

L'enfant, dès sa naissance, a un besoin vital de jouer pour entrer en contact avec son environnement. Jouer est sérieux car, en jouant, il construit sa santé relationnelle et affective. C'est avec son corps qu'il fera ses premières expériences ludiques, saisissant ensuite les objets, jubilant des émotions nouvelles qu'il produit et provoque en retour, répétant et rythmant ses découvertes ludiques.

Grandir, c'est se séparer : l'enfant doit sans cesse s'adapter à des situations nouvelles, situations sensorielles, émotionnelles, relationnelles, puis sociales et collectives. Ainsi jouer prend tout son sens allant des jeux de bouche, au cacher-coucou, au cache-cache, aux jeux de faire semblant, aux déguisements, aux stratégies de construction et enfin aux jeux sérieux à règles. Riche de toutes ses expériences ludiques, l'enfant construit une estime et un amour de soi, une conscience de son corps puis de son être, de ses limites, créant une sécurité intérieure à l'origine de son autonomie.

L'envie du bébé de comprendre le monde qui l'entoure deviendra plus tard l'envie d'apprendre, transformant le bébé-joueur en enfant-écolier.

Psychologue clinicienne et psychanalyste, Sophie Marinopoulos est engagée dans la reconnaissance de la santé psychique comme faisant partie intégrante des questions de santé publique. Elle fonde le service de Prévention et de Promotion de la Santé Psychique (PPSP) à Nantes et un lieu d'accueil parents-enfants. Elle est l'auteur de nombreux ouvrages dont *Dites-moi à quoi il joue, je vous dirai comment il va*, Marabout, 2011.

yapaka.be

Coordination de l'aide
aux victimes de maltraitance
Secrétariat général
Fédération Wallonie-Bruxelles
de Belgique
Bd Léopold II, 44 – 1080 Bruxelles
yapaka@yapaka.be



JOUER POUR GRANDIR

SOPHIE MARINOPOULOS

yapaka.be

60

LECTURES

TEMPS D'ARRÊT

JOUER POUR GRANDIR

Sophie Marinopoulos

yapaka.be

Jouer pour grandir

Sophie Marinopoulos

Temps d'Arrêt / Lectures

Une collection de textes courts destinés aux professionnels en lien direct avec les familles. Une invitation à marquer une pause dans la course du quotidien, à partager des lectures en équipe, à prolonger la réflexion par d'autres textes. – 8 parutions par an.

Directrice de collection : Claire-Anne Sevrin assistée de Diane Huppert ainsi que de Meggy Allo, Laurane Beudelot, Philippe Dufromont, Philippe Jadin et Habiba Mekrom.

Le programme yapaka

Fruit de la collaboration entre plusieurs administrations de la Communauté française de Belgique (Administration générale de l'Enseignement, Administration générale de l'Aide à la Jeunesse, Administration générale des Maisons de Justice et ONE), la collection « Temps d'Arrêt / Lectures » est un élément du programme de prévention de la maltraitance yapaka.be

Comité de projets : Stéphane Albessard, Leila Arouma, Mathieu Blairon, Nicole Bruhwylér, Olivier Courtin, Marie Darat, Stephan Durviaux, Anne-Françoise Dusart, Nathalie Ferrard, Ingrid Godeau, Louis Grippa, Françoise Guillaume, Pascale Gustin, Françoise Hoornaert, Farah Merzguioui, Lorise Moreau, Jessica Segers, Marie Thonon, Nathalie Van Cauwenberghé, Juliette Vilet.

Une initiative de la Fédération Wallonie-Bruxelles de Belgique.

Éditeur responsable : Frédéric Delcor – Fédération Wallonie-Bruxelles de Belgique – 44, boulevard Léopold II – 1080 Bruxelles.
4^e édition – Octobre 2017

Sommaire

Il ne pense qu'à jouer	7
Jouer, c'est sérieux	8
Jouer pour être en bonne santé psychique : la médecine de l'être	11
La fonction ludique contenant d'éveil	12
Tout commence avec la bouche : premier jouet du bébé – un tapis d'éveil – charnel – un organisateur du Moi	14
Jouer à être un corps entier	16
Le fort-da sonore	17
Les deux « R » pour jouer à grandir : Répéter le jeu et Rythmer le jeu	19
L'hymne à l'échec, une expérience ludique essentielle ...	21
Un processus psychique en trois jeux pour être grand : jeter-ramasser ; cacher-coucou ; cache-cache	25
Quand l'enfant ne pense qu'à ça, à quoi joue-t-il ?	31
On dirait qu'on part en vacances ... on dirait qu'on n'a pas de papa et maman ... on dirait qu'on est pauvre	33
Jouer avec « le ça » : jeux et inconscient	36
Pêle-mêle des phrases cultes des enfants en famille : « Tu joues avec moi ? » « Je peux regarder la télé ? » « Je m'ennuie ! »	45
Du bébé-joueur à l'enfant-écolier	46
Le jeu, l'enfant et l'école	48
Le jeu comme valeur stable et fiable dans la construction de l'enfant et son accès aux savoirs	52

« C'est insupportable, il ne pense qu'à jouer. Mais regardez vous-même! Au lieu d'être assis à votre bureau pour vous parler, il est en train de secouer ce jouet de bébé, allongé sur votre tapis.

Mais quel âge as-tu Adrien!?

Vous voyez bien que ce n'est pas normal! Vous n'allez pas me dire que c'est normal? je lui ai pourtant bien dit qu'on venait vous voir pour parler de lui, que vous alliez nous aider à le faire grandir, que vous lui expliqueriez qu'il était important qu'il travaille pour devenir grand et qu'il arrête de jouer. Je ne lui ai pas dit que vous étiez psychologue, de toute façon il n'aurait pas bien compris. Je lui ai dit que vous étiez un peu docteur. »

Elle rit.

L'enfant surpris par la sonorité presque joyeuse de sa mère contrastant avec la tonalité plus sourde de sa plainte, se redresse quelques secondes avant de retourner en silence à son jeu.

— Il a bientôt 7 ans! Vous vous rendez compte!?! À l'école ils n'en peuvent plus et j'ai bien peur que l'institutrice me dise un matin qu'elle ne peut pas le garder. Quand est-ce qu'il va comprendre qu'il est maintenant à l'école primaire, que c'est fini de jouer, que c'est pour son bien qu'il doit apprendre, se tenir correctement en classe, arrêter de bavarder et de tripoter toutes sortes d'objets! Tout est bon à jouer. Il suffit d'une ficelle, d'un bout de papier et déjà il pense à ce qu'il va pouvoir inventer avec. Il n'a toujours pas compris qu'il était en primaire. Moi, je vois les enfants de

mes amis, ils lisent un peu le soir, ils écrivent quelques mots. Lui, il n'y a rien à faire. Il me dit toujours, tout à l'heure, attends j'arrive ... mais il n'arrive jamais et je le retrouve assis parmi ses voitures, ses poupées, jamais avec un livre bien sûr. Oui, en plus, je voulais avoir votre avis. Il joue avec des poupées à son âge et pour un garçon? Son père n'apprécie pas du tout et cela pose des tas de problèmes entre nous. On se dispute même à cause de ça. Il pense que je le gâte trop, qu'il est trop dans mes jupes et qu'il va devenir efféminé ... enfin je vous dis ça pour pas vous dire autre chose. Il me reproche de ne pas être assez sévère et qu'un garçon ce n'est pas comme une fille, il faut le cadrer beaucoup plus. Moi j'avais un frère et une sœur et on était tous à la même enseigne. Lui, il est tout seul, alors évidemment je m'occupe beaucoup de lui. Mais on ne va tout de même pas me reprocher d'être proche de mon fils. C'est vrai que c'est un enfant calme à la maison. Mon mari ne se reconnaît pas trop en lui. Il pensait qu'à 7 ans il ferait du foot comme lui ou bien un sport comment dire ... viril quoi. Non, quand il est dehors il aime grimper, faire des cabanes, ou parler avec ses copains. Ah pour ça y a pas de problème, il en a des petits copains et aussi des petites copines ... hein Adrien? Elle se tourne vers l'enfant et l'interpelle. Adrien lève les yeux, fixe sa mère, laisse un temps de silence en suspens puis nous tourne le dos sans un mot. Elle me regarde à nouveau, lève les yeux au ciel et soupire ... Et si je l'écoutais on passerait notre temps à en inviter des copains. Mais d'abord je n'ai pas que ça à faire, c'est du travail vous savez et une responsabilité en plus d'avoir les enfants des autres. Enfin je veux bien lui faire plaisir de temps en temps mais lui aussi, il peut me faire plaisir en faisant ses devoirs et en arrêtant de jouer tout le temps comme il le fait.

Il ne pense qu'à jouer

Si l'inquiétude de cette maman est légitime et sans doute justifiée dans le cadre de cette consultation, faisons un temps d'arrêt sur l'ensemble des idées reçues sur le jeu de l'enfant en reprenant quelques expressions courantes :

« Il joue tout le temps. »

« Tout est bon pour jouer. »

« Il préfère jouer qu'apprendre. »

« Il est grand pour vouloir jouer sans arrêt. »

« Il est attiré par les jeux de bébé, ça m'inquiète. »

« Les poupées, c'est pour les filles. »

« Dans ces jeux, il raconte n'importe quoi. »

Plus l'enfant grandit, plus le jeu a mauvaise réputation, atteignant un point culminant quand l'enfant arrive à l'âge dit de « raison » — 6/7 ans — sorte d'étape dans les attentes parentales. L'injonction collective devient « l'enfant doit se mettre à apprendre ». Apprendre selon des critères d'écoute, d'attention, de comportement, de rapport au savoir que nous calquons sur des fonctionnements adultes, oublieux que l'enfant n'est pas un adulte en miniature mais bien un adulte en devenir. Apprendre et jouer seraient, au regard du monde des adultes, inconciliables au point que si l'enfant joue il n'apprend pas et si il apprend il ne peut pas jouer. Cette pensée dominante quelque peu éloignée de la réalité des enfants, nous rend parfois sourds à la logique enfantine, à son fonctionnement, et, à ses besoins ludiques qui loin d'être des activités désuètes remplissent des fonctions d'apprentissage, de socialisation, d'acquisitions cognitives, langagières et affectives, qui font grandir les enfants.

Car l'enfant qui joue découvre ses capacités à faire et à être, s'adapte à son environnement, s'ouvre aux autres, appréhende l'espace, le temps, et se prépare ainsi doucement à sa vie future. Si l'enfant crée des activités ludiques, c'est pour comprendre le monde et y vivre sereinement.

Ainsi, le fait de jouer est sérieux, c'est une activité de santé qui engage son équilibre, et à laquelle nous le verrons, il se consacre entièrement pendant les premières années de sa vie.

Jouer, c'est sérieux

Jouer est essentiel, incontournable, et pour l'enfant c'est aussi important de jouer que de manger et dormir. L'enfant qui ne reçoit pas les besoins vitaux dont il a besoin meurt. On peut mourir physiquement et psychologiquement. C'est tellement vrai et reconnu par les spécialistes de l'enfance, que les Droits de l'enfant ont inscrit comme nécessité absolue dans les articles de sa convention¹, les besoins physiologiques et les besoins psychiques, parmi lesquels le jeu occupe une place majeure.

C'est d'ailleurs dans ce contexte de nécessité vitale que j'ai été conduite à intervenir pour l'organisation humanitaire EMDH — enfants du monde — droits de l'homme — présente dans les pays traversés par les conflits. Dans ces pays en guerre, les enfants qui étaient soignés, nourris, mis à l'abri des bombes par les ONG œuvrant sur place, se déprimaient. Sauvés et recroquevillés sur eux-mêmes, ils ne faisaient rien, les yeux fixés sur un point imaginaire, ils semblaient fuir la réalité. Les bénévoles ont très vite compris que ces enfants sauvés étaient psychologiquement à l'agonie et

1. La Convention des Nations Unies relatives aux Droits de l'enfant a été ratifiée en 1989 par l'ONU et signée par 192 pays — article 31. Les États parties reconnaissent à l'enfant le droit au repos et aux loisirs, de se livrer au jeu et à des activités récréatives propres à son âge, et de participer librement à la vie culturelle et artistique.

qu'ils allaient mourir autrement. Ce qui leur manquait, c'était de pouvoir vivre.

Vivre pour un enfant revient à jouer. Jouer ses peurs, jouer le monde pour le comprendre, engager de l'espoir, se projeter dans le futur, imaginer son avenir et apprendre. L'enfant a un besoin inextinguible d'exprimer son monde intérieur, de faire revivre sa famille, d'être à nouveau acteur de lui-même pour grandir.

Pour ces enfants vivants dans des pays en guerre, il leur fallait reprendre goût aux expériences ludiques et tout particulièrement aux jeux de « faire semblant », activité favorite des enfants, pour mettre leurs émotions à distance et se les représenter. Car quand l'enfant a repris contact avec son monde enfantin porteur de ses expressions intimes et émotionnelles, il peut les symboliser dans de nouvelles activités ludiques telles que le dessin, l'écrit, les saynètes imaginaires. Là est le moyen de sortir du traumatisme, cet état de sidération dans lequel le « Sujet-enfant » est pris lors d'une situation émotionnelle qu'il ne peut dépasser.

Privés de jouer, ces enfants étaient amputés de leur enfance et c'était leur santé psychique future qui était engagée. Privés de jouer, les enfants s'enfermaient dans une solitude relationnelle inquiétante et ce malgré tous les bons soins qu'ils recevaient des nombreux adultes bénévoles présents. Ils restaient ainsi aux portes de leur propre vie affective, loin des apprentissages, ne pouvant pas structurer leur pensée par l'élaboration de représentations mentales.

C'est ainsi qu'au milieu de villes dévastées, de terrains laminés par les bombes, des havres de paix — pour jouer — ont été pensés pour ces enfants. Blessés, guéris, ils n'avaient plus besoin de soins médicaux. Il fallait à présent s'occuper de leur santé psychique et leur redonner le goût de la vie, en construisant des ludothèques, qui ne peuvent pas être le privilège des enfants des pays en paix.

Étant venue pour parler du jeu de l'enfant, de son lien direct avec la santé, les bénévoles de cette œuvre humanitaire ont pu recueillir suffisamment d'arguments pour défendre leur projet de ludothèques dans les pays en guerre et le faire valoir auprès des autorités compétentes.

