

Une atmosphère sécurisante...

Un certain nombre de pratiques adoptées par les professionnels lors des activités des enfants contribuent fortement à créer un contexte favorable. La création d'une atmosphère sécurisante garantit à l'enfant les conditions nécessaires pour construire son jeu. Elle implique différents modes d'interventions et l'adoption de postures appropriées de la part du professionnel. Le premier mode d'intervention reste en dehors du jeu des enfants puisqu'il s'agit d'être dans une position d'observation flottante. Cette présence bienveillante permet, tout à la fois d'assurer une présence à

distance et de signifier à l'enfant une disponibilité si ce dernier a besoin de l'adulte dans son jeu.

Cette position répond à la volonté de développer un espace de liberté de jeu, au sens de libre expression. Elle a pour fonction de rassurer, de mettre en confiance les très jeunes enfants, et de leur indiquer toute la valeur qui est accordée à cette activité.

L'intervention du professionnel peut être plus participative lors des premiers jeux symboliques au cours desquels l'adulte semble représenter un partenaire de jeu très apprécié. Cette participation se fait le plus souvent à la demande de l'enfant. L'adulte devient ainsi compagnon de jeu en adhérant à l'univers imaginé par l'enfant. Il s'agit d'accompagner le jeu de l'enfant dans ce qu'il a de singulier en évitant la modélisation des scénarii et en respectant les règles et les logiques imaginaires de l'enfant.

Il nous semble que les autres formes de jeu s'élaborent à partir de l'expérience du jeu symbolique et qu'elle détermine la manière dont l'enfant investira ses activités ludiques.

Nadège Haberbusch, codirectrice et formatrice de l'association Les enfants du jeu (www.les-enfants-du-jeu.com ; nadlej@orange.fr)

Photos : Nadège Haberbusch

Notes

1 Paul L. Harris, *L'imagination chez l'enfant, son rôle crucial dans le développement cognitif et affectif*, Retz, coll. Forum éducation et culture, Paris, 2007.

2 G. Brougère, *Jouer / Apprendre*, Ed. Economica, Anthropos, coll. Education, Paris, 2005. Pour se paragrapher nous nous référons plus spécifiquement au chapitre « Qu'est-ce que le jeu ? ».

3 Brougère, 2005.

Bibliographie

Garon D., *Guide d'analyse, de classification et d'organisation d'une collection de jeux et jouets*, Les éditions ASTED et éditions du cercle de la librairie, 2002.

Piaget J., *La formation du symbole chez l'enfant*, Delachaux et Niestlé, 1945.

Roucous N., Haberbusch N., « Culture enfantine, jouets et jeu symbolique en ludothèque », in S. Rayna Brougère G. (dir.), *Jeu et cultures préscolaire*, INRP, Lyon, 2010.



ment, d'assimiler des faits réels, vécus ou non, mais surtout d'extrapoler sur ces faits et d'explorer d'autres idées et émotions. Si le réel constitue bien souvent le point de départ d'un scénario de jeu il est également, dès son apparition le lieu de rencontres entre de multiples objets culturels. Des personnages issus de la littérature enfantine sont mis en jeu mais ils peuvent être dotés, par les enfants, de caractéristiques personnelles tout en s'inscrivant dans un scénario nourri par un imbroglio de faits réels et fictifs. Le jeu symbolique est un creuset dans lequel l'enfant mélange les ingrédients qui lui permettent de composer un scénario original et singulier.

Le jeu ne peut alors être dissocié de l'environnement qui nourrit les expériences et les références de l'enfant. Cette activité ludique n'est certes pas la seule qui participe à la construction de l'expérience du sujet mais les caractéristiques précitées permettent à l'enfant de manipuler sans conséquence directe ces différentes sphères culturelles et ainsi de les comprendre et de se les approprier. L'expérience ainsi réalisée, offre à l'enfant l'opportunité d'expérimenter des actes et des comportements singuliers en adéquation avec son propre désir.

Le jeu symbolique s'élabore et se construit en fonction des évolutions psychologiques individuelles et des expériences culturelles de l'enfant. Au cours de la deuxième année l'émergence du jeu symbolique semble pouvoir être soutenue et étayée par un contexte matériel et relationnel approprié.

Trois facteurs sont essentiels pour offrir des conditions favorables à l'élaboration d'un jeu symbolique riche, ouvrant sur l'imaginaire :

La constitution du fonds de jouets, objets, objets ludiques

Le contexte matériel constitue pour l'enfant un « appel à jouer » car il n'a pas nécessairement besoin d'objets ludiques pour jouer. De nombreuses observations effectuées en ludothèques montrent que l'objet nourrit et soutient le jeu de l'enfant. Le jouet, par son évocation de la

réalité, suggère un scénario de jeu ou une utilisation possible de l'objet. Les premiers jeux symboliques se caractérisent par des scénarii relativement courts plus proches d'actions que d'une histoire construite.

Le fonds de jouets se construit différemment selon l'âge des enfants. En grandissant le jeu de l'enfant va se complexifier et se nourrir d'un contexte matériel riche et complexe. A l'inverse le jeune enfant, pour être soutenu dans ses premiers jeux, a besoin de moins de sollicitations.

Les caractéristiques du jouet sont la caricature et la miniaturisation. Le jouet doit être facilement manipulable par l'enfant et suffisamment caricatural pour suggérer une utilisation sans restreindre son imaginaire. L'enfant est tout à fait capable d'inventer à un objet, des fonctionnalités qui n'existent pas. Les jouets sont des objets culturels porteurs de caractéristiques culturelles et sociales. Le jeune enfant peut d'autant plus s'approprier les codes de sa famille qu'il peut les réinvestir à sa guise.

L'aménagement de l'espace

A la constitution du fonds de jouets s'ajoute l'aménagement de l'espace ludique. Le terme espace semble particulièrement approprié car il revêt plusieurs dimensions. L'aménagement de l'espace nécessite de prendre en compte la surface mais aussi le temps et l'espace imaginaire. Il faut accepter que nous ne voyions pas tout du jeu de l'enfant et qu'une partie soit dissimulée dans son imaginaire, « l'eau qui s'écoule pour la vaisselle est bouillante et la fleur en plastique « laissée » au sol est un jardin public... »

Les premiers jeux symboliques interviennent lorsque l'enfant commence à créer des relations sociales. L'aménagement du lieu doit leur permettre de jouer dans un même espace sans pour autant jouer « ensemble ». Jeu collectif et jeu individuel vont s'alterner ; l'aménagement doit permettre à chacun de jouer sans empêcher le jeu des autres. La libre circulation des objets ludiques facilite la construction du jeu en offrant la possibilité de trouver de nouvelles idées.