unicef
pour chaque enfant



LE POUVOIR DU JEU

UNE HISTOIRE DE DONNÉES MONDIALES

© Bureau de la stratégie et des données probantes du Fonds des Nations Unies pour l'enfance (UNICEF) – Innocenti, juin 2026

Toute reproduction, diffusion ou citation d'une partie quelconque de cette publication est soumise à autorisation.

Pour demander une autorisation ou pour toute autre information, merci de contacter :
Bureau de la stratégie et des données probantes de l'UNICEF – Innocenti
Via degli Alfani, 58
50121, Florence, Italie
Adresse électronique : data@unicef.org

Citation suggérée
Fonds des Nations Unies pour l'enfance, *Le pouvoir du jeu : Une histoire de données mondiales.* UNICEF, Florence, juin 2026.

Crédits photo de couverture
© UNICEF/UNI313390/McIlwaine (cube rouge),
© UNICEF/UNI925996/Serif Arslan-TKV (cube vert),
© UNICEF/UNI752937/Arcos (cube rose),
© UNICEF/UN0538998/Goga (cube bleu),
© UNICEF/UN0120468/Sharma (cube violet),
© UNICEF/UNI857644/Hearfield (cube jaune)

Remerciements
Cette publication a été préparée sous l'égide de Claudia Cappa et Nicole Petrowski (Section des données et des analyses, Bureau de la stratégie et des données probantes de l'UNICEF – Innocenti), avec le soutien de Munkhbadar Jugder pour le traitement des données, de Colleen Murray (Section des données et des analyses, Bureau de la stratégie et des données probantes de l'UNICEF – Innocenti) pour l'estimation et la révision du rapport, et d'Isabel Jijón (consultante indépendante) pour les analyses documentaires.

Nous tenons à remercier Khatera Afghan, Michael Banda, Radhika Mitter et Chemba Raghavan (Équipe du développement de la petite enfance, Division des programmes mondiaux, Centre d'excellence, Nairobi, UNICEF), Benjamin Perks (Section du plaidoyer, Division de la communication mondiale et du plaidoyer, UNICEF), Lauren Pandolfelli (Section des données et des analyses, Bureau de la stratégie et des données probantes de l'UNICEF – Innocenti) et Ramya Subrahmanian et Daniel Kardefelt Winther (Section de la recherche et de la prospective, Bureau de la stratégie et des données probantes de l'UNICEF – Innocenti) pour leurs commentaires constructifs et leurs précieuses réflexions.

Ce rapport a été édité par Lois Jensen et Gretchen Luchsinger, révisé par Alice Fogliata Cresswell et mis en page par Era Porth (consultantes indépendantes).

Il a été financé grâce aux ressources ordinaires de l'UNICEF et à une généreuse subvention de la Fondation LEGO.





© UNICEF/UNI497747/Ahmed

4 Introduction

6 Chiffres clés

12 Le jeu à la maison avec les personnes s'occupant d'enfants : situation actuelle et tendances

22 Les jouets à la maison : situation actuelle et tendances

28 Des données à l'action

30 Fiche technique et notes de fin



© UNICEF/UNI924085/Najjar

« Quand nous jouons ensemble, je me sens de nouveau heureuse »,

déclare Lamar, le visage illuminé de joie. Le temps d'un instant, son sourire et ses taquineries avec ses amis lui font oublier les difficultés quotidiennes liées au fait de grandir dans un pays en conflit, la République arabe syrienne. Elle a ainsi l'occasion d'être simplement ce qu'elle est : une enfant. Dans tout le pays, l'instabilité a contraint des milliers d'enfants comme Lamar à se déplacer. Pour leur venir en aide, des équipes mobiles se rendent régulièrement dans les centres d'accueil où les familles ont trouvé refuge. Elles y fournissent des vêtements propres, des consignes de sécurité et des conseils destinés aux personnes qui s'occupent d'enfants, ainsi que des jeux et des fournitures artistiques. C'est ce que Lamar et les autres enfants attendent avec le plus d'impatience.

En République arabe syrienne ou ailleurs, le jeu permet aux enfants de s'évader dans un autre monde. C'est un rempart contre l'incertitude et le stress engendrés par des difficultés constantes. Il offre aux enfants un moyen sûr d'appréhender le monde qui les entoure et de retrouver un sentiment d'équilibre et de stabilité, ainsi qu'un certain pouvoir d'agir, même dans les circonstances les plus éprouvantes[1].

Mais, au-delà des situations difficiles, le jeu occupe aussi une place essentielle dans la vie quotidienne des enfants. Il est à la fois une fin en soi – une source de divertissement et de joie pour les enfants – et un moyen d'atteindre un but, dans la mesure où il est essentiel à leur développement physique, social, émotionnel, linguistique et cognitif, ce qui en fait un vecteur crucial de l'apprentissage précoce *(voir l'encadré 1)*. Le jeu est le langage universel de l'enfance – une aventure joyeuse, choisie par l'enfant, où seule l'imagination fixe les limites[2]. Ce qui rend le jeu si particulier, c'est précisément sa spécificité : c'est un espace sûr où les enfants peuvent explorer leurs émotions, expérimenter des idées et éprouver un certain pouvoir d'agir sans craindre de conséquences « réelles »[3]. Il existe un large consensus selon lequel, quelle que soit la forme que prend le jeu, les enfants doivent se sentir pleinement acteurs de leur participation.

Le jeu n'est pas seulement essentiel pour nouer et consolider les relations entre pairs ; il renforce également les liens entre les enfants et leurs parents ou les personnes qui s'occupent d'eux, ainsi qu'avec leur communauté et leur culture – en particulier pendant les toutes premières années de la vie, période déterminante du développement au cours de laquelle se forment des connexions neuronales cruciales. Même les plus jeunes enfants apprennent à tisser des liens avec les personnes qui s'occupent d'eux par l'intermédiaire de jeux simples et fondés sur des interactions réactives. La quantité et la qualité comptent toutes deux : plus les personnes qui s'occupent d'enfants se montrent attentives et chaleureuses pendant le jeu, plus les enfants se sentent en sécurité, ce qui favorise un développement socioémotionnel positif[5]. Par ailleurs, les jeunes enfants passant l'essentiel de leur temps à interagir avec les personnes qui s'occupent d'eux dans l'environnement familial, ces interactions influencent considérablement la façon dont ils interprètent le monde qui les entoure[6].

Le présent rapport rassemble des données comparables à l'échelle internationale, issues de près de 100 pays et recueillies sur une période de deux décennies, concernant une sélection d'indicateurs liés au jeu chez les jeunes enfants dans leur environnement familial *(voir l'encadré 2)*. Si l'accent est mis sur la petite enfance, il est cependant reconnu que le jeu se prolonge à tous les âges et à toutes les étapes de l'enfance, jusqu'à la phase intermédiaire de l'enfance, voire à l'adolescence – même si ses formes et ses finalités évoluent au fil du temps *(voir l'encadré 3)*. Compte tenu de l'importance des soins attentifs et ludiques dans le développement et l'apprentissage des enfants, ce rapport entend utiliser les données mondiales et régionales disponibles pour éclairer les inégalités et les disparités dans les expériences de jeu des jeunes enfants, et ainsi identifier quels enfants sont privés de ces opportunités cruciales.

LES EXPÉRIENCES LUDIQUES PRÉSENTENT CERTAINES CARACTÉRISTIQUES COMMUNES[4]

PORTEUSES DE SENS
Les enfants jouent pour donner du sens au monde qui les entoure et à ce qu'ils vivent.

JOYEUSES
Les enfants tirent du plaisir, de la joie et de la motivation de leur participation active au jeu.

PARTICIPATIVES
Les enfants se laissent emporter par le jeu, qui combine souvent engagement physique, mental et verbal.

ITÉRATIVES
Les enfants jouent pour mettre en pratique leurs compétences, explorer différentes possibilités et relever de nouveaux défis, autant d'éléments qui contribuent à approfondir les apprentissages.

INTERACTIVES SUR LE PLAN SOCIAL
Les enfants communiquent leurs idées et apprennent à comprendre les autres grâce au jeu, ce qui ouvre la voie à des relations sociales plus profondes et plus solides.

CHIFFRES CLÉS SUR LE JEU



Plus de 80 millions d'enfants âgés de 2 à 4 ans (soit un sur cinq) à travers le monde ne jouent pas régulièrement avec les personnes s'occupant d'eux à domicile.

Plus de 90 millions d'enfants de moins de 5 ans (soit un sur sept) dans le monde n'ont pas de jouets à la maison.

Parmi tous les enfants qui n'ont pas d'interactions ludiques avec les personnes qui s'occupent d'eux, trois sur quatre vivent en Afrique subsaharienne et en Asie du Sud.

Alors que la proportion d'enfants qui jouent avec leur mère ou avec les personnes qui s'occupent d'eux à domicile est comparable, les enfants sont presque deux fois moins susceptibles de jouer avec leur père.

Les enfants dans les pays à faible revenu sont 25 % moins susceptibles de jouer avec les personnes qui s'occupent d'eux que ceux des pays à revenu élevé.



Les enfants présentant des handicaps multiples, les enfants vivant en milieu rural et dans les ménages les plus défavorisés, ainsi que les enfants dont la mère a un faible niveau d'instruction, sont, dans tous les cas, moins susceptibles d'avoir des interactions ludiques avec les personnes qui s'occupent d'eux à domicile.

Aujourd'hui, environ la moitié des pays du monde collectent des données comparables à l'échelle internationale sur la possibilité pour les enfants de jouer avec les personnes qui s'occupent d'eux à domicile, alors qu'ils n'étaient que 10 voilà à peine deux décennies, lorsque ces données standardisées ont été recueillies pour la première fois. Cette progression constante témoigne d'un engagement croissant à mieux comprendre l'ensemble des facteurs et des expériences qui contribuent à l'épanouissement des enfants, y compris le jeu.

ENCADRÉ 1

Le jeu au service du développement de l'enfant

Comme l'a indiqué le psychologue Jean Piaget, « le jeu est le travail de l'enfance »[7]. Il s'agit du principal moyen par lequel les enfants développent leurs aptitudes physiques, sociales, émotionnelles et cognitives. Il occupe une place centrale dans le développement de leurs capacités et compétences tout au long de l'enfance.

Développement physique. Le jeu actif, structuré ou non, favorise le développement physique des enfants. Lorsqu'ils attrapent des objets, sautent, courent, empilent, construisent ou s'initient à un nouveau sport, leur corps libère des endorphines, leur motricité fine et globale s'affine, et leurs muscles en pleine croissance se développent[8]. Des études ont montré que la conception des aires de jeux joue un rôle important et peut encourager l'activité physique, contribuant ainsi à la santé présente et future[9]. À l'inverse, lorsque les enfants sont privés de la possibilité de jouer, ils perdent bien plus que le simple plaisir du jeu : ils perdent l'entraînement essentiel dont leur corps a besoin pour développer sa force, sa coordination et une santé durable[10].

Développement social. Le jeu permet également aux enfants de développer des compétences sociales. Les jeunes enfants se sentent en sécurité et proches des personnes qui s'occupent d'eux lorsqu'ils jouent[11]. En jouant avec leurs camarades, les enfants d'âge préscolaire apprennent à résoudre des problèmes ensemble, à échanger des idées, à collaborer et à développer leur empathie[12]. Le jeu demeure un élément essentiel de l'amitié, même à l'adolescence. À tous les âges, il aide les enfants à créer et à nouer des liens sociaux, tout en les préparant à des interactions sociales plus complexes à l'avenir.

Développement émotionnel. Dans l'espace sécurisant et propice à l'imagination qu'est le jeu, les enfants peuvent ressentir et apprendre à gérer un large éventail d'émotions[13]. Joie, tristesse, frustration et colère sont des émotions courantes dans le sport, les jeux et les jeux de rôle. Par le jeu, les enfants peuvent savourer le plaisir et apprendre à accepter la défaite en toute sécurité : celui-ci leur offre un véritable terrain d'entraînement émotionnel. Des études montrent qu'une enfance sans jeu peut entraîner des difficultés émotionnelles durables : le jeu contribuant au développement du « centre de contrôle » qu'est le cerveau de l'enfant, en être privé peut entraver sa croissance mentale et émotionnelle[14].

Développement cognitif. Dans le jeu, les enfants expriment et mettent en œuvre leur créativité et leur capacité à résoudre des problèmes. Ils développent également des compétences cognitives telles que le raisonnement complexe, la mémoire, la concentration, la narration, l'expression des émotions et la pensée abstraite[15]. La joie stimule les centres de plaisir du cerveau et entraîne la production de dopamine, une substance chimique naturelle qui procure une sensation de bien-être et « libère » la capacité des enfants à se concentrer, à se souvenir et à résoudre des problèmes de manière créative[16].





ENCADRÉ 2

Mesurer et suivre le jeu à l'échelle mondiale

Pour établir un suivi mondial, la production de statistiques comparables et standardisées est nécessaire, ce qui ne peut être obtenu que par l'utilisation d'un ensemble commun d'outils de collecte des données comprenant des questions de base facilement intégrables aux dispositifs nationaux existants.

