



POUR LES PARENTS

SITE CITE DES ENFANTS 2-7 ANS

LES JEUX EN LIGNE

SOMMAIRE :

1. Développement de l'enfant et TIC (Technologies de l'information et de la communication)	P.2
<ul style="list-style-type: none">➤ Les atouts du multimédia➤ Des multimédias à partir de quel âge ?➤ Conseils de sécurité pour surfer sur le Web➤ Quelques liens sur la sécurité et la protection de l'enfance	
2. Décryptage des activités en ligne de la Cité des enfants.....	P.5
<ul style="list-style-type: none">➤ Les tubes sonores➤ Grandir➤ Animaux➤ Labyrinthe➤ Copains copines➤ Histoires en images➤ Images sans parole➤ Jeux d'eau	
3. Sélection de sites enfants pour enfants de 3 à 7 ans.....	P.8

1. Développement de l'enfant et TIC (Technologies de l'information et de la communication)

> Les atouts du multimédia

Pédagogues, enseignants, chercheurs en sciences cognitives s'accordent aujourd'hui sur l'idée que l'outil informatique, le multimédia et Internet contribuent aux apprentissages de l'enfant et à son développement. En effet, ces derniers :

- > Motivent l'enfant par leur aspect ludique et attractif
- > Le placent en situation d'acteur grâce à l'interactivité
- > Captent son attention, son écoute
- > Aiguisent son sens de l'observation
- > Exercent sa concentration
- > Lui permettent d'acquérir de la motricité fine avec la manipulation de la souris
- > Autorisent la répétition, le tâtonnement expérimental, le droit à l'erreur
- > Lui renvoient un feed-back immédiat
- > Permettent la représentation visuelle et animée d'un problème
- > Rendent possible la simulation et l'expérimentation
- > Lui permettent de s'auto-évaluer, de voir ses progrès
- > Permettent d'aller à son rythme
- > Encouragent son autonomie par la liberté de navigation et les choix possibles d'activités et de niveaux
- > Proposent des outils de création
- > Favorisent l'échange, la collaboration et l'entraide entre les enfants

Néanmoins, l'usage des TIC par les enfants ne peut aucunement remplacer les activités réelles, qu'elles soient physiques, cognitives ou relationnelles et qui constituent les fondements mêmes du développement de l'enfant et de son épanouissement. Cela s'avère d'autant plus vrai chez les jeunes enfants.

> Des multimédias à partir de quel âge ?

> Avant 2 ans :

Bien que les fabricants de jouets proposent des manettes et claviers d'ordinateurs à partir de 12 mois et bien que les enfants soient fascinés par l'ordinateur, la pratique de ce dernier ne convient pas aux moins de 2 ans qui n'ont encore aucune notion du temps et de l'espace. Il leur est donc impossible de comprendre la portée de leurs gestes et de faire le lien entre une action sur la souris ou le clavier et son effet à l'écran.

> Vers 2 ans :

Alors que sa mémoire se développe, l'enfant acquiert des facultés de reconnaissance et d'identification : il reconnaît son image sur une photographie et éprouve beaucoup de plaisir à retrouver ses personnages familiers. Cependant, sa capacité d'attention étant de très courte durée, toute activité doit être brève. Par ailleurs, s'il apprécie la compagnie des autres enfants, il a du mal à partager ses jouets et ne coopère pas dans les jeux.

Nombre de psychologues estiment **qu'avant 3 ans**, période où l'enfant développe motricité et capacités d'apprentissage, découvre le monde à travers ses sens, progresse dans le langage et les relations sociales, déploie son imagination, **il a beaucoup mieux à faire que rester face à un ordinateur.**

> Entre 3 et 5 ans :

Ses capacités de raisonnement et d'abstraction sont très limitées ; la frontière entre imaginaire et réel reste floue mais l'enfant est très curieux : c'est l'âge du « Pourquoi ? ». Il ne cesse alors de construire et d'enrichir ses compétences intellectuelles. Il découvre la différence des sexes, fait aussi ses premiers pas dans ses relations avec les autres. Il demeure pourtant égocentrique, ne comprenant pas les règles générales et la pensée d'autrui.

