



• PAR **NADÈGE HABERBUSCH**,  
FORMATRICE, CO-DIRECTRICE  
DE L'ASSOCIATION *Les enfants  
du jeu* (LUDOTHÈQUE,  
LUDOMOBILE ET FORMATION)  
À ST DENIS (93). EXTRAITS  
DE L'INTERVENTION À  
L'UNIVERSITÉ D'ÉTÉ DES  
LUDOTHÉCAIRES 2005.

**CETTE PERTINENCE, CETTE QUALITÉ D'ACCUEIL QUI SE DOIT D'ÊTRE  
SANS CESSE RETRAVAILLÉE, ET QUI INTERROGE AU QUOTIDIEN  
LA POSTURE DU LUDOTHÉCAIRE.**

**LES LUDOTHÈQUES SONT AUJOURD'HUI  
UNE DES RARES INSTITUTIONS OÙ LE JEU  
SYMBOLIQUE EST TRÈS PRÉSENT.  
DE PLUS, LA LUDOTHÈQUE EST UNE VRAIE  
POCHE DE RÉSISTANCE POUR LE JEU  
SYMBOLIQUE QUI Y EST SOUTENU,  
ACCOMPAGNÉ, AMÉNAGÉ. EN CE SENS,  
C'EST LE SEUL ÉQUIPEMENT À OFFRIR**

**UN CONSTAT : L'ÉVICTION DU JEU SYM-  
BOLIQUE DES STRUCTURES DE LOISIRS**

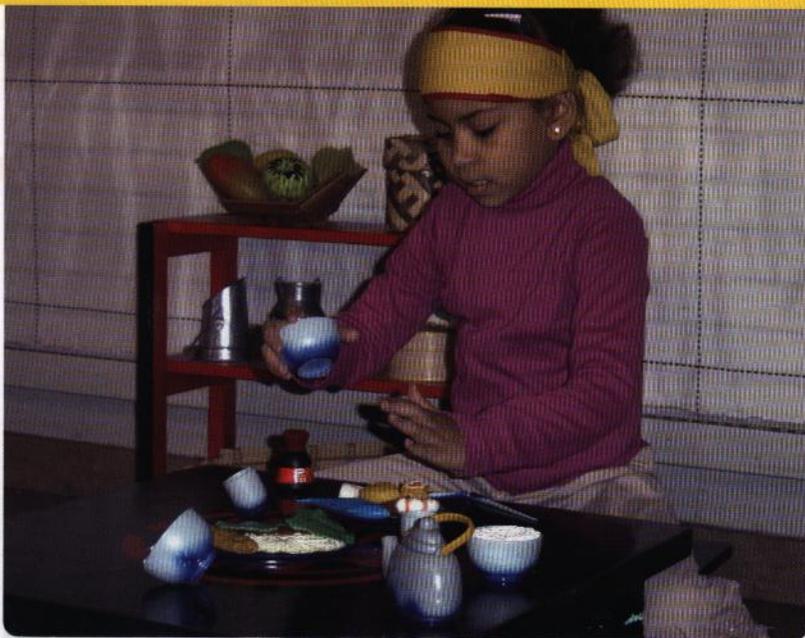
J'ai choisi d'introduire cette intervention par la lecture d'un passage du livre *Viramma, une vie paria*<sup>1</sup>, dans lequel une femme raconte comment ses longues heures de jeu l'ont préparée au mariage imposé à l'âge de 12 ans en Inde du Sud, pour illustrer l'universalité d'un des aspects du jeu symbolique qui est l'appropriation des codes sociaux et culturels. Cette forme de jeu, légère et insouciant, semble ne plus trouver grâce au sein de notre société qui valorise davantage les jeux de société, et condamne les activités « non évaluables ».

Le temps d'exploration laissé au jeune enfant se réduit comme peau de chagrin. Ce temps nécessaire à la surprise, au tâtonnement, aux essais et aux erreurs est aujourd'hui souvent condamné ou jugé comme un temps impro-ductif où l'enfant ne « fait rien ».

