

# LE JEU DANS LE DEVELOPPEMENT AFFECTIF, COGNITIF, CORPOREL ET SOCIAL DE L'ENFANT

Jeu et découverte du monde .....	1
Jeu et développement .....	1
Jeu et développement sensorimoteur .....	2
Jeu : expression de l'appareil psychique.....	2
Jeu et personnalité.....	2
Jeu et mécanismes de défense .....	4
Jeu et langage .....	4
Jeu et symbolisation .....	4
Espace transitionnel et parole.....	5
Jeu et pensée.....	6
Jeu et apprentissage.....	6
Jeu et socialisation .....	7
Le jeu : une rencontre.....	8
Jeu : plaisir et réalité. ....	8
Bibliographie.....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>

Les fonctions du jeu sont multiples et indissociables. Les différents aspects que nous allons évoquer s'interpénètrent et se dynamisent. Le jeu se révèle dans un grand déploiement des registres cognitif, moteur, affectif et social.

## **Jeu et découverte du monde**

Jouer rassemble un certain nombre de qualités et de déterminants tant psychiques que psychomoteurs. Jouer, c'est passer par la manipulation de phénomènes extérieurs, d'objets concrets, avec une implication du corps et de la motricité. L'envie de jouer peut se déclencher à tout moment de la vie, simplement parce que nous savons révéler la part ludique qui peut être cachée en toute chose.

## **Jeu et développement**

Jeu et développement sont liés. D'une part, l'enfant grandit et l'évolution de son développement retentit sur son jeu, et d'autre part, le jeu contribue à cette croissance.

L'évolution des jeux traduit une maturité cognitive, affective et sociale. C'est par, et dans le jeu, que l'enfant se construit, dans cet espace intermédiaire

- entre la fiction et la réalité,
- entre la réalité psychique et la réalité externe
- entre l'accommodation et l'assimilation.

## **Jeu et développement sensorimoteur**

Le jeu sensorimoteur des premiers mois permet à l'enfant de découvrir son corps. Il commence à ressentir l'unité de son corps, la coordination motrice s'affine et permet à l'enfant d'exercer un certain pouvoir sur son environnement, de percevoir et d'investir l'espace dans toutes ses directions, d'aller à la conquête d'un territoire. Il y a une mise en jeu du corps dans le temps et dans l'espace, une dialectique entre le corps et le domaine spatio-temporel, qui va permettre au jeu de se déployer dans de multiples directions.

Les jeux sollicitent :

- l'ouïe
- la vue
- le toucher
- le goût et l'odorat...

## **Jeu : expression de l'appareil psychique.**

Le jeu permet à l'enfant de surmonter ses angoisses, de maîtriser et de triompher d'une réalité pénible. Par le jeu, l'enfant traduit sur un mode symbolique, ses fantasmes, ses désirs, ses expériences vécues.

Pour tous les auteurs de culture psychanalytique, le jeu de l'enfant est à la fois l'expression de ses désirs et un mode de défense contre l'angoisse. Par l'accession au symbolique, l'enfant joue et rejoue les situations vécues, il intègre les modèles proposés et les émotions qui le traversent. Ces émotions ne sont plus collées au corps, grâce au jeu, elles se transforment.

Le jeu garantit à l'enfant la possibilité de faire des compromis.

Les scénarios qu'il expérimente dans le jeu lui permettent de trouver des issues ou des alternatives à des situations qu'il rencontre dans la vie, en tenant compte de la censure de la réalité.

L'être humain joue tout au long de sa vie. Jouer, c'est tenter de sortir du constat d'immatunité, car n'est-il pas terrifiant, de se rendre compte que nous dépendons toujours d'un tiers ? Le jeu nous permet d'évacuer notre angoisse, dans la hantise que nous avons de ne pas pouvoir maîtriser notre propre dépendance. Selon Aldo NAOURI, jouer, c'est lutter contre l'angoisse de mort, et ce, dès le plus jeune âge. C'est ainsi que nous faisons le deuil de notre immortalité "*faites vos jeux... rien ne va plus*".

Quand la vie n'a plus de goût, l'être humain ne joue plus.

## **Jeu et personnalité.**

L'enfant construit sa personnalité en jouant, il s'affirme au monde. Le jeu lui donne la possibilité de maîtriser un reflet de la réalité humaine.

Au début, il pratique le jeu libre : "*playing*". Il assume ainsi toutes sortes de rôles dont il reste le maître. Puis, le jeu devient plus social et réglementé : "*game*".