C'est à partir de 3 ans, qu'il éprouve un réel plaisir à jouer avec l'ordinateur. **Les parents doivent cependant l'accompagner dans son utilisation** et veiller à ce qu'elle soit de courte durée, adaptée à ses capacités d'attention encore restreintes.

> Entre 5 et 7 ans :

L'enfant affermit ses capacités cognitives : il prend conscience du temps à travers les saisons, les jours de la semaine, la notion d'heure ou de minute et acquiert les repères spatiaux « gauche-droite ». Il commence son apprentissage de la lecture, de l'écriture, du calcul ; ses capacités d'attention augmentent. Il se sociabilise et s'ouvre de plus en plus aux autres.

Bien qu'il soit suffisamment autonome pour jouer seul avec un cédérom ou un jeu sur Internet, les parents doivent néanmoins **fixer des limites sur le temps passé** afin que l'enfant diversifie ses activités. Ils doivent aussi **veiller au choix des jeux et programmes** qui pourraient être inadaptés à son âge, violents, pornographiques, peu respectueux des valeurs humaines ou truffés de publicité.

> Conseils de sécurité pour surfer sur le Web

- > Ne laissez pas un enfant seul sur Internet mais naviguez avec lui pour lui apprendre les bons gestes.
- > Fixez des limites de temps.
- > Personnalisez son environnement en créant une liste de sites « favoris » que vous aurez préalablement choisis.
- > Considérez les logiciels de contrôle parental comme un complément de sécurité qui ne remplace pas la surveillance parentale.
- > Consultez régulièrement l'historique du navigateur et videz-le.
- > Utilisez des moteurs de recherche pour enfants ou ceux offrant un contrôle parental.
- > Bloquez les publicités avec un navigateur ou un pare-feu.
- > Apprenez-lui à protéger sa vie privée et à ne pas remplir de formulaires avec ses coordonnées. Habituez-le à utiliser un pseudonyme lorsqu'on lui demande d'entrer son nom pour s'inscrire dans un site.

> **Quelques liens sur la sécurité et la protection de l'enfance :**

> **Protection et droit de l'enfance :**

Internet pour tous : protection des mineurs : <http://delegation.internet.gouv.fr/mineurs/index.htm>

Famille.gouv.fr : http://www.famille.gouv.fr/protoc_enfance/campagne_2006.htm

Droit du Net.fr : http://www.droitdunet.fr/par_profils/profil.phtml?it=2&type=profil_parent

Internet sans crainte : <http://www.internetsanscrainte.fr/>

Action innocence : http://www.actioninnocence.org/france/index.asp?antenne_news=23&navig=15

L'Internet plus sûr : <http://www.protegetonordi.com/>

CNIL : <http://www.cnil.fr/index.php?id=19>

> **Logiciels de contrôle parental et astuces techniques :**

L'internaute : <http://www.linternaute.com/guides/categorie/83/index.shtml>

Filtra : <http://www.filtra.info/web/index.aspx?nav=1>

Comment ça marche : <http://www.commentcamarche.net/faq/sujet-2084-securite-filtrage-d-internet-pour-les-enfants>

Vous pouvez aussi télécharger les jeux sur votre ordinateur pour que vos enfants jouent en toute sécurité.

2. Décryptage des activités en ligne de la Cité des enfants

Les activités du site enfants sont une déclinaison virtuelle des activités de l'exposition. Les jeux sont soit des multimédias déjà présents dans la Cité des enfants 2-7 ans, soit des interactifs adaptés d'éléments d'exposition, qui dans ce cas, proposent plusieurs niveaux de difficulté.

> Les tubes sonores

Tranche d'âge : 4-7 ans

Adaptation Web de l'élément d'exposition « Les tubes sonores », thème *Je me découvre*, îlot *Mes capacités*.

Dès la naissance, les bébés sont fascinés par le son de votre voix qui les rassure et les apaise. Très vite, ils deviennent sensibles et réagissent à toutes sortes de sons : une musique, le bruit d'un moteur, la sonnerie du téléphone, etc...

