

Le jeu d'hier et d'aujourd'hui

« Il était une fois l'enfant et avec lui le jeu, parce que l'enfant sans jouet est comme ... source sans eau.

« Le jeu est l'expression du subconscient et de la fantaisie » FREUD

« Les jeux sont un moyen de développement physique et éthique » KARL GROOS

« L'enfant dans le jeu est exempt de complexes mentaux, d'angoisses et de lâches, devient libre, disciplinaire et social » ERICKSON

Dans l'antiquité les enfants jouaient plus dans les rues des jeux traditionnels, alors qu'aujourd'hui, ils s'engagent pendant de nombreuses heures avec des jeux informatiques!



Jeux traditionnels s'appellent les jeux joués par les plus âgés et sont transférés de génération en génération avec une description orale ou une démonstration de l'âgé au plus petit. Les jeux traditionnels sont en groupe (mouche aveugle, long âne, cache-cache, écharpe, etc.). Après tout, le jeu est le premier métier d'enfant, tout comme la vie est un jeu. Chaque jeu traditionnel reflète l'époque et la société qui l'ont créé (relations sociales, situation économique, valeurs culturelles, technologie, culture, genre). Depuis les temps anciens, le jeu a été un mode de vie, une façon d'apprendre. Socrate et Aristote ont souligné que l'enseignement devrait se faire avec des jeux, de la musique et de la danse. Dans le passé, le jeu était

généralement fait dans la nature, dans l'éblouisse, dans les stades et en général dans tous les espaces ouverts. Il y avait, bien sûr, des jeux de société qui peuvent être joués à l'intérieur. Deux personnes ou plus peuvent participer. Le but principal de ces jeux est le plaisir, le gain de connaissances ou l'exercice de langue des signes. Ces jeux sont: échecs, backgammon, serpent, Monopoly, Scrabble (jeu de mots), Taboo (jeu de description de mots) etc



Dans les temps modernes, comme le développement de la technologie devient de plus en plus grand et l'homme est caractérisé comme Homo électronique, les enfants ont abandonné les jeux traditionnels et sont de plus en plus engagés dans les jeux informatiques ou bien jeux vidéo, c'est-à-dire jeux joués à l'aide d'un appareil électronique, avec lesquels le joueur développe une relation interactive. Il y a des types de jeux informatiques différents : leur contenu concerne les enfants, la guerre, le sport, la course, l'éducation, l'action, la science-fiction, la stratégie. Les jeux vidéo ont fait leur apparition en 1971. C'est un moyen de divertissement commercial, et au début des années 1980, ils étaient la base d'une industrie majeure du divertissement en Europe, en Amérique et au Japon. Aujourd'hui, ils rivalisent dynamiquement avec les films, étant devenus l'une des industries les plus rentables au monde.



Les jeux vidéo présentent certainement quelques points positifs, tels que:

- le développement de la créativité et de l'imagination des enfants
- créent un plaisir intense
- contribuent à la familiarité des enfants avec la technologie
- ce sont des outils éducatifs utiles

En dehors des points positifs, cependant, ils présentent malheureusement des points négatifs:

- Occupent une grande partie du temps libre des enfants.
- Activent le comportement agressif comme les jeunes s'occupent fréquemment de ce type des jeux ayant un contenu agressif.
- Isolent les enfants.
- Les jeux vidéo peuvent causer une dépendance aux enfants. Cette dépendance peut causer des problèmes de santé, ainsi que de mauvais résultats à l'école.
- Les jeux vidéo et la télévision sont le deuxième facteur du défi de l'obésité.



Les conséquences négatives, comme dans tous les types de dépendance, sont très graves :

- L'enfant est désorganisé à tous les niveaux, tandis que tous les domaines de sa vie (personnel, familial, social, éducateur) sont bouleversés.
- Beaucoup d'enfants quittent l'école en raison de leur dépendance.
- C'est caractéristique que plus tard un étudiant sur dix ne poursuit pas ses études universitaires en raison de jeux vidéo.
- Dans des cas extrêmes, des enfants ont perdu beaucoup de kilos dans un peu de temps, en raison de la malnutrition et de leur dépendance aux jeux vidéo.

La dépendance à Internet et les jeux en ligne sont la première et la seule dépendance que les parents peuvent voir et reconnaître chez leurs enfants, car elle évolue habituellement au sein familial et il est important de ne pas

la sous-estimer. Le parent (ou l'enseignant) doit s'adresser calmement à l'enfant sans jugement et l'écouter volontiers pour qu'il existe un canal de communication bidirectionnel.