Afin de répondre au besoin de données comparables à l'échelle internationale au niveau de la population, le programme d'enquêtes en grappes à indicateurs multiples (MICS), soutenu par l'UNICEF, a intégré, dès sa troisième série d'enquêtes (menées vers 2005-2006), des questions standard visant à évaluer la qualité de l'environnement familial des jeunes enfants – notamment les moments de jeu avec les personnes qui s'occupent d'eux et la disponibilité de jouets. Ces questions ont été reprises dans les outils d'enquête de toutes les vagues suivantes, y compris la septième et dernière en date, ce qui en fait la plus grande source de données comparables à l'échelle internationale sur certains indicateurs relatifs au jeu à la maison. Les données sur le jeu ainsi recueillies dans le cadre des enquêtes MICS – de même que celles issues d'enquêtes nationales auprès des ménages ayant utilisé la version standard ou une version adaptée des questions MICS – sont regroupées dans des bases de données mondiales, régulièrement mises à jour, gérées et publiées par l'UNICEF afin de suivre la situation du jeu à l'échelle mondiale.

L'UNICEF joue également un rôle clé dans le développement de nouveaux outils de collecte de données, notamment dans le domaine du développement de la petite enfance. Ainsi, l'UNICEF s'attache à affiner et élargir les questions existantes des enquêtes MICS sur le jeu et la disponibilité de jouets au domicile pour les enfants de moins de 5 ans. Les efforts futurs viseront à combler les lacunes en matière de données sur le jeu chez les enfants de 5 ans et plus en élaborant et en validant de nouvelles questions d'enquête susceptibles de générer des données solides et comparables à l'échelle internationale. Ce travail interviendra en complément d'un nouveau module sur l'emploi du temps, désormais mis à la disposition des pays dans le cadre de la septième vague d'enquêtes MICS. Ce module collecte des informations sur les jeunes adolescentes et adolescents âgés de 10 à 14 ans (d'après les réponses de la mère ou de la personne s'occupant principalement de l'enfant) et sur les adolescentes et adolescents de 15 à 17 ans (sur la base de leurs propres réponses). Il récapitule l'ensemble des activités menées par l'enfant la veille de l'entretien, y compris les activités de routine et de soins personnels telles que le sommeil et l'alimentation, ainsi que la fréquentation scolaire, les loisirs et le temps consacré à chaque activité. Il vise avant tout à déterminer si les enfants jouent et combien de temps ils y consacrent (à l'exclusion des jeux en ligne), tout en recueillant des informations plus détaillées sur leur engagement numérique et en ligne (jeux, visionnage de la télévision ou de films, utilisation des réseaux sociaux). Les données qui en résulteront fourniront des informations importantes sur la façon dont les adolescentes et adolescents utilisent leur temps, y compris pour le jeu, hors ligne comme en ligne.



ENCADRÉ 3

Le jeu tout au long de l'enfance

Les enfants de tous âges jouent, mais à mesure qu'ils franchissent les étapes de leur développement, la façon dont ils jouent, avec qui, pendant combien de temps et dans quel but évolue également. Les jeunes enfants de 0 à 3 ans ont tendance à jouer seuls ou avec les personnes qui s'occupent d'eux, en explorant leur environnement. Les enfants âgés de 3 à 5 ans commencent à jouer davantage avec d'autres, souvent en jeu parallèle, et s'adonnent à des jeux d'imitation ou d'imagination. Une fois entrés dans le système scolaire formel (à partir de 5 ans dans la plupart des pays), ils commencent à apprécier des jeux plus structurés, compétitifs et complexes, tels que les jeux comportant des règles claires[17]. Les adolescentes et adolescents, quant à eux, ont tendance à préférer le sport, les jeux vidéo ou les activités créatives[18].

Si le jeu reste important à toutes les étapes de l'enfance, les enfants plus âgés sont confrontés à davantage de contraintes quant au temps qu'ils peuvent y consacrer, en raison des exigences scolaires, des tâches ménagères, de contraintes spatiales ou d'activités extrascolaires. Des études suggèrent que les parents incitent de plus en plus leurs enfants plus âgés à privilégier des activités choisies par les adultes, ainsi que l'éducation et les tâches ménagères[19]. Une récente enquête en ligne du Groupe LEGO s'est intéressée à deux échantillons distincts : les parents d'enfants âgés de 1 à 12 ans et les enfants âgés de 5 à 12 ans, dans 30 pays[20]. Elle révèle que la grande majorité des parents interrogés (94 %) reconnaissent l'importance du jeu pour le bonheur et le bien-être de leur famille, et que la plupart d'entre eux (89 %) souhaitent jouer davantage avec leurs enfants. Les parents ont cité la charge de travail, les tâches ménagères, le temps passé devant les écrans et les devoirs des enfants comme les principaux obstacles au temps consacré au jeu en famille. Plus d'un enfant sur quatre interrogés s'est déclaré insatisfait du temps qu'il consacre au jeu. Ces résultats montrent que familles et enfants reconnaissent la valeur et l'importance du jeu, mais estiment ne pas avoir suffisamment de temps à y consacrer.

À mesure que les enfants grandissent, leurs jeux se complexifient, deviennent plus sociaux, plus physiques et davantage influencés par la technologie. Le jeu chez les enfants de tous âges, et plus particulièrement chez les enfants d'âge scolaire, a en effet été transformé par l'accès à Internet et aux technologies numériques. L'usage que les enfants font de la technologie pour jouer va des jeux vidéo au visionnage d'autres joueurs sur des plateformes comme YouTube ou TikTok, en passant par la création de mondes dans Roblox ou Minecraft[21].

Le jeu numérique présente de nombreux avantages pour les enfants, leur permettant d'entretenir des amitiés en dehors de l'école et de s'engager dans des causes sociales ou politiques[22]. Des études ont mis en évidence six facteurs qui motivent les enfants à jouer en ligne. Les enfants souhaitent : 1) contrôler et organiser leur univers, ce qui développe un sentiment d'autonomie ; 2) relever des défis et acquérir des connaissances et des aptitudes, leur permettant de se sentir compétents ; 3) entretenir, cultiver et gérer leurs relations les plus importantes ; 4) vivre et réguler leurs émotions ; 5) développer et exprimer leur créativité ; et 6) construire et explorer leur identité[23].

Les jeux numériques, en particulier, constituent des formes de jeu actives qui apprennent aux enfants à résoudre des problèmes, à faire preuve de persévérance et à développer leur raisonnement spatial[24]. Les enfants qui pratiquent ce type de jeu acquièrent des compétences numériques et développent un certain pouvoir d'agir au sein des systèmes en ligne. L'art numérique et la création de mondes virtuels leur permettent en outre de s'exprimer et d'explorer leur identité. Cet aspect est particulièrement important là où d'autres exutoires créatifs pourraient être limités[25].

Si le jeu numérique peut être bénéfique, il importe d'aider les enfants à trouver un juste équilibre entre ce type de jeu et d'autres activités. Une pratique excessive du jeu en ligne n'est pas la cause d'un mode de vie sédentaire, mais y est corrélée ; elle peut avoir des répercussions sur le sommeil, l'humeur et le comportement des enfants[26]. Les espaces de jeu numériques recourant à des techniques de monétisation manipulatrices – par exemple des achats intégrés incitatifs ou de la publicité dissimulée que les enfants peinent à repérer ou à éviter – ne devraient pas cibler les enfants et doivent faire l'objet de mesures réglementaires[27].



© UNICEF/UNI797961/San Diego – Highway Child


© UNICEF/UNI883677/Marin

LE JEU À LA MAISON

AVEC LES PERSONNES S'OCCUPANT D'ENFANTS :

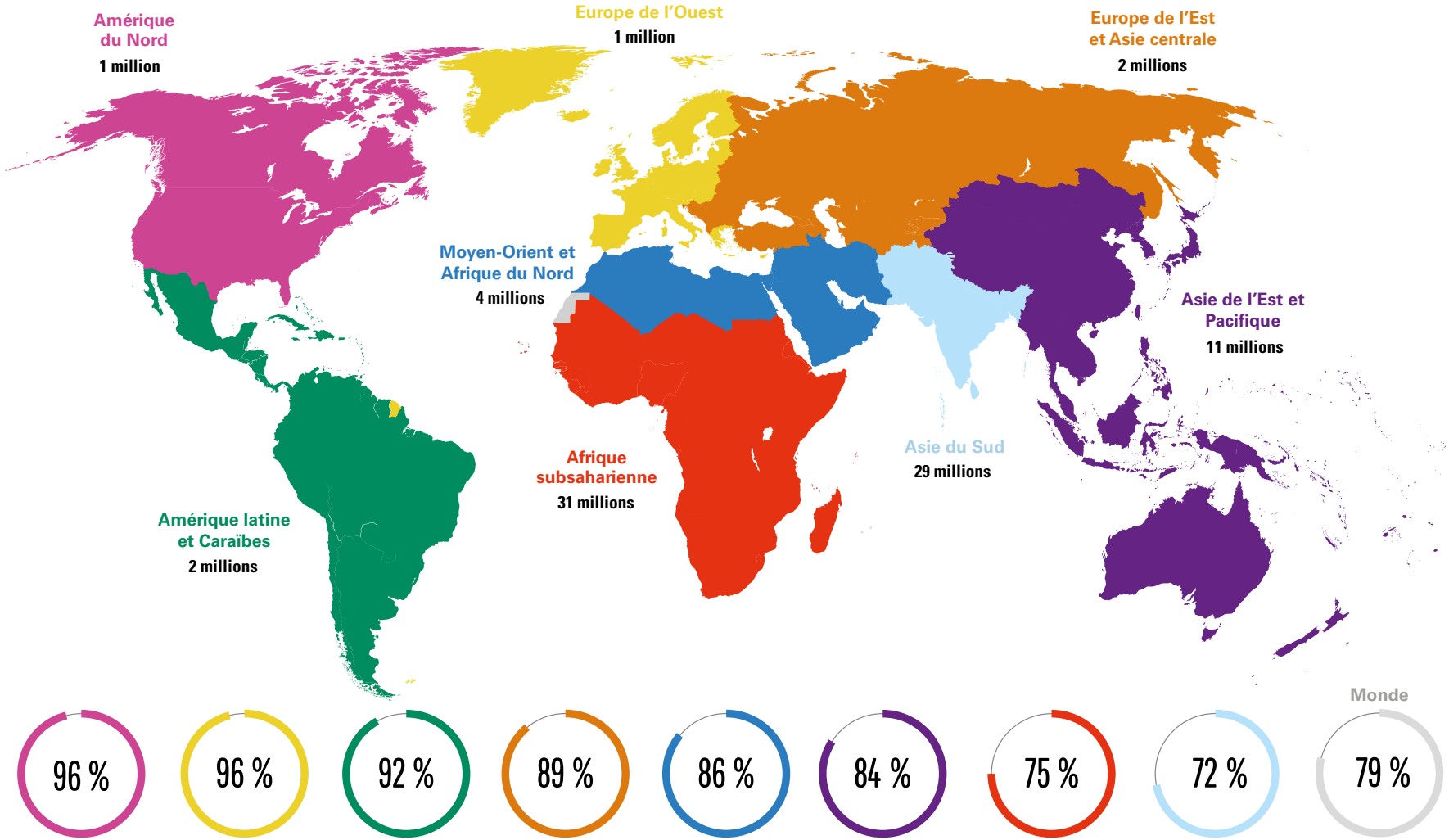
SITUATION ACTUELLE ET TENDANCES

Aux fins de l'évaluation, la définition des activités relevant du « jeu » est laissée à l'appréciation des personnes qui s'occupent des enfants répondant aux questions de l'enquête. Le terme « jeu » doit donc être compris au sens large, afin d'englober un vaste éventail d'activités et d'interactions possibles.

Bien que le jeu soit important et à encourager pour les enfants de tous âges, des données comparables à l'échelle internationale ne sont actuellement disponibles que pour les enfants âgés de 2 à 4 ans. Des travaux sont en cours pour combler le manque de données sur le jeu chez les enfants de moins de 2 ans et de plus de 5 ans.

Dans le monde, plus de 80 millions d'enfants âgés de 2 à 4 ans (soit un sur cinq) ne jouent pas régulièrement avec les personnes qui s'occupent d'eux à la maison. Parmi tous les enfants qui n'ont pas d'interactions ludiques avec les personnes qui s'occupent d'eux, trois sur quatre vivent en Afrique subsaharienne et en Asie du Sud.