Si nos enfants ne vivent pas dans des territoires en guerre, nombreux subissent des attaques traumatiques comme dans les situations de carence, de maltraitance, d'abus, de défauts de soin. À l'image des enfants des pays en guerre ils ont besoin de sortir de la sidération de ce qu'ils vivent. La protection est une chose — les mettre hors de danger de ces défaillances parentales — le soin en est une autre et demande des approches éducatives, pédagogiques et thérapeutiques où le jeu aura une place de choix.

C'est dans ces situations extrêmes que nous mesurons à quel point le petit homme est complexe, qu'il est un « être de langage », c'est-à-dire qu'il a besoin qu'on s'adresse à lui, qu'on le nomme, qu'on lui parle. Du lait et des mots, semble-t-il demander à celui qui le nourrit. Car il ne peut grandir sans un environnement qui associe les besoins physiques et psychiques. Le corps n'est pas qu'un corps, il est un corps traversé par des rencontres précoces où l'expérience réelle de la relation lui permet d'éprouver, de ressentir, de sentir, d'être ému, créant à partir de là des images internes qui vont s'associer, se lier, donnant alors sens à la réalité de ce qu'il vit. Le bébé ressent puis comprend ce qu'il vit grâce à ces étapes dites psychiques, c'est-à-dire qui prennent appui sur le vécu sensoriel, émotionnel, affectif. Nous pourrions dire alors à la suite des théoriciens, que le réel, l'imaginaire (les images produites) et le symbolique (les liens qui donnent du sens) sont noués. Ces trois registres qui soutiennent la croissance de l'enfant rendent compte de son équilibre. Le jeu de l'enfant va être une approche pratique et une démonstration de cet enseignement.

Jouer pour être en bonne santé psychique : la médecine de l'être

Pour introduire notre propos entre « jeu et santé », rappelons que même à terme, le petit homme est prématuré. On parle de néotonie pour évoquer cette prématurité marquée par une boîte crânienne non soudée, une faiblesse de l'appareil musculaire, un cerveau qui n'est pas terminé, une absence de pilosité... Ce caractère néotonique au sens large nous rappelle la célèbre expression du pédiatre et psychanalyste non moins célèbre, Winnicott, « qu'un bébé tout seul, cela n'existe pas » pointant l'extrême fragilité du petit homme et son incapacité à se débrouiller seul à la naissance. Il n'a donc aucune chance de survie si personne ne lui prête secours. Freud nommait la mère « la personne secourable », rendant ainsi compte de sa fonction vitale auprès de l'enfant. Bien s'occuper d'un bébé quand il vient de naître relève d'une nécessité absolue qui ne se résume pas à l'aimer et lui donner du lait en temps et en heure. C'est beaucoup plus que va réclamer le nourrisson avide de lait et de lien.

Ainsi du fait de son inachèvement, le petit homme est dépendant. Cette vulnérabilité nous oblige à nous rappeler que dans les besoins fondamentaux, il y a du soin — soigner le bébé — et il y a la nécessité de — prendre soin — du bébé ce qui revient à prendre en compte la qualité du lien, de son contenu affectif et émotionnel, de la place de l'expérience dans la construction de l'être, de son rythme. L'adulte pour accompagner le bébé, puis l'enfant, dans son être grandissant doit pouvoir prendre conscience qu'il est un interlocuteur indispensable. Que son éveil va reposer sur un ensemble d'expériences que le bébé va initier et auxquels l'adulte doit pouvoir répondre. Ce bébé, dès sa naissance, va jouer avec ses sens, son corps, ses émotions devenant un acteur ludique de la relation, l'échange, la rencontre. Il va découvrir le plaisir, mettre en marche son désir, entrer en relation, exprimer son vécu intime. Le jeu construit la santé de

l'enfant. Jouer est l'activité centrale de la bonne santé psychique de l'enfant.

Se sentir bien avec soi-même, dans les relations avec autrui, dans les liens affectifs, appartient à l'équilibre relationnel et affectif, à la santé psychique de l'enfant. La santé psychique est celle qui prend appui sur le corps du bébé pour faire naître sa vie relationnelle et affective. Un bébé ressent un bien-être corporel avant de se sentir bien puis de se savoir bien. Un bébé passe de l'éprouvé à la sensation, au sentiment. L'émotion éclot toujours de la sensation du corps. Plus il est accompagné et entouré par des adultes qui l'aident à comprendre ce qu'il ressent dans son corps, plus le bébé puis l'enfant s'ouvre à la vie, aux autres, aux relations, aux sentiments, au partage, sereinement.

Cet aspect de bien-être de la santé de l'enfant s'acquiert dans une forme d'expérience de soi qui le conduit à jouer avec tout ce qui l'entoure. Associer ainsi des mots tels que jeux — liens précoces — croissance — fonctions parentales, revient à rappeler qu'il s'agit avant tout de l'aider à construire sa psyché, de lui apporter les soins physiques et psychiques dont il a besoin. Il s'agit de reconnaître l'importance de cette « fonction ludique contenante d'éveil » qu'occupe l'adulte.

La fonction ludique contenante d'éveil

Elle est tenue par la mère et le père, mais substituable à d'autres adultes qui s'engagent auprès de l'enfant, ceux qui créent une présence désirante, une métaposition, décrite dans les travaux de très nombreux psychanalystes spécialisés dans la construction du lien précoce. Ces derniers ont su développer des élaborations théoriques pleines de ressources pour nos pratiques. Il s'agit notamment des notions de « préoccupation maternelle primaire – » et de la fonction de « holding » de Winnicott, de « la capacité de rêverie maternelle » et de la « fonction alpha » de Bion, de

« l'empathie » de Lebovici, de la notion « d'accordage affectif » de Stern, et de la méthode d'observation selon Esther Bick. Bien des concepts pour une idée commune : l'importance d'être dans une présence contenante, rassurante, qui induit aussi de la distance, afin que le bébé puisse expérimenter (jouer) son environnement, découvrir une vie relationnelle variée, prendre de l'assurance face à l'inconnu, avec la certitude qu'il ne sera jamais seul, puisqu'il est pensé, fantasmé, aimé, projeté dans son propre avenir. Ce bébé, porté physiquement et psychiquement, construira un bagage psychique essentiel.

D'un point de vue théorique du côté du bébé, nous retiendrons les travaux de Didier Anzieu sur la peau psychique qui permettent de comprendre comment un corps psychique se délimite et contient les pulsions, les émotions; ceux de Françoise Dolto sur l'image inconsciente du corps qui montrent comment les événements de la vie font traces « en » le corps de l'enfant à l'origine d'une mémoire inconsciente dans lequel le langage s'inscrit plus tard; les découvertes de Geneviève Haag sur les segmentations psychiques — concept complexe mais passionnant sur l'origine de l'unité corporelle et du sentiment d'être entier qui précède le sentiment d'exister.

Tous ces auteurs qui se sont penchés sur les rôles parentaux et leurs effets sur le bébé, montrent comment le narcissisme primaire, l'estime de soi, le sentiment de sa propre valeur, la découverte de l'altérité, la capacité à aimer et recevoir, la sécurité intérieure, se fondent dans ses liens précoces, à l'origine d'expériences ludiques contenues dans la vie psychique. Ainsi plus le bébé aura emmagasiné des expériences de vie solides, plus il pourra s'équilibrer dans le monde qui l'entoure. Plus il aura joué, plus il sera expérimenté, confiant, curieux et donc prêt pour son avenir.

La santé psychique du bébé, de l'enfant, se construit donc dans cet équilibre relationnel empathique qui est une nourriture affective centrale.

Tout commence avec la bouche : premier jouet du bébé — un tapis d'éveil — charnel — un organisateur du Moi

Mettre à la bouche le sein, le biberon, tout le monde en convient, c'est indispensable, vital pour le bébé. L'image de l'enfant au sein est une image dont nous raffolons communément tant elle est source de tendresse, d'émotions, de douceur. Mettre le sein ou le biberon à la bouche n'est pas sale tant ce geste nécessaire est pris dans des représentations positives de la part des adultes.

Alors que mettre à la bouche un objet, le pouce, une tétine, un tissu ramassé au sol, entraîne souvent l'opprobre et très vite l'enfant entend avant de comprendre que mettre à la bouche est une mauvaise habitude. Idées reçues? Fausses allégations? Qu'en est-il de cette bouche de bébé qui, dès la première heure de vie, se tend, se détend, s'arrondit, mixe les lèvres à la recherche des premiers effets d'une succion jusque-là inconnue? La bouche est si active que le bébé semble se résumer à elle seule, ce qui n'est pas sans nous rappeler la vignette clinique de Françoise Dolto et de sa petite patiente qu'elle avait nommé « la bouche de main ». Histoire d'une enfant de 4 ans qui avait régressé au stade oral au point que quand elle voulait attraper quelque chose, elle prenait tout avec sa bouche, ses mains étant devenues des chiffons mous inutilisables : nourriture, objets, jeux, étaient ainsi saisis par la bouche de l'enfant, inquiétant alors fortement ses parents, totalement abasourdis par ce comportement étrange et à leurs yeux « fou », dans lequel ils ne pouvaient comprendre ce que régresser pouvait signifier d'un point de vue psychique. Car régresser, rappelons-le tout de suite, n'est pas une perte, mais un retour à un état connu.

Dans le développement normal de l'enfant la régression vient souvent ponctuer la croissance de celui-ci. Retourner vers le connu pour mieux aller vers l'incon-

nu, il en est souvent ainsi pour l'enfant qui grandit et qui doit sans cesse s'adapter à son environnement. Nous verrons que les enfants grands (5, 6, 7 ans et plus encore), vont systématiquement rechercher un jouet du passé, un jouet de leur toute petite enfance, quand la situation qu'ils sont amenés à vivre, les met en difficulté. C'est le cas du jeune Adrien qui, confronté à un contexte d'une consultation psychologique avec moi, commence par se rassurer en allant jouer avec un objet dit « de bébé » par sa mère. Un objet de bébé pour un enfant grand est un objet qui possède sa croissance, son histoire, et aussi une forme de sécurité. Ce comportement n'est pas à critiquer mais à interpréter, à nommer pour rassurer la mère de l'enfant qui doit entendre que son fils est grand et simplement inquiet par ce rendez-vous. Là est le premier niveau de restauration psychique du parent. C'est aussi l'occasion d'inscrire d'emblée pour l'enfant notre espace de travail comme un espace où ce qui se fait est un dire que nous prenons comme tel. Il n'est ni attaqué, ni critiqué, il est parlé.

Jouer avec un jouet de bébé c'est prendre le temps de se rassurer dans un espace nouveau avec des personnes inconnues pour une activité inquiétante. Les jeux de bouche, s'ils sont le privilège des bébés, sont aussi une des activités favorites des adolescents qui dans leurs exigences d'autonomie et leurs besoins d'être reconnus comme des êtres responsables et indépendants, n'en sont pas moins des enfants qui n'hésitent pas le piercing sur la langue à téter 24h/24 pour conjurer la peur abyssale que cette demande provoque. Oui, l'adolescent n'est jamais bien loin du bébé qu'il a été et quand nous les voyons déambuler avec leurs vêtements dix fois trop grands, enveloppés dans des sweats épais et ce, qu'il neige ou qu'il fasse grand soleil, il est bien difficile de ne pas y associer la grenouillère de coton laineux dans laquelle ils étaient enveloppés bébés. Sans compter la position assise de l'adolescent, position avachie de préférence qui ressemble à une attitude semi-couchée, le corps calé sur la chaise, une demi-fesse posée sur son rebord, dans

la quête d'un « appui »-dos rassurant tant apprécié par les bébés repus dans les bras de leur mère. L'être intime s'exprime à tout âge et le bébé n'est jamais loin de cette intimité révélée.

Jouer à être un corps entier

Revenons à notre bébé joueur et avant toutes démonstrations, allons droit à notre conclusion et affirmation : la bouche est un tapis d'éveil. Pour le bébé c'est son premier jouet, le seul qu'il peut manipuler sans avoir besoin de personne et grâce auquel il va développer des aptitudes cognitives et affectives. Oui, en tournant sa langue dans sa bouche, bébé est déjà en train de mettre en route des connections qui vont lui être indispensables... à l'école! Incroyable mais vrai. Piaget ne l'avait pas dit comme ça, mais il nous avait prévenu que le stade sensorimoteur de 0 à 2 ans, permettait à l'enfant de passer d'une phase de réflexe à la découverte : « dans son corps et par son corps ... d'agir dans le monde et sur le monde ». Référence en matière de développement de l'enfant, Piaget nous a guidés avec pertinence. Mais dans ces travaux, comme ceux qui lui ont succédé, il me semble qu'il a été oublié, pour une part, le rôle majeur de la bouche.

La tétée qui consiste à nourrir le bébé est bien entendue reconnue pour ses bienfaits nutritifs et affectifs. Toutefois allons un peu plus loin dans la description de ce moment de la vie du bébé. Dans cette activité, le bébé trouve son rythme, laisse le liquide se répandre dans son corps, profite de la voix qui lui parle, des mains qui le caressent, des mots qui l'encouragent, de l'odeur qui l'enveloppe. Le bébé boit son parent en laissant couler le lait en lui. Il se fabrique ainsi sa « première colonne vertébrale sensorielle ». Le lait coule et donne corps à cette chair qu'il ignore. Il sent aussi que la terrible tension qu'il ressentait dans tout son corps disparaît, ce qui lui suffit pour mettre toute son énergie dans ce moment. Et c'est ainsi que la tétée se transforme en jeu sérieux, un jeu qui met en scène tout

le corps, que le petit homme cherche à rassembler, à unifier dans une sensation de bien-être. Car quand on est tendu par la faim, on se ressent comme étant en petits morceaux, et l'expérience est si désagréable que seule la tentative pour l'annuler occupe bébé. Jouer à être un corps entier. C'est ça une première identité corporelle, nous pourrions aussi parler de Moi corporel, pour insister sur une forme d'affirmation du bébé dans les jeux de bouche qu'il organise et anime. C'est aussi dans ces expériences constructives que le bébé effectue un premier processus psychique qui consiste à le différencier du corps maternel. Ils ne font pas un corps mais deux corps. Je me sens Moi avant de pouvoir dire « Je suis Moi ».

