

Rendez-vous du Jeu en Seine-Saint-Denis

Patrice HUERRE

*Place au jeu !
Jouer pour apprendre à vivre*

jeudi 21 février 2008



En partenariat avec L'association Toit Accueil Vie et sa ludothèque « 1,2,3 Soleil » à Montreuil, l'association « Les Enfants du jeu » et sa ludothèque à Saint-Denis, la ludothèque municipale de Pantin, les Francas 93 et l'Association des Ludothèques d'Ile de France.

Introduction

Marie-France MENIER
Direction de l'enfance - Mairie

Bonjour à tous. Nous sommes heureux de vous accueillir et vous souhaitons la bienvenue en ce lieu, au nom de la Ville de Saint-Ouen et de l'équipe qui anime le réseau départemental autour du jeu. Les collègues du Conseil général vous en situeront le parcours, l'origine et les objectifs.

Ce lieu, nommé « la salle du billard » est symbolique, dans la mesure où nous accueillons Monsieur Huerre pour la première conférence du réseau sur le jeu. Nous ne pouvions trouver plus adéquat ! Cette salle, qui se situe dans un magnifique château, était le cadeau de Louis XVIII à sa favorite de l'époque, la Comtesse de Blanquet du Cayla. Il m'a été fait remarquer que ce lieu est beaucoup plus symbolique que celui d'Euro Disney, mais à chacun ses choix ! Ce lieu est aujourd'hui classé monument historique depuis les années 1960. Il abrite à présent les activités municipales de l'école des Beaux-Arts et du Conservatoire de musique de la Ville.

Pour cette première conférence, je souhaite que vos oreilles soient les plus ouvertes possible pour écouter les propos de Monsieur Huerre. Je donne la parole à Anne Marchand, qui animera l'après-midi.

Anne MARCHAND
Journaliste

Merci, Marie-France. Cette rencontre est née conséquemment à la première réunion du réseau, à laquelle un grand nombre d'entre vous a assisté en octobre dernier. En effet, de nombreuses personnes se sont déclarées favorables à l'émergence d'un réseau autour de la question du jeu en Seine-Saint-Denis.

Ce réseau, animé par un comité de pilotage, a décidé d'organiser trois à quatre rendez-vous par an, avec une alternance entre la mise en partage d'apports théoriques et la mutualisation d'expériences. Pour la première rencontre décidée

par le réseau, nous avons le plaisir d'accueillir Patrice Huerre. Je donne tout d'abord la parole à Emmanuel Constant, Vice-Président du Conseil général de Seine-Saint-Denis, en charge des actions éducatives.

Emmanuel CONSTANT
Vice-Président du Conseil général de Seine-Saint-Denis

Ces échanges et ces conférences sont de nature à permettre à tous les professionnels de l'enfance de réfléchir à leur propre pratique et d'imaginer un outil éducatif novateur

Je voudrais expliquer les raisons pour lesquelles le Conseil général est investi autour de la question du jeu. Le rapport qui existe avec le service Enfance ou avec les villes, dès lors qu'il s'agit d'actions éducatives en direction de la jeunesse, est le plus souvent un rapport d'ordre soit financier, soit réglementaire.

En Seine-Saint-Denis, chaque ville bénéficie d'une enveloppe, laquelle est attribuée en fonction du nombre d'enfants accueillis dans les centres de loisirs. Cette approche s'avère exclusivement quantitative. En parallèle, j'ai observé, en tant qu'adjoint à l'enfance à Noisy-le-Grand, que la vie des services jeunesse et des centres de loisirs notamment, est de plus en plus cadenassée, sclérosée, par des considérations techniques et réglementaires. Ce cadre nuit à l'innovation pédagogique et éducative, ainsi qu'à des formes d'audace dans les politiques éducatives en direction des enfants. Nous avons ainsi le sentiment que ce qui motivait autrefois les services Jeunesse et Enfance a de plus en plus de difficulté à émerger, dans un cadre réglementaire

et juridique se contraignant toujours davantage. Eu égard à ce que nous avons observé de l'action autour du jeu sur Saint-Ouen, nous avons considéré qu'il était important de saisir cette initiative, de la porter et de l'aider à transpirer très au-delà de Saint-Ouen. Tel n'est pas encore tout à fait le cas à Noisy-le-Grand, dans la mesure où n'existe pas, en cette salle, de représentant de service à l'enfance. Je ne manquerai d'ailleurs pas de le faire savoir au chef de service !

