ENCYCLOPÉDIE
sur le développement
des jeunes enfants

Combats ludiques et jouets de guerre chez les jeunes enfants

Jennifer L. Hart, M.D., Michelle T. Tannock, Ph.D.

University of Nevada, Las Vegas, États-Unis

Juin 2013

Introduction

Les adultes croient souvent que s'adonner à des combats ludiques et s'amuser avec des jouets de guerre fait preuve d'un comportement violent ou agressif et nuit au développement des jeunes enfants. Les films (p. ex., La guerre des étoiles), les livres (p. ex., Harry Potter), les modèles nationaux (p. ex., les forces militaires), les aides communautaires (p. ex., les agents de police), les sports professionnels (p. ex., le rugby) et les jouets commerciaux (p. ex., les fusils Nerf) influencent les jeunes enfants à vouloir participer à de tels jeux. Malgré tout, les programmes d'éducation découragent ou interdisent souvent cette catégorie de jeu controversée, ce qui envoie des messages sociaux contradictoires aux jeunes enfants en ce qui a trait à la pertinence de se battre pour jouer et de s'amuser avec des jouets de guerre. Par exemple, l'escrime, un sport international où les athlètes qui se surpassent reçoivent des médailles, comprend trois types d'armes blanches manipulées lors d'un combat. De plus, les agents de police utilisent des matraques paralysantes, des armes à feu et des gaz lacrymogènes, mais ils sont tout de même considérés comme importants pour une société qui désire protéger ses citoyens. Une étude approfondie des caractéristiques propres aux enfants qui jouent à se battre et qui s'amusent avec des jouets de guerre démontrera que le comportement est volontaire, chorégraphié,

©2013-2026 ABILIO | JEU

plaisant et généralement adopté prudemment.

Sujet

Les parents et les éducateurs composent mal avec la pertinence de jouer à se battre[1] et de s'amuser avec des jouets de guerre (p. ex., fusils, épées, bombes, sabres lumineux et dynamite) à la maison et à l'école. Jouer à se battre avec des armes ou des jouets de guerre symboliques représente un type de jeu sociodramatique auquel participent surtout les garçons âgés de 3 à 6 ans. Jouer à se battre fait référence à un comportement de jeu coopératif oral et physique qu'au moins deux enfants adoptent où tous les participants s'amusent volontairement à jouer un rôle qui comprend des thèmes, des actions et des mots qui semblent agressifs, mais qui n'ont pas l'intention de causer de dommages émotionnels ou physiques. Jouer à se battre comprend les jeux de superhéros,[2] de « personnes méchantes »,[3] de simulation,[4] d'imagination et d'action,[5] désordonnés[6,7,8] et de guerre.

Problèmes

Les éducateurs subissent de la pression afin d'ignorer les avantages liés au jeu sociodramatique agressif, entraînant ainsi l'interdiction de diverses catégories de jeu, notamment de jouer à se battre[4,9] et de s'amuser avec des jouets de guerre. Toutefois, si les parents et les éducateurs empêchent les jeunes enfants de jouer à se battre et de s'amuser avec des jouets de guerre, leur développement pourrait être considérablement perturbé. La recherche suggère que les jeunes enfants, surtout les garçons, ne peuvent pas se développer pleinement s'il leur est interdit de participer à des jeux agressifs.[4,6,7,10] De plus, les programmes d'éducation qui restreignent certains types de jeu peuvent entraîner des retards en matière de jeu qui, par mégarde, pourraient ne pas préparer les enfants à certaines expériences.[11] Bien que les éducateurs soient rarement à l'aise quand les enfants jouent à se battre ou s'amusent avec des jouets de guerre, nous pouvons affirmer que les programmes d'éducation de la petite enfance qui interdisent ces catégories de jeu limitent les possibilités de développement des jeunes enfants sur les plans social, émotionnel, physique, cognitif et communicatif.