La bouche ainsi évoquée révèle ses qualités de centre organisateur. Et si nous parlons d'un tapis d'éveil c'est en références aux nombreux objets — jouets — bouche, qu'elle possède : La langue, avec sa pointe, ses bords, son centre et sa flexibilité incroyable; les gencives, fermes et délimitantes; la salive, liquide, goûtée; les lèvres, qui peuvent se fermer, s'arrondir, s'ouvrir, s'étirer; le souffle, qui entre et sort; le palais, avec sa voûte et les muscles de son voile, tout au fond de la bouche; le liquide, qui coule dedans et dehors; les dents, plus tard, qui apparaissent tels de nouveaux objets à saisir. Sans compter la diversité des textures, car on trouve dans la bouche aussi bien des parties lisses que striées, molles que dures. Ouvrir et fermer la bouche, presser les lèvres, avaler sont des activités qu'il fait seul. Pas besoin de maman ni de papa pour jouer à ressentir, à garder ou à rejeter. Le champ d'investigation de la bouche est illimité l'amenant à expérimenter son autonomie, mais lui permettant de créer des sons qui auront un effet stimulant sur son parent.

Le fort-da sonore

La bouche produit des « objets-sons », puis des « objets-mots » que parents et enfant partageront dans l'émerveillement de la découverte. Les pre-

mières vocalises de bébé sont pour les parents aussi émouvantes que ses premiers pas. Ainsi, la bouche porte des sensations dont découlent des ressentis, qui deviennent ensuite des émotions, que l'enfant va projeter ou garder à travers des jeux de sons répétés. Jouer avec les émotions est une activité ludique dont le bébé puis l'enfant ne se lasse jamais.

Ainsi, il va babiller silencieusement pour lui-même, se fabriquant un nid sonore qui le rassure, comme s'il babillait à sa propre oreille. Ou bien il va jeter au-dehors sa production sonore et jouer avec son écho, apprenant à ressentir l'espace avant de l'affronter avec son corps en mouvement. Ou bien encore, il va produire des sons à l'intention de ses parents, cherchant les prémices de leurs relations futures. Là, sont les premières expériences ludiques de séparation où s'ancre le langage. Les travaux dès 1907 de Sabina Spielrein ont mis en évidence comment le bébé, éloigné du corps de sa mère, joue à mixer ses lèvres en dehors du sein maternel, formant le son « ma » « ma » « ma » « ma », jubilant de cette mixtion, pour ensuite prononcer « maman », son premier mot, sa première victoire « d'être séparé — d'individu » — pouvant s'engager dans le langage, autorisé par son premier objet d'amour reconnaissant de ce premier mot qui lui est adressé, signe de leur « être ensemble » au-delà de la séparation des corps : sa mère.

Le son, comme un jeu de ballon, peut se faire seul, à deux ou à plusieurs, dans des allers et retours qui donnent une dimension acoustique à l'espace, qui permettent d'être ensemble tout en organisant de la distance. L'enfant en est le créateur, le commanditaire, l'émetteur, le récepteur. Ainsi donc on peut parler d'un « fort-da² sonore » pour faire le parallèle avec le célèbre jeu freudien de la bobine, jeu symbolique de séparation.

2. Référence à l'expression freudienne que nous développerons plus loin.

Les deux « R » pour jouer à grandir : Répéter le jeu et Rythmer le jeu

En engageant toute la richesse des jeux de bouche qui conduisent le bébé à une motricité naissante, le poussant à se redresser pour voir autrement son parent, à se tourner ou allonger le bras pour saisir un objet tendu qu'enfin il perçoit, mais aussi pour rouler sur lui-même et ébaucher ainsi ses premiers déplacements, le bébé expérimente de nouvelles séparations. Dès à présent, il nous faut insister sur le motif central du jeu de l'enfant dans les sept à huit premières années de sa vie : la nécessité de dépasser la peur que lui procure sa propre croissance. Grandir fait peur car il s'agit, chaque jour, de s'adapter à un corps qui change, des relations nouvelles, un environnement qui évolue, des attentes parentales qui ne cessent de se modifier.

Pour vaincre ses craintes liées à sa croissance, l'enfant expérimente le monde qui l'entoure en répétant et rythmant ses expériences. Aussi, gare au parent qui, un soir de fatigue, décide de sauter des phrases du livre de l'enfant choisi pour se préparer à la séparation de la nuit. L'enfant qui connaît son livre par cœur sans avoir besoin de savoir lire, vous fera tout recommencer depuis le début si vous avez essayé cette petite feinte de dernière minute. Au lieu de raccourcir « l'au revoir du soir », vous risquez fortement de le rallonger. Non pas parce que votre enfant est capricieux, mais parce que le temps de la séparation se nourrit de ce rythme du départ qui est scandé par le temps de l'histoire choisie. Le raccourcir, c'est précipiter une séparation déjà inquiétante, raccourcir un tempo nécessaire. Mieux vaut être prudent et choisir dès le départ des livres courts pour la séance du coucher. Ainsi est toute activité ludique, qu'elle soit autonome ou dans le partage. Elle a son rythme et sa dimension symbolique, c'est-à-dire qu'elle est empreinte de signifiant. La dimension symbolique est une entrée dans le monde du désir et, en cela, elle a du sens. Lire une histoire le soir n'est pas une activité neutre mais bien l'organisation d'un « être ensemble » en vue de se séparer.

Pour l'enfant, c'est une épreuve, une de plus dans sa croissance. Il lui faut surmonter sa crainte de perdre son parent dans son sommeil. Il lui faut transformer le sentiment de perte en l'expression du manque. « Quand je vais me coucher, doit se dire l'enfant, papa et maman vont me manquer mais je vais les retrouver demain matin, je ne les perds pas ». Là est une petite voix mature et courageuse qui pourra s'exprimer ainsi, que si elle a la certitude de ce qu'elle affirme. Le temps de l'enfance, c'est cela. Le but du jeu est cette réalité psychique qui vient toujours tenter de nourrir l'état d'être de l'enfant et sa sécurité.

C'est ce que nous travaillons dans les thérapies d'enfants, en jouant. « Il ne fait que jouer » disent les parents à propos des séances thérapeutiques avec leur enfant, que parfois ils interrompent, pensant que « cela ne sert à rien ». Or, si le thérapeute joue c'est justement parce que c'est le langage de l'enfant, c'est là qu'il parle le mieux, qu'il exprime sa souffrance et ses manques. L'adulte, plus à l'aise avec le langage, va, en effet, pour sa part, se mettre dans un face à face avec son psy et échanger sur ce qu'il ressent. Deux approches différentes pour un même et seul but, la recherche d'un mieux-être : jouer pour l'enfant, parler pour l'adulte.

L'adulte d'ailleurs, bien que n'étant plus un enfant, n'est pas non plus exempt de ses besoins d'activités répétitives et rythmées (les 2R). Pour tomber dans la caricature sexiste, les enfants savent très bien quand leur mère est angoissée et énervée, à son comportement pour ranger et laver la cuisine. Elle la brique encore et encore faisant reluire le moindre robinet comme si c'était l'argenterie de la famille, alors qu'elle est déjà impeccable. Quant à papa, on va dire qu'il range le garage, trie ses outils, classe les bois de la cheminée par taille... L'enfant connaît l'humeur de son parent aux expressions de celui-ci, bien proches de sa propre vie enfantine.

Revenons aux enfants et notons à cette occasion l'importance des jeux dits obsessionnels qui leur

permettent de se sentir en sécurité dans une activité répétée. Quand j'étais enfant et que nous étions énervés, on nous proposait une énorme boîte de métal dans laquelle il y avait des centaines de boutons de toutes les formes, de toutes les couleurs, de toutes les tailles. On nous proposait de les trier, de les ranger, de les classer, ce qui avait pour effet de nous calmer, nous transformant en enfants images pour le grand plaisir de nos parents. Au début de ma carrière dans les années 1980, j'ai vu les jeunes mères laisser le libre accès aux placards de Tupperware (boîtes en plastique aux tailles multiples et fonctions variées pour ranger les restes de repas) dont les ménagères modernes raffolent. Les enfants vidaient et remplissaient le placard à l'infini faisant régner le calme dans la maison, ne cassant rien et ne se cachant pas pour faire des bêtises. Un bon compromis ludique qui associait effet d'apaisement, réflexion, élaboration et stratégie spatiales, entraînement à la motricité fine, attention, contrôle de soi,... un nombre conséquent d'élaborations mentales et affectives que l'enfant reprendra plus tard à l'école.

L'hymne à l'échec, une expérience ludique essentielle

Si le placard de « Tupperware » fait des miracles, c'est bien parce que le petit homme peut essayer encore et encore de ranger, empiler, classer, superposer les objets sans danger de les casser. Concentré sur son activité, il peut essayer des échecs sans être grondé, et se retrouver alors seul avec lui-même, à réfléchir à la meilleure solution pour réussir son défi. Ce temps de l'essai-erreur est une étape indispensable pour le développement de l'enfant. Il nous rappelle le nécessaire processus « du grandir » ; il nous enseigne sur cet enfant qui ne devient pas un être moteur du jour au lendemain. Il le devient en essayant bien des échecs.

Ce constat dans notre société de la performance est presque une provocation et il n'est pas rare de voir

les enfants être grondés quand ils échouent sur des activités banales de la vie. Telle cette petite fille de 18 mois, sévèrement reprise par sa mère parce qu'elle a fait tomber son verre d'eau du fait de sa préhension maladroite. « Je lui ai expliqué comment faire mais non elle ne m'écoute pas et voilà ! ». Mais si cette maman vient me voir, ce n'est pas pour me parler du verre d'eau renversé mais de la conscience qu'elle a, de ne rien supporter de ce que fait son enfant. Cette maman énervée, mais attentive, a une capacité à réaliser que ses exigences entravent l'expérience de l'enfant. Et ces consultations sur ce que je nomme « la violence ordinaire en famille », sont nombreuses. Beaucoup de parents d'aujourd'hui réalisent qu'ils ne laissent plus le temps à leur enfant d'expérimenter. Ce qui les blesse, c'est leur propre impatience qu'ils jugent sévèrement dans ces entretiens. Ils notent leur difficulté à se sortir de cette spirale de la performance familiale, de leur empressement, de ce temps de la vie qu'ils ont tant réduit. Ils associent à leur propre stress, à leur vie sociale et professionnelle exigeante ce qui les rend intolérants le soir avec l'enfant. Ils sont malheureux de leurs propres exigences et veulent y remédier. Le travail avec eux est donc à moitié fait, mais pour autant, l'hymne à l'échec comme cheminement vers la réussite est complexe à réaliser. Inutile de vous dire le mur qu'il faut franchir quand je tiens ce discours pour les notes à l'école. Car oui, entre le bébé qui renverse son verre et l'enfant écolier qui a une mauvaise note, la question est bien la même. Comment peut-on demander à un enfant de réussir systématiquement sans passer par la case échec ? Nous reviendrons à l'école plus tard.

Laisser l'espace de l'échec dans les apprentissages moteurs du bébé, revient à accepter de ne pas lui mettre le hochet dans la main mais bien à quelques centimètres pour qu'il commence à l'observer, le désirer, vouloir le posséder, donc l'attraper. Il n'est pas question bien entendu de l'épuiser et de le laisser hurler avec son immaturité motrice. Votre aide peut être la bienvenue à condition que vous ayez créé cet espace-

temps suffisant pour qu'il se rende acteur de son désir. Être acteur de son désir, devenir curieux et téméraire est une posture précoce. Inutile de demander à un enfant de 6 ans d'être autonome face à la découverte du savoir à l'école, si déjà bébé, il était mis en position passive de recevoir. Les plaintes journalières telles que « si je ne le lui dis pas, il n'ouvre pas son cartable » est à mettre directement en lien à une saynète bien connue du parent qui houspille son enfant sur le thème « dépêche-toi, mets ton manteau » tout en ayant déjà enfilé le manteau à l'enfant. Je reprends souvent cet exemple avec les parents, utilisant l'humour pour dédramatiser et ne pas culpabiliser, de manière à ce que nous puissions rire ensemble d'un vécu partagé. Quel est le parent qui n'a pas ainsi réduit le temps de son enfant à un espace 0, le privant d'expérience, d'autonomie, de savoir-faire qui doit le conduire à un savoir être ? Un être indépendant, autonome, habile, responsable de son corps, de ses besoins.

Pour exemple, quand un bébé devient un bébé moteur voulant ramper, se tourner, se mettre à quatre pattes et commencer à appréhender l'espace, il a besoin avant tout de l'autorisation de ses parents. Le plus souvent il s'agit d'être autorisé par maman et encouragé par papa. Si être mère ou être père n'est pas la même fonction, c'est bien parce que cet être en construction ne relève pas du même processus. C'est du côté de la question du sevrage que les différences se situent engageant « l'être – mère parent » et « l'être – père parent » différemment. C'est la mère qui a du mal à se sevrer du corps de son enfant et c'est elle qui souffre charnellement des manifestations de séparation. Le père est en cela un facilitateur, « un aidant », capable de détourner le désir de la mère de l'enfant pour que celui-ci devienne acteur de sa croissance.

Vouloir marcher, c'est envisager de quitter un peu plus le corps maternel pour un corps plus vaste, l'espace, qui n'est plus charnel cette fois. C'est passer du « monde mère » au « monde non-mère ». Partager l'enfant n'est pas le souhait premier de la mère. Quand

on a passé 25 ans en maternité, on comprend très vite à quel point la séparation des corps dès l'accouchement est une violence terrible d'un point de vue psychique. Que la mère va devoir « jouer » souvent, encore et encore la séparation pour pouvoir la vivre et la supporter. La mère n'est pas partageuse et l'enfant le sait. Il va devoir lutter pour échapper à son parent, en particulier à sa mère. L'expérience ludique va l'aider dans ce sens, pour lui permettre de se détourner de sa mère alors qu'il rêve de rester en elle, et de vaincre sa peur de cet éloignement salutaire. La séparation est faite de ces mouvements antinomiques qui veulent en même temps se séparer et rester soudés. L'enfant ne va pas cesser de jouer ces temps de la croissance, intimes et indicibles, créant sans cesse de nouvelles activités ludiques.

Très vite nous comprenons en suivant la croissance psychique de l'enfant, que jouer avec un enfant est une question de dosage. Il faut accompagner le bébé et l'enfant dans ses découvertes et actions, sans l'en priver. C'est l'espace-temps de l'expérience. Il faut l'encourager et le contenir. Dans ces jeux moteurs qui signent les premières séparations corporelles, auxquelles se mêle la nécessaire distance psychique, nous voyons que l'exploration du corps moteur capable de s'éloigner, se double d'un autre terrain d'exploration, celui des émotions et des relations. Très vite, l'enfant comprend que ses efforts moteurs provoquent de l'émotion sur son parent. Et si Winnicott nous explique que le jeu est spontané chez l'enfant, il ne faut tout de même pas oublier que le bébé est aussi un grand calculateur. Jouer avec les émotions de ses parents ne le rend pas indifférent, bien au contraire. Le terrain de jeux pour lui est bien plus vaste que prévu et donc plus excitant. Devenir un acteur émotionnel dans la relation parent/enfant est une gourmandise dont l'enfant ne se privera pas. Il en jouera!