Le jeu contribue à façonner l'identité de l'enfant par la créativité. Jouer, c'est explorer le monde extérieur, c'est avoir l'occasion de décider. C'est le lieu des expériences uniques, espace d'innovation et de création.

Le jeu permet la maîtrise et le dépassement de soi, l'expression de sa singularité, par la création de symboles originaux, et par la différenciation d'avec l'autre à travers les identifications et les projections.

*"Pour jouer, il faut être à distance de soi, prendre conscience de soi, à la fois dans ce qu'on est, et dans ce que l'on veut être"* HENRIOT

Au regard de la théorie psychanalytique freudienne, le jeu peut être rapproché des autres activités fantasmatiques de l'enfant et plus particulièrement du rêve, mais la différence essentielle tient au fait que l'on ne peut pas rêver à plusieurs, alors qu'on peut partager son jeu. La fonction du jeu apparaît alors essentiellement dans la réduction des tensions nées de l'impossibilité de réaliser les désirs, mais contrairement au rêve, le jeu repose sur un compromis permanent entre les pulsions et les règles, entre l'imaginaire et le réel. L'enfant va "réparer" ou "arranger" dans le jeu des situations qui l'ont angoissé, et le rééducateur pourra l'y aider, en jouant avec lui.

Le jeu de fiction facilite la régulation des sentiments et des angoisses (rivalité, culpabilité) : l'enfant invente ce qui lui est refusé dans la vie (compensation), "rejoue" une scène difficilement vécue (liquidation de l'angoisse), ou représente une scène redoutée ou souhaitée (anticipation).

Ce qui cause problème, ce n'est pas tant les événements qui se sont produits, les « traumatismes » réels, mais le fait que l'enfant n'a pas pu se les approprier.

Lui donner l'occasion de les jouer va lui permettre de les symboliser, de donner un sens aux expériences anciennes qu'il a vécues. Il lui est arrivé des événements qui ont laissé des traces dans son psychisme, et qui étaient difficilement symbolisables. La rééducation, par le cadre et la relation qu'elle suppose peut permettre de (re)jouer certains pans de l'histoire de l'enfant qui sont restés là, et qui lui demandent tellement d'énergie en mécanismes de défense, qu'ils bloquent ses processus de pensée.

Nous n'avons pas besoin d'être psychothérapeute pour accueillir ce jeu, pour permettre à l'enfant de s'approprier certains faits de son histoire. FREUD a mis en évidence la tendance à la répétition dans les jeux des enfants, surtout pour des événements traumatiques, comme s'ils refusaient l'attitude passive, en répétant les événements dans le jeu pour maîtriser l'impression qu'ils avaient éprouvé à ce moment-là. L'enfant « apprivoise » ainsi les sentiments liés à une expérience difficile. Comment arriver à représenter, à symboliser des événements au caractère traumatique de façon à les dépasser ? Digérer la souffrance, ce n'est pas l'éliminer, la faire disparaître. Digérer la souffrance, ce n'est pas non plus coller, plaquer un sens logique à ce qui s'est passé, trouver une explication rationnelle. Dans le cadre de la rééducation, c'est revivre sous forme symbolique, avec une certaine distance, des événements difficiles, soit de la vie scolaire, soit de la vie familiale. Si l'enfant n'a pas pu intégrer certaines expériences, c'est peut être parce qu'il n'y avait alors personne qui puisse l'entendre et l'aider à en faire du sens

Nous, adultes, disposons du langage pour symboliser, nous allons jusqu'à jouer avec les mots. Par cette capacité de jouer, de symboliser, qui fonde notre travail, nous aurons parfois recours à l'imaginaire pour entrer avec l'enfant dans un espace où l'illusion, le rêve et la réalité s'entremêlent.

C'est ce tour de force qu'a réussi Roberto BENIGNI dans son film « La vie est belle ». Dans un train qui les conduit au camp de concentration, un père (Guido) fait croire à son fils de 5 ans (Josué) qu'ils vont dans une colonie de vacances. Une fois parvenus à destination, Guido continue à entretenir l'illusion. Il explique à son fils que ce camp est un jeu, que les prisonniers sont des adversaires dans un grand jeu où l'on peut gagner des points, et que les nazis sont des fonctionnaires chargés de faire respecter les règles. Plus les gens font ce qu'on leur demande, plus ils accumulent des points et courent la chance de remporter le grand prix : un char d'assaut.

