



Andrew Witkin, MEGA Brands
514-333-5555, poste 500
awitkin@megabloks.com

Matt Harris, Emanate PR
212-805-8006
matt.harris@emanatepr.com

JOUER AVEC DES BLOCS STIMULE L'ACQUISITION DU LANGAGE CHEZ L'ENFANT

Une recherche pilote fait découvrir de nouveaux effets possibles du jeu avec des blocs sur le développement de l'enfant

MONTRÉAL (le 9 novembre 2006) – Les découvertes d'une recherche clinique pilote indépendante, diffusées aujourd'hui par l'Université de Washington, indiquent que les enfants qui jouent avec des blocs bénéficient d'une meilleure acquisition du langage. L'étude, commandée en septembre 2005 par MEGA Brands, valide un corpus de recherche de plus en plus vaste qui appuie les avantages du jeu avec des blocs dans le développement de l'enfant.

L'équipe de l'Université de Washington a mené une recherche aléatoire contrôlée auprès d'un échantillon d'enfants fréquentant une clinique pédiatrique de Seattle, dans l'État de Washington. Les enfants étudiés étaient âgés de 1,5 à 2,5 ans. L'échantillon se répartissait en deux groupes, l'un participant à l'intervention et l'autre servant de groupe témoin, le premier recevant deux ensembles de jouets MEGA BLOKS – un au début de l'étude et un second après environ deux mois. De plus, des suggestions de jeu avec des blocs étaient fournies aux parents. Les résultats clés de l'étude sont les suivants :

- Jouer avec des blocs favorise, de façon statistiquement et cliniquement significative, l'acquisition du langage
 - Les enfants ayant reçu des blocs ont atteint des résultats supérieurs de 15 % aux Inventaires du développement communicatif MacArthur-Bates (CDI), une échelle très réputée de mesure du développement du langage chez les jeunes enfants.
- Une tendance statistique à une plus faible probabilité d'écoute de la télévision a également été notée dans ce même sous-groupe.
 - Sans égard à la journée, les enfants de ce même sous-groupe ayant reçu des blocs démontraient une probabilité de 80 % plus faible d'écoute de la télévision
- Les parents qui facilitent le jeu avec des blocs peuvent aider à stimuler la créativité et le développement de leur enfant.

- suite -

« Plusieurs parents recherchent des façons d'améliorer le développement cognitif de leur jeune enfant », a déclaré le D^r Dimitri Christakis, MPH, chercheur principal de l'étude de l'Université de Washington, pédiatre à l'Hôpital pour enfants de Seattle et auteur de « *The Elephant in the Living Room: Make Television Work for Your Kids* », ou L'éléphant dans la salle de séjour : comment la télévision peut aider vos enfants. « Et, malgré plusieurs affirmations implicites ou explicites faites en ce sens, peu de produits ont démontré leur capacité à cet égard jusqu'à maintenant », a-t-il ajouté.

La recherche clinique pilote de l'Université de Washington est la plus récente d'une série de découvertes faites dans la communauté universitaire qui identifient le jeu avec des blocs comme une alternative constructive aux activités n'ayant que peu ou pas de valeur quant au développement de l'enfant.

En fait, une étude récente de l'American Academy of Pediatrics recommande un retour aux « vrais jouets », tels que les blocs, grâce auxquels « les enfants font pleinement usage de leur imagination, contrairement aux jouets passifs qui ne requièrent qu'une imagination restreinte¹. »

« Cette étude pilote novatrice souligne ce que plusieurs professionnels des milieux universitaires suggèrent depuis des années – que le jeu avec des blocs est non seulement amusant, il s'agit aussi d'une activité mentale gratifiante dans laquelle l'enfant peut s'engager tant mentalement que physiquement », a ajouté la D^{re} Kathy Hirsh-Pasek, directrice du Laboratoire de langage de l'enfant de l'Université Temple et auteure de neuf livres, dont le plus récent est « *Einstein Never Used Flashcards: How Our Children Really Learn – And Why They Need to Play More and Memorize Less* », ou Einstein n'a jamais utilisé de cartes éclair : comment nos enfants apprennent vraiment – et pourquoi ils doivent jouer plus et mémoriser moins. « Cette recherche fait la preuve de ce que les experts du développement chez l'enfant savent depuis des années : jouer c'est apprendre », a-t-elle ajouté. La D^{re} Hirsh-Pasek et son équipe du Laboratoire de langage de l'enfant étudient actuellement comment le jeu non dirigé avec des blocs peut aussi favoriser l'apprentissage spatial chez les enfants d'âge préscolaire.

