

Accompagner à « faire comme si... »

Nadège Haberbusch



« Le jeu symbolique des jeunes enfants n'est pas une distorsion précoce du monde réel, mais une première exploration d'autres mondes possibles »

Paul L. Harris

« Jeu d'imitation », « jeu de rôles », « jeu de faire semblant » autant de termes qu'utilisent les professionnels de la petite enfance et du loisir pour désigner une activité ludique spécifique à l'enfance. Tous évoquent des images d'enfants qui jouent, seuls ou à plusieurs, et imitent le monde des grands. Ils nous évoquent également le plaisir éprouvé à s'échapper vers d'autres univers fictifs.

Cette forme de jeu, nommée dans la terminologie piagétienne, *jeu symbolique*, semble tellement évidente et aller de soi, qu'elle n'occupe pas ou plus la place qu'elle mériterait dans les lieux d'accueils, ni ne nourrit les réflexions des professionnels. Or, les travaux en psychologie nous apprennent qu'il s'agit d'une forme de jeu essentielle à la construction de l'individu, tant du point de vue affectif que cognitif.

Ainsi à l'instar d'autres activités offrant une ouverture sur l'imaginaire, nous pouvons

nous questionner sur le rôle des professionnels de l'accueil pour accompagner l'enfant à développer ses premiers jeux symboliques sans les formater. Cela paraît essentiel car nous pouvons supposer qu'ils constitueront un des points de départ des activités imaginaires.

Qu'est ce que le jeu symbolique offre à l'enfant du point de vue de l'activité ludique ? Comment l'accompagner dès ses premiers jeux ?

Comment offrir un espace ludique sans modeliser l'imaginaire de l'enfant ?

Autant de questions posées, si nous voulons faire de l'activité ludique un véritable espace « d'exploration d'autres mondes possibles »¹.

Naissance du jeu...

Le jeu symbolique succède aux premiers jeux d'imitation directe. Durant la première année de l'enfant, l'exploration de l'environnement tient une place considérable. Les

« jeux » du très jeune enfant sont motivés par la découverte et la compréhension de ce qui l'entoure. L'imitation différée va constituer le début de sa capacité à se représenter l'objet absent. Puis l'enfant va progressivement développer sa capacité à se détacher de la réalité à imiter, pour s'en inspirer et inventer des faits imaginaires.

Réellement jouer... décider de jouer...

Le jeu symbolique apparaît alors comme le premier espace où l'enfant va « réellement » jouer. Il signe l'entrée délibérée dans cet espace du *second degré*² caractérisant le jeu. Le jeu est une activité de second degré dans ce sens qu'elle fait référence à une activité première (réelle ou fictive) qu'elle transforme en un cadre spécifique. Cette première caractéristique en implique une autre : la *décision*. L'enfant va *décider* de jouer et d'entrer dans cet espace du second degré. Il va accepter ou refuser les nouvelles significations données aux objets et les caractéristiques des rôles de chacun. Le jeu symbolique est un espace de décision où chaque joueur à tout moment du jeu décide seul et avec les autres. Dans un jeu symbolique collectif le cadre ludique est soumis à l'accord de tous. La plupart du temps ces accords sont tacites mais font parfois l'objet de discussion. L'enfant verbalise alors plus ou moins clairement le cadre du jeu.

La frivolité...

Trois autres caractéristiques, que sont la *règle*, l'*incertitude* et la *frivolité* s'ajoutent aux deux premières pour circonscrire l'activité ludique. Nous soulignons l'importance de la dernière, la frivolité car elle paraît être la condition du jeu symbolique. L'enfant ne peut s'écarter de la réalité, mettre en actes ses émotions et ses idées que s'il le fait dans un espace protégé, « pour de faux », qui n'entraîne pas de conséquence dans le réel.

Le jeu symbolique va alors offrir à l'enfant un cadre qui va lui permettre, non seule-

