutiliser. Jusqu'à environ cinq mois, les nourrissons ne distinguent pas toutes les couleurs. Les images à fort contraste (noir, blanc, rouge) sont idéales pour favoriser une stimulation visuelle et cérébrale.

Arche d'éveil pour nourrisson



Âge

Dès la naissance

Durée

1 heure



Matériel

- Tubes en PVC, 2 cm d'épaisseur
- Coudes en PVC 90°, 12 cm
- Raccords en PVC à connecter en T de 7 cm
- Colle pour PVC
- Colliers de serrage ou crochets pour rideaux
- Facultatif: bombe de peinture

Instructions

1. Prendre le coude en PVC et y attacher un pied et un bras. Renouveler quatre fois cette opération. (Voir photo à gauche).
2. Avec le connecteur en T, insérer le bras dans les deux ouvertures latérales. Renouveler deux fois cette opération.
3. Connecter les deux connecteurs en T à l'aide de la barre supérieure.
4. Une fois le montage effectué, procéder aux réglages nécessaires afin que l'arche repose correctement sur le sol.
5. Coller les pièces ensemble.
6. Utiliser des crochets pour rideaux ou des colliers de serrage pour suspendre des jouets. (Se reporter à la section « [Cartes à fort contraste](#) », p. 71, pour consulter des exemples de jouets à accrocher, ou utiliser des jouets achetés en magasin).
7. Placer l'arche d'éveil au-dessus du bébé (s'il est allongé) ou devant lui (s'il est assis) pour l'encourager à atteindre les objets. Ajuster la hauteur des jouets si vous utilisez des crochets pour rideaux.

Maracas



Âge

2 mois et plus

Durée

10 minutes

Matériel

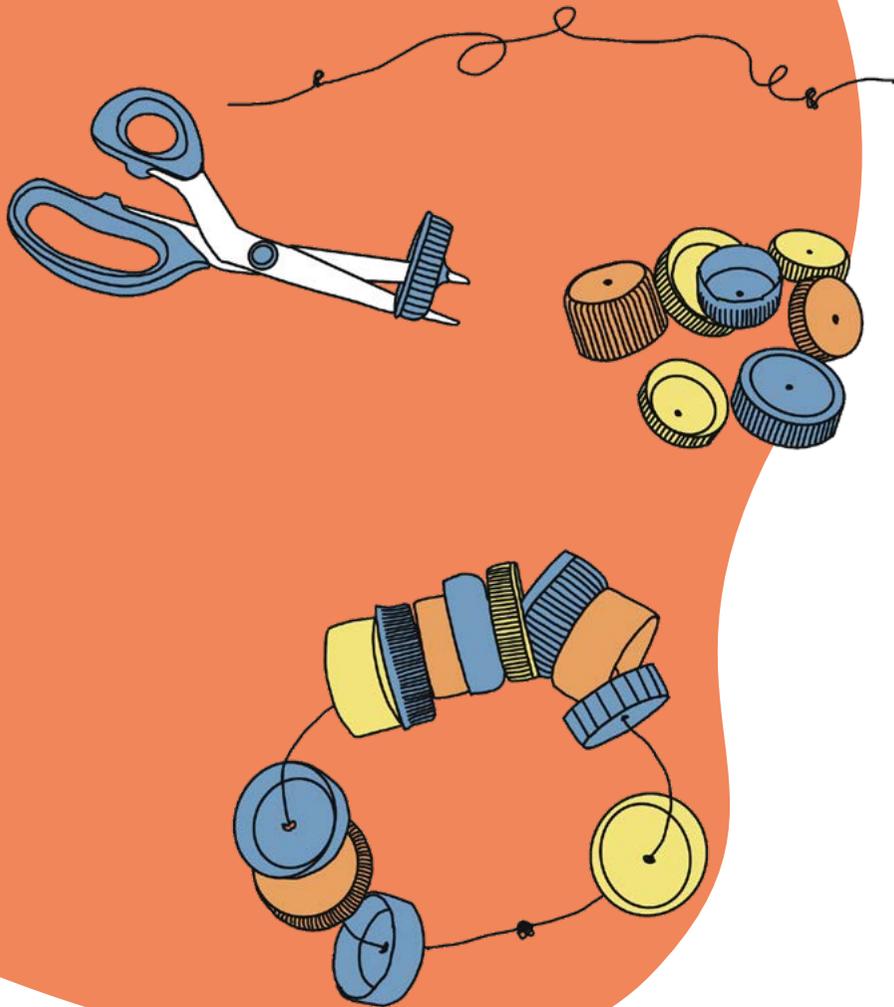
- Flacon de médicament vide (ou flacon de taille similaire ~100 ml)
- Riz sec, haricots secs, coquillages ou petits cailloux
- Colle
- Facultatif: marqueurs

Instructions

1. Nettoyer le flacon vide et le sécher.
2. Remplir le flacon avec 1 à 2 petites cuillerées de matériaux de remplissage.
3. Coller le flacon pour le fermer, afin d'éviter tout risque d'étouffement.
4. Facultatif: colorer l'extérieur du flacon avec des marqueurs.