Ce film, construit à la manière d'une allégorie, montre comment un père, par amour pour son fils, le protège du traumatisme avec le langage du jeu, il parvient à lui cacher l'essentiel par un tour de force de l'imagination. Comme dans un conte de fée, un vrai tank conduit par un soldat américain apparaît à la fin. Avec sur son visage, la surprise sans limites de tous les sceptiques qui découvrent qu'ils se sont trompés, Josué s'exclame : « C'est vrai, nous avons gagné! ». L'arrivée du tank est un

moment absurde et irréel. Elle relie la fable à l'histoire, elle permet, comme dans l'allégorie, au jeu et à la réalité de converger.

Ce film illustre le pouvoir phénoménal de la fantaisie pour transformer une expérience très dure, en une aventure difficile certes, mais tout de même « jouable ».

## **Jeu et mécanismes de défense**

Selon Anna FREUD, le caractère défensif du jeu est essentiel. Les différents mécanismes de défense qui peuvent apparaître dans le jeu permettent que s'exprime la pulsion sans qu'elle soit reconnue.

Nous pouvons mettre en évidence deux phénomènes : la projection et le déplacement.

La projection : C'est un mécanisme de défense fréquemment à l'œuvre dans le jeu. Selon LAPLANCHE et PONTALIS, c'est *"un processus selon lequel le sujet rejette en-dehors ce qu'il refuse de reconnaître en lui-même. Il s'agit là d'un mécanisme de défense archaïque que l'on retrouve à l'œuvre dans la paranoïa mais aussi dans les modes de pensée normaux"*.

Le déplacement : C'est un autre mécanisme défensif à l'œuvre dans le jeu. Selon LAPLANCHE et PONTALIS, c'est un phénomène qui fait que *"l'accent, l'intérêt, l'intensité d'une représentation est susceptible de se détacher d'elle pour passer à d'autres représentations originellement peu intenses, reliées à la première par une chaîne associative"*.

Le déplacement est caractéristique du processus primaire qui régit le fonctionnement inconscient. Dans le jeu, il est plutôt le fait de processus secondaires à l'œuvre dans le système préconscient.

Au même titre que la projection, il permet l'expression des pulsions et des conflits sans que ceux-ci soient reconnus.

## **Jeu et langage**

En lui-même, le jeu est un langage, il permet à l'enfant d'interpeller l'autre. Le jeu évoque autre chose que ce qu'il dit directement. Il est évocateur, symbolique, c'est-à-dire qu'il n'est pas directement compréhensible, il passe à travers un média : le symbole.

C'est un langage personnel ; le même jeu aura des significations différentes selon les enfants, en fonction de leur histoire, de leur culture.

Les enfants jouent aussi avec les mots : babil, rébus, mots croisés, palindromes, contrepétories...

Charlotte déclare : *« j'adorais choquer les autres avec des mots quand j'étais petite. Je disais « en bonnet difforme », puis « en bon uniforme », pendant que les autres disaient « en bonne et due forme ».*

## **Jeu et symbolisation**

Les jeux de « faire-semblant » sont à leur apogée entre 3 et 6-7 ans, avec l'apparition de la fonction symbolique. C'est pour cette raison que le jeu va devenir pour le rééducateur un support essentiel pour soutenir la dynamique de changement chez l'enfant, dans le cadre de la relation d'aide.

L'enfant qui a des difficultés relationnelles avec sa mère ou sa maîtresse aura besoin de jouer les pulsions agressives qu'il peut ressentir à leur égard. Dans le jeu, il va punir l'enfant, le gronder, voire le fesser. Il joue ses ressentis, et ceux de la mère ou de la maîtresse, le plus souvent en les amplifiant, en les poussant au paroxysme. Cette alternance de points de vue lui permet parfois de

comprendre et de dépasser la situation blessante, de la « digérer ». Le rééducateur n'interprète pas ce qui se joue à ce moment-là, il peut éventuellement remettre fantasme et réalité à leur place, être garant du cadre et de la relation. L'enfant joue avec son imaginaire, il est un héros, il peut jouer ses sentiments, sentiments contradictoires, parfois inavouables, la jalousie par exemple.

BETTELHEIM déclarait qu'en laissant jouer les enfants comme ils l'entendent, ils peuvent la plupart du temps trouver la solution aux problèmes qu'ils vivent. Ils ont peut être besoin d'être accompagné quand ces difficultés sont installées. Le rééducateur peut alors être ce compagnon de jeu.