Notre idée est, par conséquent, de saisir cette opportunité et d'agir en sorte qu'elle se diffuse dans tout le Département. A mon sens, voici une façon de faire vivre la politique enfance et jeunesse, dont Patrice Huerre nous expliquera comment elle peut être porteuse de sens tout en étant libératrice.

Nous soutenons ce projet dans la mesure où nous le trouvons véritablement novateur. Nous considérons par ailleurs que c'est un levier pour faire en sorte que nos centres de loisirs, nos services enfance et jeunesse découvrent une autre façon de faire, retrouvent ce qui faisait le sel et leur vocation.

Ces échanges et ces conférences sont de nature à permettre à tous les professionnels de l'enfance de réfléchir à leur propre pratique et d'imaginer un outil éducatif novateur. Probablement que celui-ci ne sera pas totalement nouveau, mais il importe néanmoins de s'en saisir, plus que jamais, pour faire en sorte d'être de moins en moins perçus comme des structures ayant simplement vocation à garder les enfants. Nous pourrions ainsi affirmer un peu plus, à côté de l'école, les fonctions et les vertus éducatives de nos métiers respectifs. Voici les raisons pour lesquelles nous soutenons ce réseau.

Anne MARCHAND

Merci, Emmanuel Constant. Je laisserai à Patrice Huerre le soin de se présenter. Son dernier ouvrage s'intitule *Place au jeu ! Jouer pour apprendre à vivre*, aux éditions Nathan.

Place au jeu !

Jouer pour apprendre à vivre

Patrice HUERRE

Psychiatre des hôpitaux, chef de service de psychiatrie de l'enfant et de l'adolescent de l'EPS Erasme, Antony et coordinateur de la maison des adolescents du Sud des Hauts-de-Seine

Il faut absolument partir en guerre contre ceux et celles qui pensent que le jeu n'est pas sérieux

Merci de votre invitation. Je suis très heureux de participer à une dynamique de réflexion et de pratique en utilisant la médiation du jeu.

Etant psychiatre des hôpitaux et responsable d'un service de psychiatrie de l'enfant et de l'adolescent dans le Sud des Hauts-de-Seine, j'estime, depuis quelque temps, que la situation par rapport au jeu doit cesser. Il faut absolument partir en guerre contre ceux et celles qui pensent que le jeu n'est pas sérieux. Voici donc ce qui m'a amené à écrire ce livre et à me faire l'avocat, avec d'autres, de cette cause. Celle-ci n'est certes pas nouvelle, mais elle est malmenée. Je suis par conséquent très heureux de participer à cette initiative, laquelle fédère les énergies. J'aimerais trouver l'équivalent ailleurs, mais elle reste encore rare, même si je sens frémir chez de nombreux adultes l'envie de jouer et de retrouver une certaine forme de liberté, en ayant assez d'un pseudo-sérieux qui cadenasse les pensées et les pratiques.

Je ne suis pas certain qu'un poste de Ministre du Jeu soit envisagé, mais j'estime que cela serait bénéfique et pourrait souligner l'importance du jeu dans une époque qui privilégie l'efficacité et le sérieux, alliés au rendement et à la performance. Aujourd'hui, nous constatons ces exigences dès le début de l'enfance, ce qui

m'effraie. Les enfants sont jugés très tôt : leurs compétences futures sont estimées alors que rien n'est fait. Je vois fleurir des bulletins scolaires dans les classes maternelles, en moyenne section, affichant des pronostics tels que « ne réussira pas au CP », « enfant trop joueur », etc. Cela est aberrant ! Il est temps de redresser la barre.

Le jeu est, en conséquence, considéré comme du temps perdu. En revanche, jouer pour stimuler les compétences, augmenter les performances, apprendre davantage, etc., est autorisé. Le jeu « gratuit » est assimilé à de la rêverie, de l'ennui, qui sont pourtant des temps formidables ! Non pas qu'il faille les cultiver et les développer à l'extrême, mais qui n'a pas vu, parfois, un talent ou une vocation naître à l'occasion de l'ennui éprouvé durant un cours ? En ce qui me concerne, j'ai des souvenirs d'enseignants, dont certains m'ont communiqué l'envie d'apprendre par la passion qu'ils transmettaient de leur discipline, tandis que d'autres m'ont donné des contres-envies, tant ils étaient ennuyeux. Ces derniers ont ainsi stimulé ma soif de découvrir autre chose. Je les en remercie également ! Nous devons donc nous montrer prudents quant à la relation de cause à effet que nous établissons trop souvent.