En cas de matériel recyclé, veiller à bien le nettoyer conformément aux normes de PCI.

Bracelet hochet



Âge

2 mois et plus

Durée

15 minutes

Matériel

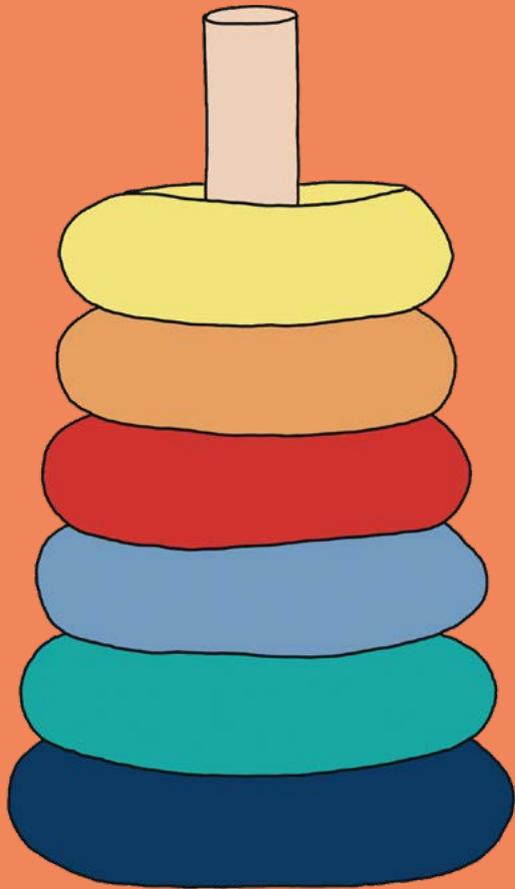
- Ficelle (20–30 cm)
- Bouchons de bouteille de boisson gazeuse en plastique (15–20)
- Couteau, lame ou ciseaux

Instructions

1. Utiliser un couteau/une lame pour pratiquer une ouverture au centre des bouchons de bouteille.
2. Couper la ficelle à la longueur souhaitée, pour une taille de bracelet de 20 à 30 cm.
3. Faire passer la ficelle dans les bouchons de bouteille, en laissant de la place pour attacher la ficelle.
4. Faire un nœud pour fermer le hochet.
5. Laisser le bébé tenir, secouer, mordiller et attraper le hochet.

En cas de matériel recyclé, veiller à bien le nettoyer conformément aux normes de PCI.