¹ *The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds*, American Academy of Pediatrics, 9 octobre 2006.

« Les commentaires de parents attentifs au développement de leur enfant suggèrent que l'écoute de la télévision et les jeux vidéo pourraient inhiber la créativité, l'imagination et la durée d'attention d'un enfant », souligne Vic Bertrand, vice-président principal et chef de l'exploitation de MEGA Brands. « Les résultats de cette étude pilote sont encourageants et nous continuerons à soutenir de nouvelles recherches qui étudieront dans quelle mesure et de quelle façon le jeu avec des blocs – abordables et accessibles pour la vaste majorité des familles – peut stimuler le développement de l'enfant dans des domaines tels que la science, les mathématiques et l'attention. »

Méthodologie de l'étude

Menée par le Dr Dimitri Christakis, l'équipe de recherche de l'Université de Washington a réalisé une recherche aléatoire contrôlée auprès d'un échantillon d'enfants provenant d'une clinique pédiatrique de Seattle, État de Washington, affiliée à l'Hôpital pour enfants. Les enfants étudiés avaient entre 1,5 et 2,5 ans et n'étaient pas retenus lorsque le principal gardien ne parlait pas anglais ou lorsqu'ils avaient reçu un diagnostic de retard du développement mental. Chaque enfant a été étudié pendant six mois.

L'échantillon se répartissait en deux groupes, l'un participant à l'intervention et l'autre servant de groupe témoin, le premier recevant deux ensembles de jouets MEGA BLOKS – un au début de l'étude et un second après environ deux mois. Le premier ensemble de blocs était un Maxi Bag, comptant 80 blocs de base. Le second ensemble était plus petit et composé de blocs spéciaux ayant la forme de voitures et de personnes. En plus des blocs, les parents du groupe participant à l'intervention recevaient un bulletin contenant des suggestions d'activités qu'ils pouvaient faire avec leurs enfants en jouant avec les blocs. Ces suggestions, nommées Bloctivités, étaient constituées d'activités simples, telles que l'assemblage des blocs par couleur, la réalisation par l'enfant de la pile la plus haute possible, etc.

Les données étaient colligées de différentes façons. Au départ, les parents ont complété un questionnaire de base.

Pendant l'essai, les parents tant du groupe d'intervention que du groupe de contrôle étaient invités à compléter des agendas quotidiens afin de relever les activités auxquelles s'adonnait leur enfant au cours de la journée, dont le jeu avec des blocs, d'autres types de jeux et l'écoute de la télévision. À la fin de l'étude, des appels téléphoniques ont été logés auprès des parents des deux groupes afin de compléter une entrevue finale, incluant une évaluation du langage et de l'attention de leur enfant. Les résultats relatifs à l'acquisition du langage, de l'attention et de l'écoute de télévision ont été analysés par l'équipe de recherche lorsque la période d'essai clinique a été terminée.

- suite -

À propos de MEGA Brands

MEGA Brands offre aux enfants et aux familles des expériences créatives stimulantes, grâce à des produits novateurs, bien conçus, abordables et de qualité, commercialisés à travers le monde sous les marques réputées MEGA BLOKS®, ROSE ART®, MAGNETIX® et BOARD DUDES®.

La société conçoit, fabrique et commercialise des ensembles de jouets de construction et magnétiques, des jeux de société et des casse-tête, des ensembles d'art et d'activités, du matériel d'art, des tableaux, des instruments d'écriture, des fournitures scolaires et de la papeterie. Le siège social de MEGA Brands est établi à Montréal. MEGA Brands est présent dans 14 pays, avec des ventes dans plus de cent pays. Pour obtenir plus de renseignements, visitez www.megabrand.com

MEGA BLOKS, le logo MEGA, ROSE ART, MAGNETIX et BOARD DUDES sont des marques de MEGA Brands Inc. ou de ses filiales.

À propos du Child Health Institute

Le Child Health Institute (CHI) est une entreprise conjointe de recherche composée de chercheurs du secteur de pédiatrie générale de l'Université de Washington, du programme de santé mère et enfant de la School of Public Health and Community Medicine et du département de psychiatrie de l'Université de Washington. Établi en 1998, le CHI réunit sous un même toit et dans une même organisation parapluie les services de recherche en santé pédiatrique. Les domaines d'intérêt particulier du CHI comprennent : l'efficacité clinique, la recherche communautaire, la médecine fondée sur des données probantes, la qualité des soins et l'informatique liée à la santé.

###