Une société humaine n'existe pas sans jeu

Pour situer la question, il faut d'abord rappeler qu'une société humaine n'existe pas sans jeu, quel que soit le pays dans le monde, auquel cas nous nous situerions dans le totalitarisme, la dictature et l'arrêt de toute vie. En outre, ce n'est pas à la quantité de jouets que se mesure la qualité de jeu d'une société. Il n'existe pas non plus de temps de l'histoire où le jeu n'a pas pris une place importante. Nous entendons fréquemment des témoignages d'archéologues, relatifs à des vestiges de jouets datant de plusieurs millénaires. Le jeu ne constitue pas simplement un effet de la civilisation et de la société industrielle. Ainsi, il a été retrouvé des boules en argile, des équivalents de poupées en argile, des osselets, etc.

Depuis qu'il existe, l'être humain n'a pas eu besoin d'inventer des objets très compliqués pour éprouver le plaisir du jeu. Je crois qu'il est bon de s'en souvenir. Le jeu, en lui-même, ne constitue donc pas une question nouvelle, au contraire de la place que nous lui accordons, aujourd'hui.

***S'agissant des parents
auxquels nous sommes
actuellement confrontés,
ils s'avèrent « trop »
bien intentionnés***

S'agissant des parents auxquels nous sommes actuellement confrontés, ils s'avèrent « trop » bien intentionnés, non pas démissionnaires comme nous le disons très souvent. Ces derniers se montrent inquiets quant à leur avenir et celui de leur progéniture. Ils pensent qu'il ne faut pas perdre un instant pour que leur enfant gagnent des points, avancent dans la compétition et s'assurent une place dans la société de demain. Le marketing se saisit des inquiétudes des parents et de leurs trop bonnes intentions parentales pour y répondre avec des productions d'objets. Ainsi, pour un enfant de quinze jours, dans son berceau, la réponse marketing sera : « Avec tel jouet, vous pourrez constater la façon dont il sera stimulé, lui accroître ses compétences visuelles, auditives, son adresse, etc. ». Par la suite, à six mois, il sera proposé d'autres jouets. Il conviendra bien sûr de jeter les anciens car il ne sera plus nécessaire de les garder.... Cela répond à cette envie de trop bien faire, qui contribuera largement à mobiliser autour de « l'acquisition » de jouets.

Nous constatons par ailleurs que davantage de parents acceptent mal le fait que leur enfant ait du temps dit « libre », ce terme étant associé à « temps perdu ». Nous observons par conséquent de plus en plus d'enfants avec des emplois du temps invraisemblables qui, certes, témoignent de bonnes intentions. En dehors du temps scolaire, sont ainsi programmées des activités sportives, culturelles, etc, lesquelles s'avèrent toutes, par ailleurs, fort intéressantes ! Le problème ne situe pas à ce niveau, mais dans le « trop ». Ce

remplissage ne permettra pas à l'enfant, au cours de sa construction, d'établir des différences entre ce qui occupe et ce qui manque, ce qui stimule et ce qui fait défaut, ce qui intéresse et ce qui n'intéresse pas. C'est par différence qu'il devient en effet possible d'identifier la valeur d'une chose. Parce que les silences existent, la musique est audible. Grâce à la ponctuation, il est possible d'écrire des textes ! Sans elle, il ne serait que charabia ou succession de sons indiscernables. Peut-être avez-vous connu Stanislas Tomkiewicz, célèbre psychiatre analyste, aujourd'hui décédé, qui s'est beaucoup occupé, notamment à Vitry, de foyers de semi-liberté pour les jeunes. A la fin de sa vie, étant asthmatique, il passait plusieurs mois par an en Patagonie, au moment de l'hiver en France. Après l'un de ses retours, il m'avait avoué en avoir assez de la langouste, car il en consommait tous les jours. Cela lui devenait donc insupportable !