Jeu à empiler



Âge

6 mois et plus

Durée

15 minutes

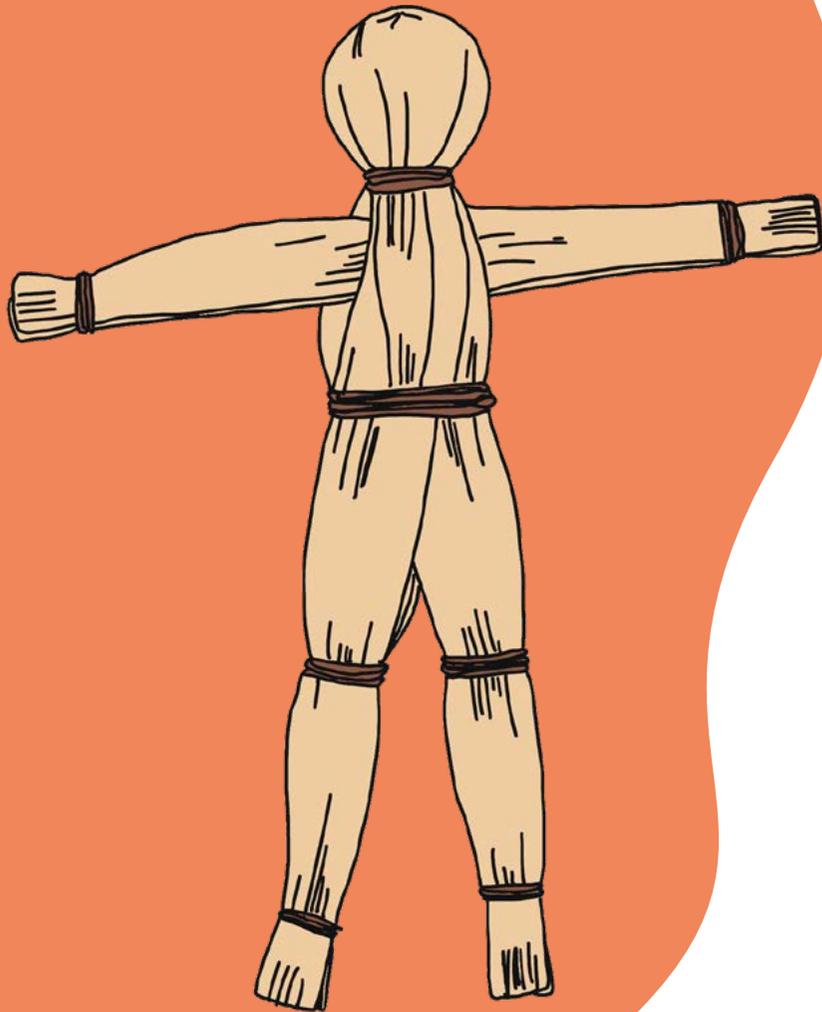
Matériel

- Tube en PVC de 15 cm de hauteur
- Colle pour PVC
- Porte-ruban adhésif médical en plastique, couvercles en plastique, rouleaux de papier essuie-tout (coupés, à usage unique), autres objets troués au milieu
- Facultatif: bombe de peinture

Instructions

1. Coller le tube en PVC sur une base solide.
2. Utiliser des rouleaux de ruban adhésif médical ou d'autres objets troués pour les empiler sur un support.
3. Facultatif: peindre la base et les pièces.

Poupées en feuilles de maïs



Âge

2 ans et plus

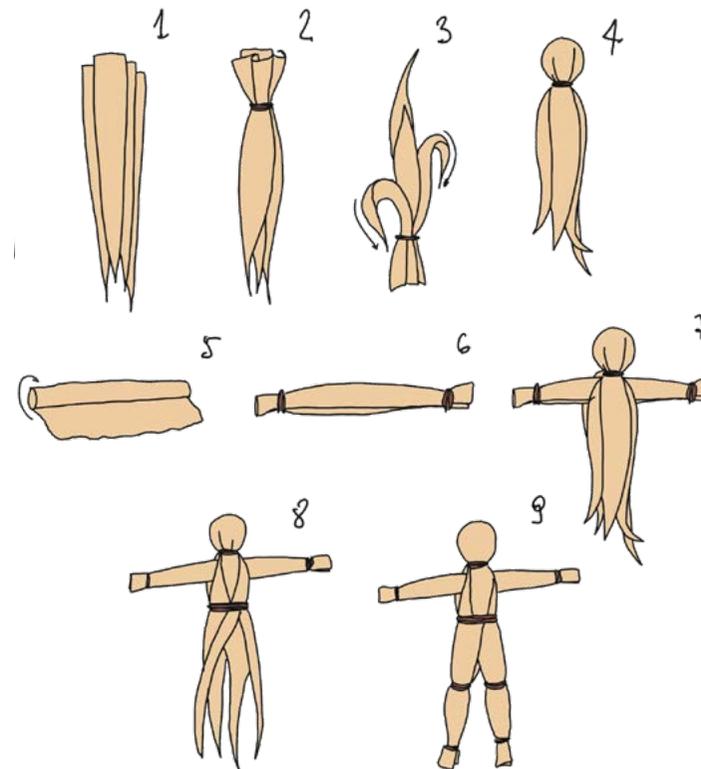
Durée

10 minutes

Matériel

- Feuilles de maïs ou de palmier
- Ficelle

Instructions



Puzzles



Âge

3 ans et plus

Durée

10 minutes

Matériel

- Papier
- Marqueurs/crayons/stylos
- Ciseaux
- Facultatif: papier plastifié

Instructions

1. Dessiner quelque chose de familier pour l'enfant, par exemple un chien ou une banane, ou imprimer un dessin représentant quelque chose de familier pour l'enfant (en couleur si possible).
2. Découper l'image en plusieurs parties ; il est possible d'effectuer une découpe en lignes droites. Découper trois à quatre pièces pour les enfants de moins de trois ans, jusqu'à 50 pièces pour les enfants de moins de cinq ans s'ils sont capables d'effectuer des puzzles plus complexes.
3. Facultatif: plastifier les pièces du puzzle afin qu'elles puissent être réutilisées.

Il est également possible de demander à l'enfant de colorier les dessins réalisés à la main afin qu'il participe à la fabrication du puzzle.

Idées et inspirations

Dans le cadre des initiatives de thérapie par le jeu, MSF encourage ses membres à faire preuve de créativité en utilisant les ressources à leur disposition.

Cette section illustre la façon dont certains projets ont intégré les concepts de thérapie par le jeu. Elle est étayée d'une sélection d'études de cas dont vous pouvez vous inspirer pour mettre en œuvre des actions et des initiatives visant à promouvoir la thérapie par le jeu.

