



LA POSTURE DE L'ADULTE DANS LES JEUX SYMBOLIQUE

PRÉSENTATION DE L'ATELIER

ORGANISATION

- Atelier Guidé - 2 x 3 h
- Animatrice : Nadège Haberbusch, des Enfants du Jeu (93)
- 13 participant.e.s (ludothécaires, animateurs et animatrices jeux, animateurs et animatrices socioculturelles, formatrice, bénévole)

LES QUESTIONS QUE SE POSAIENT LES PARTICIPANT.E.S À CET ATELIER

- Quelle reconnaissance de jeux symboliques par rapport aux parents, aux enseignant.e.s ?
- Les postures dans le jeu : intervenir ou pas dans le jeu symbolique S? Quelles attitudes et comportements peuvent adopter les adultes, qui mettent en place l'espace de jeux symboliques ?
- Construction d'un discours sur les jeux symboliques pour pouvoir les défendre auprès de son équipe, de ses financeurs.
- Recherche de nouvelles idées sur la mise en jeu, sur la fabrication et la conceptualisation de nouveaux espaces de jeux
- Investissement d'un espace nouveau (LAEP, écoles...) : quelle place pour les jeux symboliques ?
- Forte demande de jeux de règles : quid des jeux symboliques ?
- Mise en place des jeux symboliques lors d'animations événementielles.
- Rôle de l'animateur ou de l'animatrice : jouer ou ne pas jouer. Ma présence est-elle nécessaire, légitime, utile ? Dois-je (puis-je ?) intervenir à l'entrée du jeu, pendant le jeu et après le jeu ?
- Quelle différence entre être animateur, animatrice et être joueur, joueuse ?

PRODUCTION DE L'ATELIER

INTRODUCTION

Les réflexions permettant la construction d'un savoir sur les jeux symboliques sont issues de la formation des Éducateurs de Jeunes Enfants et des travaux du CERPE (courant de l'Éducation Nouvelle). Nous verrons que dans le champ de la Petite Enfance, il existe un propos construit et affiné, révélateur de la faible prise en considération des jeux symboliques dans le champ de l'enfance et de la jeunesse. Nadège Haberbusch situe son intervention dans le champ sociologique plutôt que psychologique.

« Les enfants du Jeu » à Saint Denis (93) est une ludothèque, où la place des jeux symboliques est centrale. L'idée défendue est que la promotion du jeu passe par les jeux symboliques et non pas seulement par les jeux de règles. Il est plus simple et plus fondamental d'œuvrer pour la reconnaissance des jeux symboliques.

Pour cela, l'atelier a eu pour objet :

- la défense du jeu libre ;
- la construction d'un argumentaire sur le jeu libre et du jeu symbolique ;
- le travail sur les postures, qui permettent de défendre la place des jeux symboliques.

Présentation d'un diaporama sur « Les enfants du jeu » avec pour consignes de lister les questions fondamentales pour répondre à la problématique de la posture dans les jeux symboliques.

Questionnements du groupe :

- Quelles postures pour faire entrer, sortir, intervenir dans les jeux symboliques ?
- Quelles postures en direction des parents qui interviennent ?
- Choix du thème par les adultes: qu'induit-on quand on choisit un thème ?
- Quels sont les intérêts, les enjeux et les finalités de la mise en scène dans le développement de l'enfant ?
- Qu'est-ce que le jeu symbolique ?
- Qu'est-ce qu'une posture ? Une ou plusieurs postures ?
- Qu'est-ce qui favorise les jeux symboliques ?
- Où sont les adultes ? Quelle est la place des parents ? L'adulte est-il inclus dans le jeu ?
- Qu'est-ce qui se joue ou se rejoue entre les enfants ?
- Quelles sont les conditions matérielles ?
- Ma présence est-elle indispensable ?
- Y a-t-il un contrôle sur le jeu ?
- Quel cadre fixe la règle du jeu ?
- Qu'est-ce qui est dit au préalable aux enfants ?
- Cohabitation de plusieurs tranches d'âge ?
- À quel âge, à quoi joue-t-on ?
- Les interactions entre joueurs ? Jouet ou objet réel ?
- Terminologie jeux symboliques et jeu de rôle ? Quelles sont les distinctions entre les jeux de rôle et les jeux symboliques ?
- Doit-on aider les enfants à prendre un rôle ?
- Quelles limites dans les jeux symboliques ?
- Problématique énoncée collectivement :
- Comment fait-on en tant que professionnel pour aider le jeu à se construire ?
- Quelle est la place des jeux symboliques dans le jeu tout court ?
- Quel rôle jouent les jeux symboliques dans l'activité ludique ?