Un processus psychique en trois jeux pour être grand : jeter-ramasser ; cacher-coucou ; cache-cache

Jouer avec l'émotion de son parent, lui faire peur, le faire rire, provoquer son admiration ou sa colère appartient à ses expériences relationnelles où l'enjeu est toujours scandé par la juste distance que l'enfant recherche. Tel un défi mais aussi une nécessité, l'enfant va devoir surmonter sa crainte que la distance espérée se transforme en perte. Pendant de longues années enfantines, il va lutter et mettre en scène cette crainte pour la transformer, la dépasser et devenir autonome. Le passage de l'imaginaire au symbolique va devenir criant dans les activités ludiques de l'enfant grandissant. Fort de nombreuses expériences de satisfaction, l'enfant va se mettre à rechercher l'objet qui le satisfait. « L'objet », dans le vocabulaire des spécialistes, ne désigne pas nécessairement une chose inanimée. On parle ainsi de « l'objet mère », que le bébé va chercher activement à avoir près de lui.

Symboliser, ou mettre en place un processus de symbolisation, revient à parler d'un système de lien entre un affect et sa représentation. Il s'agit, en psychanalyse, et donc dans le jeu de l'enfant en train de construire sa vie psychique, d'une liaison entre un affect et un symbole. Au cœur de ce lien, il y a la nécessité de transformer une angoisse. Car quand on a 1 mois, 6 mois, 2 ans, 4 ans et plus, grandir fait peur. Une peur incontrôlable et surtout une peur sans objet. L'angoisse naît de ce que l'enfant ne peut pas dire clairement ce qui l'inquiète. En termes psychanalytiques, on dit : la formation du symbole est une activité du Moi qui cherche à élaborer, dépasser des angoisses nées de la relation du Moi avec l'objet. Soit, dit avec des mots plus courants : le bébé qui a pris conscience de son existence, de la vôtre et de la possibilité de vous perdre, va chercher à compenser cette peur, cette angoisse, en vous représentant dans sa tête. Une fois fait, il va en grandissant, jouer, mettre en scène, parler, ce qu'il ressent et l'inquiète. Le symbole

vient toujours en lieu et place d'un objet manquant. Le rôle du manque entre donc en ligne de compte dans la mise en place de la symbolisation.

Jeter-ramasser

Quand un enfant est devenu assez grand pour se tenir assis tout seul, qu'il est capable d'attendre son repas que vous lui préparez, qu'il sait manifester son impatience et recevoir votre demande de patienter, il est aux prises avec le plaisir d'être grand et l'angoisse de l'éloignement. Un parent qui prépare à manger est un parent loin de l'enfant. Un enfant qui peut manger assis dans une chaise haute, n'est plus ce corps mou nourri enveloppé dans le corps du parent. La différence est de taille, les émotions différentes. L'enfant vous voit loin de lui. Il vous sait là, bien entendu, mais est-ce suffisant pour un très jeune enfant de un an ou plus ? Sans doute non puisqu'il ne va cesser d'inventer, de créer une activité répétitive pour vous faire revenir à ses côtés. Bien calé sur sa chaise, il va se mettre à jeter sa cuillère, son jouet, son doudou, un objet qu'il va aussitôt vous réclamer. L'objet jeté devient aussitôt l'objet convoité, et il exige par ses cris et ses mimiques que vous le lui ramassiez. Vous obtenez en général plusieurs fois l'appelant le coquin, riant même de son jeu. À la quatrième fois, le ton devient plus ferme et vous lui faites remarquer que vous n'avez pas que cela à faire. Il rit et recommence, provoquant votre patience. Pris dans ce jeu hautement symbolique, l'enfant ne peut pas s'arrêter. Il est engagé dans une compulsion de répétition qui lui permet de maîtriser quelque chose qui a été troublant et même perturbant : votre éloignement de son corps. Son sentiment que vous étiez si loin qu'il risquait de vous perdre.

Un enfant de 12 mois a conscience de vos apparitions/disparitions. Il les subit et les craint et surtout il redoute de voir l'adulte disparaître. Aussi, pour pouvoir dépasser et supporter cette réalité, il lui faut maîtriser par le jeu cette activité de « lâcher prise ».

En lâchant l'objet, il symbolise tout ce mécanisme psychologique et fait face émotionnellement aux éloignements. En jetant l'objet, il choisit délibérément de s'en séparer et peut le faire revenir par l'intervention de l'adulte présent. Le plus souvent il aime jouer à ce jeu hautement symbolique avec sa mère et son père. Le principe de ce jeu est de mettre en scène l'expérience de la frustration, c'est-à-dire du manque de la mère, génératrice de déplaisir. Il répète une émotion perturbante pour au final en tirer du plaisir, celui de maîtriser ce qui, jusque-là, lui échappait. Même quand on n'a pas lu Freud, on reconnaît une expression bien psy : le manque de la mère. Car une fois de plus, Freud est passé par là. Le père de la psychanalyse a attiré notre attention sur ce moment particulier de l'enfance grâce à son neveu de 18 mois qu'il a observé dans ses activités ludiques. Il l'a ainsi vu en train de jeter et de ramener à lui une bobine au bout d'une ficelle. Il a tiré de cette observation répétée qu'il a ensuite associé au développement de l'enfant, un enseignement aujourd'hui passionnant. Là est le chercheur, créateur, théoricien qui ne renonce jamais. Aurions-nous pu imaginer la force de ce jeu si Freud ne nous avait pas révélé le sens de ce qu'il a appelé le « Fort – da » (que l'on pourrait traduire par « Loin, là »), dans lequel l'enfant, en une incessante répétition, lance et fait revenir à lui une bobine mettant en scène, les disparitions et apparitions de sa mère ?

Le gain ludique est énorme. L'enfant qui maîtrise la distance se rassure et construit une sécurité à l'intérieur de lui, une sorte de petite voix intérieure qui lui souffle « maman est pour toujours présente puisque dorénavant tu peux la faire revenir quand tu en as besoin ».

Cacher-coucou

Rassuré par cette distance devenue supportable, l'enfant n'en est pas pour autant totalement serein. Pour preuve parfois il arrive que le parent ne soit plus dans le champ de vision de l'enfant. Cette nouvelle

situation est intolérable et de nouveau l'angoisse de la perte revient comme un leitmotiv... « et si c'était pour toujours » questionne cette petite voix intérieure de l'enfant qui accompagne sa croissance. Alors il tente une nouvelle expérience qui au fil des mois va devenir un jeu. Il met ses mains devant son visage et observe ce que cela produit. Il prend soin de laisser ses doigts bien écartés. L'effet est surprenant. Il voit maman ou papa mais un peu seulement. Quand il enlève les mains ouvertes sur son visage, ils sont toujours là, entiers. Ce qu'il ne voyait pas du corps de papa ou maman est toujours là. Intact. Rien ne s'est perdu pendant cette courte expérience. Alors il recommence, encore et encore et quand son père et sa mère le voient, rient, s'approchent et lui disent : « oh le tricheur », tu triches.

« Ferme tes yeux et tes mains. Caché?????? » dit maman en baissant sa voix. « Coucou!!!!!! » crie-t-elle joyeusement d'une voix aiguë. L'enfant rit en retour et poursuit le jeu, doigts écartés, yeux grand ouverts. Il n'est pas question qu'il perde totalement de vue son parent. Il veut bien jouer, mais avec ses règles. Il ne triche pas, il pose ses conditions. Il veut bien perdre un peu sa maman, mais si c'est pour de faux. Et pour que ce soit faux, il faut qu'il la regarde un peu, pour perdre de vue juste un petit bout d'elle, pas tout d'elle. Il veut bien ne pas voir un bras, une jambe, la main, mais il lui faut garder un morceau avec les yeux et le reste avec sa tête, qui imagine le bout qu'il ne voit pas. C'est ça, le « cacher-coucou » : je vois un petit bout de maman et j'imagine le reste. Ne pas tricher, ce n'est pas jouer. Et il en sera ainsi jusqu'à ce que l'enfant puisse imaginer tous les bouts de son parent sans les voir pour de vrai. Alors il sera vraiment grand et il saura que, quand il ferme les yeux, maman ou papa, est toujours entier, même s'il ne le voit pas.

Être vraiment grand tarde parfois à venir et d'ailleurs les jeux de plage où les enfants jouent à enterrer une partie de leur corps vient compléter ce cacher-coucou des 18 mois à 2 ans. Alors que les grands de 4 ans

et plus adorent réclamer d'être enterrés, les petits qui sont partants au départ, se mettent à hurler quand ils se retrouvent coincés sous un monceau de sable trop lourd pour qu'ils s'en dégagent seuls, un bout de leur corps perdu. Il n'est pas rare que le jeu finisse en conflit familial, le grand étant sermonné par les parents pour avoir enterré le plus jeune. Il a beau dire que le petit était d'accord, le doute subsiste et la remontrance reste posée.

Pouvoir perdre de vue un bout de son corps demande de la maturité et nous recevons parfois dans nos consultations de jeunes enfants déjà grands qui restent très en difficulté face à ces sentiments de perte. Perte de soi, perte de l'autre, la construction psychique n'a pas fait son œuvre et le soin, dit soin thérapeutique, consistera une fois encore à jouer et rejouer ce qui n'a pas été joué en temps et en heure. Jouer avec ces images mentales pour préparer l'enfant penseur de demain, pour soutenir ses capacités futures d'abstraction.

Cache-cache

L'enfant ne reste pas un « petit » toute sa vie et heureusement les choses s'acquièrent et évoluent au fil des jeux, en appui sur ces expériences ludiques dont les qualités répétitives et rythmées donnent le La de la croissance. L'enfant savoure d'ailleurs sa croissance qui est un vrai travail qui lui demande du courage et de l'engagement. Il lui faut être curieux et volontaire, des qualités enfantines qui s'expérimentent dès la naissance et qui n'ont aucune raison de ne pas se développer si elles sont soutenues et encouragées.

Tous les enfants du monde aiment jouer à cache-cache. Un jeu universel qui mérite une place de choix dans les jeux symboliques. Un jeu qui met en scène la capacité à supporter la séparation, la capacité à se représenter l'absence, à élaborer ce que nous appelons la permanence de l'objet. Le concept de permanence de l'objet revient à dire que l'enfant

admet qu'un objet continue d'exister quand il quitte son champ perceptif. Cette permanence implique que l'enfant soit capable de conserver une représentation mentale de l'objet. Qu'il soit capable de l'avoir en image dans sa tête, de se le représenter.

Quand on a l'assurance qu'on ne va pas perdre ceux qu'on aime, on peut dormir sur ses deux oreilles. Aller se coucher, fermer les yeux exige beaucoup de sécurité intérieure.

Quand on sait tout ça, on est vraiment grand, très grand et libre de s'éloigner, d'aller vers l'autre, d'apprendre, d'affronter l'inconnu. Quand on est grand comme ça c'est que l'on n'est jamais seul puisque accompagné psychologiquement sans cesse par ceux sur qui on peut compter : les parents. Quand on est grand comme ça, on est dit mature psychologiquement. Et il faut être mature pour jouer à cache-cache. Qui l'eût cru ? Pour se prêter à ce jeu avec plaisir il faut être grand dans sa tête. C'est d'ailleurs un bon test de croissance psychique à condition qu'il serve à une observation bienveillante pour aider l'enfant, et pas à le diagnostiquer pour le stigmatiser ou même le fichier.

Donc le plaisir de jouer sera proportionnel à sa capacité à imaginer qu'il va retrouver celui qui est caché ou si c'est lui qui est caché, qu'il sera retrouvé. Car on ne joue pas avec la perte, on joue avec les retrouvailles. Dans le fait de se cacher, il y a la secrète espérance d'être trouvé. De même, le fait de disparaître est sous-tendu par l'idée de l'autre qui cherche. En y pensant, l'enfant peut anticiper ce désir projeté sur lui, et il en retire une jouissance totale. Le jeu universel de cache-cache repose sur la jouissance que procure le fait de perdre de vue volontairement dans le but d'être retrouvé. Il y a un plaisir manifeste à découvrir celui qui est caché, mais aussi à être découvert quand on est caché. Mais attention : le jeu de cache-cache comporte une dimension sérieuse et des règles implicites. Il est, par exemple, interdit d'interrompre le jeu en cours. Celui qui cesse de jouer avant d'avoir retrouvé

celui qui est caché risque de subir la colère et la rage de ce dernier. Car, en interrompant le jeu, il le prive de cette expérience de plaisir escompté. C'est une catastrophe pour l'enfant en attente de retrouvailles. Dans une activité ludique où la règle préconise la disparition des participants pendant qu'un seul enfant est désigné pour chercher, il faut avant tout que chaque enfant possède la certitude que les disparus ne sont pas perdus. Il doit être capable de rendre ceux qui s'absentent présents dans sa tête. Il s'agit donc bien d'un jeu pour apprendre à garder en soi, en image, dans sa propre pensée, le(s) disparu(s).

Quand l'enfant ne pense qu'à ça, à quoi joue-t-il ?

Eh oui, le temps arrive où l'enfant aussi va s'intéresser au sexe, à commencer par son propre sexe, puisque cette révélation tardive qu'il n'est pas un enfant mais un enfant sexué, va laisser des traces définitives dans son corps, sa relation à l'autre, son regard sur le monde et sur lui-même, sur la vie affective en général. Le monde se divise en deux : il y a « les comme lui » et « les différents de lui ». L'affaire est grave.

En plus, personne ne lui en a jamais parlé. De même qu'il n'a pas pu remarquer qu'à sa naissance il a reçu en fonction de son sexe un doudou rose quand il est fille, un bleu quand il est garçon, un jaune quand on ne savait pas qui il serait et un rouge par exemple quand on veut se démarquer de la norme. Le doudou aujourd'hui choisi par les parents, hommes et femmes ensemble, est un objet extrêmement sexiste, y compris chez les grands défenseurs de l'égalité et des pourchasseurs des expressions sexistes. Qu'on se le dise, en maternité, le rose reste féminin et le bleu masculin. Le petit doudou lion pour les garçons et le petit doudou chat pour les filles. L'inconscient est cruel, et la théorie du genre a beau faire des émules, reste ce que nous sommes, des êtres sexués empêtrés dans nos constructions œdipiennes, dépassées

ou engluées, qui mettent à jour nos contradictions et paradoxes. L'inconscient est non seulement cruel mais en plus moqueur et il n'hésite pas à rire de nous dans nos gestes intimes, en totale contradiction avec ce que nous affirmons. Ceci étant dit revenons à l'enfant, qui se moque de nos préoccupations théoriques, de l'égalité des sexes, lui qui vient de découvrir qu'il en avait un et que les incidences étaient loin d'être neutres. Maintenant, il souhaite qu'on lui laisse le champ libre pour vivre son enfance et ses découvertes au fur et à mesure qu'elles se présentent.