Contexte de recherche

Jouer à se battre donne lieu à des expériences d'apprentissage social cruciales qui aident les enfants à s'entraîner à adopter un comportement compétitif et collaboratif contrôlé et motivé avec leurs pairs.[6] Évidemment, cette catégorie de jeu sème la controverse. Carlsson-Paige

suggère que les jeux de guerre nuisent au développement des enfants en raison de leur nature imitative, contrairement aux jeux où il faut inventer des histoires.[12] Néanmoins, la recherche confirme que les jeux dramatiques et sociodramatiques sont importants pour le développement des enfants[2,5] grâce à deux éléments majeurs propres aux jeux sociodramatiques : imiter et faire semblant.[1]

Les organismes professionnels ont influencé les pratiques de la petite enfance en considérant l'exposition à la bagarre et aux jeux de guerre. Par exemple, la pratique de développement appropriée (PDA), une initiative de la National Association for the Education of Young Children (NAEYC) (Association nationale pour l'éducation des jeunes enfants), appuie et favorise la présence de certains types d'uniformes et d'images dans la classe, mais interdit les armes et les actions qui encouragent ou qui donnent l'impression d'encourager la violence. La formation et le perfectionnement des éducateurs permettent rarement de différencier les agressions ludiques des vraies agressions perpétuées selon le désir de diminuer la violence sous toutes ses formes[13] et encouragent les efforts législatifs visant à uniformiser la fabrication de jouets commerciaux sécuritaires sur les plans physique et psychologique.[14] Par exemple, Watson et Peng[15] suggèrent que jouer avec des armes en plastique n'est pas lié à de nombreux comportements positifs, tandis que Fry[16] a souligné que jouer à se battre et se battre véritablement peuvent être caractérisés par différents types de comportements chez les jeunes enfants. Hellendoorn et Harinck[17] ont distingué les agressions simulées et les jeux désorganisés comme les deux formes de jouer à se battre, car les agressions ludiques ne devraient pas être considérées comme de vraies agressions. Les éducateurs peuvent décourager ou interdire les enfants de jouer à se battre ou de s'amuser avec des jouets de guerre, car ils considèrent que se battre pour jouer est plus nuisible que bénéfique au développement des enfants[3,4,8] et que les jouets de guerre représentent des symboles de violence.

Il faut reconnaître que jouer à se battre et s'amuser avec des jouets de guerre ne signifie pas qu'il y a nécessairement une intention de faire du mal. Les participants peuvent se blesser, mais de telles blessures découlent de la nature du jeu, et non de son but. Il est important d'établir cette distinction quand vient le temps de déterminer les vraies agressions, où l'enfant adopte un comportement pour blesser ou pour détruire et où il adopte un tel comportement avec l'intention de blesser l'autre.[18,19] Toutefois, les enfants qui adoptent beaucoup plus de comportements antisociaux et qui vivent beaucoup plus d'émotions négatives sont beaucoup plus violents pendant les jeux de simulation. Ils adoptent aussi beaucoup plus de comportements antisociaux

©2013-2026 ABILIO | JEU

en dehors du contexte de leur jeu.[20] Du soutien additionnel est nécessaire pour les jeunes enfants dont les aptitudes prosociales et la maîtrise des émotions sont inappropriées pour leur âge.

Questions clés pour la recherche

Smilansky[21] suggère que les jeux sociodramatiques nécessitent une interaction coopérative entre au moins deux enfants qui incarnent des rôles tant oralement que physiquement, avec deux éléments clés : imiter et faire semblant. Les éducateurs de la petite enfance acceptent ou interdisent les jeux sociodramatiques selon leurs connaissances et leur opinion. Afin d'approfondir la compréhension, les chercheurs devraient considérer jusqu'à quel point il est acceptable de jouer à se battre et de s'amuser avec des jouets de guerre à la maison et dans un environnement éducatif. Ils devraient également tenir compte des composantes contextuelles qui influencent l'acceptation ou l'interdiction des jeux sociodramatiques.

