

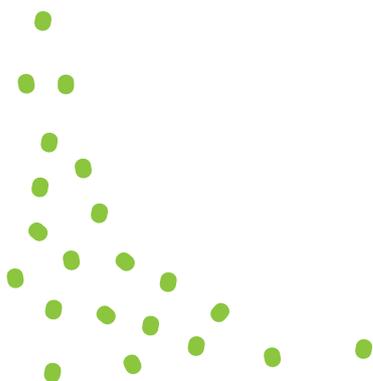


le jeu

l'exploration
du jeu libre
et de la nature



renCcontre professionnelle
juin 2016



un neuf soleil!
trois

contact@193soleil.fr
01 49 15 56 54





rencontre professionnelle

du 2 juin 2016

dans le cadre

du festival un neuf trois soleil !

conférence

l'exploration du jeu libre et de la nature :
une expérience structurante pour le tout
petit ?

INTERVENANTS :

- » Alain GUY, psychanalyste et enseignant en sciences de l'éducation à Paris 8
- » Michèle CÉLARIÉ, psychomotricienne et formatrice Emmi Pickler-Lóczy au CERP d'Aubervilliers
- » James BLANC, ludothécaire à la Maison de l'Enfance à Romainville

intervention d'alain guy

l'acte de jouer, un acte structurant et fondateur pour l'être humain



nous avons une mémoire

Quand le petit enfant naît, il subit un amalgame d'intensités, d'excitations, de modes d'agir qui constituent une espèce de chaos pulsionnel, perceptif, sensitif extrêmement fort.

» En tant qu'être humain, le petit doit être capable de se saisir de tout ce qu'il a vécu, de le mettre à distance et de le revivre. L'enfant joue pour pouvoir revivre ses premières expériences, reprendre la main sur les premières sensations vécues, s'en rendre maître et non plus le subir.

= Le jeu est un moment nécessaire, vital et indispensable à cette construction.

= Le jeu est une reformulation que notre mémoire nous permet de revivre. Le jeu est le premier mouvement, le premier acte de cette reformulation personnelle que nous mettons en place.

» Le jeu vient du fond de soi. Il n'est pas une invention sociale, il est le résultat d'une force pulsionnelle, il est une nécessité vitale. On joue pour rejouer les sentiments de sa première existence de façon à les dompter personnellement.

Le jeu est une force qui nous oblige à re-présenter ce qui se présente à nous, mais dans cette représentation on ne répète pas à l'identique, on réajuste.

l'utilisation de l'objet

Winnicott parle de « l'ère transitionnelle » : l'enfant projette sa réalité intérieure (celle qu'il a vécu, ses émotions, ses sensations) sur des objets de manière à la transformer en une réalité extérieure. Le fait de projeter la réalité permet de la déchiffrer, d'être capable de la saisir, de la comprendre, de mettre en sens.

» Ce n'est pas l'objet qui est important mais la manière dont on l'utilise.

Quand un enfant prend un objet et qu'il le fait jouer à la poupée, à un ours, à une voiture ou à une boîte de conserve ; quel que soit l'objet, l'important est que l'enfant le joue à sa façon. Par là même, il rejoue sa propre famille. Il se détache de la réalité familiale qui était la sienne, pour installer, internaliser, mettre dans sa tête et dans son corps, la réalité interne de sa propre famille.

» Nous ne jouons pas pour nous amuser mais nous jouons profondément parce que nous avons besoin de mettre en scène notre monde intérieur et de rejouer sans cesse une famille et une réalité intérieure.

L'enfant restitue à chacun des membres de sa famille dans le jeu des valeurs positives ou négatives = notion d'individuation.

L'espace du récit

On a tous besoin d'histoire médicale, génétique et relationnelle. Et ça le jeu le permet aussi : on raconte des histoires.

» L'enjeu du jeu c'est de conquérir une identité narrative.

Identité narrative = notion fondée par Paul Ricoeur

C'est la capacité d'un enfant à pouvoir être seul et à inventer.

Etre capable d'être seul et de pourtant rester en sa propre compagnie. Etre dans l'autoréflexion, s'auto-penser.

Etre capable de sentir la présence de l'adulte à côté mais de l'absenter dans un monde où l'enfant construit son propre monde, le monde dont il a besoin en présence de sa mère mais sa mère qui est à côté.

» Pour qu'il y ait une construction filiale ouverte vers le monde, il faut qu'il y ait ce système de narrativité qui donne la capacité de se représenter seul en l'absence des autres. C'est un travail opéré par le jeu.

» L'enfant joue pour se sortir des situations inconnues auxquelles il est confronté. Le jeu va donner des contours, une figuration, une représentation, une figure à ce qui était infigurable, il va rendre dicible ce qui était indicible. Le jeu rend les choses « opératoires » dans un système de projection de la difficulté.

Le dessin opère un mécanisme du même ordre : un enfant ne dessine pas le danger, il dessine la solution au danger.

» L'enfant répète et répète les mêmes jeux. Il doit pouvoir jouer aussi longtemps qu'il veut en reprenant autant de fois qu'il veut le même jeu car c'est dans la répétition qu'il intègre le travail de distanciation opéré par le jeu.

la part d'infantile chez l'adulte

» Quand il joue, un enfant ne joue pas seulement avec un autre enfant, il joue avec le quelqu'un qui est dans l'enfant qui est là. Ou bien il joue avec la personne qui a peut-être la casquette de professionnel, mais pour jouer il faut que le quelqu'un dans la professionnelle soit présent dans le jeu, sinon le jeu n'existe pas.