Et « j'ai un sexe » en est une bonne, une belle, une grande, une prodigieuse découverte. L'excitation est à son comble mais pas seulement. Car tout ce qui était acquis change, à commencer par les parents qui finalement ne semblent plus tout à fait les mêmes. Tout d'abord depuis quelque temps, il a remarqué leur connivence et il sent bien qu'il n'est pas toujours le bienvenu. Pas comme quand il était petit, que maman venait dès qu'il l'appelait et que même papa allait lui préparer un biberon. Maintenant, quand il réclame, personne ne se lève et seule la grosse voix de papa lui rappelle qu'il a intérêt à arrêter sa comédie, qu'il est tard et que « c'est le temps de maman et papa ». Voilà comment sa vie a changé et pourquoi il a décidé d'essayer de ressembler à son parent du même sexe. Ça a été une période terrible. Un jour qu'il les épiait en train de parler de lui dans son dos, en plus avec ses grands-parents, il a entendu dire qu'il était en pleine période œdipienne, qu'il voulait tenter de s'approprier un de ses parents et d'évacuer l'autre. N'importe quoi ! Il a même entendu son papou — entendez son grand-père — leur dire de rester unis et fermes face à lui pour l'aider à grandir. Le traître ! Il a même été jusqu'à affirmer que, dans une famille, chacun doit rester à sa place et que les places ne sont pas interchangeable. Forts de tous ces conseils, ses parents ont continué à s'embrasser sans lui, à lui demander de rester dans son lit et de ne pas les déranger. Il est à deux doigts de détester son papou ! Heureusement il a de nouveaux copains à l'école et ensemble, ils ont des secrets sur

leurs parents. Ils s'invitent à des goûters et ils jouent à plein de choses nouvelles que les parents ne savent pas. Il a même inventé une histoire de famille dans laquelle son papou va mourir écrasé. Bien fait !

On dirait qu'on part en vacances ... on dirait qu'on n'a pas de papa et maman ... on dirait qu'on est pauvre ...

L'imagination de l'enfant est connue pour être débordante et il est vrai que les histoires qu'il raconte et invente, semblent illimitées. L'aire de jeux qu'ils se sont créée pour inventer ainsi des scénarios tous plus invraisemblables les uns que les autres, a été appelée par D. Winnicott « l'aire d'illusion ». Cette aire est un espace-temps durant lequel les enfants jouent à faire semblant, à être un autre que soi, mais aussi à projeter ses pires cauchemars les jouant encore et encore pour les exorciser le plus possible. Les thèmes de la mort, de la pauvreté, de la perte, de la violence, du conflit sont l'expression de préoccupations propres à l'enfance. Derrière ces jeux, il faut lire la question de l'autorité, de la peur de grandir, de la crainte de perdre ceux qu'on aime, d'être fragile, seul ... Là nous pouvons mesurer pleinement que le jeu est une activité de vie, c'est-à-dire au service de la vie psychique, permettant au récit personnel de l'enfant d'advenir. Là est un sujet majeur dans le développement de l'enfant, lui laisser le temps de construire des structures narratives dans lesquelles il advient. C'est dans des activités ludiques de faire semblant, en faisant comme si, que l'enfant peut ressentir en se mettant dans la peau d'un autre, parfois dans un costume de héros, qu'il devient lui-même. Jouer c'est penser, jouer c'est se penser et penser l'autre.

Nous avons vu précédemment que pour jouer il faut pouvoir se dégager de l'autre, se séparer de la mère et du père, jouer la séparation pour devenir un enfant joueur qui entre dans le « playing », « l'acte de jouer ».

De là émergera le « je » créateur de l'enfant, Sujet de son discours.

Dans le faire-semblant, tous les participants sont d'accord sur l'illusion organisée. Ils en acceptent les règles et inventent au fur et à mesure. Jamais en début de jeux, ils savent de quoi l'histoire va être faite. Chaque enfant va y mettre de sa construction psychique et donc projeter ses préoccupations affectives, c'est-à-dire son intimité. Parfois les enfants se retrouvent en harmonie et avancent ensemble dans le récit car les préoccupations inconscientes sont communes et proches. D'autres fois, un enfant se trouve bousculé par l'histoire inventée, la conteste, se dispute, sort du jeu. Si les parents peuvent tenter de comprendre l'enfant qui s'exclut ou qui est exclu, nous ne pouvons que vous recommander la prudence et ne pas critiquer l'histoire posée par le groupe d'enfants. On peut tenter de favoriser la reprise du jeu par l'enfant qui en est sorti mais cela n'est pas toujours possible. Cela ne demande pas de gronder les enfants joueurs, ni de s'immiscer dans le jeu créé, et de mettre des règles qui n'ont pas de raison d'être. Une aire d'illusion n'est pas la vraie vie, et échappe à tout jugement de valeur. Le jeu du faire semblant crée un espace du tout est possible, qui permet des projections multiples avec des mécanismes d'identification et contre-identification bénéfiques pour les enfants.

Ces temps entre parenthèses sont aussi des moments de projections anxiogènes collectives qui soulagent les enfants. C'est une forme d'extériorisation d'un trop plein de préoccupations psychiques inhérentes à la croissance. L'enfant n'est pas simplement anxieux en réponse à des tempéraments parentaux anxieux. Il a aussi ses raisons psychiques liées à sa croissance qui ne peuvent pas être ignorées. Aucun enfant n'est serein, mais nombreux sont ceux qui savent dépasser leurs craintes en silence et sans heurts. Cela nous laisse imaginer que l'enfant image, sage, calme, obéissant et jamais révolté, existe. Soyons clair, cet enfant-là n'existe pas. Tous les enfants ont besoin d'exprimer

leur vie intérieure. Chacun le fait avec des modes d'expression plus ou moins visibles, parfois bruyants, parfois même dérangeants.

Avant de quitter cette question de jeux entre enfants du même âge, basée sur la découverte de la différence des sexes, quelques mots sur le thème de la prévention qui a tendance sur la question de la sexualité des enfants, à diaboliser certains comportements d'enfants et à faire paniquer les parents. Justement l'occasion de dire que prévenir ne veut pas dire paniquer les parents. Résistons ensemble et apprenons à distinguer ce qui est de l'ordre du jeu et de la découverte consentie, de ce qui relève de l'abus, voire du jeu forcé. Très clairement la curiosité n'est pas de l'abus, de même que l'inverse est vrai. Si un enfant vient se plaindre de ce que son copain l'embête « parce qu'il veut voir son kiki et que lui, il ne veut pas », l'adulte est là pour poser fermement les interdictions. Dans une telle situation, l'adulte doit pouvoir dire à l'enfant curieux que, si ces questions l'intéressent, c'est très bien. On peut d'ailleurs l'emmener choisir un livre qui explique le corps des filles et des garçons. Mais ce qui est interdit, c'est de déshabiller son copain ou sa copine, de le (la) toucher avec ou sans son consentement. Il faut que l'enfant entende que ce n'est pas sa curiosité qui est blâmée et limitée, mais son mode d'agir pour la satisfaire. La limite est claire : le jeu est un jeu de faire semblant, « on ne fait pas pour de vrai ». La fonction du parent est ici de clairement délimiter le jeu si les enfants ne le font pas d'eux-mêmes. D'ailleurs dans ces situations où le jeu perd de sa consistance ludique, les enfants s'agitent, font du bruit et d'une certaine manière ils « font venir les parents » ou « les professionnels » qui interpellent alors les enfants sur ce qui se passe. Les parents (les adultes présents) ainsi alertés posent les limites protectrices. Il en est ainsi avec les jeux où les enfants ensemble s'excitent et se mettent en danger. Un rappel à l'ordre est nécessaire. Les plaintes d'abus et voire même de « viol » d'un enfant de 4 ans par un enfant de 4 ans est une défaillance du monde des adultes et doit nous questionner. De quel abus parle-t-on ?

Faites confiance aux enfants, leur capacité de compréhension est hors norme. N'oublions jamais que les interrogations sexuelles d'un enfant sont à l'origine de toutes les autres formes de curiosité. « L'enfant pense avec son sexe » aurait pu être le titre de ce chapitre si j'avais été un peu plus téméraire.

Jouer avec « le ça » : jeux et inconscient

Je ne suis pas loin de penser que pour les enfants, il n'y a que les adultes pour interpréter que le « ça » se résume au sexe. Les enfants, qui ont une autre vision de leur corps, de la relation, de l'autre, savent depuis longtemps que mettre en route une expression désirante, relève de la libido. Ils savent que la libido ne se résume pas au sexe. Et si l'enfant joue, c'est bien pour mettre à l'épreuve son expression vitale sous-tendue par son activité libidinale.

Nous pourrions résumer l'évolution des activités libidinales sous-tendues par le jeu, sous forme de tableaux³, tels des repères qui organisent un certain nombre d'activités ludiques. Mais cette construction de repères mérite une recommandation et elle appelle à la prudence afin de ne pas tomber dans des grilles de repérages qui nous feraient quitter la prévention pour entrer dans des excès prédictifs dangereux. Notre société contemporaine qui érige l'efficacité et l'immédiateté en une valeur en hausse, a tendance à disqualifier les processus temporels de l'enfance, les rythmes de la croissance, au bénéfice d'une connaissance objective du réel. Cela transforme le temps de l'enfance en une forme de maladie dont il faut au plus vite se débarrasser. Le risque est grand que dans cette tourmente, les enfants se trouvent amputés de leur vie psychique, de leurs outils subjectifs — libidinaux — qui leur permettent de rêver et de dire un jour « quand je serai grand ... »

3. Voir les tableaux du Ludomètre — S. Marinopoulos, *Dites-moi à quoi il joue, je vous dirai comment il va*, Éditions LLL Les liens qui libèrent.

Tous les enfants ne grandissent pas au même rythme. Il y a des enfants dits précoces et d'autres plus lents. Cela n'a aucune incidence sur leur santé et leur devenir. La question n'est pas de savoir à quel âge précisément l'enfant réalise telle ou telle activité mais bien est-ce qu'il est dans un désir de s'éveiller et donc est-ce qu'il est en cours d'expérimentation ? Si nous maintenons qu'il y a des acquis incontournables, nous aimons rappeler que grandir est une expérience personnelle.

Ces observations à mi-parcours de cet ouvrage, permettent de résumer quelques éléments déjà vus et de poursuivre sur d'autres en vue d'approcher de l'âge « fatidique » des 6 ans, qui transforme l'enfant en écolier, l'entrée à l'école primaire, étant en soit une épreuve particulière dans la croissance de l'enfant.

Quand un bébé vient de naître et jusque vers 8 mois, son activité libidinale est principalement orale et sa bouche, comme nous l'avons vu, est un organisateur de son Moi. Le modèle de la relation d'aimance à cet âge-là revient à mettre à la bouche. De ce modèle part tout un ensemble de contact sensoriel (regards, odeurs, sons, goûts) que le bébé recherche, aimant répondre aux stimulations qui lui sont adressées. Les jeux sont un ensemble de découvertes du corps sensoriel et d'objets qu'il va s'empresse de mettre à la bouche. Il aimera aussi baver, faire couler le lait le long de son menton, dans le cou, donnant cette sensation autre que quand le lait coule en son corps. Dedans/dehors se dessine dans des éprouvés précoces, au contact de la peau, puis plus tard deviendront des mises en scène dans des jeux où le bébé remplira et videra en jubilant.

Les tapis d'éveil, les portiques, les hochets, boîtes à musique, livres sensoriels... font des miracles sur le bébé qui montre son extrême réactivité. Notons à cette occasion que le bébé ne regarde pas avec ses yeux mais avec sa bouche et ce, bien au-delà de ses 8 mois. Un bébé qui regarde est un bébé qui goûte.

Les sens sont interchangeable. Regarder c'est palper avec la bouche, les lèvres, la langue, laisser la salive couler sur l'objet, l'imprégner de sa salive pour ensuite, et ensuite seulement poser les yeux sur l'objet. Quand l'enfant est beaucoup plus grand, le regard reste un premier contact compliqué et la plupart des enfants de 3, 4 ans, quand ils rencontrent un adulte, se cachent dans le corps de leur parent, tournent le dos, refusent de regarder pour dire bonjour.

Si cette phase orale se poursuit bien au-delà de 8 mois, elle est supplantée par la période motrice de l'enfant se situant entre 8 mois et 20 mois. Le bébé en devenant un enfant moteur, trouve son activité libidinale dans toutes ces prouesses motrices qui le poussent à se surpasser. L'expérience du corps en mouvement favorise la construction d'images mentales et conduisent le bébé sur le chemin de la pensée. « Je bouge donc je suis » prend la relève de « j'éprouve donc je suis ». Cet âge qui conduit l'enfant au seuil de ses deux ans, le voit jouer à empiler, encastrier, faire rouler, attraper, lâcher, pousser. La facilité de préhension de ses jouets va favoriser les progrès de l'enfant de même que les textures variées et les couleurs multiples. L'enfant aime les formes, les matières, les mouvements, les sons que les objets lui autorisent d'expérimenter. Bien entendu la libération de ses mouvements est, en soi, une découverte qui permet à l'enfant de s'affirmer. Passer d'un corps mou à un corps tonique est une phase qui comprend la tenue de la tête, la station assise, le 4 pattes pour certains, la marche et enfin quand les deux ans ne sont plus très loin, l'enfant peut courir le plus vite possible. Cet âge de l'agir favorise la séparation des corps mais celle-ci doit se faire sous le regard autorisateur et la voix contenante du parent.