En stimulant les aptitudes sensorielles de votre enfant, vous l'aidez à percevoir son environnement, ce qui lui permet de mieux appréhender le monde qui l'entoure. Comprendre d'où émane un son et savoir ce qui le produit l'aide ainsi à se repérer dans l'espace et à ne plus avoir peur des bruits inconnus.

Le jeu des *Tubes sonores* est un jeu accessible à tous, y compris aux enfants non-voyants. Il se déroule en deux parties :

- ▶ un jeu de « cache-tampon » qui consiste à localiser et à trouver la source d'un son : alors que l'écran est sombre et qu'on ignore où se trouve l'objet, il faut réussir à le situer en s'aidant du son qui augmente d'intensité quand on s'en approche.
- ▶ un jeu de reconnaissance de sons où l'enfant doit associer un objet au son qu'il produit.

http://www.cite-sciences.fr/francais/ala_cite/expositions/cite-des-enfants/jeux-2-7-ans/jeux/tubes/tubes.html

> Grandir

Tranche d'âge : 3-5 ans

Adaptation Web de l'élément d'exposition « Grandir », thème *Je me découvre*, îlot *Grandir*.

C'est vers l'âge de 4 ans que l'enfant commence à situer sa taille par rapport aux autres : il dit qu'il est plus grand qu'un enfant de 3 ans ou plus petit qu'un enfant de 5 ans mais ne comprend pas encore la nuance « plus âgé ». Il prend conscience que sa taille est différente et se compare aux autres.

Les jeux qui consistent à comparer la taille des objets développent le sens de l'observation et les facultés de classement et de rangement, premières notions mathématiques.

Le jeu *Grandir* est un jeu d'association qui consiste à apparier un personnage à un objet petit, moyen ou grand. A chaque association, une animation humoristique très courte simule le choix de l'enfant. Il peut ainsi connaître la bonne réponse et comprendre de manière amusante ce qui se produit lorsque la taille de l'objet ne correspond pas à la taille du personnage.

http://www.cite-sciences.fr/francais/ala_cite/expositions/cite-des-enfants/jeux-2-7-ans/jeux/grandir/grandir.html

> Animaux

Tranche d'âge : 4-7 ans

Adaptation Web de l'élément d'exposition « Animaux », thème *Je sais faire*, îlot *Animaux*.

L'animal, qu'il soit vivant ou sous la forme d'une peluche, nourrit l'imaginaire et modèle l'univers émotionnel et affectif de l'enfant. Il participe non seulement à son développement psychique, mais aussi à son évolution intellectuelle car cet animal est tout comme lui, un être vivant qui bouge, mange, remue, crie, a des petits, etc...

Dans cette période de curiosité insatiable, le petit d'homme dispose donc d'un champ d'observation extraordinaire avec les animaux. Il peut non seulement se comparer à eux, surtout s'il s'agit de petits d'animaux, mais aussi les comparer les uns aux autres et distinguer chez eux, ce qui est semblable ou différent.

Le jeu *Animaux* consiste à apparier la peau, les pattes, les empreintes, le cri et le petit à la simple silhouette d'un animal. Ce jeu aiguise le sens de l'observation, stimule certaines facultés cognitives : comparaison, association, classement, et pose les premières pierres de la classification animale, sans fermer la porte à l'imaginaire car l'enfant peut aussi inventer de drôles d'animaux.

http://www.cite-sciences.fr/francais/ala_cite/expositions/cite-des-enfants/jeux-2-7-ans/jeux/animaux/animaux.html

> Labyrinthe

Tranche d'âge : 3-7 ans

Adaptation Web de l'élément d'exposition « Labyrinthe », thème *Je me repère*.

Outre l'aspect mythologique et symbolique du labyrinthe qui attise l'imaginaire, celui-ci permet aux jeunes enfants de découvrir le monde. Une fois entré dans un labyrinthe aux multiples dédales, il n'est pas toujours simple d'en regagner la sortie : cela nécessite d'ailleurs de pouvoir se représenter l'espace et d'être capable de le structurer.