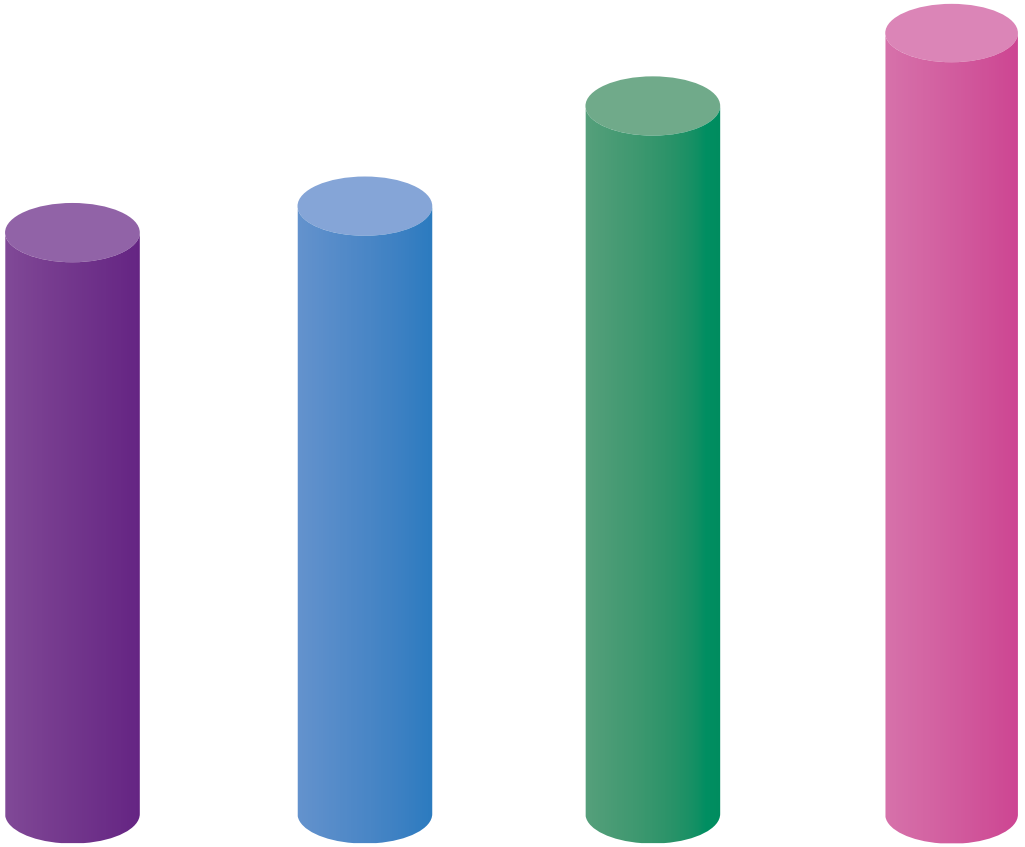
Nombre d'enfants âgés de 2 à 4 ans n'ayant pas joué avec les personnes qui s'occupent d'eux à domicile au cours des trois derniers jours (carte) et pourcentage d'enfants âgés de 2 à 4 ans ayant joué avec les personnes qui s'occupent d'eux à domicile au cours des trois derniers jours (cercles), par région



Remarque : Pour en savoir plus sur les méthodes utilisées, la couverture des données et les mentions légales relatives aux cartes, voir la Fiche technique.

Les enfants dans les pays à faible revenu sont 25 % moins susceptibles de jouer avec les personnes qui s'occupent d'eux que ceux des pays à revenu élevé.

Pourcentage d'enfants âgés de 2 à 4 ans ayant joué avec les personnes qui s'occupent d'eux à domicile au cours des trois derniers jours, par niveau de revenu national



72 %
Revenu faible

75 %
Revenu intermédiaire de la tranche inférieure

87 %
Revenu intermédiaire de la tranche supérieure

96 %
Revenu élevé



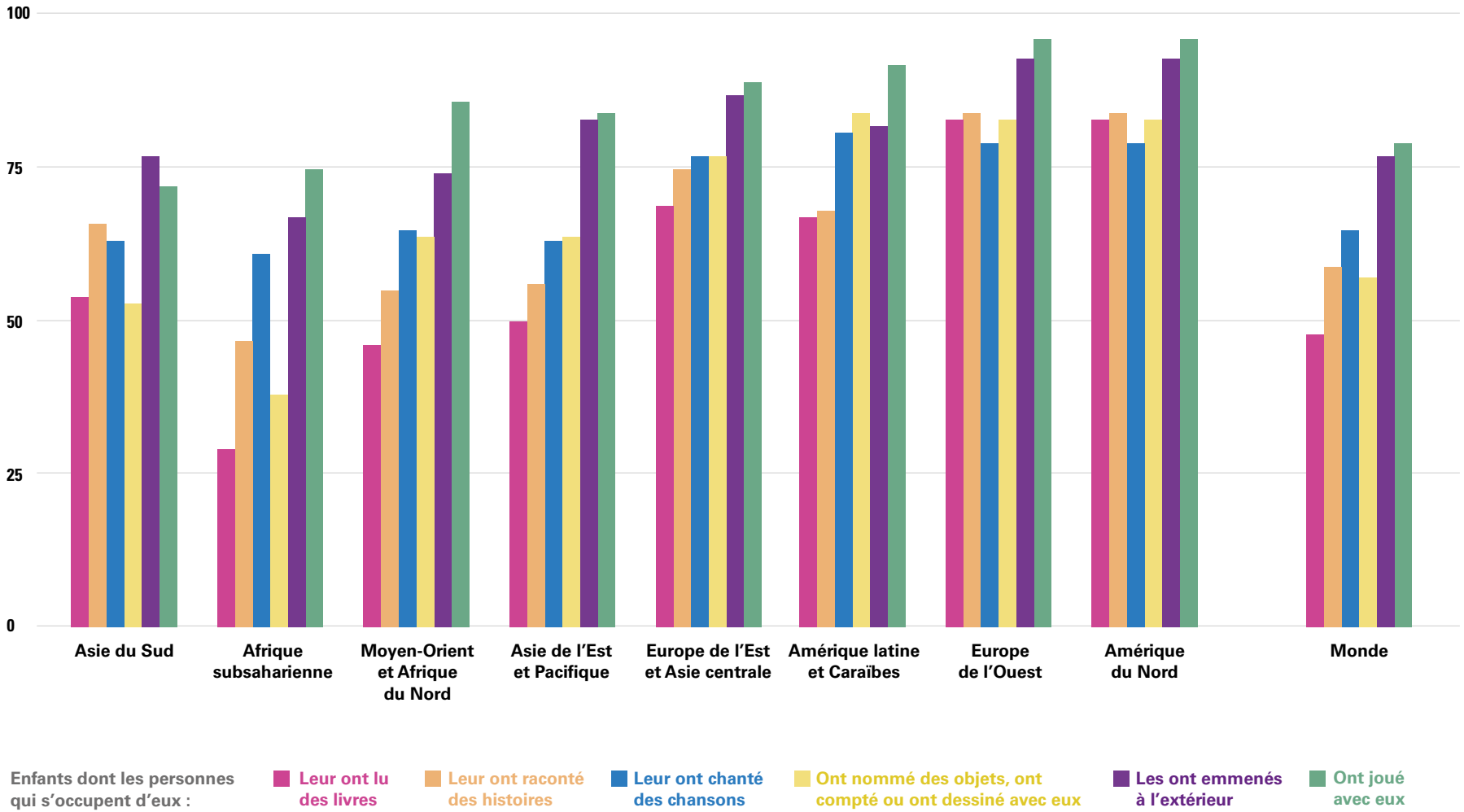




Remarques : Ces estimations reposent sur la classification des économies par niveaux de revenus, établie en fonction du revenu national brut par habitant de 2024, calculé selon la méthode de l'Atlas de la Banque mondiale et établi par le Groupe de la Banque mondiale au 1er juillet 2025. Pour en savoir plus sur les méthodes utilisées et la couverture des données, voir la Fiche technique.

Le jeu est le moyen le plus courant pour les personnes qui s'occupent d'enfants d'établir avec eux des interactions stimulantes ; dans toutes les régions, la lecture de livres reste l'activité la moins courante.

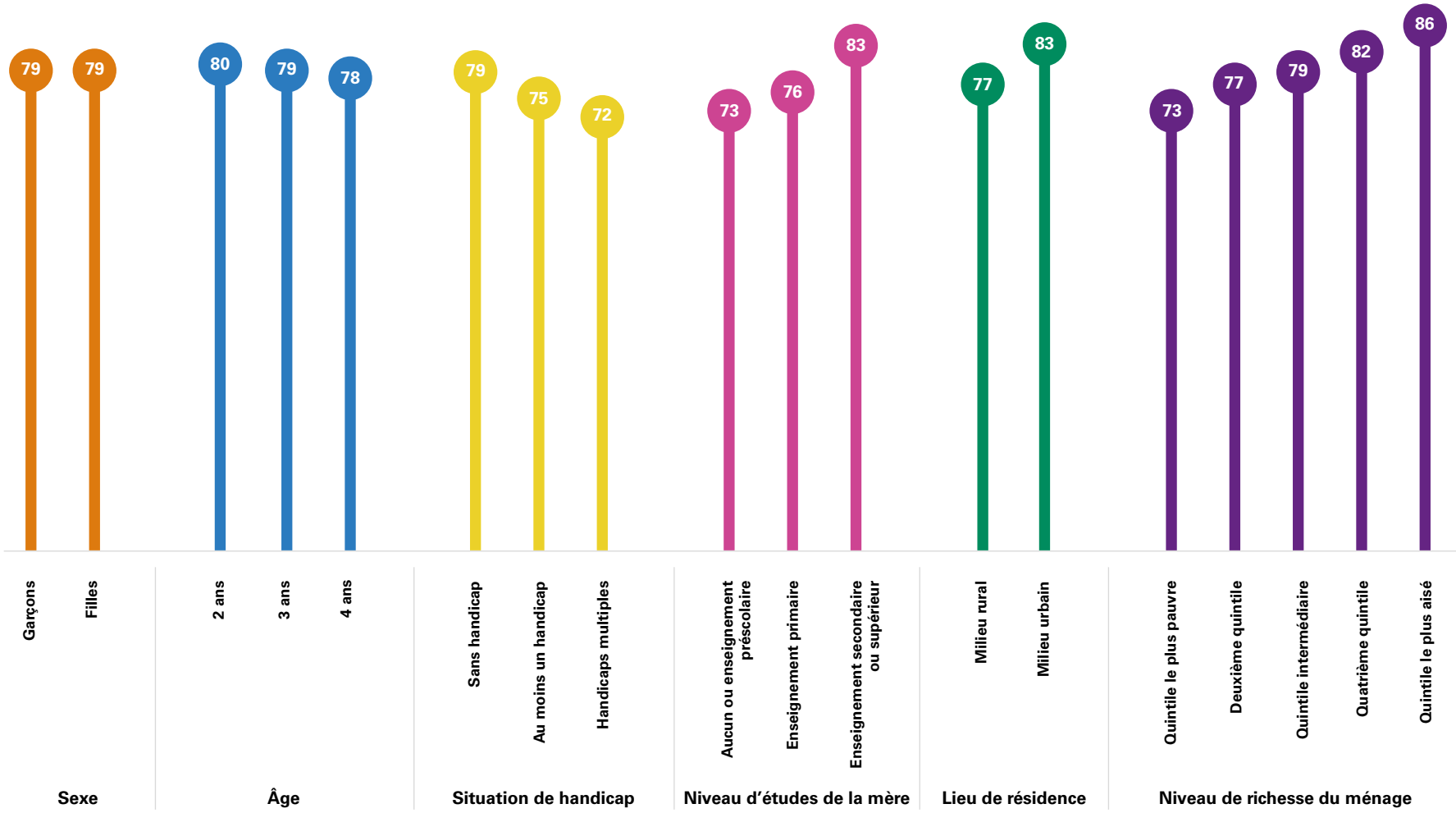
Pourcentage d'enfants âgés de 2 à 4 ans ayant participé à des activités stimulantes avec les personnes qui s'occupent d'eux à domicile au cours des trois derniers jours, par type d'activité et par région



Remarque : Pour en savoir plus sur les méthodes utilisées et la couverture des données, voir la Fiche technique.

Les enfants présentant des handicaps multiples, les enfants vivant en milieu rural et dans les ménages les plus défavorisés, ainsi que les enfants dont la mère a un faible niveau d'instruction sont, dans tous les cas, moins susceptibles d'avoir des interactions ludiques avec les personnes qui s'occupent d'eux à domicile

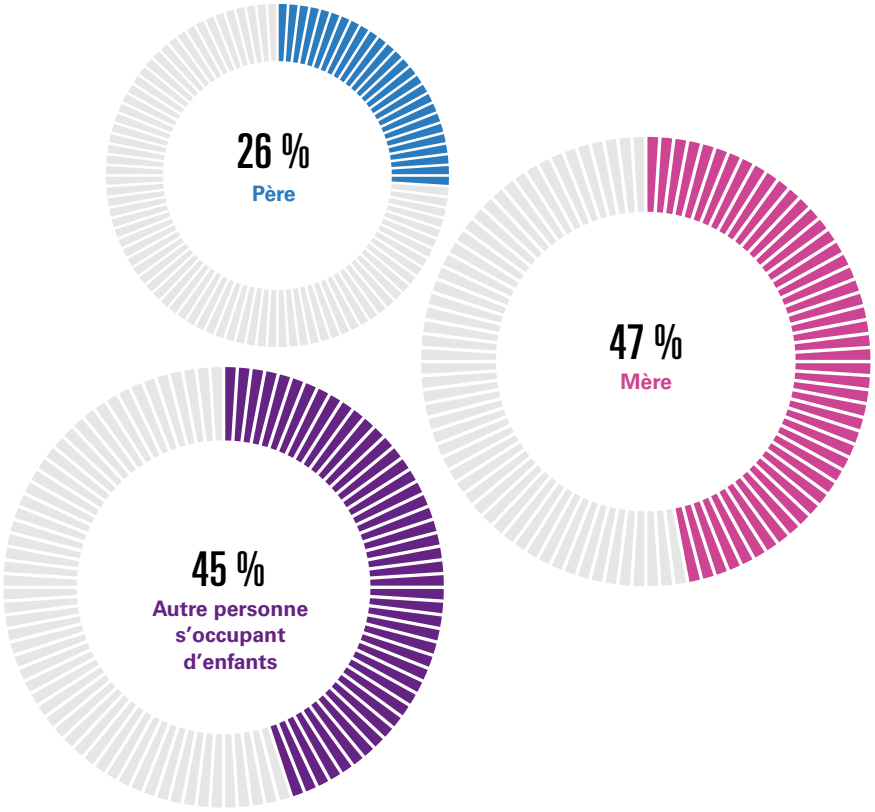
Pourcentage d'enfants âgés de 2 à 4 ans ayant joué avec les personnes qui s'occupent d'eux à domicile au cours des trois derniers jours, par caractéristiques socioéconomiques



Remarques : Le terme « enfants handicapés » désigne les enfants présentant des difficultés dans un ou plusieurs des domaines de fonctionnement suivants : la vue, même avec des lunettes ; l'audition, même avec une aide auditive ; la marche, même avec un équipement ou une assistance ; la capacité à comprendre ou à se faire comprendre en parlant ; la capacité à saisir de petits objets avec les mains ; l'apprentissage ; le jeu ; et la gestion des émotions. Les enfants présentant des handicaps multiples comprennent ceux qui ont des difficultés à fonctionner dans plusieurs domaines. Pour en savoir plus sur les méthodes utilisées et la couverture des données, voir la Fiche technique.