Ce « trop » ou ce « remplissage » est un problème contemporain. Nous avons ainsi beaucoup de difficulté, lors de nos interventions auprès des parents, à rappeler l'importance du vide, du moment où l'enfant rêve, où il n'est pas « tout le temps occupé ». Je serais d'ailleurs intéressé par votre avis en la matière. Je crois que nous avons un gros travail pédagogique à mener pour rappeler l'importance de ces temps, dans la mesure où ces derniers vont permettre au sujet de trouver de la valeur et de l'intérêt dans les occupations.

***S'agissant de l'enfant, le
besoin de jouer est un
besoin humain tout à
fait fondamental***

S'agissant de l'enfant, le besoin de jouer est un besoin humain tout à fait fondamental. Il n'est d'ailleurs pas seulement humain, mais également animal. Tous les mammifères jouent. Pour eux, le jeu revêt deux vertus ou objectifs principaux. Le premier concerne l'acquisition des connaissances et des compétences pour leur vie d'adulte future, qui pourra s'effectuer soit par l'imitation des

autres, soit par le jeu avec des bouts de bois, leur bec, leurs pattes, etc. Le jeu permet d'apprendre, dans la pratique, à construire son nid ou son abri, à trouver son alimentation, etc. Le second objectif concerne le « jeu social », ainsi que l'appellent les éthologistes, c'est-à-dire l'apprentissage de la sociabilité : « Comment vivre avec les autres ? », « Comment réguler les relations avec les autres par l'intermédiaire du jeu ? ».

***Il n'existe donc
aucune raison pour que
nous n'ayons pas besoin
du jeu***

De nombreuses études font la preuve de l'importance de cette quantité de jeu pour servir de médiation dans les relations sociales et intergénérationnelles. Une société animale, dans laquelle le temps imparti au jeu diminuerait, s'exposerait à des conséquences tout à fait préjudiciables sur l'économie générale de la société animale. Nous ne sommes certes pas des mammifères inférieurs, mais nous constatons bien l'augmentation considérable des conflits, bagarres et agressions. Il faudrait peut-être réfléchir, avant de nous dire que cela ne concernerait que nos cousins éloignés. Nous serions bien prétentieux, dans la mesure où il semble que nous gardions en nous un aspect animal et archaïque, eu égard à l'actualité ! Il n'existe donc aucune raison pour que nous n'ayons pas besoin du jeu. A titre d'illustration, dans un groupe de macaques, un jeune attend généralement d'être assez fort pour prendre la place du vieux chef. Lorsqu'il estime ce moment venu, il passe à l'attaque. S'il comprend néanmoins qu'il a surestimé ses capacités, il effectuera des manœuvres de détournement de l'agressivité en proposant de jouer. Il trouve par conséquent une médiation qui lui permet de détourner l'agressivité.

Le jeu est l'un des ingrédients de cette médiation, laquelle permet de « huiler les rouages » entre les générations et les individus.

I. Etapes du développement de l'enfant

J'aimerais à présent rappeler quelques étapes du développement de l'enfant, dans la mesure où nous avons tendance à les oublier dès lors que nous nous occupons de plus âgés. Or, ce n'est pas parce que nous sommes plus âgés, que nous ne ressentons plus les besoins des plus jeunes. Nous avons tendance à l'oublier comme si, pour chaque âge, il existait quelque chose de particulier qui y est lié. Nous pensons ainsi que proposer des activités, des jeux ou des médiations, supposés correspondre aux plus jeunes, serait inutile. Nous proposons donc un certain type de jouets ou d'activités selon chaque âge. Néanmoins, il ne faut pas méconnaître les avantages que recèlent les activités des autres âges, alors même que nous en avons théoriquement dépassé le seuil. Je pense notamment au service de pédiatrie dans lequel j'ai travaillé, qui accueillait des enfants de 0 à 18 ans. Nous surprenions parfois une jeune fille ou un jeune homme jouer à la pâte à modeler ou aux légos. Bien sûr, il s'agissait « d'aider les petits » ! Cela étant, ils prenaient un plaisir inouï à cette activité !

***Le corps est le premier
réceptacle des
propositions de jeu***

Ces niveaux inférieurs restent donc actifs et susceptibles d'intéresser, à condition qu'ils ne s'avèrent pas trop désagréables pour l'image que l'on a de soi et aux yeux des autres.