Les jeux de labyrinthe développent les compétences transversales que sont l'orientation, la latéralisation, le repérage de déplacements dans l'espace, le contournement des obstacles, l'association entre le sens de déplacement d'un objet et l'orientation des flèches directionnelles du clavier.

Conçus pour les petits et les plus grands avec trois niveaux de difficulté et la possibilité de jouer à la souris ou au clavier, les [Jeux de labyrinthes](#), offrent des tracés plus ou moins complexes, des labyrinthes entièrement éclairés ou en partie dans le noir, et des parcours en temps limité. Le graphisme simple et joyeux intègre les Citouyou, ces drôles de bêtes qui habitent l'exposition et que les enfants doivent aller chercher avant de pouvoir quitter les labyrinthes.

http://www.cite-sciences.fr/francais/ala_cite/expositions/cite-des-enfants/jeux-2-7-ans/jeux/labyrinthe/labyrinthe.html

> Copains copines

Tranche d'âge : 4-6 ans

Multimédia interactif présent sur l'exposition, thème *Je me découvre*, îlot *Mon entourage*.

Chez le petit enfant, la prise de conscience de son identité s'effectue à travers des dimensions très variées : émotionnelles, motrices, sensorielles, psychiques, sociales.

Cette découverte, dans toute sa complexité entre reconnaissance de soi et différenciation avec autrui, est une étape capitale dans la construction de l'enfant, et la base de tout apprentissage.

Pour constituer sa personnalité, l'enfant emprunte, puise et adopte les gestes, les paroles, les comportements qu'il observe au quotidien dans son milieu familial. Pour être capable d'agir dans un environnement, il engrange des modèles qui lui serviront plus tard de références dans sa conduite avec les autres. En grandissant, il est amené à sortir du milieu familial et ouvre ainsi plus largement son espace relationnel.

Le jeu *Copain copine* propose aux enfants de fabriquer un personnage virtuel. Ils peuvent ainsi choisir le sexe et les critères physiques du personnage, planter son cadre de vie, décrire son entourage familial et raconter sa première rentrée à l'école. Une fois la sélection des paramètres terminée, ils visionnent le récit qu'ils ont composé et voient leur personnage évoluer.

http://www.cite-sciences.fr/francais/ala_cite/expositions/cite-des-enfants/jeux-2-7-ans/jeux/copainscopines/copainscopines.html

> Histoires en images

Tranche d'âge : 3-5 ans

Multimédia interactif présent sur l'exposition, thème *Je sais faire*, îlot *Images*.

Le développement de la pensée est un processus lent et complexe qui s'opère dès la naissance. Au fur et à mesure que l'enfant explore le monde, il acquiert des connaissances sur son environnement et construit le réel. Cette étape est déterminante pour accéder ensuite à la représentation, au raisonnement et à l'abstraction.

Dans leur quotidien, les enfants sont en permanence assaillis d'images télévisées, publicitaires ou autres. N'étant pas en mesure de distinguer une image réelle d'une image fictive, ni de pouvoir en analyser le message, il importe qu'une éducation à l'image se fasse dès le plus jeune âge.

Ce jeu propose quatre scénettes constituées d'images qui forment des récits. Dans chacune d'elle, un problème très simple se pose. Pour le résoudre, l'enfant doit choisir l'accessoire adéquat qui influe sur le récit animé et montre la conséquence de son choix. Ce jeu aide les enfants à comprendre qu'une succession d'images raconte une histoire et produit du sens. Il les aide aussi à repérer les actions, les événements, les lieux et le temps dans le récit.

http://www.cite-sciences.fr/francais/ala_cite/expositions/cite-des-enfants/jeux-2-7-ans/jeux/histoiresimages/histoiresimages.html

> Images sans parole

Multimédia interactif présent sur l'exposition, thème *Je sais faire*, îlot *Images*.

