**L'enfant et le jeu**

**Le jeu est une activité indispensable au développement psychique et physique d'un enfant. En ce sens, c'est une activité qui doit être prise très au sérieux pour les parents et les éducateurs qui souhaitent le développement harmonieux de la personnalité de leur enfant.**

*Quelle définition donner au jeu ?*

On peut appeler "jeu" toute activité dont le seul objectif est le plaisir. Le jeu va aider le tout-petit à accéder au "je". L'enfant va utiliser le jeu pour faire comme s'il était indépendant et il va devenir ainsi peu à peu indépendant. Le jeu va lui permettre de s'affirmer en tant qu'individu, il va jouer à son autonomie et il va apprendre ainsi à devenir autonome. Les jeux sont de toutes les époques et de toutes les latitudes.

## Le jeu de la petite enfance (0 à 2 ans)

Le jeu commence dès les premiers mois :

- jeu avec les parties du corps, les pieds, les mains,

- jeu avec les objets actuels de notre civilisation occidentale : jeu avec les hochets en tous genres, les tapis d'éveil. Le bébé en manipulant ces objets, en les triturant, en les mordillant, en les jetant, prend conscience de son propre corps et de la réalité extérieure. Il commence à classer le monde en deux catégories, le moi et le non-moi.

- jeu avec les doudous, les peluches qui vont être traînés en tous lieux pour aider l'enfant à mieux appréhender les situations inconnues. C'est la fonction de l'objet appelé "transitionnel" par les psychologues qui va rassurer l'enfant et lui faciliter la séparation d'avec ses parents à la crèche ou à l'école maternelle,

- jeu du "coucou" qui permet à l'enfant d'entrer en contact avec les personnes qui s'occupent de lui. Les premiers fous rires lorsque le papa ou la maman se cache sous un drap, une couverture. Le plaisir est pris à la fois par la répétition de l'action qui permet d'anticiper le plaisir, mais il réside aussi dans l'inversion des rôles quand le bébé est invité à se cacher à son tour et disparaître au regard de maman ou de papa. Ces jeux d'apparition et de disparition de personnes ou d'objets vont ouvrir la voie à la mentalisation. L'objet ou la personne disparue peuvent ainsi rester présentes dans la pensée et ce qui permet de supporter l'absence. Le processus psychique en jeu ouvre ainsi la voie au langage qui permet de nommer l'objet absent. C'est la porte d'accès à la fonction supérieure de l'intelligence : l'accès à la fonction symbolique.

- Le jeu des routines, jeu de "la petite bête qui monte", du "dada sur mon cheval", jeu répété attendu, sollicité, premières interactions "gratuites" c'est-à-dire sans nécessité de nourrissage ou de soins avec l'adulte.

- vers 18 mois, les jeux autour du miroir contribuent à la reconnaissance de soi. Ils sont source de plaisir, avec ou sans la participation de l'adulte. L'enfant prend conscience de son corps, de son individualité. Lacan parle du "stade du miroir" comme un moment très important dans le développement psychique de l'enfant puisqu'il prend conscience de son individualité avec jubilation.

## Le jeu des premières années (2 à 6 ans)

- Tous les jeux du faire-semblant qui sont justement le champ d'exercice de la fonction symbolique : faire semblant d'être pompier, le roi, le soldat, la reine, le papa, la maman etc... Ils sont peut-être le symbole même du jeu enfantin : "je serais la reine et tu serais le roi". L'enfant joue au théâtre de la vie et se met en scène pour mieux se préparer à son rôle d'adulte.

-Jeux de peinture, dessins, qui permettent aussi de laisser une trace écrite et de développer aussi l'axe symbolique.

- Les jeux autour de la maîtrise du corps : jeux qui permettent à l'enfant de s'exercer à tous les mouvements possibles : la course, le saut, l'équilibre. Les jeux de plein air, les jeux des toboggans, des poutres, de ballon. Attraper, lancer, faire rouler, traîner , tirer, etc...Ce sont des jeux essentiels au développement psychique de l'enfant. Le développement de l'intelligence et du corps sont ici étroitement associés. L'un ne pourrait se faire sans l'autre.

- Jeux avec l'eau : transvaser, remplir, verser, éclabousser, boucher etc...

- Jeux avec la pâte à modeler pour dire des choses avec ses doigts pour exercer son imaginaire, maîtriser la matière, déployer sans risque ses fantasmes.

- Les chants, les comptines, les jeux musicaux éveillent l'attention, sollicitent l'écoute, affinent la discrimination auditive qui va aider à l'acquisition du [langage oral](http://genevieve.cavaye.pagesperso-orange.fr/langage.htm) et même du [langage écrit.](http://genevieve.cavaye.pagesperso-orange.fr/l%27apprentissage_de_la_lect.htm)

- Jeux qui permettent de s'affirmer en tant qu'individu sexué : dès l'âge de 20 mois, le jouet choisi est fonction du sexe de l'enfant. Le jouet devient alors l'emblème de son sexe tout autant que le support du jeu. Le garçon s'approprie la voiture, la fille la poupée. Ce qui n'interdit ni à l'un ni à l'autre d'expérimenter de temps à autre les jouets de l'autre sexe.