L'enfant autorisé à, se voit alors grand, très grand au point qu'il pense que ses désirs sont tout ce qui compte en ce monde. À 2 et 3 ans, l'enfant devenu presque grand, joue de son pouvoir affectif, de son habileté motrice, de son langage de plus en plus

sophistiqué qui lui permettent de se faire comprendre. L'enfant dans cette période où « avoir » se confond avec « être », a du mal à entendre raison. Toute son activité libidinale est centrée sur « tout avoir » et sa réputation d'enfant « terrible » le poursuit. D'ailleurs, jouer c'est synonyme d'être grand et quand on est grand on crie, on tape, on jette, on déchire, on casse... clairement on maîtrise les objets. On a une grosse voix comme papa et maman quand ils grondent. Et être grondé c'est vraiment nouveau. Alors que jusque-là, chaque geste était admiré et mis au profit des progrès, depuis quelques temps, les expériences sont vite condamnées et ramenées au rang de bêtises. Et ce qui a le plus changé, c'est la voix de ses parents. Jusque-là douce, riieuse, aux tonalités aigües, elle est devenue sourde, ferme, cassante parfois. Le contenu aussi n'est plus le même. Des petits mots prononcés un à un dans l'attente qu'ils soient répétés disparaissent. Dorénavant il reçoit des ordres impatients. Persuadé qu'on lui a changé ses parents, l'enfant déstabilisé, redouble d'excitation. Les jouets qui se montent et se démontent sont les bienvenus, ainsi que les jeux de ballon, les jeux d'eau, les jeux d'extérieurs, les jeux moteurs comme le tricycle, le toboggan, le trampoline. Quand la fatigue est enfin là, « quand il s'est bien dépensé », l'enfant peut apprécier les jeux qui le calment comme le dessin, le découpage, les gommettes, les livres d'images, les petits jeux d'animaux à manipuler, pour commencer à raconter de toutes petites histoires. Ces moments d'apaisement le rassemblent et lui permettent de se retrouver.

Parmi les histoires que l'enfant commence à aimer raconter, nous avons vu que le passage à la phase de la découverte de la différence des sexes, alimente considérablement son imaginaire. Inscrit dans un triangle familial, nommé par les spécialistes de la psyché, le triangle œdipien, l'enfant puise dans sa vie intérieure et projette sur ses récits son contenu. La famille pour l'enfant s'ouvre sur un mode relationnel nouveau où les jeux d'identification avec rivalité, jalousie et tentative de séduction sont omniprésents. L'enfant qui

a fièrement dépassé ses 3 ans, qui commence à souffler ses 4 bougies, se voit dans une sorte d'assurance sur les questions d'autonomie mais se sent fragile sur son identité sexuelle tout juste acquise. Car s'il comprend qui il est, il a bien du mal à savoir comment se situer. Il joue à cache-cache, commence à se déguiser, accepte de jouer à plusieurs sur des temps courts, ébauche des jeux de faire semblant. Il alterne les jeux moteurs bruyants et les activités calmes où il apprécie de regarder ses livres, d'écouter des histoires, de regarder les aventures de son personnage favori, de colorier, de dessiner, de découper. Ses activités libidinales restent très centrées sur les questions de différences, la découverte de la différence des sexes l'entraînant sur d'autres réflexions, plus larges mais tout aussi nouvelles et captivantes. On le voit comparer les objets, les personnes, aimer trier, sérier, puis commencer à poser des questions lancinantes. Quel est le parent qui n'a pas craqué au 30ème « c'est quoi » enfantin, jamais satisfait ?

Questionnement d'autant plus épuisant que les 5 ans à 6 ans prennent la relève avec les insupportables « pourquoi ? ». Pourquoi le soleil il se couche ? Pourquoi les oiseaux volent ? Et qui se poursuivent un peu plus tard par « à quoi ça sert ? ». Chercher à comprendre qui on est, d'où on vient, comment on fait les bébés, comment ils sortent du ventre de maman, occupent quelques années et prennent des chemins de traverses. Mais ces questions marquent une maturité et nous voyons comment l'enfant change alors dans ses activités ludiques. Sa résolution œdipienne marque une réelle évolution dans ses préoccupations libidinales et petit à petit, l'enfant les déplace sur des activités générales de découvertes, de compréhension, de réflexion. Ses jeux deviennent des jeux de construction où la stratégie occupe une grande part de la réussite. Sa réflexion est mise à l'épreuve dans des activités d'élaboration qui laissent à penser que ces jeux-là sont des jeux sérieux. Si nous en comprenons mieux les objectifs, ils ne sont ni plus ni moins importants que tous les jeux nommés précédemment.

Simplement, ils sont adaptés à la maturité psycho affective, cognitive et intellectuelle de l'enfant.

Jeux de filles – jeux de garçons

Être fille ou garçon, est-ce naturel ou culturel ? Nature et culture se rencontrent et s'opposent une fois encore et pour le sujet qui nous occupe ce sont les poupées, et les voitures qui sont incriminées. Beaucoup disent que les enfants ne choisissent pas leurs jouets et que ce sont les parents qui les guident dès le premier âge. Faisons pour notre part une réponse de Normand et répondons oui et non.

Pourquoi affirmons-nous que c'est en partie vrai ? Nous l'avons dit quelques chapitres auparavant en évoquant le doudou, le premier jouet symbolique, choisi par les parents, les grands-parents ou les amis. Celui-ci est totalement dépendant du sexe de l'enfant. Répétons-le : le rose pour les filles, le bleu pour les garçons, le rouge pour être moderne, le jaune quand on ne connaît pas le sexe de l'enfant avant la naissance. Rien n'a changé sur cette question des attributions de la couleur à un bébé. Il en est de même pour les animaux : le doudou lion pour le garçon, le petit chat pour la fille.

Les bébés quant à eux n'associent pas le doudou bleu ou rose à leur état de fille ou de garçon. Quand ils veulent tétouiller un bout de tissu, ils ne recherchent que le plaisir de suçoter. L'activité de sucer son propre doudou viendra plus tard quand justement l'enfant sera à même de vouloir non pas du lait, mais le lait de la mère et non pas un doudou mais le sien, celui qui est habité de sa vie sensorielle et qui symbolise l'intimité de son être. Nous sommes au-delà des besoins primaires, dans la dimension symbolique, celle du désir.

Plus grave diraient certains spécialistes soucieux que filles et garçons soient traités de la même façon à la naissance, en apprenant que nous ne portons

pas les filles et les garçons de la même façon. Ces chercheurs qui ont décidé d'observer la situation la plus naturelle et la plus inévitable, celle où la première fois une mère prend son bébé dans les bras après l'accouchement, constatent que les premiers gestes maternels dépendent du sexe de l'enfant. Mais aussi, ils se sont attardés sur la première toilette. Tous les bébés, notent-ils, sont empaumés sous les aisselles avec deux doigts derrière la nuque pour la soutenir. Les fesses et les cuisses sont également beaucoup touchées pour mieux asseoir le bébé.

Mais alors que jusque-là rien de très particulier n'est à retenir, ils remarquent que les bébés filles sont beaucoup plus touchés sur la poitrine, le ventre, le milieu du dos et les fesses que les bébés garçons. Une différence significative qui s'origine dans la différence des sexes et non pas par le poids ou la morphologie des bébés qui étaient tous dans des physiques comparables pour cette étude. Ainsi le doute n'était plus possible et il fallait reconnaître que la gestuelle des premiers soins maternels avait non seulement une dimension pragmatique mais aussi fantasmatique. Deux natures très différentes qui ne sont pas sans conséquences. Car si les bébés filles sont plus touchés que les bébés garçons, nous devons bien reconnaître qu'en aucun cas il ne s'agit de raisons pratiques. Cela ne donne aucune sécurité supérieure de portage, de toucher le bébé sur le ventre, les fesses, la poitrine. La qualité du portage ne repose pas sur ces parties du corps empaumés. Seuls les aisselles, l'occiput et les fesses représentent des points d'appui sécurisant qui sont indépendants en effet du sexe de l'enfant. Ainsi en observant les mères dans un cadre de recherche rigoureux, on décèle l'intimité de leurs gestes qui nous permet d'appréhender la dimension fantasmatique du geste maternel au regard du sexe de l'enfant. La mère qui pense son bébé-sexué ne le porte pas de la même façon, ne le pose pas à l'identique sur son corps. Elle présente à la petite fille son corps plus sur le côté du fait de cet empaument différent. « La mère sexualise la première prise en

paume »⁴. Et ce n'est pas sans incidence sur la rencontre corporelle de l'enfant à la mère. Le bébé garçon va rencontrer une maman sensorielle de face : odeur, mouvements, chaleur, voix seront ainsi médiatisés par un face à face, alors que le bébé-fille recevra toutes les sonorités maternelles, ses vibrations, son souffle plus en latéral. Des informations sensorielles portées différemment du fait de la fantasmatique maternelle.

Et pour prévenir les éventuels sceptiques sur la question du fondement fantasmatique du lien, les mêmes chercheurs ont bien entendu observé les professionnels de la maternité dans les mêmes situations. Comment ces spécialistes portent le bébé à la naissance ? Comment le baignent-ils ? Comment lui donnent-ils le premier biberon ? Et bien là, le résultat est sans appel : il n'y a pas de différence au regard de la différence des sexes. Seul le côté pragmatique domine. L'enjeu est de prendre le bébé correctement et qu'importe son sexe. Un bébé est un bébé. Il est fragile et son immaturité ne lui permet pas de tenir sa tête, de se redresser. Il lui faut être pris en paume avec le plus de rigueur possible.

Ce petit détour vers le portage vient confirmer mes propos sur le comportement parental face à son enfant fille ou garçon. Le jouet proposé est pris dans les mêmes filets fantasmatiques et le parent sexualise sa proposition ludique et les jouets proposés. Il induit sciemment mais aussi à son insu des comportements sexués. De même que les propos sexistes au-dessus de la tête des enfants ne manquent pas, tels que « arrête de pleurnicher comme une fille » ; « tu es un vrai garçon manqué ». Aussi oui sur la question des jouets et des jeux en général, certains parents n'aiment pas voir leur garçon jouer à la poupée ou leur fille commander une petite valise de mécano.

Mais les enfants savent aussi se montrer très affirmés dans leur choix de jeux et ce au regard de leur

4. B. Cyrulnik, *Sous le signe du lien*, Éditions Pluriel 1989.

maturité affective, de leur curiosité libidinale — ce qui explique ma réponse binaire sur ce sujet. Par exemple sur la question des déguisements il est intéressant de noter qu'un enfant qui n'a pas encore acquis une certitude sur qui il est, refusera tout déguisement. Jouer à changer de peau ne peut se faire que quand l'enfant sait qu'il restera ce qu'il est. Le moindre doute et le jeu prend des allures anxiogènes. Il en est de même avec des enfants plus grands voulant non plus se déguiser mais se travestir. Jouer à ce qu'on aurait pu être — fille ou garçon — amuse les enfants. Ils ne le font que quand ils se sentent en sécurité avec leur identité sexuée. Les enfants de 7-8 ans aiment se travestir. Que les adultes cessent d'interférer dans leurs jeux et de projeter leurs angoisses qui dénaturent les activités des enfants et deviennent dangereusement prédictives.

Le jouet « poupée » ne devrait pas être vu comme un jouet de fille mais comme un jeu à forte tonalité projective avec de nombreux bienfaits tant du côté de l'imaginaire que des projections fantasmatiques structurantes. Jouer à la poupée devrait pouvoir se prolonger tard tant chez les filles que chez les garçons.

Si les parents cherchent à être tranquilles usant du jeu à cette fin « va jouer et laisse-moi tranquille », il serait intéressant que l'enfant puisse plus souvent dire à son parent « laisse-moi jouer, j'ai besoin d'être tranquille » ou bien « arrête de te mêler de mes jeux, laisse-moi grandir! ». Car les enfants ont besoin d'échapper au regard parental pour grandir. Un parent est celui qui sait être là mais aussi se retirer de l'espace de l'enfant. Le laisser jouer en dehors de tout regard est indispensable. L'enfant grandit toujours mieux dans ces espaces « sans parent ». Cette échappatoire est une posture parentale qui accepte que l'enfant expérimente sans lui. Il est question pour le parent de sécurité intérieure et de respect vis-à-vis de l'enfant. Ce respect revient à donner du poids à nos propos d'adulte quand nous affirmons que l'enfant est une personne à part entière.

Pêle-mêle des phrases cultes des enfants en famille : « Tu joues avec moi ? » « Je peux regarder la télé ? » « Je m'ennuie ! »

Être parent demande sans cesse d'équilibrer sa présence/absence, auprès de son enfant. C'est aussi vrai pour la relation ludique où l'enfant dans sa grande ambivalence de vouloir être grand tout en restant petit, réclame à la fois la présence et l'aide de son parent tout en aspirant à jouer par lui-même. Trouver la juste distance, revient à accepter des temps de jeux avec lui — pour les parents qui ont du plaisir à jouer — tout en sachant refuser de jouer. L'enfant doit pouvoir entendre que son parent n'est pas là pour « l'occuper ». Mais entre les deux, une exigence existe, celle d'offrir à l'enfant un espace-temps pour « qu'il se dépense », selon l'expression consacrée. Trop d'enfants n'ont pas d'espace, de temps, pour jouer librement, pris dans un emploi du temps où se succèdent des activités sportives, artistiques, soutien scolaire.... l'enfant manque alors d'ennui, ces moments si riches qui l'obligent à inventer, à créer, à imaginer. L'ennui comme support de la pensée est une matière indispensable pour l'enfant et je serais partisane de la proposer comme une matière obligatoire dès l'école primaire. Car le temps « du rien », « du vide », loin d'être du néant, est un temps riche de productions et c'est un révélateur de la puissance des aptitudes des enfants. Qu'ils puissent l'éprouver, le ressentir comme une expérience initiatique et constructive, devrait être reconnu dans les fondamentaux de la construction de soi.

Et pas question de combler systématiquement ces moments par la télévision ou tout autre écran envahissant. La télévision occupe certes une place non négligeable dans les moments de fatigue, les envies d'évasion où l'enfant profite d'un film, d'une série qu'il apprécie, et se repose grâce à la passivité à laquelle elle invite. Mais cette expérience, si elle peut prendre des allures de rendez-vous limités dans le temps, ne

peut pas devenir LA réponse à l'ennui. Regarder la télévision n'est pas une occupation banale. Très vite l'enfant est addict des images reçues sans compter les addictions associées que nous observons : réflexe de grignotage, boissons sucrées et gazéifiées, recherche d'attitude passive, tendance au zapping qui accentue l'inattention de l'enfant habitué à changer de sujet d'un simple geste sur la télécommande, diminution des activités physiques, perte de l'appétence à l'effort. La télévision, dans ces excès, annule également la communication et l'échange familial, isole les membres d'une même famille. Comme tout objet ayant pris une place centrale dans les foyers, la télévision a besoin d'être soumise à des règles, afin qu'elle ne vienne pas remplacer ou empêcher les échanges familiaux et qu'elle ne favorise pas une fuite de la réalité par l'enfant.