Alors qu'ils ne savent pas encore parler, les enfants se font comprendre de leur entourage par des sons, des mimiques et des gestes. Ce langage du corps qui passe par les postures, les expressions faciales, les bruits autres que les mots, l'habillement, exprime ou trahit nos émotions. Les messages ainsi transmis font partie de la communication non verbale.

Cependant, la communication non verbale a ses limites : elle n'est pas toujours partagée entre des cultures différentes et même, au sein d'une même culture, elle peut être interprétée autrement. Bien que reposant beaucoup sur le langage mimique, la langue des signes est une langue à part entière qui possède un lexique, une grammaire, une syntaxe et permet aux personnes sourdes d'échanger des concepts.

Images sans parole est un jeu d'association qui permet aux enfants de découvrir quelques éléments de communication visuelle et non verbale, premières notions de la langue des signes.

http://www.cite-sciences.fr/francais/ala_cite/expositions/cite-des-enfants/jeux-2-7-ans/jeux/imagesparoles/imagesparoles.html

> Jeux d'eau

Tranche d'âge : 5-7 ans

Adaptation Web d'éléments d'exposition de l'îlot « L'eau » du thème *J'expérimente*.

Très tôt, les enfants s'éveillent au monde qui les entoure et aux éléments fondamentaux que sont l'air, l'eau, la terre et le feu. L'eau qui réveille les sensations de bien-être ressenties dans le ventre maternel, est un élément vital, captivant et ludique.

L'eau fascine en effet les enfants par ses changements d'état : liquide, solide ou gazeux, par sa fluidité qui ne permet pas de l'attraper dans sa main mais qu'on peut transvaser, faire couler, orienter, par son pouvoir de flottaison capable de porter de lourdes charges, par sa force qui actionne la roue des moulins à eau et produit de l'énergie...

Dans un style graphique un brin naïf, [Les Jeux d'eau](#) permettent trois activités :

- > [Flotte ou coule ?](#) consiste à trouver l'objet qui flotte ou qui coule parmi plusieurs séries d'objets divers et variés. Une fois l'objet désigné, on peut observer comment il se comporte dans un bassin rempli d'eau.
- > [Les barrages](#) proposent plusieurs circuits dans lesquels il faut orienter correctement des barrages pour faire voguer un bateau jusqu'à bon port.
- > Avec [Le jet d'eau](#), l'enfant doit aider un jardinier à faire pousser des fleurs. Il dispose de commandes pour faire couler l'eau ou l'arrêter, pour régler son débit et orienter la bras du jardinier. Pas facile de piloter tout ça, surtout quand la réserve d'eau est limitée !

http://www.cite-sciences.fr/francais/ala_cite/expositions/cite-des-enfants/jeux-2-7-ans/jeux/jeuxeau/jeuxeau.html

Remerciements à Michaël Stora, psychologue-psychanalyste, également un des fondateurs de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (OMNSH) qui nous a apporté son expertise pour les jeux du site enfant.

Les 3 multimédias du site ont reçu la validation des experts de la Cité des enfants.

3. Sélection de sites gratuits pour enfants de 3 à 7 ans

> Belette (Association Belette)

<http://www.belette.biz/fr.php>

Dans un univers tendre et joyeux, guidés par Eko l'écureuil, un vaste choix d'activités est proposé aux enfants : jeux de mémoire, d'observation, jeux sur les animaux, puzzles, activités autour de l'alphabet, atelier créatif avec coloriage, composition de cartes postales, histoires, comptines et chansons...

A partir de 3 ans.

> Bonne nuit les petits

<http://www.bonnenuitlespetits.net/>

Site officiel de la série télévisée *Bonne nuit les petits*. Les tout-petits auront la joie de retrouver les personnages, les musiques et chansons de cette émission culte et trouveront quelques activités sonorisées en flash : jeux d'observation, coloriage, devinettes... Tandis que les parents nostalgiques de l'émission pourront se replonger dans l'histoire de la série mythique, documents d'archives à l'appui.

A partir de 3 ans.