Le jeu de société a, ces dernières années, regagné ses lettres de noblesse. C'est en partie parce que ce sont des jeux préalablement réglés, qui proposent un cadre facilement repérable par l'adulte, tandis que les scénarii des jeux de « faire semblant » sont plus opaques et parfois dérangeants. Le caractère singulier et souvent subversif de ces derniers renvoie l'adulte à ses propres représentations et résistances. Ces jeux illustrent surtout que chaque enfant est unique, que ses pensées et ses désirs sont différents de ceux de l'adulte, ce qui peut être difficilement acceptable.

De nos jours, les enfants ont rarement la possibilité de s'adonner au jeu symbolique à l'école maternelle et, quand c'est le cas, cela tient davantage d'une volonté de l'enseignant que d'une directive de l'institution, qui n'accepte le jeu qu'en le détournant à des fins didactiques<sup>2</sup>. Nous notons également, ces dernières années, que les structures socio-éducatives, culturelles ou de loisirs excluent, ou ont tendance à exclure de leur pratique les jeux symboliques. Ces jeux où l'on fait semblant, où l'on imite,

Ludothèque *Les enfants du jeu* à Saint-Denis (93)



© Les enfants du jeu, Saint-Denis (93)

<sup>1</sup> Viramma, Josiane et Jean-Luc Racine, *Viramma, une vie paria, le rire des asservis*, Ed. Plon, coll. Terre humaine, 1995.

<sup>2</sup> G. Brougère, *Jeu et éducation*, l'Harmattan, coll. Education et formation, série Références, 1995 et *Jouer/Apprendre*, Economica, 2005.

<sup>3</sup> Ou, tout du moins décidé par le joueur, si l'on reprend la définition de G. Brougère dans *Jouer/Apprendre*, op.cit.

# Symbolique EN LUDOTHÈQUE

où l'on invente. Ces instants de création et de jubilation où les enfants font comme les grands, mais différemment.

Il émane de notre société une contradiction à laquelle nos structures sont confrontées. Plus l'offre de jouets est conséquente, plus la possibilité de jouer « librement » au sein des structures apparaît limitée.

Il me paraît d'autant plus important de promouvoir le jeu symbolique que cette activité semble disparaître des structures destinées à l'accueil de l'enfant.

## L'OFFRE DES OBJETS LUDIQUES

### EN QUESTION.

#### LE JEU, ACTIVITÉ LIBRE, OUBLIÉ ?

L'offre des objets ludiques laisse croire que l'enfant est capable, dès l'âge de trois ans, de jouer aux jeux de société, et que dès l'âge élémentaire, il n'a plus, ni l'envie ni le besoin de jouer aux jeux symboliques. La plupart des structures de loisirs en est convaincue et ne propose plus d'espaces et de matériels ludiques symboliques.

Les rayonnages des magasins spécialisés regorgent de jeux éducatifs et de jeux de société accessibles dès deux ans qui annoncent très clairement leur intention éducative. Les parents et certains professionnels du loisir, soucieux de participer activement à l'éveil des enfants et à leur apprentissage précoce, deviennent des acheteurs assidus de ces jeux qui rassurent les adultes, et ennuient les enfants. Quant à la proposition de jouets, elle est significative. La taille des jouets a été considérablement réduite, s'adressant davantage aux jeunes enfants qu'aux enfants d'âge élémentaire. Pareillement, les représentations d'enfants en jeu sur les boîtes des jouets ou dans les catalogues mettent en scène de très jeunes enfants, ce qui a pour conséquence de signifier aux plus âgés que ce type de jouets ne leur est

pas destiné. Par ailleurs, quand les enfants se détournent rapidement de certains jouets qui ne laissent aucune place à l'imaginaire, nous en déduisons que, saturés par les produits de consommation en tous genres, ils sont blasés et n'ont aucune persévérance. Alors que ces jouets ne représentent souvent que peu d'intérêt pour l'enfant puisqu'ils « font » à sa place. Ainsi, il est intéressant de souligner le paradoxe suivant. Plus les structures de loisirs se développent et se professionnalisent, moins les enfants ont la latitude de jouer aux jeux symboliques. Au mieux, la pratique du jeu symbolique semble désormais réservée aux enfants d'âge maternel.