Alors que la proportion d'enfants qui jouent avec leur mère ou avec les personnes qui s'occupent d'eux à domicile est comparable, les enfants sont presque deux fois moins susceptibles de jouer avec leur père.

Pourcentage d'enfants âgés de 2 à 4 ans ayant joué avec les personnes qui s'occupent d'eux à domicile au cours des trois derniers jours, par relation avec les personnes s'occupant d'eux









ENCADRÉ 4

Les dynamiques de genre dans le jeu

La manière dont les enfants jouent aujourd'hui a évolué au fil des changements historiques intervenus dans les structures familiales, les préoccupations en matière de sécurité, la commercialisation des jouets et l'évolution des normes sociales concernant ce qui constitue une « bonne éducation parentale ». Ces dynamiques et tendances mondiales, qui ont façonné le jeu au fil des décennies, ont également des répercussions importantes sur la façon dont les garçons et les filles jouent, ainsi que sur la charge disproportionnée des tâches parentales non rémunérées pesant sur les mères.

Bien que tous les enfants jouent, ils ne jouent pas tous de la même manière. Des études ont mis en évidence un « écart dans les jeux » : les parents ont tendance à encourager davantage les garçons que les filles à jouer avec certains objets, tels que les blocs de construction et les kits scientifiques[28]. Les mères sont plus enclines à jouer à des jeux d'imitation avec leurs filles qu'avec leurs fils ; les pères, eux, ont davantage tendance à jouer de manière plus brutale avec leurs fils qu'avec leurs filles[29]. Cet écart peut renforcer les stéréotypes de genre. Par ailleurs, les jouets destinés aux garçons sont généralement tournés vers la compétition, la résolution de problèmes et le raisonnement spatial, tandis que ceux destinés aux filles favorisent plus souvent les activités domestiques et les soins[30].

Restreindre la façon dont les enfants jouent en fonction de leur genre, c'est les priver d'une occasion essentielle de créer des liens. Un garçon que l'on décourage de « jouer à faire semblant » passe à côté des bienfaits de ce type de jeu – renforcement des liens affectifs et créativité –, tout comme une fille que l'on empêche de jouer avec des blocs de construction passe à côté de l'occasion de développer ses compétences spatiales.

D'une culture à l'autre, les normes de genre dominantes influencent aussi de manière distincte les jeux des garçons et des filles. Par exemple, la charge disproportionnée que représente le travail non rémunéré pour les filles peut réduire le temps qu'elles consacrent au jeu. On observe aussi, de façon générale, que les filles rejouent des thèmes liés aux activités sociales et domestiques dans le cadre de leurs jeux[31], et qu'elles ont tendance à pratiquer des jeux d'imitation plus variés que les garçons[32]. Les garçons, quant à eux, bénéficient souvent d'une plus grande indépendance dans leur mobilité et d'une moindre supervision pendant le jeu. Il a également été constaté qu'ils occupent plus d'espace lorsqu'ils jouent et sont plus susceptibles de jouer plus loin des bâtiments scolaires ou de leur domicile[33].

Restreindre la façon dont les enfants jouent en fonction de leur genre, c'est les priver d'une occasion essentielle de créer des liens.

Les résultats de pays à revenu élevé tels que l'Australie, le Canada, les États-Unis et plusieurs pays d'Europe de l'Ouest suggèrent que les mères passent plus de temps avec leurs enfants que les pères, y compris pour jouer avec eux[34]. Plus le niveau d'études de la mère est élevé, plus elle s'adonne à des activités ludiques structurées ou éducatives, telles que la lecture, la musique, l'apprentissage de chansons, le dessin, la peinture, ou encore la pratique d'activités sportives ou de jeux d'intérieur[35]. Bien que de plus en plus de femmes occupent aujourd'hui un emploi à temps partiel ou à temps plein dans les pays à revenu élevé, plusieurs études ont montré que les mères qui travaillent consacrent aujourd'hui autant, voire plus, de temps à s'occuper activement de leurs enfants – y compris en jouant avec eux – que ne le faisaient les mères au foyer il y a quelques générations[36]. Aujourd'hui, de nombreuses mères remplacent des activités jusque-là non structurées, comme regarder la télévision ou « traîner », par une utilisation plus réfléchie du temps et du jeu[37]. Cette tendance pourrait s'expliquer par la généralisation d'une éducation parentale plus intensive et par le renforcement des exigences et des attentes à l'égard des parents, désormais appelés à favoriser le développement cognitif et social de leurs enfants par l'intermédiaire de jeux stimulants et éducatifs.

Dans tous les pays, indépendamment du niveau de revenu national, ce sont des facteurs tels que les modalités de travail, les politiques de congé parental ou encore les attitudes culturelles à l'égard du genre et de la parentalité, notamment, qui expliquent le fait que les mères s'occupent davantage des enfants que les pères. Une analyse des données sur l'utilisation du temps en Australie, au Danemark, en France et en Italie

a révélé que, même dans les foyers où les pères n'ont que des emplois à temps partiel, les mères passent tout de même plus de temps à s'occuper de leurs enfants[38]. La manière dont les pères et les mères consacrent leur temps aux tâches domestiques non rémunérées diffère également : l'implication des pères se concentre plutôt sur des activités interactives et ludiques, telles que le jeu, tandis que les mères continuent d'assumer une part disproportionnée de la gestion des routines, de la supervision des activités et des soins urgents[39].

Comme pour les mères, il a été constaté que les pères ayant un niveau d'instruction plus élevé passent plus de temps avec leurs enfants, y compris à jouer, que ceux ayant un niveau d'instruction inférieur. Une étude menée en Espagne a révélé que les pères titulaires d'un diplôme universitaire étaient plus enclins à participer à des activités interactives avec leurs enfants, telles que la lecture ou les jeux éducatifs[40]. D'autres études ont également montré que les pères ont tendance à s'occuper de leurs enfants et à jouer davantage avec eux le week-end, alors que les mères s'en occupent davantage en semaine[41].

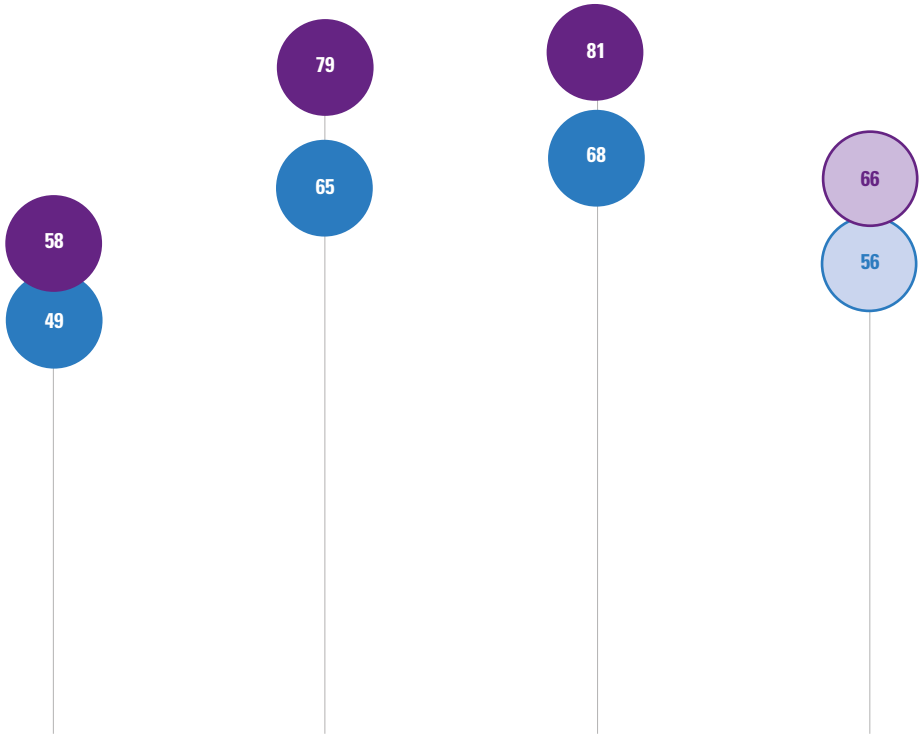
Des études ont mis en évidence un lien positif marqué entre l'implication du père dans des jeux stimulants et le développement de l'enfant[42]. Pourtant, les pères passent encore nettement moins de temps avec leurs enfants que les mères, et même les interventions visant à renforcer les compétences parentales s'adressent très majoritairement à elles[43].



© UNICEF/UNI826493/Larrea Gutiérrez

Dans les pays pour lesquels des données sont disponibles et dans certaines régions, les enfants qui jouent avec les personnes qui s'occupent d'eux ont plus de chances de connaître un développement normal que les enfants qui ne jouent pas avec les personnes qui s'occupent d'eux.

Pourcentage d'enfants âgés de 2 à 4 ans dont le développement est normal en matière de santé, d'apprentissage et de bien-être psychosocial, selon qu'ils ont joué ou non avec les personnes qui s'occupent d'eux à domicile au cours des trois derniers jours et par région





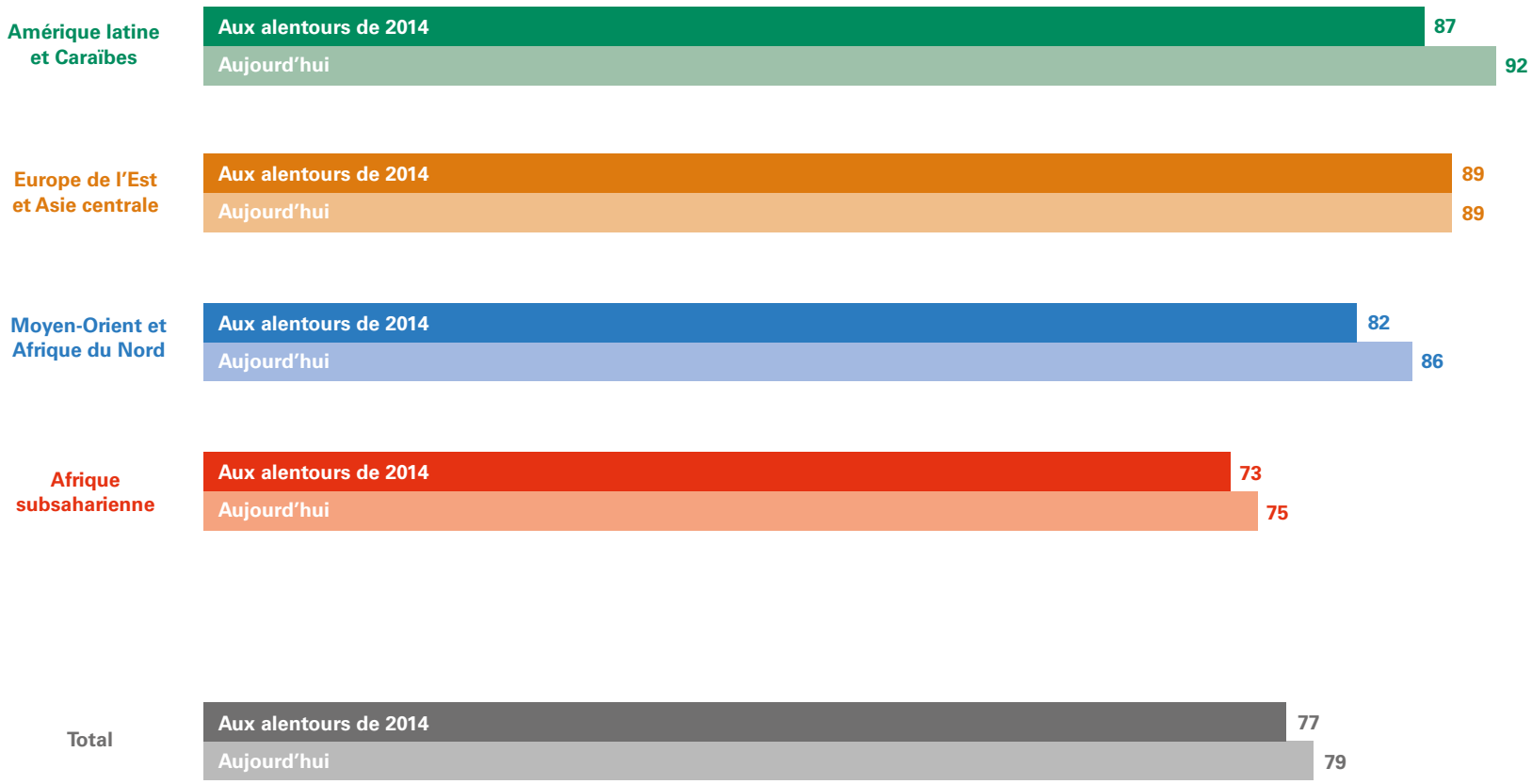




Remarques : Cette analyse ne doit pas être interprétée comme indiquant une relation de cause à effet. De plus, cette association ne tient pas compte d'autres facteurs de confusion éventuels. Pour en savoir plus sur les méthodes utilisées et la couverture des données, voir la Fiche technique.