La première étape du développement de l'enfant, qui garde son importance tout au long de la vie, est le jeu avec le corps : le corps et les sensations que lui procurent sa mobilisation, sa rencontre avec des objets, même par inadvertance, etc. Le corps est le premier réceptacle des propositions de jeu, y compris des jeux affectueux des parents, qui feront des bruits près de l'oreille, chatouilleront, stimuleront le corps de l'enfant. C'est par le biais de son corps que l'enfant va

ainsi éprouver sa relation à l'autre et identifier toute une palette de possibilités : plaisir et déplaisir, manque, envie que cela recommence, etc. Ces liens, grâce et à travers la médiation du jeu, vont progressivement s'établir entre le corps de l'enfant, les émotions et les autres. Sans cette médiation, des enfants grandissent, tandis que tout est délié :

- les pensées existent d'un côté, mais paraissent menaçantes ;
- on ne peut rien dire des émotions ;
- le corps de l'autre avec ses passages à l'acte.

Ce sont des pièces d'un puzzle qui n'ont jamais été assemblées.

L'investissement affectif des parents, d'une part et, d'autre part, les propositions intermédiaires de jeu, pourront réunir ces pièces en sollicitant son corps, lui donnant ainsi sens. Même si ces « jeux » sont souvent involontaires, ils intègrent malgré tout cette catégorie du jeu.

Plus tard, qu'en reste-t-il ? Ce bagage initial peut se trouver plus ou moins utilisable à l'adolescence. Certains sont incapables d'avoir une relation à l'autre, sans que ce soit le « tout ou rien », c'est-à-dire soit la proximité immédiate, comme « le coup de boule » qui s'avère être une rencontre directe avec le corps de l'autre, soit l'évitement. Quoiqu'il en soit, la situation intermédiaire sera extrêmement difficile.

Pour la deuxième étape du développement de l'enfant, qui est fondamentale, je vous renvoie aux travaux de Winnicott, psychanalyste anglais, sur l'objet transitionnel, que vous devez tous connaître. Il est bon, néanmoins, de relire ces articles tous les deux ans, et ce pour le plaisir ! Winnicott a bien établi que l'enfant, dans son premier temps de vie, est totalement dépendant de l'extérieur. En effet, tout lui est fourni – nourriture, affection, etc – *via* l'extérieur. Il en est totalement tributaire et pourrait mourir s'il venait à en manquer.

Vers sept ou huit mois, vient le moment où apparaît la peur du visage nouveau – l'enfant se blottit contre le corps de son parent : il prend conscience de ce qui lui est familier ou non. Cette étape est essentielle. Dans le même temps, va

naître le besoin du doudou, qui remplace le papa et la maman de l'enfant, lui permettant ainsi de survivre psychiquement à leur absence et de les attendre avec une suffisante tranquillité. Dès lors que cette étape est acquise, grâce à la fiabilité des réponses précédentes, il pourra faire appel à cet objet intermédiaire. Nous en connaissons très bien l'importance ! Nous savons que nous ne pourrions laisser notre enfant sans son doudou – avec son odeur et celle de ses proches, sa texture.

A la fin de la première année de vie, l'enfant pourra se passer progressivement du doudou, même si celui est conservé tout au long de l'existence. Lors d'hospitalisations, je m'occupais d'adolescents et de jeunes adultes qui venaient avec leur doudou ou leur chiffon. Dans la peur de la séparation avec les parents, ils retrouvaient en effet un peu de réconfort dans cet objet, qui leur en avait déjà apporté jadis. Nous possédons tous des objets que nous n'aimerions pas perdre : ils revêtent une importance considérable à mesure de l'investissement porté. Le statut de l'objet n'est, par conséquent, pas réductible à l'objet. S'agissant du jeu, nous évoquerons l'investissement de l'objet par le joueur, mais aussi par l'autre.

***Les enfants s'avèrent
des joueurs
extraordinaires et de
petits explorateurs :
tout les intéresse, à
moins d'être déprimés
ou carencés
affectivement***

Cette étape est importante dans la mesure où l'enfant va faire appel à des images, dans sa tête, pour supporter l'absence ou l'attente de la satisfaction de son besoin : il entend au loin la voie de sa mère et/ou l'imagine, ce qui lui suffit pendant un temps. Il n'aura plus forcément besoin de cet objet fondamental. Il aura passé un cap

fondamental, puisqu'il peut maintenant utiliser des médiations. Il va pouvoir commencer à parler et caractériser ainsi avec des mots ce qu'il éprouve, ce dont il a peur ou envie.