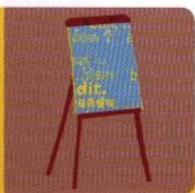
Les lieux de loisirs et de jeu se normalisent, afin de répondre à des critères éducatifs excluant progressivement la part créative de l'activité de loisir de l'enfant. Nombre de lieux ne garantissent plus à l'enfant la possibilité de jouer librement et de laisser libre cours à son imagination. La caractéristique fondamentale de frivolité du jeu s'efface au profit d'une nécessité de rentabilité et d'évaluation des actions et des productions de l'enfant. Au fil du temps, il semblerait même que les professionnels aient oublié ce qu'est le jeu. C'est à dire une activité libre<sup>3</sup>, non évaluable, qui trouve sa propre fin en elle-même. Nombreux sont ceux qui oublient l'insouciance nécessaire au jeu mais se posent en juges, orientant subtilement l'enfant dans son jeu, le déposant de son rôle de créateur et de décideur.

Faire reconnaître le jeu symbolique comme une activité essentielle qui n'est pas exclusivement réservée aux jeunes enfants est aujourd'hui devenue une gageure. Pourtant, il semblerait que tout soit dit et écrit. De nombreux ouvrages et articles présentent les différentes caractéristiques et fonctions du jeu. Des éclairages de tous horizons nous renseignent sur la nature du jeu, de ses fonctions à son histoire, en passant par son industrialisation et sa commercialisation.

## JOUER LA VIE RÉELLE OU IMAGINAIRE

Le jeu de l'enfant est un moyen d'expression de sa pensée et de ses émotions, réelles ou imaginaires. Il lui permet une mise en actes au travers desquels il s'approprie les codes de la société dans laquelle il évolue. Laisser jouer l'enfant, c'est lui permettre d'apprivoiser son environnement, mais également ses sentiments profonds et intimes. C'est déjà franchir la première étape vers la réalité. Le jeu peut participer alors à la réparation des blessures intimes et des frustrations parfois difficiles à accepter dans la réalité.

L'activité ludique va prendre différentes formes au fil du développement de l'enfant. Elle l'accompagne en fonction de ses désirs, ses motivations, ses capacités et ses compétences. Le jeu symbolique est une étape essentielle qui va permettre à l'enfant de résoudre les problèmes



non résolu du passé et d'anticiper ce qui est à venir<sup>4</sup>. Le déroulement d'un jeu est intime et singulier. On comprend alors pourquoi le jeu ne peut être conditionné par des attentes éducatives ou sociales.

Le jeu de l'enfant répond à des logiques qui nous échappent car elles lui sont propres. Il bouleverse l'ordre établi pour en construire un autre plus significatif pour lui. C'est en cela que le jeu est subversif. « *Chaque enfant, dans son jeu, se conduit en poète en créant son propre monde ; ou pour exprimer cela plus correctement : en transposant les éléments formant son monde dans un nouvel ordre qui lui plaît et lui convient mieux*<sup>5</sup>. » Ce processus de mise en acte de la pensée ou du fantasme confronte l'enfant aux premières limites. Ces dernières se structurent progressivement en consignes puis en règles, portées par l'ensemble des partenaires. Par cette forme de jeu l'enfant explore le registre des relations sociales. Le jeu est structuré par des règles définies et adoptées par chacun des participants. Mais ces dernières sont largement discutées, re-questionnées et évoluent au fil du jeu. Elles façonnent une histoire dont souvent l'enfant ne s'échappera qu'en levant le pouce, signe de suspension de la fiction et de retour à la réalité. C'est au sein du cadre du second degré, du « on dirait que » que l'enfant fera ses premières expériences de la règle, de sa négociation en groupe ou encore de sa transgression. Combien de fois entendons-nous dans nos structures : « Ah non ! T'as pas le droit, on avait dit que... » et de suspendre le jeu le temps du réajustement.

