

Introduction de Sandra CORNAZ à la soirée Parentalité du 4 décembre 2014
Les Enfants et les Jeux

Pourquoi l'enfant joue ?

René Château : "le jeu est le travail de l'enfant".

Montessori : « l'enfant travaille »

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.

- développer savoirs, savoirs faire, savoirs être, vouloir faire (démotivation dans les apprentissages car on fait penser aux enfants qu'ils ont besoin de nous pour apprendre alors qu'ils jouent spontanément pour apprendre)
- apprentissages cognitifs et fonctions exécutives (concentration, mémoire, conceptualisation (loi de la physique, ma cuiller tombe !), planification, organisation, logique, élaborer des stratégies, réflexion notamment)
- exploration/apprivoiser/connaissance de l'environnement –humain et matériel (maîtriser les matières), psychique et physique
 - Socialisation (des étapes à suivre, un avec maman/deux sans maman/moi/moi et les autres à côté/moi avec les autres)
- apprendre à définir sa place : le jeu amène au « je »
 - mon corps (jeu de jambes chez les nourrissons, jeu du miroir chez les petits enfants, jeu de balle et de maquillage pour des plus grands)
 - se différencier (jeu du coucou ou de cache-cache)
 - question de la possession/du prêt
 - en tant qu'individu : ce que j'aime / ce qui est facile pour moi / inversement / mon rôle dans la société/la famille/la fratrie (poupée pour mater, soldats pour la guerre...)
 - par rapport à autrui + gestion des émotions

- gestion du conflit avec soi-même : le challenge, le défi - cette tour, je vais tenter de la monter encore plus haut-; plaisir, colère, frustration, valorisation, confiance, estime de soi, peur
 - gestion du conflit avec autrui : ce jeu est à moi, j'ai pas envie de le prêter / je ne suis pas d'accord, c'est moi qui joue le papa) → compromis/
 - prise de position et de décision
- imagination/sa créativité (parfois refuge, repos) (s'enfermer dans une cabane, un carton, créer un livre, faire un jeu vidéo)
 - langage (bébé qui vocalise, les enfants qui font des jeux de chants)
 - système sensori-moteur
 - spatio-temporalité (jeu de danse/de foot), motricité (transvasement/perles), préhension (jeu de main, manger seul/de construction, de cour)
 - dépasser les difficultés : 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.*
→ Pour devenir autonome

Quelle frontière entre jeu et apprentissage ?

- Il ne devrait pas y en avoir ! (cf André Sterne, *et je ne suis jamais allé à l'école*)
- L'enfant apprend par le jeu (on vient de le voir)
- Le jeu est un apprentissage :
 - jouer s'apprend et apprend : on apprend à aimer l'effort et pas le résultat (déception après défaite, observer le chemin plutôt que le résultat)
 - enfants en situation de crise ne jouent plus (ne développent plus leur cerveau) ; développer la compétence à apprendre, développer les outils nécessaires au cerveau pour bien apprendre et bien agir dans la vie
 - Selon Aldo Naouri, jouer, c'est lutter contre l'angoisse de mort, et ce, dès le plus jeune âge.
"faîtes vos jeux... rien ne va plus"

Quels jouets lui offrir ?

- Différents types de jeu (peuvent s'interpénétrer)
 - Créativité/imaginaire
 - Figuratifs/représentation
 - Imitation (ménage, guerre)
 - Société/coopératifs
 - Stratégie (dont les jeux vidéo)
 - Jeu de sport
 - Jeu de symbolisation/de transfert/catharsis