D'une manière générale et dans les régions sélectionnées, la proportion d'enfants jouant à la maison avec les personnes qui s'occupent d'eux est restée pratiquement la même au fil du temps.

Pourcentage d'enfants âgés de 2 à 4 ans ayant joué avec les personnes qui s'occupent d'eux à domicile au cours des trois derniers jours aux alentours de 2014 et aujourd'hui, par région



Remarque : Pour en savoir plus sur les méthodes utilisées et la couverture des données, voir la Fiche technique.



LES JOUETS À LA MAISON

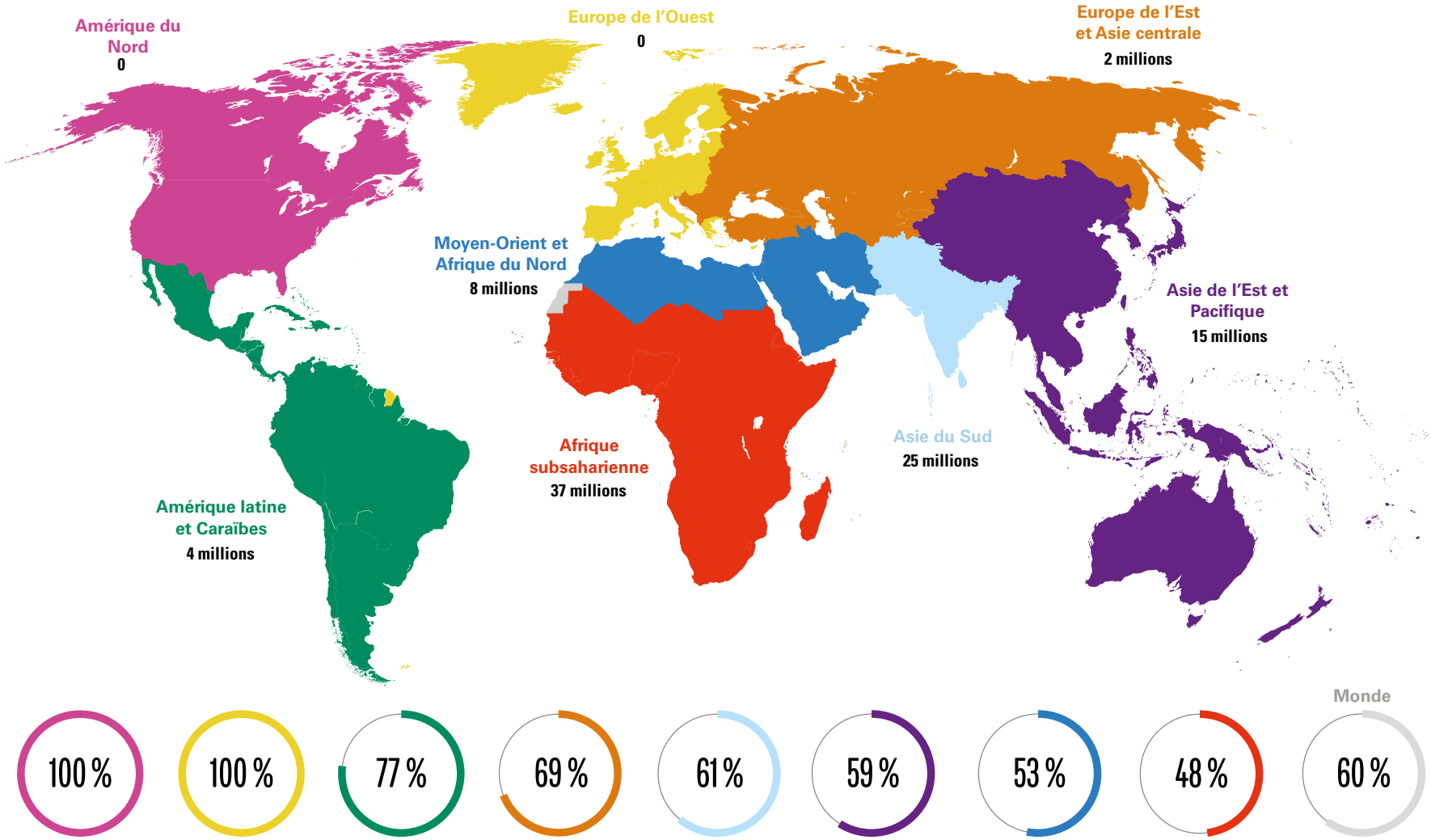
SITUATION ACTUELLE ET TENDANCES

Les jouets comprennent les jouets faits maison, tels que les poupées, les voitures ou d'autres jouets fabriqués à la maison ; les jouets achetés en magasin ou fabriqués en usine ; ainsi que des objets du quotidien, comme des bols ou des casseroles, ou encore des objets trouvés à l'extérieur, tels que des bâtons, des cailloux, des coquillages ou des feuilles (utilisés comme jouets).

Les jouets de bonne qualité sont sûrs, adaptés au développement de l'enfant, polyvalents et laissent libre cours à l'imagination. Ils doivent encourager le développement des enfants en stimulant leur imagination et leur créativité, et en favorisant l'acquisition de compétences et le développement cognitif, plutôt que de leur proposer un divertissement passif. Plus que la source, c'est la fonction du jouet et son utilité pour le développement et l'apprentissage de l'enfant qui importent.

Plus de 90 millions d'enfants de moins de 5 ans (soit un sur sept) dans le monde n'ont pas de jouets à la maison. Parmi tous les enfants qui n'ont pas de jouets à la maison, deux sur trois vivent en Afrique subsaharienne et en Asie du Sud.

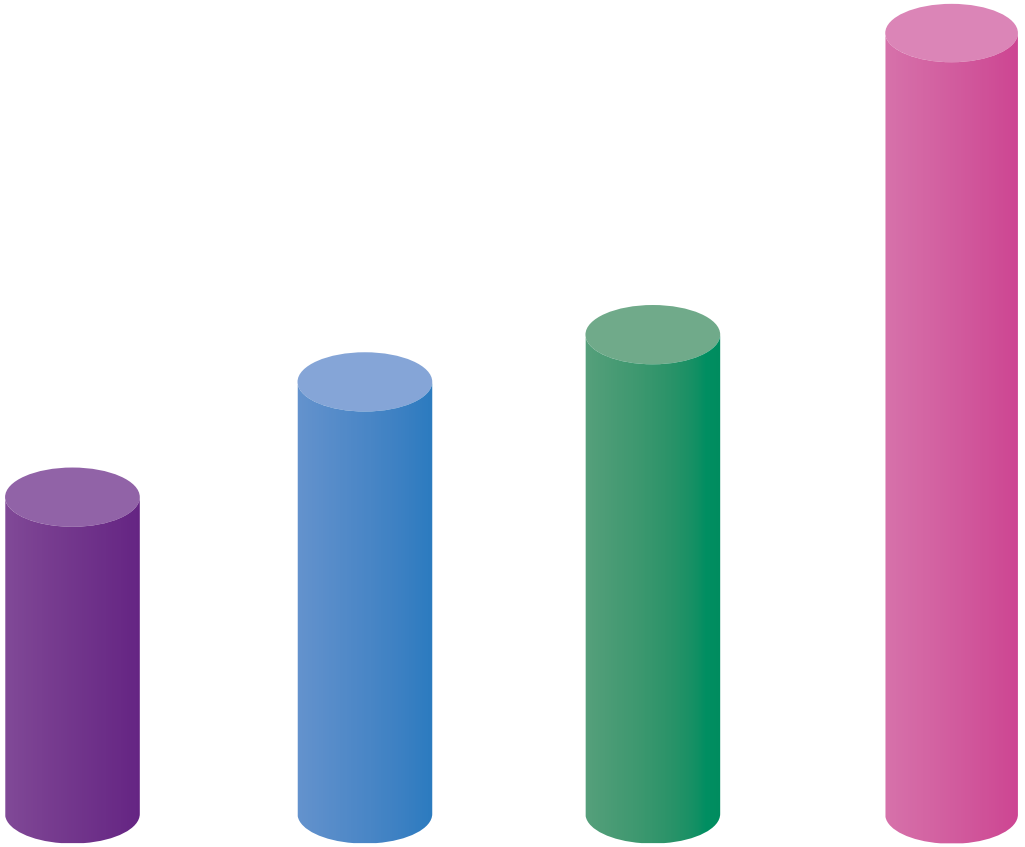
Nombre d'enfants de moins de 5 ans qui n'ont pas de jouets à la maison (carte) et pourcentage d'enfants de moins de 5 ans qui ont au moins deux types de jouets à la maison (cercles), par région



Remarques : Pour deux régions (Amérique du Nord et Europe de l'Ouest), les niveaux sont supposés être de 100 % selon les études menées dans certains pays de ces régions, ce qui suggère que la possession de jouets est généralisée. Pour en savoir plus sur les méthodes utilisées, la couverture des données et les mentions légales relatives aux cartes, voir la Fiche technique.

Moins de la moitié des enfants des pays à faible revenu disposent d'une variété suffisante de jouets à la maison, contre la quasi-totalité des enfants des pays à revenu élevé.

Pourcentage d'enfants de moins de 5 ans disposant d'au moins deux types de jouets à la maison, par niveau de revenu national



44 %
Revenu faible

58 %
Revenu intermédiaire de la tranche inférieure

64 %
Revenu intermédiaire de la tranche supérieure

99 %
Revenu élevé



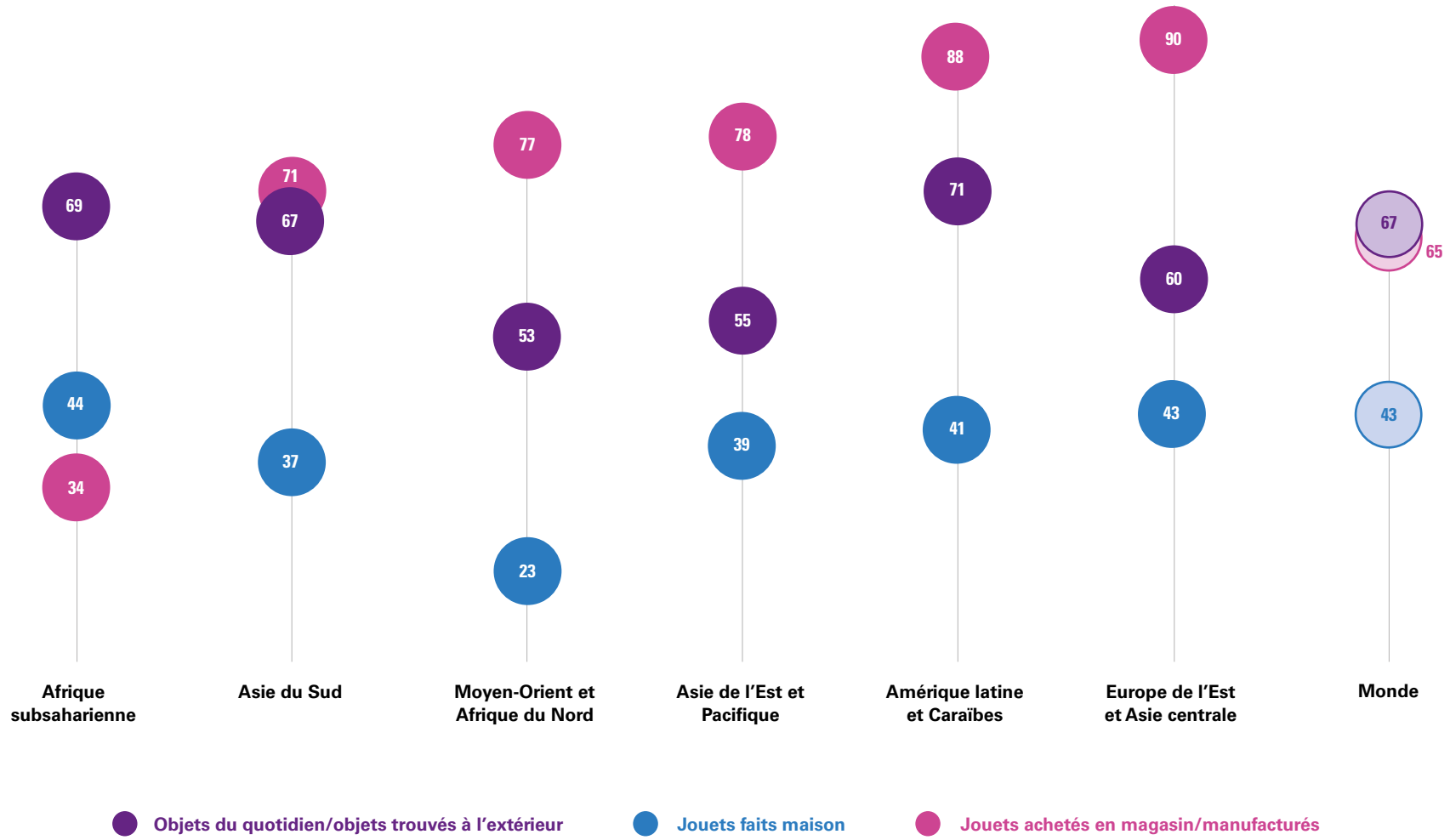




Remarques : Ces estimations reposent sur la classification des économies par niveaux de revenus, établie en fonction du revenu national brut par habitant de 2024, calculé selon la méthode de l'Atlas de la Banque mondiale et établi par le Groupe de la Banque mondiale au 1er juillet 2025. Pour en savoir plus sur les méthodes utilisées et la couverture des données, voir la Fiche technique.