<sup>4</sup> Bruno Bettelheim, *Pour être des parents acceptables. Une psychanalyse du jeu*, Pocket, 1988.

<sup>5</sup> Freud, *Le poète et le fantasme*. Cité par Bettelheim, *op. cit.*

<sup>6</sup> Bruno Bettelheim, *op. cit.*

<sup>7</sup> La décision constitue l'un des cinq critères présentés par G. Brougère qui permettent de circonscrire le jeu. Les quatre autres étant le second degré, la règle, la frivolité et l'incertitude. *Op. cit.*

## VIGILANCE DES LUDOTHÈQUES SUR LE JEU SYMBOLIQUE

La majorité des ludothèques promotionne cette activité qu'est le jeu symbolique, en démontrant à travers une pratique quotidienne à quel point elle est essentielle pour l'enfant. Ainsi, quels qu'ils soient, les lieux qui préservent les espaces de jeux symboliques, où l'enfant peut à sa guise investir son univers imaginaire et construire avec ses camarades des scénarii emprunts de la réalité quotidienne ou de féeries, deviennent de véritables poches de résistance. Résistance à une société de consommation écrasante, à une pression parentale nourrie par la peur de l'échec scolaire, à des professionnels du secteur socioculturel et du loisir en mal de reconnaissance, à des orientations politiques décalées et parfois inquiétantes, à une volonté d'apprentissage précoce aberrante et souvent contre productive. Résistance au paradoxe insensé que les enfants ne sont plus capables d'attention et de concentration alors que la société les submerge de sollicitations en tout genre. Les ludothèques doivent proposer aux enfants une alternative à ces pratiques qui excluent, et parfois condamnent l'oisiveté et la créativité avec un fonds de jouets représentatifs de notre société, tout en leur garantissant une liberté d'action. A travers leur pratique quotidienne elles démontrent que le jouet est un support de l'imaginaire et que, s'il soutient le jeu la plupart du temps, il arrive qu'il le stimule et l'étaye.

## LE RÔLE DU LUDOTHÉCAIRE

« *Ce qui se passe dans l'esprit de l'enfant détermine ses activités ludiques ; le jeu est son langage secret que nous devons respecter, même si nous ne le comprenons pas*<sup>6</sup>. » Le rôle du ludothécaire est subtil, car si l'enfant n'a pas toujours besoin de la participation de l'adulte dans son jeu, sa présence attentive et respectueuse le soutient et le valorise. L'adulte, garant du fonctionnement du lieu, veille au respect des règles de la structure et aux débordements des joueurs. Dans ce cas, il ne s'agit pas de contraindre ou de limiter le jeu des enfants, mais de rendre possible le jeu de tous. Car, si la décision de jouer<sup>7</sup> semble être l'élément constitutif premier du jeu symbolique, certains débordements excessifs peuvent nuire à la quiétude essentielle à l'investissement du sujet dans le jeu. La bienveillance du ludothécaire favorise donc la mise en jeu. Pour s'exprimer dans le jeu, l'enfant a besoin de repères fixés par un cadre structurant et sécurisant. Cette attitude *soutenante*, non interventionniste de l'adulte, déstabilise souvent les professionnels du jeu ou du loisir qui éprouvent des difficultés à se positionner dans la *bonne distance*. Les professionnels témoignent régulièrement de leurs difficultés à comprendre leur rôle face aux jeux symboliques de l'enfant et de leur frustration de ne pas y participer. L'adulte se sent inutile, dépossédé de son rôle d'animateur ou d'éducateur car il ne participe pas activement au jeu

de l'enfant. Il a le sentiment de ne rien transmettre, ni règle, ni valeur. Il trouve alors maintes justifications éducatives à son intrusion dans le jeu de l'enfant. Il doit néanmoins accepter que le jeu appartient à l'enfant, qu'il est intime et que dans la majorité des cas l'adulte en est exclu.