LE JEU SYMBOLIQUE : DÉFINITION, FONCTIONS

Le jeu symbolique a un caractère universel : on joue partout dans le monde. Tous les enfants jouent suivant la même évolution.

DÉFINITION DU JEU

Gilles Brougère, dans « Jeu et éducation » reprend l'historique de l'articulation qui est fait entre le jeu et l'éducatif. Le jeu est toujours repris par les pédagogues. Un deuxième de ses livres « Jouer, Apprendre » est un ouvrage incontournable pour la définition du jeu.

5 critères pour circonscrire l'activité ludique :

- **La décision**

Le jeu est une activité volontaire, existante par la décision du joueur. Le jeu apparaît comme un système de succession de décisions. Décisions d'entrer dans le jeu, mais aussi de le construire selon des modalités particulières.

G. Brougère ne reprend pas, volontairement, le critère de liberté. Est-on dans l'invitation ou dans la contrainte à jouer ? On peut manipuler du jeu sans être en jeu.

- **Le second degré ou la fiction réelle**

Le jeu s'inscrit dans le second degré. On s'inspire de la réalité. Ce second degré est porteur de métacommunication (mode de communication propre). C'est du faux, mais l'enfant engage des émotions réelles.

- **La règle**

Tout jeu est réglé, soit préalablement par l'auteur.e du jeu, soit par l'enfant qui les invente. Une règle de jeu n'a de valeur que si elle est acceptée par tous les joueurs et les joueuses et ne vaut que dans le jeu.

Le jeu d'exercice n'est pas réglé : c'est un jeu de manipulation et d'exploration. Ce n'est donc pas un jeu pour Gilles Brougère, parce qu'il n'est pas réglé.

On joue quand on a la conscience d'être en jeu, d'être dans le second degré. L'imitation est un mécanisme important dans la construction de soi (par exemple, c'est par l'imitation qu'on apprend le langage. cf. Jérôme Bruner, psychologue américain « Comment les enfants apprennent à parler ? »)

- **La frivolité**

Le jeu est un terrain d'expérimentation sans conséquence sur la réalité. C'est une expérience émotionnelle. « Le jeu est un moyen de minimiser les conséquences de ses propres actes et par conséquent d'apprendre dans une situation comportant moins de risque. » (J. Bruner)

La frivolité suggère la légèreté. La règle organise, permet un cadre, où la légèreté peut s'exprimer.

- **L'incertitude**

Le déroulement d'un jeu et sa finalité sont incertains. Le jeu possède une dimension aléatoire. On y trouve à l'œuvre le hasard ou l'indétermination, issus de la complexité des causes agissantes.

Le plaisir n'est pas toujours présent dans le jeu. Un enfant qui rejoue un traumatisme, le fait plus par besoin que par plaisir. Cela répond à un besoin d'exprimer quelque chose. « Le jeu doit être subversif. » (Freud)

« Le jeu symbolique des jeunes enfants n'est pas une distorsion précoce du monde réel, mais une exploration d'autres mondes possibles. » (Paul L. Harris)

Presque tout est possible dans le jeu. L'enfant est alors capable de renverser le monde.

Pour Piaget, le jeu symbolique permet la réappropriation du réel. Paul Harris va plus loin : l'enfant est capable de détourner et de faire autrement que le réel.

Pour Bettelheim (in « Pour être des parents acceptables »), dans le fantasme, tout est possible, il n'y a pas de tabous. Dans la réalité, tout n'est pas possible.

Le jeu est entre les deux. Il se différencie du fantasme parce qu'il est mis en acte.

Pour Allisson Gopnik, cognitive américaine (in « Comment pensent les bébés ? » et « Le bébé philosophe »), dès la naissance, tout est là : on est capable de tout. C'est l'éducation qui formate.

DESCRIPTION DU JEU SYMBOLIQUE

Le jeu de rôle : le joueur ou la joueuse incarne un rôle avec son corps.

Le jeu de rôle commence autour de 16 mois jusqu'à l'adolescence.

Tous et toutes les adultes ne sont pas en capacité de jouer aux jeux de rôle.