Si les jouets achetés en magasin et les objets du quotidien sont les types de jouets les plus répandus dans le monde, des variations régionales sont observées. Les enfants en Afrique subsaharienne sont plus susceptibles de jouer avec des objets du quotidien ou des objets trouvés à l'extérieur, tandis que dans la plupart des autres régions, les enfants jouent généralement avec des jouets achetés en magasin.

Pourcentage d'enfants de moins de 5 ans disposant d'au moins deux types de jouets à la maison, par type de jouet et par région

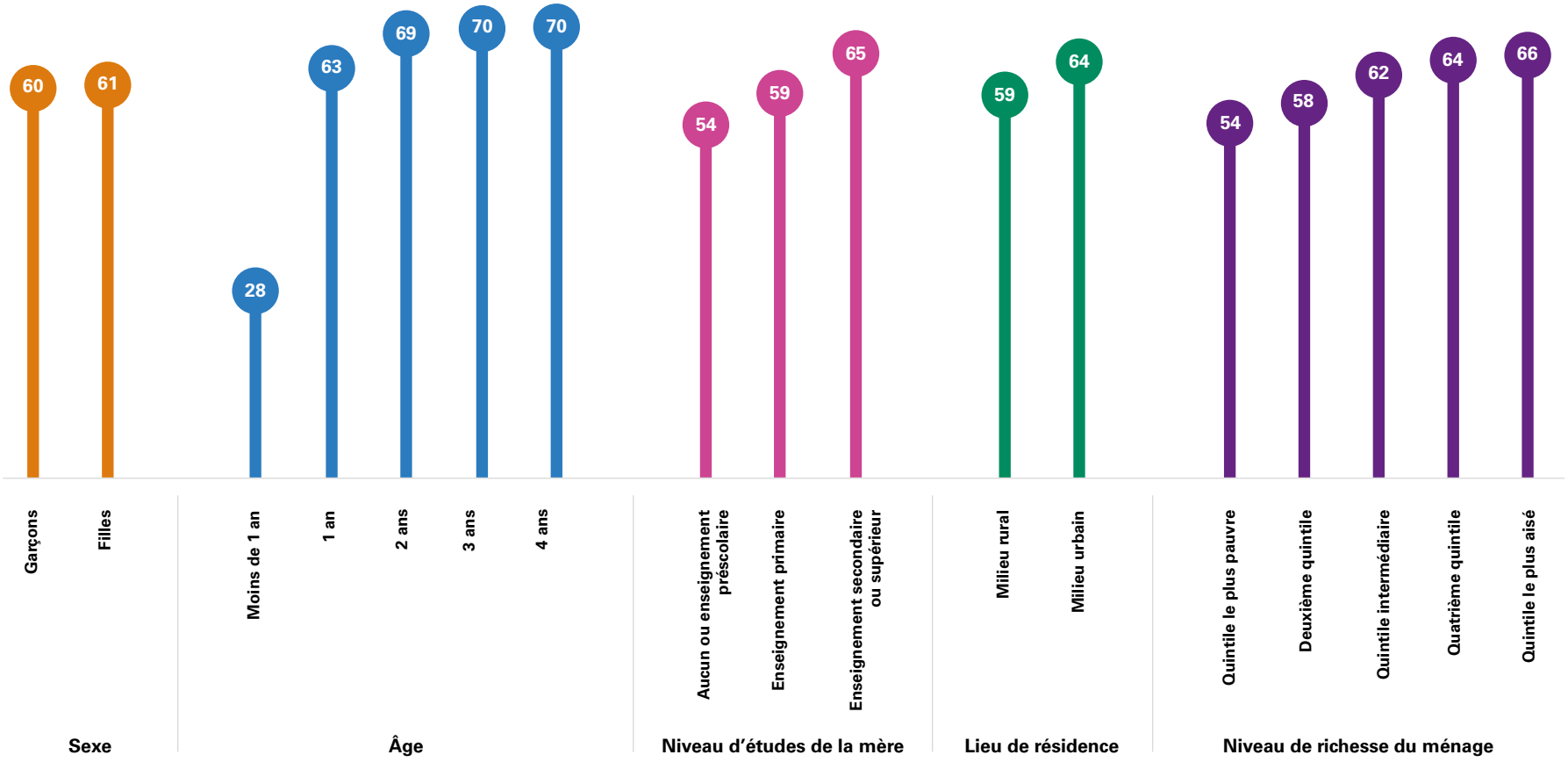


Remarque : Pour en savoir plus sur les méthodes utilisées et la couverture des données, voir la Fiche technique.

Les enfants qui vivent dans les ménages les plus pauvres et en milieu rural, ainsi que ceux dont la mère a un niveau d'instruction faible, voire nul, sont tous moins susceptibles de disposer d'une variété adéquate de jouets à la maison.

Pourcentage d'enfants de moins de 5 ans disposant d'au moins deux types de jouets à la maison, par caractéristiques socioéconomiques

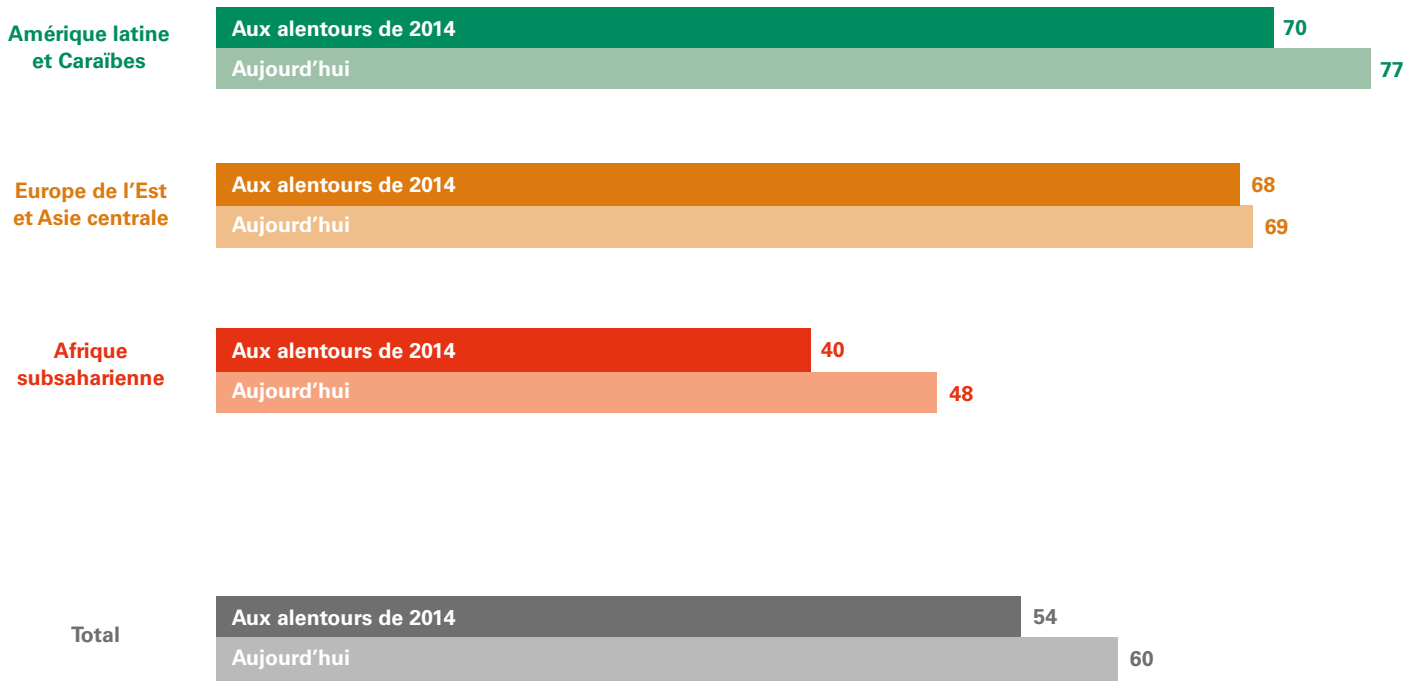
Le niveau nettement inférieur observé chez les nourrissons de moins de 1 an s'explique probablement par le fait que les informations disponibles portent surtout sur les types de jouets habituellement présents chez les enfants âgés de 1 an et plus.



Remarque : Pour en savoir plus sur les méthodes utilisées et la couverture des données, voir la Fiche technique.

Dans l’ensemble, et plus particulièrement en Afrique subsaharienne et en Amérique latine et dans les Caraïbes, il semble un peu plus fréquent pour les enfants d’avoir des jouets à la maison aujourd'hui qu’il y a 10 ans.

Pourcentage d’enfants de moins de 5 ans disposant d’au moins deux types de jouets à la maison aux alentours de 2014 et aujourd’hui, par région



Remarque : Pour en savoir plus sur les méthodes utilisées et la couverture des données, voir la Fiche technique.

DES DONNÉES À L'ACTION

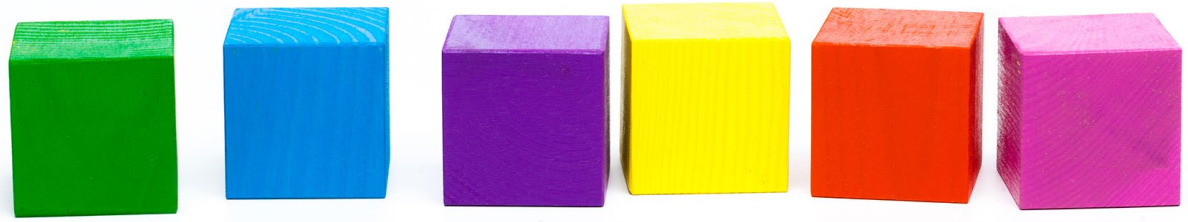
UN MOUVEMENT MONDIAL POUR VALORISER LE JEU

Le jeu n'est pas un luxe dans la vie des enfants ; c'est une nécessité. Veiller à ce qu'il occupe une place essentielle et centrale dans la vie de chaque enfant relève de notre responsabilité collective.

Aujourd'hui, 95 pays – soit environ la moitié du total mondial – collectent des données comparables à l'échelle internationale sur la possibilité pour les enfants de jouer avec les personnes qui s'occupent d'eux à domicile. Il y a à peine deux décennies, lorsque ce type de données standardisées a commencé à être collecté à l'échelle mondiale, seuls 10 pays le faisaient. Cette progression constante témoigne d'un engagement croissant à mieux comprendre l'ensemble des facteurs et des expériences qui contribuent à l'épanouissement des enfants, au-delà des bases nécessaires à la survie que sont une bonne santé, une nutrition adéquate, l'eau potable et un assainissement sûr.

Il est important de garder à l'esprit que, si les données mettent en évidence des disparités dans les possibilités de jeu des enfants et dans leur accès aux jouets au domicile, elles pourraient aussi révéler des inégalités structurelles susceptibles de limiter la capacité des personnes qui s'occupent d'eux à leur offrir des interactions enrichissantes axées sur le jeu. Les données présentées dans cette publication mettent en évidence la nécessité urgente de mettre en place un écosystème de soutien destiné aux personnes s'occupant d'enfants – comprenant des politiques, des systèmes et des programmes favorables tels que le congé parental, la protection sociale, une éducation de la petite enfance de qualité et des interventions parentales fondées sur des données probantes – pour qu'elles disposent du temps, des ressources et de l'accès aux services nécessaires pour s'impliquer pleinement dans le développement de leurs enfants.

Cette publication constitue une première étape vers l'exploitation des données disponibles pour mettre en évidence le nombre d'enfants qui ne bénéficient toujours pas du jeu, élément central de l'enfance. Elle démontre la faisabilité et l'importance du suivi du jeu au niveau mondial, et montre que des données comparables à l'échelle internationale sont, pour un grand nombre de pays, facilement accessibles. C'est également un appel à mobiliser ces données pour protéger et préserver le temps et les espaces précieux que les enfants consacrent au jeu.



JOURNÉE INTERNATIONALE DU JEU

Chaque année, le 11 juin, le monde célèbre la Journée internationale du jeu, un événement mondial majeur mettant en avant le jeu en tant que pilier de l'enfance. L'UNICEF appelle les gouvernements, les entreprises et les autres parties prenantes à veiller à ce que chaque enfant ait accès à des espaces de jeu sûrs et respectueux de l'environnement, tout en renforçant les fondements du jeu par la promotion d'une éducation parentale axée sur le jeu et l'élargissement de l'accès à une éducation de la petite enfance fondée sur l'apprentissage par le jeu. Ensemble, ces actions peuvent faire du droit au jeu une réalité pour chaque enfant.