Du bébé-joueur à l'enfant-écolier

En jouant l'enfant développe toutes les compétences cognitives, affectives, langagières, relationnelles dont il aura besoin tout au long de sa vie. Avec le jeu, il apprend à se connaître lui-même, il découvre ses limites, il entre en relation, il projette sa vie intime, dit sa vie inconsciente, exprime sa vie libidinale, ses désirs, les jouant pour mieux les refouler ensuite au profit de l'éducation. L'espace et le temps se remplissent soit de possibilités imaginaires quand l'enfant joue dans une forêt, un parc, une plage, soit cet espace-temps s'inscrit dans des objectifs précis comme les terrains de sport, danse, football, tennis...

Le jeu introduit des règles de plus en plus complexes au fur et à mesure que l'enfant grandit. Car jouer ne veut pas dire faire n'importe quoi, n'importe comment. Tout cet ouvrage témoigne de la qualité du jeu comme activité structurante où la règle est indispensable. Cela peut être une règle implicite qui canalise le jeu ou bien une règle partagée dans le but de faire jouer ensemble

plusieurs enfants. D'ailleurs les jeux de règles sont des jeux à fort pouvoir de socialisation. Ils permettent à l'enfant de se découvrir dans ses pulsions et ses impulsions, à se contrôler et se limiter. Bien entendu le risque de conflits n'est jamais loin quand on met plusieurs enfants de 5 à 7 ans à jouer ensemble, car l'enfant est bien jeune encore pour supporter de perdre. Pour un enfant, perdre dans un jeu revient à perdre la face, ce qui est un risque majeur. Plus encore l'enfant craint de décevoir aussi son parent et de perdre alors la nourriture narcissique que contient leur regard. Tout est un peu confus et l'enfant ne fait pas la différence entre son échec passager et ce qu'il est lui. Si les jeux de compétition sont malmenant psychiquement quand l'enfant est trop jeune (jusqu'à 5 ans), ils deviennent vite vivifiants quand l'enfant prend de la maturité. Après 6 ans et plus, jouer à se dépasser soi-même est un dévouement tant physique que psychique.

Un enfant joue avec sérieux car il vit sa vie, engage son être relationnel. Jouer n'est pas synonyme de ne rien faire. Jouer ce n'est pas s'occuper parce qu'on s'ennuie. Jouer c'est entrer en contact avec soi-même et poursuivre les efforts que demande la croissance enfantine. L'enfant n'a de cesse de s'adapter tout au long de son enfance et il tente de canaliser la peur qui l'envahit face à sa propre croissance. Nous avons vu comment grandir est source d'angoisse puisqu'il s'agit sans cesse de renoncer à un monde connu pour aller vers l'inconnu. Devenir un élève à 6 ans en rentrant en école primaire, met cette question au cœur de la problématique de l'enfance.

« La maîtrise par l'enfant des chemins du savoir s'inscrit dans la continuité de la maîtrise de ses émotions, de son corps, de l'espace, des objets qui l'entourent. Apprendre et vouloir apprendre est une posture précoce qui dévoile comment l'enfant, quand il était bébé, a pu être acteur de ses découvertes. La réussite est donc cachée derrière la capacité qu'a eue l'enfant de transformer ses échecs en une réussite sur lui-même. Réussir à supporter l'échec sans se sentir détruit,

reprenre l'exploration ratée pour acquérir ce qui est convoité : là est le cheminement qui conduira le bébé à devenir un enfant, puis un écolier, un collégien, un lycéen ». ⁵

La réussite scolaire ne se résume pas à des compétences scolaires. Si les enfants n'ont pas tous les mêmes potentialités au départ, tous peuvent développer leur réflexion et réussir, à condition qu'on préserve le sel du désir de grandir et d'apprendre : le plaisir.

Le jeu, l'enfant et l'école

Et c'est en prenant appui sur un débat passionnant⁶ entre Marcel Gauchet, historien et philosophe et Philippe Mérioux, professeur en science de l'éducation que la question de l'enfant, le jeu et l'école nous semble pertinente à traiter.

Depuis longtemps je m'inquiète pour les enfants qui présentent de plus en plus un malaise et disent qu'ils n'aiment pas apprendre. Ce diagnostic qui part de l'enfant est complété par d'autres professionnels qui analysent les choses du côté de l'institution notant que l'école va mal. Elle va mal dans nos sociétés occidentales, ce qui met en lumière la nécessité de transformations majeures et une refondation, qui il est vrai, s'appuie sur de constantes réformes, devenu notre symptôme.

Selon Marcel Gauchet, nous sommes face à une déculturation, une « désintellectualisation » de notre société qu'il associe à la technique qui met tout à notre disposition sans que nous ayons besoin de comprendre nos outils. Et il est vrai qu'actuellement j'utilise mon ordinateur sans avoir besoin de comprendre l'informatique. Sans compter qu'en vacances, je prends de magnifiques photos sans avoir aucune-

5. S. Marinopoulos, *Dites-moi à quoi il joue, je vous dirai comment il va*, Éditions LLL — Les Liens qui Libèrent, Paris, 2009.

6. Théâtre des idées-débats du Festival d'Avignon 2011.

ment besoin de comprendre le fonctionnement de mes zooms qui agissent en mon nom. Ce phénomène crucial déstabilise les adultes et les enfants d'autant que si nous en revenons à l'école, nous ne pouvons pas ignorer que son principe est d'être un lieu où on apprend. Or justement le progrès permet de savoir sans apprendre. Le désir de savoir et le désir d'apprendre s'opposent ainsi de façon criante pour cette nouvelle génération.

Sans compter qu'ils sont loin de savoir le plaisir qu'il y a à apprendre. Les enfants pensent qu'apprendre fait souffrir et ils sont à mille lieux d'imaginer qu'apprendre peut donner une jouissance formidable aussi merveilleuse que le jeu. Jouer et travailler sont sans cesse mis en opposition par les adultes qui ne réalisent pas la scissure qu'ils provoquent dans la pensée de l'enfant. Notre société en remettant en question le rôle des savoirs dans la construction de la personnalité, laisse à penser qu'on n'a pas besoin de la comprendre pour la maîtriser. C'est en cela que la culture n'est plus une valeur porteuse de ce qui permet à un humain d'accéder à sa pleine humanité. Cette culture qui démontrait l'importance de comprendre le monde dans lequel on vit pour pouvoir agir dessus.

Les effets sont lourds de conséquences en particulier sur le rôle de l'école aujourd'hui. En pensant que les compétences scolaires cumulées donnent du savoir et en nous en contentant, nous faisons fausse route. Cette image est en cause dans nos échecs. La vocation humaine c'est de maîtriser son monde et de le construire, pas d'accumuler des savoirs. De fait, l'enfant au lieu de jouer avec le savoir, de le prendre comme une matière à appréhender et à comprendre pour lui-même, de l'imaginer tel de la pâte à modeler à malaxer, le tout avec plaisir, se voit mis dans une position passive, où il est gavé telle une oie. Cette nourriture mal ingérée n'est pas digeste et l'enfant va à l'école en traînant les pieds, il n'a pas faim de savoirs qu'il juge inutiles. Il « mange » sans plaisir. De fait il ne garde pas ce qu'on lui fait ingurgiter et les symptômes

plus nombreux chaque jour allant des échecs scolaires aux problèmes de comportement face à l'apprentissage, à la déscolarisation dans nos sociétés occidentales, sont devenus les fléaux de notre époque.

En cela le jeu, les jeux dans l'école, pourraient nous être d'une aide précieuse. Car n'est-ce pas le propre de la culture du jeu de l'enfant que de chercher à comprendre ? L'enfant ne construit-il pas son monde en jouant pour ensuite s'ouvrir à son environnement ?

L'enfant est un humaniste qui clame dans ses mouvements, dans ses activités ludiques, comment le monde devient le sien, comment il cherche à le comprendre et se l'approprier pour le construire. L'enfant joue et construit. Partout. Aller à l'école ne peut pas être une rupture avec ce qu'il est, avec ses modes d'expression. L'enfant doit pouvoir y retrouver des espaces, des lieux, du temps qui allient le jeu libre et le temps du travail. Le jeu libre doit pouvoir être intégré dans l'organisation spatiale et temporelle. Trop souvent une hiérarchie s'installe entre le jeu qui serait futile et le travail qui serait sérieux. Un enfant qui joue devrait être observé au même titre qu'un enfant qui travaille. L'attention des adultes devrait se porter autant sur la qualité des jouets proposés que sur le matériel scolaire. Il est indispensable de repenser et de revaloriser le jeu à l'école pour soutenir les conduites langagières et sociales de l'enfant qui découlent directement des conduites ludiques.

Philippe Mérieux, à la suite de Marcel Gauchet, nous offre un point de vue tout aussi intéressant, qui ouvre une seconde réflexion sur la question de l'enfant, le jeu et l'école. À ces yeux, ce qui pose problème anthropologiquement c'est le statut de l'enfant qui occupe, fantasmatiquement parlant, la place de l'enfant roi et nous sommes la première génération au monde où les enfants sont désirés. Ces enfants désirés naissent pour faire le bonheur de leur famille. Banalité quand on l'énonce, mais qui est un renversement au regard des millénaires où c'était la famille qui faisait le bonheur

de l'enfant. Faire le bonheur du parent est la mission centrale de l'enfant, ce qui est un changement radical du statut de l'enfant, de sa place dans la configuration sociale. Changement majeur qu'il faut associer à la surenchère économique. Car pour être aimé, le parent offre à l'enfant ce qu'il demande. Le parent consomme pour que l'enfant le lui rende en amour. Le renoncement ne fait plus partie alors du programme de l'enfance. Seule la frustration triomphe, celle qui vient signifier à l'enfant que si on lui donne il est aimé, si on lui refuse, on lui refuse l'amour. Et à cet effet, la société nous met à disposition une infinité de gadgets pour répondre aux demandes — caprices des enfants et la conjonction du caprice mondialisé —, la pulsion d'achat (de l'adulte) comme matrice du comportement humain interfère dans notre manière de vivre.

Les enfants pris dans notre société du zapping, consomment des images, des objets de toutes sortes et ne savent plus « être avec ». Nous voyons d'ailleurs comment un enfant qui a trop de jouets ne joue pas. Répondre à la question des parents « est ce qu'il a trop de jouets » n'est pas prendre une posture de jugement, ou une parole morale, mais bien signifier psychiquement ce que signifie posséder à l'infini. Avoir encore et encore, trouble le comportement de l'enfant dans son activité ludique et donc sur la construction de sa personnalité et de son rapport au savoir. L'enfant pour jouer a besoin de vivre avec le jouet, de le découvrir, de le comprendre, de l'appréhender, de le parler. Si l'enfant consomme le jouet au lieu de jouer, la dérive alors doit nous alerter. Si les enfants ne tiennent plus en place comme le disent les enseignants, c'est bien qu'ils sont dans un rapport constant au pulsionnel. Ils bougent sans cesse et vampirisent leurs instituteurs qui doivent aller de l'un à l'autre pour les canaliser au détriment de la transmission de savoirs collectifs, à partager. Cela devient ingérable et l'école est dite en crise.

Le jeu comme valeur stable et fiable dans la construction de l'enfant et son accès aux savoirs

Zapping collectif et individuel, consommation à outrance, l'enfant comme vecteur du bonheur de son parent et non plus la famille comme organisateur du bonheur de l'enfant, technicité, recul de la nécessaire compréhension du monde au profit de savoirs accumulés, tout cela creuse la crise de notre humanité et rejaillit sur nos enfants.

Le lien est bien là, tenu mais réel, qui montre comment les essentiels de l'activité ludique de l'enfant, à l'origine de sa mise en pensée, sont aujourd'hui menacés : le temps, l'espace, le rythme, la répétition (les 2 R), l'expérience, le droit à l'erreur, la juste distance, la reconnaissance de son statut d'enfant (l'enfant n'est pas un adulte en miniature), doivent être repensés globalement, pour que l'enfant à l'école, devienne l'enfant acteur-joueur en passe de devenir un écolier, et qu'il préserve avant tout son plaisir d'apprendre.

— « *Oh ne vous inquiétez pas je vois qu'Adrien nous écoute avec ses deux oreilles, peut-être même avec ses deux orteils, et peut-être aussi avec ses deux yeux.* »

Adrien dos à nous, arrête ses mouvements, reste ainsi suspendu dans une immobilité surprenante, et soudain il pouffe en silence, ayant entendu l'énormité que j'avais glissée dans mon propos, preuve de son écoute active.

— « *Comme tous les enfants, Adrien découvre mon bureau qu'il ne connaît pas mais il nous écoute très bien ne vous inquiétez pas.* »

— « *Adrien, je vais un peu parler avec ta maman mais n'hésite pas si tu veux intervenir. Je vois que tu as trouvé mon boulier, peut-être as-tu le même à la maison ? Tu sais beaucoup d'enfants aiment ce jeu ... des*

très grands de 10 ans même, et surtout ils aiment le retrouver ici dans ce bureau qui est nouveau pour eux. Comme toi aujourd'hui puisque c'est la première fois que tu viens en rendez-vous. Et puis tu ne me connais pas. Les grands que j'ai déjà rencontrés, ils me disent qu'ils aiment bien toucher des jeux de plus petits. Moi je suis d'accord c'est toujours bien de retrouver ce qu'on connaît, surtout quand on a un petit peu peur. Tu as dû beaucoup jouer avec un boulier un peu comme celui-là ? »

« *Il était rouge* » lance Adrien sans se retourner.