L'enfant a peu d'occasion de s'affirmer en dehors du jeu, si ce n'est en s'opposant aux adultes qui l'entourent (la période du Non). Le jeu lui donne des occasions de réussir, de faire des prouesses qui vont contribuer à renforcer l'estime de soi, surtout si ces prouesses sont valorisées par des adultes (parents, enseignants, rééducateurs...).

La confiance en soi de l'enfant se fonde sur l'expérience. Le jeu permet à l'enfant de s'attribuer la réussite de ses actes dans le plaisir peut être.

C'est dans le groupe, et par le groupe, que l'enfant parvient à une activité de jeu de niveau supérieur et qu'il affirme un certain contrôle de soi.

Certains jeux permettent à l'enfant de se poser en individu face à un groupe :

- jeux d'expression corporelle, danse,
- jeux de rôle, théâtre...

Ces jeux permettent l'affirmation de l'identité et de la différence avec l'autre.

Il existe aussi des jeux de volonté où l'enfant doit résister : ne pas rire, ne pas bouger...

Le rééducateur qui encourage le jeu de l'enfant pourrait faire sienne cette phrase d'ALAIN : « *Je ne promettrai donc pas le plaisir, mais je donnerai comme fin la difficulté vaincue.* »

Pour aider l'enfant à vaincre ses difficultés dans le cadre d'une relation d'aide, il est possible d'intervenir dans le jeu, si l'enfant nous permet d'entrer dans cet espace, pour lui permettre d'aller plus loin. Par nos interventions, nous essayons de donner à l'enfant de dépasser ses difficultés.

Un des aspects fondamentaux du jeu est son caractère symbolique. La symbolisation sous-tend différentes facettes du développement de l'enfant : le cognitif, l'affectif et le social. Nous avons vu comment cet aspect du jeu était traité par différentes approches théoriques.

Les jeux symboliques sont

- des jeux de rôle et de faire-semblant
- des jeux d'imitation...

Ils sont accompagnés de verbalisation.

## **Espace transitionnel et parole**

Dans le gazouillis du nouveau-né, dans la manière dont certains enfants reprennent des chansons ou des histoires avant de s'endormir, on est dans une situation d'espace transitionnel. La parole est bien du dedans et du dehors. La parole est personnelle, elle peut être reconnue comme soi-même. C'est un des premiers jouets; elle est très liée à l'environnement, elle est possible grâce à la défusion avec la mère, et elle permet d'accéder à la symbolisation et la socialisation.

Le jeu avec les mots est très important dans la rééducation ; Blandine (4 ans) : *Arrête, arrête, arrête... on s'est raté!"*

## Jeu et pensée

*Selon René ROUSSILLON (Thérapie psychomotrice, 1993, n° 98), "le jeu est action (...) mais il est aussi, et dans le même mouvement, travail de mise en représentation".*

Jouer, c'est tenter d'appriivoiser les événements, c'est tenter de réaliser un scénario. Réussir cette tentative, c'est apprendre à apprendre, c'est voir jusqu'où on peut aller, c'est gagner sur soi, c'est aussi attribuer des intentions aux partenaires de jeu.

Les jeux de stratégie, par exemple, permettent l'activité de pensée, mais quand ce sont des jeux avec partenaires, il y a encore une dimension supplémentaire puisque l'enfant doit développer ses propres stratégies, mais aussi attribuer à l'autre des états mentaux distincts.

Le jeu permet de passer du domaine de l'action à celui de la pensée. Le jeu paraît indispensable au développement de l'enfant, c'est une activité qui implique toutes les capacités de l'enfant au fur et à mesure qu'elles se développent, qu'elles soient sensorielles, motrices, verbales... On voit comment le jeu permet à l'enfant de développer sa psychomotricité, son adresse physique. A l'adulte de veiller à ce qu'il reste dans le jeu, nous avons à nous interroger sur les prises de risque qui ne sont plus du jeu. Mais à l'inverse, on voit aussi combien l'angoisse des adultes peut empêcher l'enfant de prolonger certains jeux. C'est pour cette raison que les rééducateurs ont du matériel psychomoteur dans leurs salles, pour que l'enfant expérimente en présence d'un adulte rassurant, contenant, ce type de jeux.

En rééducation, les jeux éducatifs permettent les conflits socio-cognitifs et favorisent l'adaptabilité à des situations variées. Ils servent à s'entraîner à réfléchir, à transférer des acquis, à confronter des avis...