Selon une étude de la Société hellénique pour l'étude des troubles de la toxicomanie à Internet, en Grèce, l'obsession des jeux informatiques et surtout Fortnite est responsable de 72,1% de la baisse des performances scolaires chez les adolescents. En juin 2018, l'Organisation mondiale de la Santé (OMS) a identifié la dépendance aux jeux vidéo comme un trouble mental, y compris sur la liste officielle de toutes les maladies appelées « trouble du jeu ».

Beaucoup d'enfants quittent l'école en raison de leur dépendance, Il s'agit d'un problème de santé mentale existentiel et grave et, à ce titre, il devrait être traité par des professionnels bien formés de la région respective (psychiatres, psychologues cliniciens).



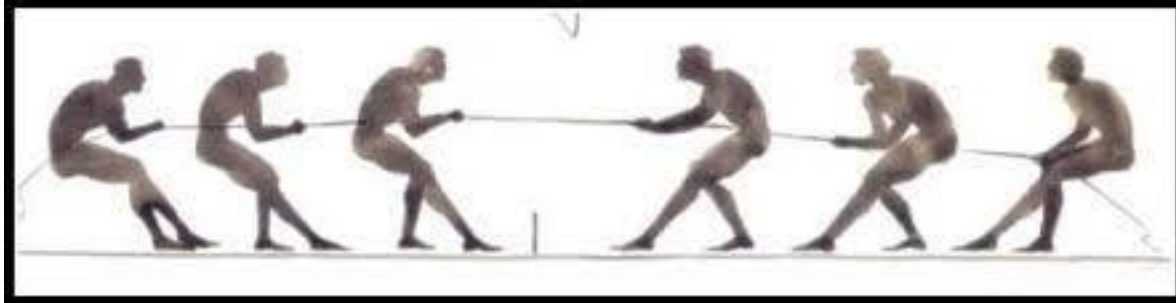
Selon une étude de la Société hellénique pour l'étude des troubles de la toxicomanie à Internet, en Grèce, l'obsession des jeux informatiques et surtout Fortnite, est responsable de 72,1% de la baisse des performances scolaires chez les adolescents. Les experts suggèrent aujourd'hui, entre autres mesures contre la dépendance à l'égard des jeux informatiques, le retour des enfants aux jeux de groupe traditionnels.

Après de forts efforts dans les écoles, dans les familles, dans les quartiers et dans les associations culturelles, ces jeux aujourd'hui, ont commencé à revenir et de plus en plus d'enfants veulent apprendre à jouer avec les jeux que leurs parents ont joué auparavant.

Nous mentionnons donc quelques jeux traditionnels grecs (de la Grèce antique à aujourd'hui), avec des photos caractéristiques:

Jeux de l'Antiquité

1. Η ΔΙΕΛΚΥΣΤΙΝΔΑ (Dielkystinda) - Tir à la corde



2. ΠΕΝΤΟΛΙΘΑ (Pentolitha):



3. ΖΑΤΡΙΚΙΟΝ (Zatrikion)



Jeux traditionnels plus récents

1. ΒΟΛΟΙ (Voloi) - Jeu de billes



2. ΤΥΦΛΟΜΥΓΑ (Tyflomyga) – Chi est ce?



3.ΚΟΥΤΣΟ (Koutso) – Marelle



4. ΚΡΥΦΤΟ (Krypto) - Cache-cache



5. ΣΧΟΙΝΑΚΙ (Schinaki) – Corde à Sauter



Épilogos (Epilogos)

C'est là que notre voyage dans le temps prend fin. Ce que nous avons compris, c'est que les enfants restent toujours des enfants, soit qu'ils portent des tuniques et jouent le « muscle de la hulk » et « la foudre », soit qu'ils portent des bluejeans déchirés et surfent sur Internet.

« Si nous voulons que les enfants apprennent avec succès maintenant et dans l'avenir, nous devons leur apprendre à communiquer les uns avec les autres, à jouer harmonieusement, à collaborer, respecter l'un l'autre, à exprimer leurs sentiments et leurs opinions, à utiliser leur pensée critique, à suivre les règles, à être activement impliqués dans les activités, à créer.



Marios Hakkas
1st Senior High School of Kaisariani
Athens Greece