1. Arches d'éveil pour nourrissons.....79
2. Table en carton.....80
3. Jeu symbolique - Centre médical.....81
4. Jeu de création d'un kit de matériel médical82
5. Créations et jouets souvenir.....83



© Diana Zeyneb Alhindawi
Tchad, 2024

Idées et inspirations

Âge

Production et fabrication

0-6 mois (jusqu'à ce que le bébé soit capable de rouler)

Arches d'éveil pour nourrissons

Objectif

Encourager le développement du nourrisson par la stimulation visuelle, et en lui permettant d'attraper et de saisir des jouets, et de jouer avec lorsqu'il se trouve en position assise, bien droit.

Montage

En construisant des jouets avec des ressources locales, vous montrez comment plaider en faveur du jeu à la maison. Pour accrocher des jouets à une arche d'éveil, utiliser des crochets pour rideaux de douche, des colliers de serrage, de la ficelle (à usage unique). Il est possible de fabriquer les jouets à l'aide de chutes de tissu, de bouchons de bouteille, d'images en noir et blanc (pour les jeunes enfants) ou en suspendant des jouets achetés. Le critère principal concernant le choix des objets suspendus est de les confectionner à l'aide d'éléments stimulants, sur les plans visuel et auditifs, pour le nourrisson.

Faire participer les parents à la création de jouets pour les arches d'éveil et leur permettre d'emporter les jouets. À la maison, les parents peuvent utiliser des cintres, de la ficelle ou une branche d'arbre pour suspendre des objets.



© MSF
Sierra Leone, 2022

Idées et inspirations

Âge

Concepts et principes

9-18 mois

Table en carton

Objectif

L'utilisation de meubles adaptés à la taille et à la hauteur de l'enfant lui indique que l'espace lui est destiné.

Exemple

Parmi les groupes souffrant de malnutrition, l'objectif secondaire du jeu est généralement d'encourager le mouvement et l'utilisation des muscles des jambes. Ce carton d'emballage allait être démonté avant d'être jeté. L'équipe en charge de la thérapie par le jeu l'a peint et l'a transformé en table pour encourager la position debout pendant le jeu. Cette table présente la hauteur parfaite pour les petits patients âgés de neuf à dix-huit mois et le mur de l'espace de jeu est idéal pour les enfants de deux ans et plus.

Recyclage

L'utilisation de ce carton d'emballage a permis d'éviter l'achat de matériel et a réduit l'impact environnemental du projet. L'équipe en charge de la thérapie par le jeu garde un stock de peinture pour accroître l'attrait du matériel et pour ajouter une couche de revêtement protecteur extérieur sur les jouets.



© MSF
Sierra Leone, 2022



© MSF
Sierra Leone, 2022

Idées et inspirations

Âge

Concepts et principes

2,5 ans

Jeu symbolique – Centre médical

Objectif

Si votre programme a un objectif très spécifique, comme la préparation des enfants à l'anesthésie, envisager de créer un espace de jeu médical où les enfants pourront explorer le matériel médical qu'ils verront.

La recherche montre que les enfants qui sont préparés à l'anesthésie sont plus calmes et moins anxieux à leur réveil, après l'intervention.

Adapter le jeu symbolique à votre programme. Si votre programme porte sur la vaccination, jouer avec des seringues (sans aiguille) et enseigner à l'enfant des techniques d'adaptation positives comme la respiration profonde, le fait de compter et la présence d'un accompagnant, ce qui permet de préparer à la fois les enfants et les accompagnants. Décrire l'expérience en utilisant un langage sensoriel, par exemple : « nous te laverons avec un savon humide et froid » ou « tu sentiras peut-être un petit pincement/l'aiguille ». Donner à l'enfant une mission sur laquelle il peut se concentrer : « ta mission consiste à garder ton bras immobile » ou « ta mission consiste à serrer la main de ta grand-mère si tu as mal ».

Idées et inspirations

Âge

Production et fabrication

3 ans

Créations et jouets souvenir

Créer des objets ou des jouets avec du matériel recyclé ou local pour confectionner un souvenir d'une visite à l'hôpital.

Objectif

Créations et projets artistiques pour créer des décorations ou des souvenirs colorés. Rechercher sur Internet des activités de bricolage simples : de l'argile, des moulins à vent, des collages. Les cartes de la section Production et fabrication peuvent également constituer des sources d'inspiration et permettre à l'enfant ou à ses accompagnants de fabriquer un jouet qu'il pourra continuer à utiliser chez lui.



© MSF

Introduction

Fondement

Ressources

Boîte à outils

Concepts
et principes

Activités
et jeux

Production
et fabrication

Idées et
inspirations