Jouer et apprendre sont deux activités différentes, le jeu n'a pas pour but les apprentissages, même s'il a des effets sur les apprentissages, puisqu'il contribue à la formation de la personnalité.

Il y a de la place pour l'erreur dans le jeu. Le jeu est une fin en soi et l'enfant peut changer d'objectif en cours de route.

En jouant, l'enfant apprend à jouer, et ce faisant, il accède à une certaine maîtrise de la communication. « *Je ne joue plus* », c'est dans cette petite phrase que se situe peut être la différence essentielle entre le jeu et le travail. L'activité ludique peut être suspendue, l'enfant peut s'arrêter, suspendre le jeu « Pouce ! ».

## Jeu et apprentissage

Le jeu est favorable aux apprentissages et il est nécessaire à son équilibre psychique. On peut même lire dans certains livres de psychopathologie que la névrose est la manifestation d'un déficit de jeu.

Le jeu ouvre à la mise en place de processus cognitifs. Nous allons voir comment « opère » l'activité ludique.

Dans la mesure où le jeu joue un rôle dans la formation du Moi et dans le développement de l'intelligence, sa fonction est fondamentale dans les procédures d'apprentissage. C'est essentiellement depuis la scolarité obligatoire que l'adulte a découvert que le jeu pouvait avoir un rôle pédagogique.

Le jeu est "éducatif", mais quand il est utilisé à l'école comme méthode d'apprentissage, l'enfant n'est pas dupe ! Il comprend bien que ce jeu-là, c'est du travail !

On a tendance à opposer jeu et travail, or, l'essence même du travail est dans le jeu. WINNICOTT a largement développé cette question. C'est du jeu que naît la capacité de créer, c'est par le jeu que

l'enfant se découvre et se constitue, c'est par le jeu que se trouvent expérimentés presque tous les préalables des apprentissages cognitifs ultérieurs.

Un enfant qui n'a pas assez joué ne peut pas apprendre. Tous les fondements de la vie symbolique et sociale sont dans le jeu.

Piaget nous a montré que le jeu est en interdépendance avec les structures cognitives. Il est un moyen de s'affirmer, d'expérimenter et de maîtriser les connaissances et les savoir-faire, d'intégrer la pensée à l'action. Le jeu donne à l'enfant accès à son intelligence

Les capacités qu'ouvre le jeu sont indispensables à toute activité d'apprentissage et de compréhension. Tout en jouant l'enfant accède au raisonnement. Il apprend aussi que le ratage est une condition de la réussite. Le jeu apprend à réussir et à perdre, à supporter les échecs, à les faire fructifier...

## **Jeu et socialisation**

Le jeu a une fonction de socialisation. Les jeux de "tradition enfantine" qui se perpétuent en sont une preuve. Winnicott dit que l'enfant joue pour établir des contacts sociaux : *"le jeu fournit un cadre pour le début de relations affectives et permet donc aux contacts sociaux de se développer."*

La plupart des jeux enfantins ont une fonction sociale, y compris dans les formes individuelles, le partenaire peut y être présent par l'imaginaire, l'imitation, la représentation...

*Le jouer-avec* met le sujet en relation avec autrui. L'enfant va chercher à rivaliser avec ses pairs, ou au contraire à s'allier avec eux. Le jeu prépare l'enfant à prendre le risque de répondre à la demande de l'autre. Dans le jeu collectif, l'enfant apprend à se situer par rapport aux autres dans un cadre aux structures définies. L'enfant prend conscience de son statut personnel et peut percevoir le groupe par rapport à lui et d'autres groupes (la famille, la fratrie...). Les phénomènes identificatoires sont multiples, et le jeu permet d'être comme l'autre et non d'être l'autre. Le jeu permet un décalage par rapport aux identifications primaires, il permet un dédoublement du sujet, qui est à la fois *jouant* et *joué*.

Le jeu constitue un moyen de communication dépassant le langage verbal, il permet les échanges entre des enfants d'origine linguistique et culturelle différente. C'est d'ailleurs en jouant que l'enfant intériorise les valeurs de la société à laquelle il appartient. La production de symboles lui permet de s'inscrire dans le lien social, dans sa culture. Le jeu de l'enfant est en prise directe avec le social : conditions de vie, d'habitat, l'environnement, l'organisation familiale influent directement sur les pratiques ludiques.