L'enfant n'a pas les mêmes capacités sociales, en fonction de sa tranche d'âge : on ne joue pas de la même manière aux jeux de rôles avant 6 ans, de 6 à 8 ans et après. Il y a distinction d'au moins trois tranches d'âges et donc de trois espaces de jeux symboliques. La place de l'adulte n'est donc pas la même.

Le ou la petit.e enfant joue sur des temps courts et il ou elle n'est pas en capacité de jouer avec d'autres.

Le jeu de mise en scène : on met en scène, on fait semblant. Le jeu de figurines commence vers l'âge de 5 ans. À l'âge de 7/ 8, l'enfant est capable de prendre de la distance, il est capable de mettre en scène.

Le jeu de représentation : pâte à modeler, dessin pour représenter quelque chose. Le jeu de représentation prend fin à l'adolescence. Celui-ci peut devenir alors plus intéressant sur le plan technique.

Distinction entre le jeu d'imitation et le jeu de rôle.

Le jeu d'imitation commence tôt. Ce n'est pas un scénario, mais une action. Au fur et à mesure que l'enfant grandit, il y a la possibilité pour l'enfant de construire un scénario et de jouer avec les autres. Les enfants plus âgé.e.s sont essentiellement dans la construction de la règle plus que dans le déroulement du jeu en lui même.

Les jeux vidéos ?

Certains jeux ou jouets enferment l'imaginaire. Il en est de même pour la majorité des jeux vidéos. Le jeu vidéo est un programme : l'imaginaire est bridé par les limites du programme du jeu. On peut faire le parallèle avec la forte tendance à proposer aux enfants de colorier plutôt que de dessiner. Les coloriages ne sont pas créatifs, comme le dessin. Les enfants dessinent de moins en moins.

LES FONCTIONS DES JEUX SYMBOLIQUES

Le jeu et ses fonctions permettent la construction de l'individu.e dans un espace préservé et sécurisé. C'est cette expérimentation qui permet une meilleure appréhension du jeu (y compris une meilleure appréhension du jeu de règle).

Tous les jeux sont centrés sur :

- L'imitation, stipulation : cela permet de rejouer des choses de son quotidien. (rôles, des activités, des scènes de vie)
- La stipulation imaginaire des rôles, de scène de vie. Cela permet de faire autrement.
- L'expression et l'expérimentation des émotions et des idées en toute sécurité affective.

LES POSTURES DE L'ADULTE UN MOYEN DE DÉFENDRE LA PLACE DES JEUX SYMBOLIQUES

PLACE DU JEU SYMBOLIQUE

Dans l'espace sécurisé du jeu symbolique, le joueur ou la joueuse peut exprimer des sentiments, expérimenter des actions, des relations sans danger pour la personne.

Nous n'avons pas tous et toutes la même manière de jouer, la même maîtrise du jeu.

Les enfants ont de plus en plus de mal à jouer. Le jeu est une zone d'exploration qui peut être découverte grâce au jeu symbolique. Encore faut-il laisser l'enfant jouer dans cet espace...

Dévalorisation des jeux symboliques

Aujourd'hui, les enfants ne demandent plus de jeux symboliques. Notre société pousse les enfants à abandonner les jeux symboliques de plus en plus tôt. Par exemple, l'industrie du jeu limite aux plus jeunes le jeu symbolique (exemple de la taille des jouets qui se réduisent). Ce sont des jouets, connotés « petit.e.s ».

Il faut valoriser ce que sait faire l'enfant. Laisser faire un.e enfant dans les jeux symboliques, c'est lui permettre d'expérimenter, d'évoluer. L'enfant peut tester les relations sociales, peut investir des rôles différents à l'âge de 7-8 ans. Et c'est justement souvent à cet âge-là qu'ils et elles s'éloignent des jeux symboliques alors qu'ils et elles ont une meilleure connaissance des relations humaines et qu'ils et elles ont donc plus de choses à jouer. Le niveau de complexité augmente avec l'âge de l'enfant : les scénarios deviennent de plus en plus élaborés. Les jeux de figurines (Barbie, Action Man...) permettent de jouer seul.e sans un regard extérieur. Ce jeu permet aux enfants de se construire sur des problématiques qui les concernent.

La société de consommation et les professionnels du secteur socioculturel réduisent malheureusement au minimum ce type de jeu.

La sacralisation de la règle

On assiste à une sacralisation de la règle. Pourquoi obliger les enfants à terminer leur partie ? Pourquoi intervenir dans une partie alors que les enfants ne suivent pas la « bonne » règle ?