Beaucoup de gens arrivent à un certain moment de leur vie à refuser la part d'infantile en eux comme étant ridicule ou stupide. Il y a des adultes qui n'osent pas jouer, parce que c'est ridicule de jouer. Or c'est l'infantile qui joue avec l'enfant. Je ne joue pas comme un enfant, je joue comme un adulte qui accepte l'infantile en lui.

» Le jeu dure toute la vie.

Tous les éléments que le jeu nous a donnés lorsque nous étions petits, nous les transférons de façon très sérieuse dans nos activités quotidiennes. Les gens qui ont joué étant enfant sont capables de réinterpréter en permanence les situations dans la réalité qu'ils sont en train de vivre.



intervention de michèle célarjé

comment mettre le corps en jeu ?

» une application de la méthode pickler-lóczy



emmj pickler » pédjatre et pédagogue dans les années 1940 à budapest

Quand il naît, l'enfant a en lui tout ce dont il aura besoin pour devenir un être humain, homme ou femme. Le travail des professionnels auprès de cet enfant consiste à mettre à sa disposition tout ce dont il a besoin au moment où il en a besoin, de manière à ce que l'enfant trouve des réponses à ses besoins sans avoir besoin que l'adulte s'en occupe. L'enfant doit pouvoir trouver des réponses physiques et des réponses à son développement psychique dans la relation qu'il va mettre en place.

» La mise en pratique de ces idées voit le jour dans une pouponnière ouverte à Budapest, rue Lóczy. C'est ainsi que naît la **méthode Pickler-Lóczy**. A l'aide de films, chaque enfant était observé et on ajustait l'espace, l'organisation et les relations à chacun des enfants. On travaillait à partir de l'observation de terrain.

Jouer c'est répondre au besoin fondamental d'être actif à la fois physiquement et psychiquement. Sur le plan physique, il y a ce qu'on appelle la motricité large (se dégourdir, se retourner, ramper...) et la motricité fine (tout ce qui est de l'ordre de prendre, lâcher les petits objets). Pour que l'enfant puisse se développer dans les meilleures conditions, il faut que les professionnels mettent en place tout ce qui va leur permettre de développer leur motricité large et leur motricité fine.

c'est par l'expérience qu'un enfant élabore son schéma corporel avec le temps

Ce n'est pas l'adulte qui lui apprend à faire les choses, c'est lui en découvrant ce qu'on met à sa disposition, qui ressent son corps.

» Il y a une différence fondamentale à reconnaître entre aider et accompagner.

L'adulte est là pour accompagner les enfants dans ce qu'ils font. On ne doit pas faire à leur place au risque de donner l'idée que sans l'adulte ils ne peuvent rien faire. Ce n'est que par l'expérience que l'enfant va progresser.

distinguer le "laisser faire" du "laisser agir"

« laisser faire » = inaction de l'adulte / l'enfant prend des risques non contrôlés.

La méthode Pickler-Lóczy se situe dans le « laisser agir » = tout mettre en œuvre dans l'environnement de l'enfant pour qu'il puisse réellement faire ce qu'il a l'intention de faire, au moment où il en a envie. **Penser l'espace et l'aménagement pour laisser l'enfant libre.**

Dans le « laisser agir », on met en place un cadre permettant « les jeux libres ». Mais pour être plus précis, ce ne sont pas les jeux qui sont libres, ce sont les enfants qui sont libres d'aller jouer, ce n'est pas la même chose. L'enfant peut prendre des risques et utiliser tout ce qui est mis à sa disposition jusqu'au bout de ses idées car tout a été pensé, mesuré, sécurisé, mais sans contrainte.

Dans ce contexte, **le rôle de l'adulte est de soutenir le jeu.** « Tu as fait cela, tu te souviens ? Et hier tu n'y arrivais pas ! » – le fait de mesurer l'écart permet à l'enfant d'avoir conscience de ce qu'il fait et de lire la modification.

intervention de james blanc

le play, le game, le jeu libre

En Grande-Bretagne, il y a de nombreuses recherches sur le jeu qui distinguent deux blocs : le « play » et le « game ».

>> play : action de jouer

Jeu spontané, turbulent de l'enfant.

Ex : sauter sur un lit à ressort ou déplacer les modules du canapé pour construire une cabane ou détourner le chemin des fourmis observé au sol = jeu instinctif.

L'enfant agit sur l'environnement et lui donne ses règles. L'enfant projette son idée de jeu sur un objet donc il devient jeu.

>> game : jeu assujéti à des règles intrinsèques à l'objet qu'on utilise

Ex : jeu de société avec ses propres règles = conduite dictée par le jeu, même si elle peut être détournée.

C'est l'objet qui dirige l'enfant. Le jeu projette sur moi une idée de jeu que je vais admettre, que je vais prendre.

>> jeu libre

Le principe du jeu libre s'appuie essentiellement sur des objets de la nature, de l'environnement, réutilisés = des « jouets anonymes » : il suffit qu'on leur donne la fonction de jouets pour qu'ils deviennent jouets.

Jouer librement c'est jouer dans le monde, par le monde.

Il y a une idée de transposition de ses peurs internes qu'on matérialise par le jeu.

L'enfant agit ainsi sur le monde. Savoir jouer c'est exister.