### Aspects socialisants du jeu

Au niveau du développement de l'enfant, j'aimerais souligner aussi l'effet socialisant du jeu. Pour apprendre à être grand, les enfants se réfugient dans des jeux de rôle fictifs : à la marchande, au papa et à la maman... C'est sans doute une manière de perpétuer des modes d'organisation sociale et certaines attitudes éducatives. Le "jouer avec" pose les conditions de l'intersubjectif.

En rééducation, le jeu est un support, une médiation, pour rencontrer l'enfant. Il nous faudra repérer la position singulière que nous aurons dans le jeu en rééducation, puisque nous ne serons ni le parent, ni l'enseignant, ni le thérapeute, mais un rééducateur avec un projet d'aide, dans un cadre spécifique dans l'école.

### Jeux de société, jeux en société

L'enfant joue avec les autres à partir de deux ans, même si cela commence par des bagarres. Ils apprennent la différence, le succès, l'échec. Ils apprennent aussi que certains jouets peuvent s'échanger. Le jeu permet d'être seul, mais le jeu permet la capacité de vivre avec les autres, d'apprendre les relations humaines.

Il y a aussi des jeux où il est seul, mais où il invente des autres, où il raconte des histoires à ses poupées, à ses jouets. Il crée de l'autre.

Les jeux sociaux peuvent s'analyser selon le schéma suivant :

- la nature du type de jeu
- le tour pris par chacun des protagonistes
- l'ordre et la succession des tours.

Les jeux de collaboration sont importants aussi dans notre société qui semble privilégier les jeux d'exclusion (télé réalité).

Importance des règles dont nous parlerons dans la cinquième partie de ce cours : d'après R. Caillois, *"la civilisation consiste à passer d'un univers frustré à un univers administré."* Jouer, pour les grands, c'est accepter de respecter certaines règles.

### **Le jeu : une rencontre**

Le jeu de l'enfant signe son intégration au monde, il sert à communiquer avec les autres et l'enfant l'utilise souvent à la place du langage. Le jeu, comme le langage, utilise le symbole. Jeu et langage sont tous les deux des modes relationnels entre enfant-adulte et entre enfants.

L'appropriation du réel par l'imaginaire et le symbolique donne à l'enfant une plus grande autonomie dans son rapport au monde.

Pour Mélanie Klein : *"le jeu est pour l'enfant le moyen d'expression par excellence."*

Chacun dans son rôle répond au rôle de l'autre en s'y adaptant ou en s'y opposant, mais sans détruire l'esprit du jeu, sauf en cas de tension, auquel cas, " ce n'est plus du jeu " !

### **Jeu : plaisir et réalité.**

La notion de plaisir est liée au jeu chez de nombreux auteurs : Piaget, Winnicott, Gutton, Bettelheim. Le plaisir est une notion subjective, mais qui est une composante inséparable de l'activité de jeu. Le jeu permet souvent à l'enfant de faire aboutir son désir, tout en acceptant la réalité.

*Le jeu, c'est toute activité sérieuse dont la finalité est le plaisir,* nous dit Albert JACQUARD (Questions d'enfance. FR3. 3/11/1999) *et qui débouche sur une observation qui se veut vierge d'idée préconçue.* Selon lui, toutes les fois que l'enfant laisse tomber quelque chose, il se demande pourquoi ça tombe, et de proche en proche, il invente la gravitation universelle et devient quelqu'un d'équivalent à NEWTON.

Ne pas opposer le jeu au sérieux : le jeu de l'enfant doit être pris au sérieux.

Freud : *"Le contraire du jeu n'est pas le sérieux, c'est la réalité."*

Le travail est la réalité, le jeu est le faire-semblant. Les enfants peuvent jouer sérieusement tout en sachant que le jeu, lui, n'est pas sérieux. "C'est pour jouer" signifie que l'activité est transposition de la réalité, sans avoir pour objectif premier la transformation de cette réalité.

La réalité va s'immiscer peu à peu entre symbole et fantasme pour donner prise à la formation du Moi. L'enfant ne se donne dans le jeu que s'il y trouve du plaisir. Cet élément joue un rôle considérable en tant que moteur de l'activité ludique.

Un jeu ennuyeux n'est pas un jeu, du point de vue de l'enfant !

Le rééducateur doit avoir envie de jouer pour son propre compte pour pouvoir rencontrer l'enfant à travers l'activité ludique. Une communication peut alors s'établir, mais alors que l'enfant s'abandonne au jeu, le rééducateur garde un certain contrôle de cette activité. Il reste garant du cadre et du déroulement du jeu.



Maryse MÉTRA. UFAIS Lyon  
le 10 juin 2006