Récents résultats de recherche

Souvent, les parents et les éducateurs interprètent mal le fait de jouer à se battre ou cela les met mal à l'aise, car ce type de jeu ressemble à de vraies agressions et les différences subtiles entre les vraies et les fausses agressions sont difficiles à reconnaître.[3,7] Les agressions ludiques font souvent partie des jeux sociodramatiques, surtout chez les garçons.[6,10,22,23] Si les agressions ludiques sont surveillées, elles sont très bénéfiques pour le développement des enfants.[3] Le fait de faire semblant d'être agressif ne signifie pas être agressif en soi.[3] Le renversement des rôles, la coopération, l'engagement volontaire, la course et la fuite, les contacts physiques limités, le sourire et le rire caractérisent généralement les agressions ludiques.[16] Dans ce cadre de compréhension, jouer à se battre et s'amuser avec des jouets de guerre peuvent être considérés comme des jeux sociodramatiques.[3] Cette conclusion suggère que les éducateurs de la petite enfance ont besoin d'approfondir leur compréhension des avantages que procurent les jeux de simulation, incluant les thèmes de jeux dramatiques agressifs, comme le combat et la guerre, afin de mieux encourager le jeu.

Lacunes de la recherche

Bien que la documentation sur les différents types de jeux sociodramatiques généralement perçus comme étant appropriés (à savoir, entretien ménager, aides communautaires) soit abondante, peu d'études ont été réalisées sur la manière d'encourager les jeux sociodramatiques agressifs comme jouer à se battre[1] et s'amuser avec des jouets de guerre en classe. De la

recherche doit être effectuée afin d'élaborer une terminologie cohérente qui relève clairement les divers types de jeux sociodramatiques agressifs, cible les avantages développementaux de chaque type et distingue les divers jouets et gestes propres aux jeux agressifs. Les résultats de recherche actuels ont appuyé l'intégration des jeux sociodramatiques agressifs au sein des programmes d'éducation de la petite enfance, mais peu d'instructions pratiques sont données aux éducateurs afin de les aider à élaborer des stratégies et des tactiques claires en matière de supervision des enfants qui jouent à se battre et qui s'amusent avec des jouets de guerre.

Conclusion

La recherche montre qu'il existe des différences distinctes entre les vrais comportements agressifs et les comportements agressifs ludiques, où l'intention de faire du mal représente la principale caractéristique des vraies agressions. La recherche établit également que les comportements agressifs ludiques constituent un élément négligé, mais important, des jeux sociodramatiques, notamment chez les jeunes garçons. Les enfants qui jouent à se battre prétendent simplement être agressifs alors qu'ils inventent un jeu qui nécessite généralement des armes symboliques ou des jouets de guerre. Ils changent souvent de rôle, ils inventent des histoires ensemble et ils répètent des séquences afin de perfectionner leurs mouvements physiques et la dynamique sociale de leur histoire. Les participants s'amusent volontairement à jouer un rôle qui comprend des thèmes, des actions, des mots et des jouets qui semblent agressifs, mais qui n'ont pas l'intention de causer des dommages émotionnels ou physiques. Toutefois, les éducateurs doivent absolument superviser les enfants qui jouent à se battre. Tout comme pour apprendre à découper, à écrire avec un crayon aiguisé et à grimper, les enfants ont besoin de lignes directrices claires et de conseils de la part des éducateurs pour assurer leur sécurité dans le cadre de jeux développementaux appropriés.

Implications pour les parents, les services et les politiques

Si les éducateurs ne comprennent pas clairement les différences qui existent entre les agressions vraies et symboliques, ils peuvent transmettre aux jeunes enfants des messages contradictoires concernant la pertinence de prendre part à des jeux sociodramatiques, notamment jouer à se battre et s'amuser avec des jouets de guerre. Cette confusion s'installe surtout quand les éducateurs subissent de la pression afin d'ignorer les avantages liés au jeu sociodramatique agressif, entraînant ainsi l'interdiction de diverses catégories de jeu, notamment jouer à se battre[4,9] et s'amuser avec des jouets de guerre.

©2013-2026 ABILIO | JEU

L’élaboration incohérente de règles et de lignes directrices quant aux répercussions sur les programmes d’éducation de la petite enfance des combats ludiques et des jouets de guerre contribue à la lutte liée à la reconnaissance des avantages et au soutien de la participation des enfants à de tels jeux. Les éducateurs qui comprennent cette réalité pourront mieux transmettre l’importance de permettre les agressions ludiques, mais également d’encourager l’intégration des jouets de guerre dans le cadre des programmes d’éducation de la petite enfance.