Michael n'a jamais eu une vie facile. Il a grandi dans un orphelinat. Devenu adulte, il a fui la violence qui secouait le Soudan du Sud, se réfugiant en Ouganda avec sa femme et leurs deux enfants.

Dans les vies bouleversées comme la sienne, la routine redonne un sentiment de sécurité et de normalité – quelque chose que Michael connaît bien. Chaque jour, il joue avec ses enfants. « Je continuerai toujours à jouer. Cela aide les enfants », dit-il simplement.

Un jeu avec des cailloux ramassés par terre devient un moment de complicité familiale, de joie et d'apprentissage. Michael prend soin de ses enfants en leur offrant bien plus qu'une alimentation équilibrée, une bonne éducation et un cadre de vie sûr : il leur consacre aussi ces moments ludiques dont ils ont besoin pour s'épanouir.

FICHE TECHNIQUE

Indicateurs

Deux types d'indicateurs sont utilisés dans la présente publication : la charge et la prévalence. La « charge » désigne le nombre total d'enfants qui n'ont pas joué avec les personnes qui s'occupent d'eux à la maison au cours des trois derniers jours et qui ne disposent pas de jouets à domicile ; la « prévalence » désigne la proportion d'enfants ayant joué avec les personnes qui s'occupent d'eux à domicile au cours des trois derniers jours et disposant d'au moins deux types de jouets à la maison. Si la prévalence donne une indication de la probabilité que les enfants tirent profit du jeu et de la disponibilité d'une variété suffisante de jouets à la maison, la charge indique, quant à elle, l'ampleur du problème – c'est-à-dire le nombre d'enfants privés de jeu et de jouets à la maison.

Jeu et activités stimulantes avec les personnes qui s'occupent des enfants

Définition

L'indicateur relatif au jeu permet de déterminer si les enfants ont joué avec les personnes qui s'occupent d'eux à domicile au cours des trois jours précédant l'entretien de l'enquête. Des informations sont également recueillies pour savoir si les enfants ont participé à l'une des activités stimulantes suivantes avec les personnes qui s'occupent d'eux au cours des trois jours précédant l'entretien : lire des livres ou regarder des livres d'images ; raconter des histoires, y compris des berceuses ; chanter des chansons ; sortir du domicile ; ou encore nommer, compter ou dessiner des objets.

Sources des données

Les enquêtes en grappes à indicateurs multiples (MICS) constituent la principale source de données pour la plupart des estimations comparables, au niveau national, de la prévalence de la participation au jeu et à d'autres activités stimulantes des personnes s'occupant d'enfants. Ces données sont recueillies au moyen d'un questionnaire standard soumis à la mère ou à la personne qui s'occupe principalement de l'enfant (lorsque la mère est décédée ou ne vit pas dans le foyer), pour les enfants âgés de 2 à 4 ans. La question vise à savoir si une personne âgée de 15 ans ou plus vivant dans le foyer a pratiqué l'une des six activités avec l'enfant au cours des trois derniers jours. Si l'enfant a participé à l'activité, il faut également indiquer qui l'a réalisée avec lui (mère, père ou autre membre du foyer) ; plusieurs réponses sont possibles.

Certaines enquêtes démographiques et de santé, ainsi que d'autres enquêtes nationales, ont intégré la version standard du questionnaire des MICS ou une version légèrement adaptée.

Couverture et méthodes

La prévalence du jeu et d'autres activités stimulantes avec les personnes qui s'occupent des enfants, à l'échelle mondiale, correspond à une moyenne des estimations régionales pondérée en fonction de la population. Le chiffre de la charge reflète la prévalence mondiale des enfants qui ne jouent pas avec les personnes qui s'occupent d'eux à domicile, rapportée à la population mondiale.

Au niveau régional, cette prévalence correspond aux moyennes des estimations nationales des pays disposant de données au sein de chaque région, pondérées en fonction de la population, le chiffre de la charge reflétant de la même manière la prévalence régionale rapportée à la population régionale.

Les estimations sont fondées sur des données recueillies entre 2010 et 2024 pour un sous-ensemble de 95 pays, couvrant 60 % de la population mondiale d'enfants âgés de 2 à 4 ans. La couverture dépassait 50 % pour la région Europe de l'Est et Asie centrale ainsi que pour la région Afrique subsaharienne, et se situait juste en dessous pour la région Amérique latine et Caraïbes (46 %). Elle était inférieure à 50 % pour les régions Asie de l'Est et Pacifique, Moyen-Orient et Afrique du Nord et Asie du Sud, en raison de l'absence de données représentatives et comparables au niveau national pour le pays le plus peuplé de chacune de ces régions. Des efforts ont été déployés pour identifier des travaux de recherche sur l'implication des enfants dans le jeu avec les personnes s'occupant d'eux dans ces contextes. Toutefois, en raison du nombre limité d'estimations de prévalence disponibles, il a été jugé raisonnable de supposer que les niveaux de prévalence dans ces pays sont probablement similaires à ceux observés dans les pays voisins de la même région.

Pour les deux régions ne disposant d'aucun pays avec des données d'enquête comparables (Amérique du Nord et Europe de l'Ouest), une autre méthodologie a été utilisée : ces estimations ont été établies à partir de la prévalence régionale observée en Europe de l'Est et en Asie centrale, après exclusion des pays dont les niveaux de prévalence s'écartaient sensiblement de la moyenne régionale.

L'estimation pour les pays à revenu élevé a été calculée à partir des données disponibles pour 10 pays (de plusieurs régions), en appliquant les taux de prévalence régionaux de l'Amérique du Nord et de l'Europe de l'Ouest aux pays à revenu élevé de ces deux régions, afin de compenser la faible couverture des données.

Ajustements

Dans un sous-ensemble de 27 pays, les données les plus récentes sur les activités stimulantes avec les personnes qui s'occupent des enfants, y compris le jeu, sont issues de sources plus anciennes et ne portent que sur les enfants

âgés de 3 à 4 ans. Une analyse a permis de vérifier s'il existait une différence significative entre les niveaux régionaux selon les tranches d'âge, ces derniers ayant été calculés à partir des données complètes par âge disponibles pour chaque pays. Les écarts constatés entre régions étant globalement minimes, ils n'auraient pas d'incidence significative sur les estimations. Aucun ajustement n'a donc été introduit pour ce sous-ensemble de pays.

Afin de tenir compte des pays pour lesquels certaines données socioéconomiques faisaient défaut, les valeurs régionales ont été ajustées pour correspondre aux valeurs totales calculées à partir d'un ensemble plus large de pays, selon un rapport, pour chaque région, entre la valeur totale calculée uniquement à partir des pays disposant de données complètes dans chaque catégorie de ventilation et celle calculée à partir de l'ensemble des pays disposant de données. Ces écarts restant faibles à tous les niveaux de ventilation, l'ajustement a été mineur pour la plupart des régions. Les estimations mondiales obtenues correspondent aux moyennes de ces estimations régionales ajustées, pondérées en fonction de la population.

Analyse des tendances

Les courbes de tendance, mondiale et régionale, s'appuient sur un sous-ensemble de 62 pays disposant de données globalement comparables à deux moments donnés, représentant 28 % de la population mondiale d'enfants âgés de 2 à 4 ans. La valeur de référence décrit les niveaux observés aux alentours de 2014, à partir des données dont l'année de référence se situe dans une fourchette de cinq ans autour de cette date, ou de la date la plus ancienne disponible. Les rapports entre les valeurs de référence et les valeurs les plus récentes ont été calculés aux niveaux mondial et régional pour ce sous-ensemble, puis appliqués aux valeurs actuelles, elles-mêmes fondées sur un ensemble plus large de pays.

La couverture a été jugée trop faible pour l'Asie de l'Est et le Pacifique ainsi que pour l'Asie du Sud ; aucune tendance n'est donc présentée pour ces deux régions. Pour les autres régions, elle s'établissait comme suit : 55 % pour l'Europe de l'Est et l'Asie centrale, 39 % pour l'Amérique latine et les Caraïbes, 34 % pour le Moyen-Orient et l'Afrique du Nord, et 49 % pour l'Afrique subsaharienne. Pour les régions où la couverture reste inférieure à 50 % de la population, la prudence s'impose dans l'interprétation des tendances.

Analyse de la relation entre les résultats en matière de développement et le jeu

Un sous-ensemble de 87 pays disposait de données à la fois sur les résultats des enfants en matière de développement et sur leur participation à des activités ludiques avec les personnes qui s'occupent d'eux, soit 31 % de la population mondiale d'enfants âgés de 2 à 4 ans. La couverture ayant été jugée trop faible pour l'Asie de l'Est et le Pacifique, le Moyen-Orient et l'Afrique du Nord, ainsi que l'Asie du Sud, aucune estimation n'est présentée pour ces régions. Pour les autres régions, elle s'établissait comme suit : 63 % pour l'Europe de l'Est et l'Asie centrale, 43 % pour l'Amérique latine et les Caraïbes, et 57 % pour l'Afrique subsaharienne.

Les jouets à la maison

Définition

L'indicateur standard relatif aux jouets permet de déterminer si les enfants disposent d'une variété suffisante de matériel de jeu au domicile, soit la présence d'au moins deux des éléments suivants : des jouets faits maison (poupées, voitures ou autres jouets fabriqués au domicile) ; des jouets achetés en magasin ou fabriqués en usine ; ou des objets du quotidien (bols, casseroles) ou trouvés à l'extérieur (bâtons, cailloux, coquillages, feuilles) utilisés comme jouets. Pour cet indicateur, la prévalence reflète donc la proportion d'enfants disposant d'au moins deux jouets, et la charge, la proportion d'enfants n'en disposant d'aucun.

Sources des données

Les enquêtes en grappes à indicateurs multiples (MICS) constituent la principale source de données pour la plupart des estimations comparables, au niveau national, de la disponibilité de jouets au domicile. Ces données sont recueillies au moyen d'un questionnaire standard soumis à la mère ou à la personne qui s'occupe principalement de l'enfant (lorsque la mère est décédée ou ne vit pas dans le foyer), pour les enfants de moins de 5 ans, qui consiste à demander si l'enfant joue au domicile avec l'un des trois types de jouets mentionnés.

Certaines enquêtes démographiques et de santé, ainsi que d'autres enquêtes nationales, ont intégré la version standard du questionnaire des MICS ou une version légèrement adaptée.

Couverture et méthodes

La prévalence des jouets, à l'échelle mondiale, correspond à une moyenne des estimations régionales pondérée en fonction de la population. Le chiffre de la charge reflète la prévalence mondiale des enfants ne disposant d'aucun jouet, rapportée à la population mondiale.

Au niveau régional, cette prévalence correspond aux moyennes des estimations nationales des pays disposant de données au sein de chaque région, pondérées en fonction de la population. Le chiffre de la charge reflète de la même manière la prévalence régionale rapportée à la population régionale.

Toutes les estimations reposent sur des données recueillies entre 2010 et 2024 pour un sous-ensemble de 93 pays, couvrant 60 % de la population mondiale d'enfants de moins de 5 ans. La couverture dépassait 50 % pour la région Europe de l'Est et Asie centrale ainsi que pour la région Afrique subsaharienne, et se situait juste en dessous pour la région Amérique latine et Caraïbes (46 %). Elle était inférieure à 50 % pour les régions Asie de l'Est et Pacifique, Moyen-Orient et Afrique du Nord et Asie du Sud, en raison de l'absence de données représentatives et comparables au niveau national pour le pays le plus peuplé de chacune de ces régions. Des efforts ont été déployés pour identifier des travaux de recherche portant sur la disponibilité de jouets pour les enfants dans ces contextes. Toutefois, en raison du nombre limité d'estimations de prévalence disponibles, il a été jugé raisonnable de supposer que les niveaux de prévalence dans ces pays sont probablement similaires à ceux observés dans les pays voisins de la même région.

Pour les deux régions sans données d'enquête comparables (Amérique du Nord et Europe de l'Ouest), il a été supposé que la prévalence des enfants de moins de 5 ans sans aucun jouet à la maison était inférieure à 1 %, sur la base d'études suggérant une possession de jouets généralisée dans certains pays de ces régions.

L'estimation pour les pays à revenu élevé a été calculée à partir des données disponibles pour 10 pays (de plusieurs régions), en appliquant la prévalence régionale supposée de 100 % aux pays à revenu élevé d'Amérique du Nord et d'Europe de l'Ouest, afin de compenser la faible couverture des données.

Ajustements

Afin de tenir compte des pays pour lesquels certaines données socioéconomiques faisaient défaut, les valeurs régionales ont été ajustées pour correspondre aux valeurs totales calculées à partir d'un ensemble plus large de pays, selon un rapport, pour chaque région, entre la valeur totale calculée uniquement à partir des pays disposant de données complètes dans chaque catégorie de ventilation et celle calculée à partir de l'ensemble des pays disposant de données. Ces écarts restant faibles à tous les niveaux de ventilation, l'ajustement a été mineur pour la plupart des régions. Les estimations mondiales obtenues correspondent aux moyennes de ces estimations régionales ajustées, pondérées en fonction de la population.