Plus que dans les autres formes de jeu, l'adulte doit être disponible pour répondre aux invitations de l'enfant, mais rester à distance si ce dernier n'a besoin que d'une présence bienveillante. Il n'est pas l'aîné porteur de la règle, mais celui qui initie et sécurise par sa présence rassurante. Il est le créateur et le garant d'une atmosphère tranquille et sereine, rendant possible et valorisant l'expression spontanée de l'enfant. Pour respecter et permettre à l'enfant de développer son jeu, il me semble important de distinguer l'acceptation d'une invitation de l'anticipation d'un besoin éventuel.

### L'AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

Ces dernières décennies, les « terrains de jeux » se sont beaucoup transformés afin de prendre en compte l'évolution des normes de sécurité et d'hygiène. Progressivement, ils ont exclu la créativité des enfants en proposant des jeux figés et normés. Il semble que ces mesures incontournables aient laissé les structures de loisirs démunies face à la conception des espaces ludiques. Les professionnels des ludothèques réfléchissent aux conditions favorisant le jeu. S'il est vrai que l'enfant peut jouer sans jouet, il jouera autrement et plus longtemps avec un « bon » jouet dans un espace approprié.

En ludothèque, et dans les structures voulant offrir la possibilité de jouer aux enfants, l'agencement des espaces ludiques est déterminant. Il va rendre possible le jeu à plusieurs et garantir une utilisation libre, ainsi qu'une intimité essentielles aux jeux symboliques. Les espaces doivent être pensés en fonction de l'âge de l'enfant. Le jeu symbolique du jeune enfant est différent de celui

d'un enfant plus âgé. Le jeune enfant reproduit des actions davantage qu'il ne construit des histoires. La composition de l'espace et le choix des objets différeront donc selon l'âge. L'objet ludique est porteur de codes culturels significatifs pour l'enfant. En les prenant en compte dans l'offre de jouets que nous proposons, ils sont une invitation à une expérimentation riche et variée.

L'« autorisation » à jouer doit être inscrite dans l'aménagement. Le libre accès aux jouets, la composition des espaces ainsi que leurs agencements doivent permettre aux enfants de pouvoir détourner les objets, d'être créatif et inventif. La circulation des enfants doit aussi être prévue car elle est souvent génératrice de conflits. Il est intéressant de leur offrir un panel varié de jouets évoquant la réalité et des mondes imaginaires. Evidemment un espace rangé, soigné et esthétique valorise l'activité de l'enfant. Enfin, si un espace pertinemment aménagé, valorisé par la présence adaptée et réfléchie d'un professionnel, favorise la mise en jeu de l'enfant, il ne faut pas que les règles de fonctionnement du lieu constituent un frein au jeu. Le jeu de l'enfant nécessite régulièrement des réaménagements éphémères, le déplacement des jouets ou encore la fabrication d'objets absents. Ainsi, la proximité des jeux de construction ou l'autorisation d'une circulation libre des objets soutiendront la mise en œuvre de scénarii nouveaux.

### PUBLICATIONS

Cette intervention à l'Université d'Été des Ludothécaires 2005 marque une première étape dans la réflexion et les projets relatifs au jeu symbolique menés au sein de l'association *Les Enfants du Jeu*. Nous vous invitons à lire trois articles récemment publiés : Les maisons du monde *Le Furet* n° 61, Accompagner à « faire comme si... », *Le Furet* n° 63 et un article co-écrit avec Nathalie Roucoux : Culture enfantine, jouets et jeu symbolique en ludothèque dans *Jeu et cultures préscolaires* sous la direction de Sylvie Rayna et Gilles Brougère. Par ailleurs, depuis de nombreuses années le secteur formation organise à la ludothèque ou sur site des formations sur le jeu symbolique. [www.les-enfants-du-jeu.com](http://www.les-enfants-du-jeu.com)