







Quelques explications concernant les codes couleur apparaissant sur les bords de nos fiches produits

Vous trouverez ci-dessous les explications relatives aux carrés de couleur qui apparaissent en bas à droite de nos fiches produits. En effet, plutôt que de spécifier de manière univoque les tranches d'âge pour l'usage des jeux, et parce que les enfants n'avancent pas tous la même vitesse, nous avons choisi de donner des indications visuelles simples, au moyen de quelques codes couleur, correspondant à certains stades de leur développement psychomoteur et/ou social. Chacune de ces étapes nécessite une offre de jeux propice à l'acquisition de capacités spécifiques.

Ainsi, à l'aide de ces repères visuels simples, qui peuvent d'ailleurs être complémentaires, vous pourrez choisir l'offre de jeux différenciée la mieux adaptée aux populations d'enfants concernés dans toutes les configurations d'implantation connues.

Nota Bene : Ces codes couleur ne constituent pas une classification de groupes d'âge au sens de la norme européenne de référence EN 1176.

Âge	Jeu requis pour	Aptitudes à développer
Crèche et Maternelle 1 - 2 ans  2 - 4 ans  4 - 6 ans 	<ul style="list-style-type: none"> . la liberté de mouvement . la conscience de soi . la perception senso-motrice . l'information et l'exploration . la découverte des éléments . les expériences sensorielles 	<ul style="list-style-type: none"> . voir, sentir, toucher, écouter, saisir, goûter . rouler, s'asseoir, se bercer, ramper, marcher, grimper, glisser . babiller, articuler
	<ul style="list-style-type: none"> . mouvement, et perception du corps . les jeux de construction . les jeux symboliques . les jeux de rôle . la découverte des éléments . les expériences sensorielles 	<ul style="list-style-type: none"> . courir, grimper, monter les escaliers, se balancer, sauter à pieds joints, danser . créer des symboles, projeter une idée . parler, chanter, suivre un rythme . entrer au contact des autres
	<ul style="list-style-type: none"> . mouvement, et perception du corps . les premières coopérations . les jeux de rôle . développer la créativité . les jeux symboliques . la découverte des éléments 	<ul style="list-style-type: none"> . faire du tricycle, du vélo, du patin, de la balançoire, escalader . sauter à cloche-pied . se poursuivre, et s'attraper . faire des pirouettes . coopérer, participer, communiquer . suivre une règle du jeu . mémoriser, rendre abstrait . faire preuve de sens esthétique
Primaire  6 - 10 ans	<ul style="list-style-type: none"> . les pratiques sportives . l'entraînement de ses capacités . la compétition ludique . la différenciation filles / garçons . les jeux de socialisation . la créativité, la fantaisie . la curiosité, soif de découverte 	<ul style="list-style-type: none"> . faire l'expérience de la hauteur . faire l'expérience de risque . être agile avec un ballon . utiliser et manipuler des outils . affirmer son genre sexuel par le jeu . premières sorties du foyer parental
Collège  10 - 12 ans Adolescence  12 - 14 ans	<ul style="list-style-type: none"> . mouvement, perception de son corps . le contact et la communication . l'activité sportive, l'agilité . la gestion du stress et des conflits 	<ul style="list-style-type: none"> . prendre des risques . expressivité par le corps . se mesurer aux autres, compétition . affirmer son genre sexuel au sens large . initiative, élargir son champ d'action . sorties plus fréquentes de la sphère parentale
	<ul style="list-style-type: none"> . mouvement, perception de son corps . la comparaison avec autrui . le contact et la vie en société . la présentation de soi . la gestion du stress et des conflits 	<ul style="list-style-type: none"> . assumer des défis physiques . prendre des risques . s'intégrer dans un groupe . détachement progressif de la sphère parentale