- La ludothécaire de la CAF de BJ parle du « nécessaire » pour bien jouer (// nécessaire de couture ou de la trousse de secours)
 - Un matériel (ce qui peut être différent d'un jeu tout fait) : une boîte, un tiroir, un caillou, de la pâte à modeler, des cartes. Pas de notion de coût mais d'ouverture à la liberté de pensée.
 - Une liberté : Tout jeu « ouvert » sur un possible de tâches, donc ne limitant pas les possibilités, ne restreignant pas l'imaginaire (un enfant peut utiliser ses boîtes à empiler pour ranger des éléments, ou peut utiliser des tissus de soie pour faire un lac ou une robe, ou peut utiliser ses petits soldats pour en faire des casques bleus)
 - Un temps libre : pour développer l'autonomie et l'imaginaire
 - Un cadre (dont les règles) : sécurisant (on pense au tapis de Montessori, on pense aux limites contenantes et rassurantes)
 - Un temps de concentration (laisser à l'enfant le temps qu'il faut pour accepter un jeu, entrer dans le jeu, construire ses règles, jouer, sortir du jeu, y revenir / processus répétitif et irrégulier.
 - Une relation à autrui (jusqu'à 3 ans, l'enfant joue seul en présence d'autres personnes, cf. la théorie de l'attachement pour le détachement de Winnicott ; puis joue avec les autres)
 - Un regard d'adulte : l'enfant a besoin d'être observé pour montrer ce qu'il apprend (aussi sécurisation). Laisser jouer les enfants dans la pièce où est le parent (le cadre définit les limites)
 - Ce regard doit être bienveillant
 - Le jeu est une transmission affective jouer avec son enfant n'est pas obligatoire ! mais observer importe (notez que faire le ménage avec un petit enfant est du jeu, que faire un plat avec un grand aussi, que compter les sous au magasin en famille aussi)

- Offrir un jouet en effet est différent d'offrir un moment de jeu : le jeu demande un investissement dans le présent de l'adulte, le jouet est porteur d'affect

PHILO et PARTAGE
ASSOCIATION CULTURELLE HUMANISTE ET SOLIDAIRE

- L'adulte déculpabilise de son absence (absence à savoir/pouvoir jouer même) en offrant un jouet. La personne donne de soi par ce moyen de la même manière que les parents donnent d'eux à travers le doudou.
- Le jouet est un élément transitionnel porteur d'amour (donc ne trie pas les jouets de vos enfants sans leur accord, car l'enfant de plus de 18mois/2 ans/l'ado peut accorder beaucoup d'importance à un jeu dont il ne se sert pas. On fait pareil avec nos affaires de grand (ce bijou n'est jamais porté mais c'est celui de mon arrière-grand-mère donc je le garde). Il s'attache un peu du parfum de la personne au jouet.

Comment jouer avec lui ?

- Participer physiquement, minimum 5 minutes (mais pour de vrai !)
- Verbaliser sans expliquer comment jouer, sans montrer la solution
 - En donnant des infos, en décrivant : (exemple pour un jeu d'emboîtement : « tu as vu, il y a cela et cela, oh et là, il y a cela. Tiens, la forme paraît proche. / Ce lego est gros, celui-là est petit. ».)
 - De plus, cette approche permet à l'enfant de développer son imagination, ses techniques, sa motricité, sa réflexion, son autonomie (concept du « aide-moi à faire seul » selon Montessori)
- Observer, donner de l'attention (les enfants passent leur temps à dire « regarde ce que je sais faire ! »)
- Valoriser (exemple : Dis-donc, je vois que tu arrives à trouver ton équilibre ! / tu as vu, tu as construit cette tour seul / j'ai l'impression qu'elle est plus haute qu'hier / oh là là, je vois que tu as trié par couleur !)
 - Pas de jugement mais de la description : dire ce que l'enfant sait faire, a acquis, nommer les compétences (tu sembles prudent, tu as été inventif, tu fais preuve de minutie...). Eviter le « tu es fort / c'est bien / c'est mal » qui parle d'un résultat et non d'un processus, qui parle de mes attentes et de mon point de vue et non de ce que l'enfant a comme savoir-faire ou savoir-être.

Biblio

BACUS A. *Bébé joue. Les jouets de l'enfant, de la naissance à trois ans*, Paris, Marabout, 1998.

BRAZELTON T. B. *Points forts*, Paris, Stock-Laurence Pernoud, 1992.

BROUGERE G. *Jeu et éducation*, Paris, L'harmattan, 1995.

DOLTO F. *Les étapes majeures de l'enfance*, Paris, Gallimard, 1994.

WINNICOTT D. W. *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard, 1975.