Références

1. Pellis SM, Pellis VC. Rough-and-tumble play and the development of the social brain. *Current Directions in Psychological Science*. 2007;16:95-98. doi:10.1111/j.1467-8721.2007.00483.x.
2. Bauer KL, Dettore E. Superhero play: What’s a teacher to do? *Early Childhood Education Journal.* 1997;25(1):17-21. doi:10.1023/A:1025677730004.
3. Logue ME, Detour A. “You be the bad guy”: A new role for teachers in supporting children’s dramatic play. *Early Childhood Research & Practice*. 2011;13(1):1-16.
4. Logue ME, Harvey H. Preschool teachers’ views of active play. *Journal of Research in Childhood Education.* 2010;24(1):32-49. doi:10.1080/02568540903439375.
5. Parsons A, Howe N. Superhero toys and boys’ physically active and imaginative play. *Journal of Research in Childhood Education.* 2006;20:802-806. doi:10.1080/02568540609594568.
6. Jarvis P. Monsters, magic and mr psycho: A biocultural approach to rough and tumble play in the early years of primary school. *Early Years: An International Journal of Research and Development.* 2007;27(2):171-188. doi:10.1080/09575140701425324.
7. Pellegrini AD. Rough-and-tumble play: Developmental and educational significance. *Educational Psychologist.* 1987;22:23-43. doi:10.1207/s15326985ep2201_2.
8. Tannock MT. Rough and tumble play: An investigation of the perceptions of educators and young children. *Early Childhood Education Journal.* 2008;35:357-361. doi:10.1007/s10643-007-0196-1.
9. Carlson FM. Rough play: One of the most challenging behaviours. *Young Children.* 2011:18-25.
10. DiPietro JA. Rough and tumble play: A function of gender. Developmental Psychology. 1981;17(1):50-58. doi:10.1037/0012-1649.17.1.50.
11. Sutton-Smith B. Play as adaptive potentiation. *Sportswissenschaft.* 1975;5:103-118.
12. Carlsson-Paige N. Young children and war play. *Educational Leadership.* 1987;45:80-84.
13. Violence in children’s Lives; A Position Statement of the National Association for the Education of Young Children; http://www.naeyc.org/files/naeyc/file/positions/ PSMEVI98.PDF; Adopted July 1993.
14. Media Violence in Children’s Lives; A Position Statement of the National Association for the Education of Young Children; http://www.naeyc.org/files/naeyc/file/positions/ PSMEVI98.PDF; Adopted April 1990; Reaffirmed July 1994.
15. Watson MW, Peng Y. The relation between toy gun play and childrens’ aggressive behavior. *Early Education and Development.* 1994;3:370-389.
16. Fry DP. Differences between playfighting and serious fighting among Zapotec children. *Ethology and Sociobiology.* 1987;(8)4:285-306. doi:10.1016/0162-3095(87)90020-X.

©2013-2026 ABILIO | JEU

17. Hellendoorn J, Harinck, FJH. War toy play and aggression in Dutch kindergarten children. *Social Development.* 1997;6(3):340-354. doi:10.1111/j.

18. Bandura A. Social learning theory of aggression. *The Journal of Communication.* 1978; 28(3):12-29. doi:10.1111/j.1460-2466.1978.tb01621.x.

19. Roberton T, Daffern M, Bucks RS. Emotion regulation and aggression. *Aggression and Violent Behaviour.* 2011;17:72-82. doi:10.1016/j.avb.2011.09.006.

20. Dunn J, Hughes C. "I got some swords and you're dead!": Violent fantasy, antisocial behavior, friendship, and moral sensibility in young children. *Child Development.* 2001;72:491-505. doi:10.1111/1467-8624.00292.

21. Smilansky S. Sociodramatic play: Its relevance to behaviour and achievement in school. In: Klugman E, Smilansky S, ed. Children's play and learning: *Perspectives and policy implications*. Columbia University: Teachers College Press; 1990:18-42.

22. Humphreys AP, Smith PK. Rough-and-tumble play friendship and dominance in school children: Evidence for continuity and change with age. *Child Development.* 1987;58: 201-212. doi:10.1111/j.1467-8624.1987.tb03500.x.

23. Pellegrini AD. Elementary-school children's rough-and-tumble play. *Early Childhood Quarterly.* 1989;4:245-260. doi:10.1016/S0885-2006(89)80006-7.

©2013-2026 ABILIO | JEU