Analyse des tendances

Les courbes de tendance, tant mondiale que régionale, ont été établies à partir d'un sous-ensemble de 58 pays disposant de données globalement comparables à deux moments donnés, représentant 27 % de la population mondiale des enfants de moins de 5 ans. La valeur de référence décrit les niveaux observés aux alentours de 2014, à partir des données dont l'année de référence se situe dans une fourchette de cinq ans autour de cette date, ou de la date la plus ancienne disponible. Les rapports entre les valeurs de référence et les valeurs les plus récentes ont été calculés aux niveaux mondial et régional pour le sous-ensemble de pays disposant de données sur les tendances, puis ces rapports ont été appliqués aux valeurs mondiales et régionales actuelles, basées sur un ensemble plus large de pays.

La couverture a été jugée trop faible pour l'Asie de l'Est et le Pacifique, le Moyen-Orient et l'Afrique du Nord, ainsi que l'Asie du Sud ; aucune tendance n'est donc présentée pour ces trois régions. Pour les autres régions, elle s'établissait comme suit : 34 % pour l'Europe de l'Est et l'Asie centrale, 39 % pour l'Amérique latine et les Caraïbes, et 48 % pour l'Afrique subsaharienne. Cette couverture étant inférieure à 50 % pour l'ensemble de ces régions, la prudence s'impose dans l'interprétation des tendances.

Remarques générales sur l'interprétation

Les intervalles de confiance ne sont pas précisés dans cette publication. Il convient donc d'interpréter les résultats avec prudence, car les différences apparentes entre régions ou groupes peuvent ne pas être significatives. Les messages clés tiennent compte des intervalles de confiance : lorsqu'un titre fait état d'une différence entre régions ou groupes de population, celle-ci a été confirmée comme statistiquement significative.

Règle d'arrondi

Les valeurs inférieures à 100 millions sont arrondies au million le plus proche.

Classification régionale de l'UNICEF

Les estimations régionales suivent la classification régionale utilisée par l'UNICEF pour ses rapports. La liste complète des pays et zones classés selon ces regroupements figure dans le recueil des statistiques de *La Situation des enfants dans le monde 2025* (*The State of the World's Children 2025 Statistical Compendium*. UNICEF, novembre 2025).

Mentions légales relatives aux cartes

Les cartes sont stylisées et ne sont pas à l'échelle. Elles ne représentent en aucune manière la position de l'UNICEF sur la situation juridique des pays ou territoires représentés ou sur la délimitation de leurs frontières.

NOTES DE FIN

1 Solis, L. S., Liu C. W. et Popp J. M., *Learning to cope through play: Playful learning as an approach to support children's coping during times of heightened stress and adversity*. The LEGO Foundation, Billund (Danemark), 2020.

2 Psychology Today, « Play ». Disponible à l'adresse suivante : www.psychologytoday.com/ca/basics/play (consulté le 6 avril 2026).

3 Huizinga, J., *Homo Ludens: A study of the play element in culture*. Beacon Press, Boston, 1955.

4 Fonds des Nations Unies pour l'enfance, *Apprendre par le jeu*. UNICEF, New York, octobre 2018.

5 Schneider, M., Falkenberg, I. et Berger, P., « Parent-Child Play and the Emergence of Externalizing and Internalizing Behavior Problems in Childhood: A Systematic Review ». *Frontiers in Psychology*, vol. 13, 2022, p. 822394.

6 *Fonds des Nations Unies pour l'enfance, Apprendre par le jeu.*

7 Kate, H., « What Do We Mean by "Play"? », Paths to Literacy. Disponible à l'adresse suivante : www.pathstoliteracy.org/playing-words-why-it-important-what-do-we-mean-play (consulté le 2 mars 2026).

8 Schipperijn, J. *et al.,* « The Role of Playgrounds in Promoting Children's Health – A Scoping Review ». *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, vol. 21, n° 1, 2024, p. 72-84 ; Stringer, A. ***et al.***, « Do Playgrounds Help Develop Children's Fundamental Movement Skills? Using Direct Video Observations to Investigate ». *Sports*, vol. 13, n° 9, 2025, p. 289.

9 Schipperijn *et al.,* « The Role of Playgrounds in Promoting Children's Health – A Scoping Review ».

10 Organisation mondiale de la Santé, *WHO Guidelines on Physical Activity and Sedentary Behaviour*. OMS, Genève, 2020.

11 Smith, P. K. et Pellegrini, A., « Learning through Play ». *Encyclopedia on Early Childhood Development*, mars 2023. Disponible à l'adresse suivante : www.child-encyclopedia.com/play (consulté le 5 avril 2026).

12 Veraksa, N., Veresov, N. et Sukhikh, V. L., « The play matrix: A tool for assessing role-play in early childhood ». *International Journal of Early Years Education*, vol. 30, n° 3, 2022, p. 542-559.

13 Vigil-Dopico, R. *et al.,* « A Comprehensive Analysis of the Relationship between Play Performance and Psychosocial Problems in School-Aged Children ». *Children*, vol. 9, n° 8, 2022, p. 1110-1122.

14 Whitebread, D., « Free Play and Children's Mental Health ». *The Lancet Child & Adolescent Health*, vol. 1, n° 3, 2017, p. 167-169.

15 Ahmad, S. *et al.,* « Play and Cognitive Development: Formal Operational Perspective of Piaget's Theory ». *Journal of Education and Practice*, vol. 7, n° 28, 2016, p. 72-79 ; Bergen, D., « The Role of Pretend Play in Children's Cognitive Development », *Early Childhood Research & Practice*, vol. 4, n° 1, 2002, p. 1-12.

16 Rushton, S., Juola-Rushton, A. et Larkin, E., « Neuroscience, Play and Early Childhood Education: Connections, Implications and Assessment ». *Early Childhood Education Journal*, vol. 37, n° 5, 2010, p. 351-361.

17 Johnson, J. E., « Play Development from Ages Four to Eight Years », dans *Play from Birth to Twelve: Contexts, perspectives, and meanings*. Doris Pronin Fromberg et Doris Bergen (éds.), Routledge, New York, 2015, p. 21-30.

18 Parker, R., Thomsen, B. S. et Berry, A., « Learning through Play at School – A Framework for Policy and Practice ». *Frontiers in Education*, vol. 7, p. 751801 ; Smith, P. K. et Pellegrini, A., « Learning through Play ».

19 Bergen, D. et Pronin Fromberg, D., « Play and Socialization in Middle Childhood », dans *Play from Birth to Twelve: Contexts, perspectives, and meanings*. Doris Pronin Fromberg et Doris Bergen (éds.), Routledge, New York, 2015, p. 31-34.

20 Étude LEGO® Play Well 2026, s'appuyant sur les réponses de 45 000 personnes issues de 30 marchés, recueillies entre décembre 2025 et janvier 2026. Parmi les personnes interrogées figuraient 30 000 parents d'enfants âgés de 1 à 12 ans et 15 000 enfants âgés de 5 à 12 ans. Disponible à l'adresse suivante : www.lego.com/en-us/aboutus/news/2026/may/World-Play-Day-2026?locale=en-us (consulté le 5 juin 2026).

21 McClain, C. *et al.,* « How Parents Describe Their Kids' Tech Use ». Pew Research Center, Washington, D. C., 2025. Disponible à l'adresse suivante : www.pewresearch.org/internet/2025/10/08/how-parents-describe-their-kids-tech-use (consulté le 5 avril 2026).

22 United Kingdom Office of Communications, *Children and parents: Media use and attitudes report*. Ofcom, Londres, 7 mai 2025.

23 Fonds des Nations Unies pour l'enfance, Bureau mondial de la recherche et de la prospective – Innocenti, *Responsible Innovation in Technology for Children: Digital technology, play and child well-being*. UNICEF Innocenti, Florence, avril 2024.

24 Bittner, K., « Engagement and Immersion in Digital Play: Supporting Young Children's Digital Wellbeing ». *International Journal of Environmental Research and Public Health*, vol. 18, n° 19, 2021, p. 10179.

25 Instituto de Investigación en Ciencias del Comportamiento (IICC), Save the Children Bolivia et ChildFund, *Riesgos y Oportunidades del Uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en Adolescentes en Bolivia*. Universidad Católica Boliviana San Pablo, La Paz, 2025.

26 Ufholz, K. E., Flack, K. D. et Roemmich, J. N., « The Influence of Active Video Game Play upon Physical Activity and Screen-Based Activities in Sedentary Children ». *PLOS One*, vol. 17, n° 6, 2022, p. e0269057.

27 Fonds des Nations Unies pour l'enfance, Bureau mondial de la recherche et de la prospective – Innocenti, « Protecting Children in Online Gaming: Mitigating Risks from Organized Violence ». Document de travail, UNICEF Innocenti, Florence, octobre 2025.

28 Brodin, J. *et al.,* « What the Global "Play Gap" Means for our Children's Futures ». Forum économique mondial, 18 janvier 2019. Disponible à l'adresse suivante : www.weforum.org/stories/2019/01/play-gap-hurting-childrens-skills-futures/#:~:text=Today%2C%20we're%20increasingly%20seeing,to%20play%20is%20under%20threat (consulté le 1er mai 2026).

29 Lindsey, E. et Mize, J., « Contextual Differences in Parent–Child Play: Implications for Children's Gender Role Development ». *Sex Roles*, vol. 44, n° 3, 2001, p. 155-176.

30 Davis, J. T. M. et Hines, M., « How Large are Gender Differences in Toy Preferences? A Systematic Review and Meta-Analysis of Toy Preference Research ». *Archives of Sexual Behavior*, vol. 49, n° 2, 2020, p. 373-394.

31 Thorne, B., *Gender Play*. Rutgers University Press, Rutgers (États-Unis), 2024.

32 Gosso, Y. et Almeida Carvalho, A. M., « Play and Cultural Context », *Encyclopedia on Early Childhood Development*, juin 2013. Disponible à l'adresse suivante : www.child-encyclopedia.com/play/according-experts/play-and-cultural-context (consulté le 16 mars 2026).

33 Dodd, H. F. *et al.,* « Children's Play and Independent Mobility in 2020: Results from the British Children's Play Survey ». *International Journal of Environmental Research and Public Health*, vol. 18, n° 8, 2021, p. 4334-4355.

34 Source pour l'Australie : Cano, T., Perales, F. et Baxter, J., « A Matter of Time: Father Involvement and Child Cognitive Outcomes ». *Journal of Marriage and Family*, vol. 81, n° 1, 2019, p. 164-184 ; Source pour le Royaume-Uni : Del Bono, E. *et al.,* « Early Maternal Time Investment and Early Child Outcomes ». *The Economic Journal*, vol. 126, n° 596, 2016, p. F96-F135 ; Source pour l'Allemagne, l'Autriche, le Canada, le Chili, l'Estonie, les États-Unis, la France, l'Italie, la Norvège, les Pays-Bas et le Royaume-Uni : Guryan, J., Hurst, E. et Kearney, M., « Parental Education and Parental Time with Children ». *Journal of Economic Perspectives*, vol. 22, n° 3, 2008, p. 23-46.

35 Source pour le Royaume-Uni : Del Bono, E. *et al.,* « Early Maternal Time Investment and Early Child Outcomes » ; Source pour l'Allemagne, l'Autriche, le Canada, le Chili, l'Estonie, les États-Unis, la France, l'Italie, la Norvège, les Pays-Bas et le Royaume-Uni : Guryan, J., Hurst, E. et Kearney, M., « Parental Education and Parental Time with Children » ; Source pour l'Australie, le Danemark, la France et l'Italie : Craig, L. et Mullan, K., « How Mothers and Fathers Share Childcare: A Cross-National Time-Use Comparison ». *American Sociological Review,* vol. 76, n° 6, 2011, p. 834-861.

36 Dotti Sani, G. M. et Treas, J., « Education Gradients in Parents' Child-Care Time across Countries, 1965–2012 ». *Journal of Marriage and Family*, vol. 78, n° 4, 2016, p. 1083-1096.

37 Hsin, A. et Felfe, C., « When Does Time Matter? Maternal Employment, Children's Time With Parents, and Child Development ». *Demography*, vol. 51, n° 5, 2014, p. 1867-1894.

38 Craig, L. et Mullan, K., « How Mothers and Fathers Share Childcare: A Cross-National Time-Use Comparison ».

39 Craig, L. et Mullan, K., « How Mothers and Fathers Share Childcare: A Cross-National Time-Use Comparison ».

40 Gracia, P., « Fathers' Child Care Involvement and Children's Age in Spain: A Time Use Study on Differences by Education and Mothers' Employment ». *European Sociological Review*, vol. 30, n° 2, 2014, p. 137-150.

41 Yeung, W. J. *et al.,* « Children's Time with Fathers in Intact Families ». *Journal of Marriage and Family*, vol. 63, n° 1, 2001, p. 136-154.

42 Robinson, E. L., StGeorge, J. et Freeman, E. E., « A Systematic Review of Father–Child Play Interactions and the Impacts on Child Development ». *Children,* vol. 8, n° 5, 2021, p. 389.

43 Jeong, J. *et al.,* « Parenting interventions to promote early child development in the first three years of life: A global systematic review and meta-analysis ». *PLOS Medicine*, vol. 18, n° 5, 2021, p. e1003602.



© UNICEF/UNI813696/Anthony

unicef | pour chaque enfant