Survient ensuite la période de situations de vie collective, en crèche ou en nourrice, notamment. Les enfants s'avèrent des joueurs extraordinaires et de petits explorateurs : tout les intéresse, à moins d'être déprimés ou carencés affectivement. Nous ne nous en rappelons pas, mais dès lors que nous avons marché à quatre pattes, nous nous sommes rapprochés du corps des autres. Nous sommes allés voir ce que pouvaient faire nos petits ongles, notre petite dent, sur le voisin. Nous explorons chez l'autre ce que nous éprouvons chez nous. Par un intermédiaire, nous allons mettre à l'épreuve ses relations avec les autres. Il s'agit certes de jeux, néanmoins cela ne signifie pas qu'il faille les tolérer jusqu'à la violence. Voici toute la difficulté que ressentent beaucoup d'adultes aujourd'hui : nous pouvons comprendre et nous satisfaire de la curiosité de l'enfant, de son envie de découvrir et de ce qu'il fait aux autres enfants en les mordant ou en les pinçant...toutefois nous n'avons pas de raison de l'encourager dans cette voie. D'autres manières de jouer existent en effet, qui seraient plus utiles aux différents protagonistes, pas seulement à son propre plaisir.

Dans l'éducation précoce intervient l'incitation à toujours être plus curieux, mais aussi la limitation, quand cette curiosité devient source de désagrément pour les autres ou pour soi. Ceci nous paraît tout à fait évident pour un enfant qui cherche à mettre les doigts dans les prises électriques. Nous intervenons dans la mesure où cela représente un danger pour lui. En revanche, nous l'encourageons à explorer encore, car il a beaucoup de choses à découvrir. Comment, pour les parents, tenir ces deux fils, dans le même temps ? Curieusement, cela devient plus difficile quand l'âge avance. Nous constatons ainsi que les parents ou les éducateurs ne peuvent plus tenir ces deux fils de la même manière, quand surviennent des débordements, des transgressions, de l'agressivité, etc. N'intervient plus dès lors le recours à la médiation ou à une situation intermédiaire de relation aux autres.

Jouer seul n'est possible que parce que l'enfant a pu acquérir suffisamment d'expériences de jeu avec d'autres

En fin de première année, commencent également les expériences de jeu avec d'autres enfants du même âge, avec des adultes, et seul. La possibilité de jouer seul n'est possible que parce que l'enfant a pu acquérir suffisamment d'expériences de jeu avec d'autres, lesquels comptent pour lui et pour qui il compte – toujours dans le cadre de relations affectives. Nous pourrions mettre des jouets, aussi existants soient-ils, entre deux enfants fortement déprimés ou carencés, ils ne s'en saisiraient pas. Si nous comptons uniquement sur les vertus de l'objet pour stimuler l'enfant, cela ne fonctionnerait pas, ou très peu de temps. Le jeu prend toute sa valeur, seulement soutenu par l'investissement des joueurs.

Pour les anglos-saxons, jouer peut se traduire par *game* ou *play*. *Game* est le jeu comprenant des règles pré-établies. Le périmètre du jeu est délimité par ces règles, dans lesquelles nous devons nous inscrire, sinon « ce n'est plus du jeu », comme le diraient les enfants. *Play* est le jeu sans règles, où le plaisir de jouer intervient seulement, et pour lequel seuls les joueurs en fixent les règles, au gré de leur imagination et de leur humeur. Ces règles sont instantanées, et non pré-établies par d'autres.

Ces deux types de jeu apparaissent de manière très distincte pour les Anglo-saxons, ne faisant pas appel aux mêmes mécanismes et ne produisant pas les mêmes effets. *Game* – ou « *the games* » – permettra ainsi de faciliter l'intégration des règles de vie sociales. Or, pour bien vivre avec les autres, il existe des cadres pré-établis qui garantissent l'absence de débordements et qui, dans le même temps, offrent une liberté. *Play*, ou les jeux sans règles, stimulent quant à eux l'imagination, la créativité et l'inventivité. Nous

constaterons dans ce cadre les immenses possibilités de l'enfant, dès lors que nous le laissons agir.