Ouvrons ici une petite parenthèse sur le jeu guerrier.

## Le jeu guerrier

Quelle doit -être l'attitude du parent ou de l'éducateur face au problème de l'achat du jouet guerrier ?

Le jouet guerrier répond aux fonctions classiques de tout jouet :

-Il permet au petit garçon d'ouvrir une aire de fantasme où il va donner libre cours à son imaginaire.

-Il lui permet aussi d'imiter l'adulte et de s'affirmer fantasmatiquement comme un petit adulte mâle en réduction. C'est pour cela que le jouet guerrier sera hélas plus "à la mode" dans les pays ou les enfants vivent des faits de guerre.

Si les parents s'avisent d'interdire avec autoritarisme le jeu guerrier, cela n'empêchera pas l'enfant qui a envie de s'exprimer ainsi d'utiliser toutes sortes d'objets pour simuler une arme.

L'achat du jeu guerrier (figurines de soldats, matériel de guerre...) est en partie lié à la position idéologique des parents vis à vis des problèmes qui surgissent entre les différents pays. Faut-il privilégier le recours à la force armée ou bien à la diplomatie ? Les événements actuels en Afghanistan, en Irak, en Israël, en Palestine... rendent ce dilemme très aigu. Chaque famille a son point de vue dans ce domaine et cela aura sans doute une influence sur l'achat de ces jeux plus ou moins réalistes, qui sera toléré dans une famille, encouragé dans une autre ou interdite ailleurs.

Quoi qu'il en soit , le jouet étant l'outil médiateur qui permet d'exprimer son fantasme, le jouet guerrier qui ne ressemble que de très loin à une vraie arme correspond davantage à cette fonction. Il faut peut-être laisser les jouets très réalistes qui copient vraiment la réalité aux amateurs spécialisés de modèles réduits.

En tout état de causes, l'adulte doit toujours avoir un oeil sur les jeux de l'enfant. Modérer par exemple l'activité quand elle devient trop répétitive, qu'elle devient la source d'une trop grande excitabilité (avec les figurines ou les panoplies ) ou qu'elle se développe au détriment d'autres activités (sur les consoles de jeu qui simulent la guerre notamment).

## Le jeu des 6 -12 ans : jeux de la socialisation

A cet âge là, c'est le jeu avec ses pairs que l'enfant apprécie surtout. Ils se caractérisent le plus souvent par des règles de jeu qui sont une préfiguration de ce que sera la vie en société avec ses règles, ses contraintes et ses satisfactions. Ce sont en conséquences les jeux éducatifs par excellence puisque ils démontrent à l'enfant le bien fondé de la loi.

C'est l'âge de l'initiation aux jeux sportifs qui sont la copie, adaptée à l'âge, des sports pratiqués par l'adulte.

C'est aussi l'âge des jeux de société qui sont également prisés par les adultes et qui permettent de se mesurer, en famille, aux parents.

Dans nos sociétés occidentales, les jeux vidéo prennent une place grandissante. Certains parents s'interrogent sur le bienfait ou le danger de ces jeux. Si l'enfant les utilise pour s'isoler de la réalité extérieure, ils peuvent alors révéler la difficulté pour l'enfant à établir des liens sociaux. Dans ce cas, les jeux vidéo ont mis à jour un symptôme dont il faut s'occuper. Mais dans la plupart des cas, l'enfant invite ses copains à essayer son nouveau jeu et lui-même est invité. Les enfants discutent de ces jeux ou les échangent et si l'adulte veille à ce que ces jeux n'empiètent pas sur le temps consacré à d'autres activités, si [les parents posent certaines limites](http://genevieve.cavaye.pagesperso-orange.fr/limites.htm), il peuvent au contraire faire du lien et contribuer à la socialisation.

Les jeux des premières années ne sont pas abandonnés pour autant : ils sont soit adaptés aux possibilités grandissantes de l'enfant, pour les activités artistiques notamment, soit repris tels quels, et constituent alors un espace de régression nécessaire : le doudou, les poupées, les peluches sont souvent conservés bien au delà de ce qu'il est permis dans les manuels de psychologie !

Les jeux symboliques sont aussi largement privilégiés. L'enfant s'y exerce avec délectation comme pour une répétition générale de ce qu'il sera à l'âge adulte. Pouvoir extrême : l'erreur est autorisée, il peut donc changer de rôle à volonté et il pressent que la vie ne lui accordera pas tant de liberté.

 Le jeu est donc une nécessité vitale dans le développement d'un enfant. Le rôle de l'adulte qui présente ces jeux, les accompagne, les surveille, et accorde une part d'autonomie est également capital. Le jeu peut aussi aider l'adulte à devenir parent. C'est ce qui est recherché dans les ludothèques où les parents peuvent, en accompagnant leur enfant, rencontrer d'autres parents, se rassurer auprès des autres lorsqu'ils se trouvent sans réponse devant des problèmes éducatifs.

Petite bibliographie pour ceux qui veulent approfondir la question :

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.