> Boohbah zone (Ragdoll UK)

<http://www.boohbah.com/zone.html>

Une série de jeux très simples et intuitifs pour les tout-petits avec des personnages colorés à mi-chemin entre Têlétubbies et Barbapapa pour s'initier au maniement de la souris, jouer avec les couleurs, les formes, les sons et la musique. Un site original et agréable par son côté fantaisiste et gratuit.

A partir de 3 ans.

> Caillou (PBS Kids)

http://pbskids.org/caillou_french/games/index.html

Puzzles, jeux d'observation, d'association, de mémoire visuelle et auditive et clavier magique qui joue de la musique quand on tape un mot sur le clavier, en compagnie de Caillou, personnage bien aimés petits.

A partir de 3 ans.

> Le cercle enchanté

<http://station05.qc.ca/css/cercle/accueil.html>

Réalisé par des enseignants et conseillers pédagogiques québécois, ce site s'adresse aux enfants de 4 et 5 ans et à leurs enseignants. Au fil des mois et en compagnie de Mélisse et Serpolet, l'enfant va résoudre 30 problèmes simples sur le concept du nombre : grandeur, quantité, partage, ordre, classement, comptage, mesure... Le graphisme, plutôt original est plaisant. Dommage pourtant que le site ne soit pas sonorisé.

A partir de 4 ans.

> Ludovic

<http://onfjeunesse.ca/lacachette/fr/ludovic/fr/index.htm>

En compagnie du petit ours Ludovic, les enfants sont conviés à des activités très simples (comptines, coloriage, numération de 1 à 9, jeux d'observation, de mémoire, labyrinthe...) pour découvrir le temps qui passe à travers les saisons et la météo, les mois de l'année, les jours de la semaine, les heures de la journée.

A partir de 3 ans.

> **Le monde de Victor** (Philippe Andrevon / Casterman)

<http://www.lemondedevictor.net/>

Un site pour les tout-petits avec des activités d'éveil : puzzles, memory, imagiers, méli-mélo, cris des animaux, chansons... le tout adapté de l'album "Le monde de Victor", de Philippe Andrevon.

A partir de 3 ans.

> **PBS Kids** (Public Broadcasting Service)

<http://pbskids.org/>

Coloriages, musique et jeux où les plus jeunes retrouvent leurs héros préférés : Arthur, Clifford, Curious George, Barney... et des contenus (en anglais) pour les enseignants et pour les parents sur le développement de l'enfant.

A partir de 3 ans.

> **Poisson rouge** (Poisson rouge)

<http://www.poissonrouge.com/>

Peindre, compter, classer, ranger, associer, apprendre l'alphabet, faire des puzzles, jouer de la musique... Ludiques, esthétiques et inventives, les activités proposées aux tout-petits dans un environnement particulièrement adapté ne manquent pas et les séduiront à coup sûr !

A partir de 3 ans.

> **Simply land** (Onlysens)

<http://www.simply-land.com/>

Ce site internet sans publicité cible les enfants de 2 à 8 ans et propose diverses activités autour du sport, de l'alimentation, la nature, la musique, les pays, les dangers d'Internet...

A partir de 3 ans.

> **Teletubbies** (Ragdoll)

<http://pbskids.org/teletubbies/teletubbyland.html>

Des jeux extrêmement simples (cache-cache, coloriage, reconnaissance des silhouettes, manipulation de la souris) en compagnie de ces personnages fort appréciés des tout-petits.

A partir de 3 ans.

> **Tibao**

<http://www.tibao.com>

Tibao entraîne les enfants dans la savane africaine, à la rencontre de ses amis les animaux avec qui ils vont pouvoir tester leur adresse, leur mémoire et jouer du balafon. Bon voyage !

A partir de 5 ans.

> **Tout un monde de gourmandises** (CPLJ / Conseil Général du 93)

<http://www.monde-gourmandises.net/>

Site de l'exposition *Tout un monde de gourmandises* : Une promenade artistique et ludique dans l'univers de la table, des aliments et de la gourmandise en suivant l'exposition adaptée des illustrations gourmandes de Katy Couprie et Antonin Louchard, qui recèlent moult surprises, petits jeux et clins d'oeil sur l'univers des contes.

A partir de 5 ans.