Il est à craindre une normalisation de l'enfant : on lui demande de suivre les règles, il ou elle n'a pas la possibilité de casser les règles. Cela implique que l'espace de construction de son autonomie est réduit, voire nié.

C'est une manière d'appauvrir le jeu que de se « crisper » sur les règles. On pense l'enfant dans son devenir, sans penser aux enjeux de son développement présent. On projette un.e individu.e normalisé.e.

C'est bien sur le champ idéologique que se situe ce débat. Le jeu symbolique contribue à l'expérimentation intellectuelle et émotionnelle, l'autonomie, l'émancipation, l'apprentissage de la démocratie. Les valeurs émancipatrices et libertaires font aujourd'hui peur à une partie de la société.

Beaucoup d'adultes ne savent pas jouer. Cela se ressent sur les parents qu'ils et elles sont.

Les enfants ne savent pas jouer. Le jeu, ça s'apprend. L'adulte a un rôle à jouer dans cet apprentissage. C'est de sa responsabilité.

Exemple : il y a des enfants d'âge primaire qui ne savent pas jouer aux jeux de règles (pas de lâcher-prise, c'est alors vécu comme un exercice). Cette zone d'exploration ne peut être testée et éprouvée qu'à travers le jeu symbolique.

30 % des enfants d'âge primaire demandent de l'argent ou des vêtements à Noël. Cette société tue le désir de jouer de l'enfant aux jeux symboliques.

Dans les catalogues de jeux pour enfants, il n'y a pas de représentation d'enfants de + de 6 ans jouant aux jeux symboliques.

La posture de l'adulte

Définition de la posture (travail en petits groupes sur deux questions : qu'est-ce qu'une posture ? Quelles sont les différentes postures possibles ?)

Le thème des postures est complexe et peu discuté au sein des structures.

La posture est une attitude, un rôle, un positionnement choisi, réfléchi en fonction d'un contexte, d'un espace, d'un groupe et d'un.e individu.e joueur ou joueuse. Elle doit être repérée par le public.

La posture du corps rentre aussi très fortement en considération. Faire avec son corps, adopter telle ou telle attitude induit une manière de jouer. Notion de tonique et de physique.

Les différentes postures :

- **Informier/poser un cadre**
- **Proposer des espaces** (organisés, choisis par l'adulte) **et un cadre de fonctionnement pour jouer** (critères d'aménagement : mise en scène, esthétique, choix du jeu...).
- **Présence bienveillante** : l'adulte est disponible par la posture (souriant, ouvert, posé). Il n'intervient pas, mais il montre de l'intérêt au jeu de l'enfant, sans juger. L'enfant est soutenu dans ce qu'il ou elle vient de faire. Ces postures doivent être modulées en fonction de l'âge des enfants. L'enfant va plus loin dans le jeu en présence d'un adulte bienveillant. L'attention portée par l'adulte sur le jeu symbolique valorise le jeu de l'enfant et lui permet d'avoir plus de créativité (scénarios plus élaborés). L'accompagnement à l'observation pour les parents et les professionnel.le.s permet de trouver la bonne posture. C'est une forme d'intervention de l'adulte pour faire respecter le jeu de l'enfant. L'adulte fait respecter les règles aux parents (pas de violence, cadre bienveillant...) au nom du jeu de l'enfant et du respect de son jeu. L'adulte est garant.e du respect du jeu symbolique de l'enfant.
- **Accompagner/soutenir le jeu** : ça dépend des âges des enfants. L'adulte peut aider techniquement les enfants (mettre un costume par exemple). Il ou elle peut ranger l'espace, mais il faut proposer un cadre physique qui donne à jouer sans tout ranger systématiquement. Il est difficile de rentrer dans l'imaginaire de l'enfant. L'adulte doit s'effacer parce qu'avec les petit.e.s, l'adulte transmet le jeu et induit un scénario. L'adulte est là pour soutenir l'imaginaire de l'enfant dans son jeu symbolique. Les enfants plus grand.e.s ont tendance à moins solliciter l'adulte.
- **L'observation** : Observer permet de décrypter le jeu de l'enfant, de le comprendre. Cet outil permet de découvrir l'immensité du jeu. Cela permet de revoir, requestionner le professionnel sur l'aménagement du jeu, la posture de l'adulte, de nourrir le questionnement, de faire évoluer le projet. Observer permet de constituer un argumentaire pour promouvoir le jeu. (cf.« L'observation projet » de Anne Marie Fontaine).