— *Ah oui rouge!? C'est vrai que celui-là est vert mais je vois que tu sais qu'il marche de la même façon. Maman me dit que tu aimes des tas de jeux, même les poupées. Tu dois avoir plein de copains et de copines avec qui tu peux inventer des histoires. Les poupées c'est pratique pour ça. Moi aussi j'ai des poupées dans mon coffre derrière toi si tu veux.*

— *Tu sais on va un peu parler de l'école parce que ta maman est inquiète pour toi, aussi je vais essayer de comprendre en parlant avec elle pourquoi elle est inquiète et ensuite on prendra un peu de temps tous les deux pour que j'apprenne à te connaître. Tu sais beaucoup de parents se font du souci pour leur enfant ... tu crois que maman a raison de se faire du souci ? »*

Adrien hoche la tête pour acquiescer, sans se retourner

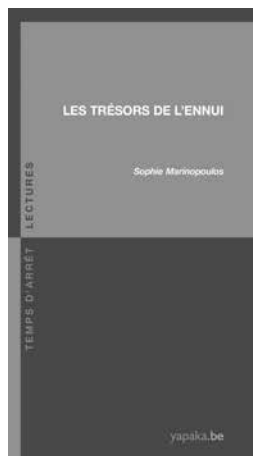
« *Alors elle a bien fait de venir ?* »

« *Oui* » affirme Adrien, me faisant face, puis après un regard furtif à sa mère, allant vers le coffre à jouer pour sortir un camion de pompiers démonté, qu'il se met à reconstruire avec habileté, m'offrant un aperçu de quelques belles compétences ludiques enfantines, prometteuses.

Bibliographie

- Anzieu D, « Le Moi-Peau », in *Nouvelle revue de psychanalyse numéro 9*, Gallimard, Paris, 1974.
- Bick E, *L'expérience de la peau dans les relations d'objets précoces*, Payot, 1984.
- Bion W.R, *Aux sources de l'expérience*, PUF, Paris, 2003.
- Dolto F, *L'image inconsciente du corps*, Seuil, 1984.
- Freud S, « Pour introduire le narcissisme » in *Œuvres complètes XII*, PUF, Paris.
- Golse B, « Les bébés savent-ils jouer ? » in *La psychiatrie de l'enfant 47(2)* 2004.
- Haag G, « Les troubles de l'image du corps dans les psychoses infantiles », in *Thérapie psychomotrice, numéro 86*, 1990.
- Klein M, *La psychanalyse des enfants*, PUF, Paris, 2009.
- Marcelli D, *La surprise, chatouille de l'âme*, Albin Michel, Paris, 2006.
- Marinopoulos S, *Dites-moi à quoi il joue, je vous dirai comment il va*, LLL Les Liens qui Libèrent, 2009.
- Marinopoulos S, « La santé psychique : une médecine de l'être » in *Les origines de la médecine*, Éditions Fayard, 2011.
- Roussillon R, *Le jeu et l'entre je(u)*, PUF, Paris, 2004.
- Spitz R, *De la naissance à la parole. La première année de la vie*, PUF 1984
- Winnicott D.W, *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, Gallimard, Paris, 2002.
- Winnicott D.W, *L'enfant et le monde extérieur*, Payot, 1975.
- Winnicott D.W, *L'enfant, la psyché et le corps*, Payot, 1999.

Pour approfondir le sujet



Déjà paru
du même auteur

Livre disponible
en téléchargement
en version pdf et epub



· Prévenir la violence par la discussion à visée philosophique, de Michel Tozzi

· ...



- La vitalité de l'ennui
- Pourquoi jouer en famille est-il indispensable ?
- Jouer pour grandir
- Les jeux à caractère sexuel doivent-ils nous inquiéter ?

· ...



- Quelle est la place de l'adulte dans le jeu libre de l'enfant ?, avec Pascale Gustin
- Trois jeux pour grandir, avec Sophie Marinopoulos
- Pourquoi laisser l'enfant perdre au jeu ?, avec Sophie Marinopoulos
- Le jeu développe l'imaginaire de l'enfant, avec Sophie Marinopoulos
- Pourquoi soutenir le jeu libre à l'école?, avec Sophie Marinopoulos
- Apprendre à s'ennuyer dès l'enfance, avec Sophie Marinopoulos
- ...

En Belgique uniquement
UNE CAMPAGNE DE YAPAKA

« Jeu t'aime »

À L'ÉCOLE

Les Récrés « Jeu t'aime » rendent aux cours de récréation leur aspect ludique en invitant les enfants à jouer, rêver, imaginer, créer...

Ce projet, destiné aux écoles maternelles et primaires, consiste à installer, dans la cour de récré, un contenant (abris de jardin, container...) rempli d'objets quotidiens obsolètes tels que pneus, tissus, chaises, filets... et à laisser librement les enfants y avoir accès pendant la récré.

Ces objets deviennent des supports à d'extraordinaires aventures, expérimentations, découvertes, apprentissage : embarquements à bord de vaisseaux spatiaux, roulades sur de vieux tuyaux, fabrications des cabanes...



L'expérience, menée dans une quinzaine d'écoles en Belgique, a montré que les temps de midi se transforment : modification de la dynamique entre enfants, mélange et entraide entre petits et grands/filles et garçons, stimulation de la créativité, développement de capacités motrices, baisse de l'ennui, baisse de la violence...

→ **Lancez-vous dans l'aventure et découvrez les vidéos tournées dans les écoles, mode d'emploi, base théorique du projet sur yapaka.be**

Pourquoi développer les Récrés « Jeu t'aime » ?

Le jeu libre, sans consigne et sans autre but que d'y prendre du plaisir, permet à l'enfant de se construire : découvrir le monde, apprivoiser ses peurs, apprendre à se connaître, à vivre ensemble, à créer...

Construire une cabane avec de vieux tissus, jouer aux pirates dans de vieilles caisses, imaginer un circuit pour une bille avec des tuyaux, ... permet aux enfants de se rencontrer, de faire connaissance, de partager un moment ludique, d'unir les forces pour parvenir à un objectif commun, de s'entraider. Le jeu agit comme un média pour entrer en relation les uns avec les autres.

En jouant à être quelqu'un d'autre, ils multiplient leur vision du monde, développent leur empathie, apprennent à communiquer, à être en relation. S'imaginer papa ou maman, s'inventer mécanicien, magasinier ou astronaute leur donnent l'élan de grandir.

Déficit en jeu, déficit du je

Les Récrés « Jeu t'aime » pallient le constat que le temps de jeu des enfants se réduit, absorbé par la multiplicité des activités : école, devoirs, programmes extrascolaires. Mais aussi, l'omniprésence des écrans, le repli dans la sphère familiale, la réduction d'espaces publics dédiés aux enfants sont autant de facteurs qui expliquent ce déficit en jeu.

Cette situation a des répercussions sur le développement de l'enfant : quand il est confronté à des épreuves de vie (conflits, séparation, naissance d'un frère ou d'une sœur...), qu'il est traversé par des angoisses et qu'il n'a pas de moyen de les exprimer (notamment par le jeu), l'enfant devient prisonnier de ses affects négatifs. Sans moyen de travailler ses ressentis, de les penser, il manifeste ses difficultés par des comportements tels que l'agressivité, l'agitation, des troubles de l'attention, de l'inhibition...

Le pédopsychiatre Maurice Berger souligne un lien entre violence et manque de jeux. Les enfants violents, souvent dans l'incapacité de jouer, de prendre du recul et d'imaginer, trouvent refuge dans l'agir, dans la mise en acte de leurs pulsions. Impossible pour eux de comprendre le second degré, l'humour.

Par le jeu, les enfants éprouvent plusieurs lectures du monde, font l'expérience que tout le monde ne pense pas de la même manière. Ils apprennent à accepter les différences de points de vue et à mieux gérer les conflits.

Sur un autre plan, un enfant agité ou présentant des troubles d'attention est souvent un enfant envahi, submergé par des émotions. Ses préoccupations, pensées, émotions... prennent toute la place et, dans l'impossibilité de les penser ou de les mettre en scène à travers le jeu, il s'agite ou se retrouve aspiré par son monde intérieur.

Pour certains enfants, jouer n'est pas ou plus naturel, ils ont « perdu » le contact avec ce besoin fondamental. Ils ne sont pas incapables de jouer, ils ont de l'imagination, mais il s'agit de les faire renouer avec cette activité vitale. Petit à petit, par imitation et incitation des pairs, avec le soutien des adultes si nécessaire, ils vont apprendre ou retrouver le chemin du jeu et de ses bienfaits.

Jouer à l'école pour partager et retrouver le plaisir d'apprendre

Les comportements tels que l'agitation, l'agressivité, le manque d'attention sont difficiles à canaliser. En ouvrant des espaces de jeu dans l'école, les enfants sont incités à partager des moments ludiques. Ils partagent et mettent en scène entre autre les angoisses qui leur sont propres : grandir, mourir, être abandonné,...

Le jeu n'est pas une activité futile. Tout comme le travail, il est digne d'intérêt. L'école lui redonne une vraie place. En offrant des espaces et du temps pour le jeu, l'école permet aux enfants de s'exprimer sur un mode qui est le leur.

En jouant, ils touchent, expérimentent, manipulent, vivent leurs découvertes. De façon naturelle, ils vont chercher à comprendre les effets qu'ils produisent. Parfois ils échouent, mais sans craindre l'évaluation, ils vont naturellement recommencer. Cette activité leur permet d'organiser leurs savoirs, de construire leurs apprentissages, de les ancrer. Ainsi, les Récrés « Jeu t'aime » « organisent » un espace/ temps de jeu libre, tel un vecteur d'apprentissage, un soutien à la motivation de l'enfant à apprendre, à inventer, à maîtriser, à comprendre.

Pour en savoir plus sur le rôle de l'adulte, l'apprentissage progressif des risques... rendez-vous sur la page

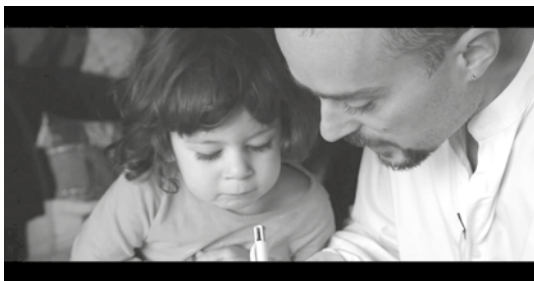
www.yapaka.be/ les-recres-jeu-taime

POUR LES FAMILLES



Un livre, des affiches, des cartes postales disponibles sur simple demande

Découvrez également **les vidéos** qui témoignent du plaisir qui réunit parents et enfants dans un moment de jeu. Participez à un tournage où parents et enfants prennent du plaisir en partageant un moment de jeu.



ORGANISER UNE RENCONTRE « JEU T'AIME »

À l'image de Bruxelles, Tournai, Libramont..., rejoignez le mouvement des Rencontres qui ont lieu chaque année, le dernier dimanche de novembre.



Une chouette occasion de faire circuler du jeu et de réunir les familles pour partager un moment de plaisir.



Pour vous guider dans l'organisation de cette journée : trouver un lieu, identifier des partenaires (ludothèques, AMO,...), créer et distribuer des affiches, mobiliser la presse locale (tv, radio, journaux...).

Toutes les infos sur
www.yapaka.be/jeutaime

En Belgique uniquement
LES ATELIERS DE LA PENSÉE JOUEUSE

Une animation dès la 3^e maternelle
pour pratiquer la discussion philosophique
à partir du jeu théâtral



**UN DISPOSITIF ÉDUCATIF en 2 temps et 7 consignes,
simple à mettre en place**

Les ateliers de la pensée joueuse rencontrent les objectifs scolaires et les objectifs de l'éducation à la philosophie et la citoyenneté de l'enseignement maternel et primaire en travaillant essentiellement sur l'empathie et le sens moral, l'esprit critique, le processus de socialisation dans un cadre éducatif.

**UNE FORMATION DE 3 JOURS pour les enseignant(e)s
et les acteurs scolaires, tels les agents PMS, AMO...**

L'appropriation du dispositif en formation se fait principalement à partir de la pratique de jeux de théâtre et discussions philosophiques ; des lectures en fondent le point de vue théorique.

Inscription et conditions sur yapaka.be

Temps d'Arrêt / Lectures Derniers parus

70. Développement et troubles de l'enfant. 0-12 mois
Marie-Paule Durieux
71. Guide de prévention de la maltraitance.
Marc Gérard
72. Garde alternée: les besoins de l'enfant.
Christine Frisch-Desmarez, Maurice Berger
73. Le lien civil en crise?
Carole Gayet-Viaud
74. L'enfant difficile.
Pierre Delion
75. Les espaces entre vérité et mensonge.
Christophe Adam, Lambros Couloubaritsis
76. Adolescence et conduites à risque.
David Le Breton
77. Pour une hospitalité périnatale.
Sylvain Missonnier
78. Travailler ensemble en institution.
Christine Vander Borghet*
79. La violence envers les enfants, approche transculturelle.
Marie Rose Moro*
80. Rites de virilité à l'adolescence.
David Le Breton
81. La nécessité de parler aux bébés.
Annette Watillon-Naveau
82. Cet art qui éduque.
Alain Kerlan, Samia Langar*
83. Développement et troubles de l'enfant. 1-4 ans
Marie-Paule Durieux
84. TDAH - Trouble déficitaire de l'attention avec ou sans hyperactivité.
Rita Sferrazza
85. Introduire l'enfant au social.
Marie Masson
86. Peut-on encore toucher les enfants aujourd'hui ?
Pierre Delion
87. Corps et adolescence.
David Le Breton
88. La violence conjugale frappe les enfants.
Christine Frisch-Desmarez
89. La violence de jeunes : punir ou éduquer ?
Véronique le Goaziou
90. L'évolution des savoirs sur la parentalité. Gérard Neyrand
91. Les risques d'une éducation sans peine
Jean-Pierre Lebrun
92. La vitalité relationnelle du bébé. Graciela C. Crespin
93. Prendre soin du bébé placé.
Geneviève Bruwier*
94. Les trésors de l'ennui.
Sophie Marinopoulos
95. Prévenir la violence par la discussion à visée philosophique.
Michel Tozzi
96. Coopérer autour des écrans.
Pascal Minotte
97. Les jeunes, la sexualité et la violence
Véronique le Goaziou

* Ouvrage épuisé.

Découvrez toute la collection Temps d'Arrêt et retrouvez nos auteurs sur yapaka.be pour des entretiens vidéo, conférences en ligne, ...

En Belgique uniquement

Les livres de yapaka

disponibles gratuitement au 0800/20 000 ou infos@cfwb.be



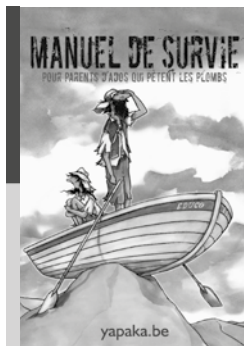
POUR LES PARENTS D'ENFANTS DE 0 À 2 ANS



POUR LES PARENTS D'ENFANTS



POUR LES PARENTS D'ENFANTS



POUR LES PARENTS D'ADOS



POUR LES ENFANTS



POUR LES ADOS DE 12 À 15 ANS