C'est en jouant que nous apprenons le mieux, même si nous devons apprendre parfois de manière plus contraignante

II. Les différentes fonctions du jeu

Parmi les différentes fonctions du jeu, certaines sont connues. En effet, tout un champ de la pédagogie s'est construit par le jeu. C'est en jouant que nous apprenons le mieux, même si nous devons apprendre parfois de manière plus contraignante, notamment les règles grammaticales ! Nous ne trouvons pas qu'il était plaisant de travailler le *Bled*, par exemple ! Néanmoins, si nous avons eu des enseignants qui, outre le programme imposé, utilisaient des modalités de transmission des règles ludiques, nous avons eu de la chance ! Ainsi, sans quasiment nous en apercevoir, nous apprenions.

Ce point aboutit souvent aux malentendus quant aux compétences d'un certain nombre d'enfants et d'adolescents, qui sont traités de mauvais élèves ou d'incompétents scolaires, simplement parce qu'ils auront bloqué sur l'aspect contraignant ou rigoureux de certains apprentissages et qu'ils n'ont jamais pu y trouver un plaisir suffisant.

Je pense à Bernard Schwartz, qui est notamment le créateur des missions locales. Il travaillait beaucoup avec ceux qu'ils nommaient les « bac - 12 ». Il racontait qu'il avait été mandaté pour établir l'expertise des raisons pour lesquelles une usine de l'industrie métallurgique avait explosé. Il avait interrogé les ouvriers qui y travaillaient, lesquels faisaient état d'un niveau de qualification

scolaire bas, mais d'une très grande expérience professionnelle dans les hauts fourneaux. Il leur a ainsi demandé : « *Comment faites-vous pour savoir si le four est trop chaud ou non ? Comment cela se passe-t-il avec les compteurs ?* ». Les ouvriers lui ont répondu : « *Voyez la cheminée là-bas. Selon la couleur de la fumée, on sait s'il faut baisser ou monter un peu* ». Les ouvriers avaient par conséquent intégré les connaissances subtiles des niveaux d'exigence de la machine par le biais de cette observation, expérimentée au fil des années ! Ils se transmettaient ainsi ce savoir jusqu'au jour où un jeune ingénieur leur a demandé de se fier aux cadrans de la machine. Par la suite, celle-ci a explosé.

Bernard Schwartz racontait encore l'histoire d'un jeune homme, en rattrapage scolaire, dans la mesure où il atteignait à peine le niveau de CP à 16 ans. Ce garçon était censé ne savoir poser aucune opération arithmétique. A la question : « *Combien consomme ton vélomoteur ?* », le garçon répondit : « *Un demi-litre tous les 100 kilomètres.* ». Par conséquent, il résolvait un problème mathématique complexe, mais sur la base empirique de ses observations.

Comment mobiliser ces savoirs ? Comment pouvons-nous les remettre en jeu ? Je referme cette parenthèse, dans la mesure où elle est décalée du thème de ce jour. Néanmoins, je souhaitais insister sur le fait qu'il existe des grilles de lecture différentes des connaissances.

Des jeux pédagogiques et éducatifs, le marché du jouet en foisonne ! Nous pouvons dire qu'il est acquis. *Quid* du jeu gratuit et sans objectif autre qu'un plaisir partagé et une co-création ?

La co-création est la construction d'un univers nouveau avec les ingrédients de l'un et de l'autre. Il n'est pas forcément besoin d'un matériel compliqué. Cette construction aboutit à la mise en œuvre et à la mobilisation des ressources créatrices de l'un et de l'autre, créant ainsi un univers commun qui, selon Winnicott, n'est ni celui de l'un ni celui de l'autre, mais un troisième univers. Vous pouvez constater à quel point ce jeu est différent de celui qui est profitable pour soi. Sur le plan du langage verbal, nous pourrions dire que c'est l'équivalent de la différence entre l'ironie et l'humour. Le premier s'amuse au

dépens du second et blesse. Le second permet de sourire ensemble et amène un plaisir partagé.

L'équivalent de tout cela, qui conservera sa pertinence tout au long de l'existence, est le plaisir que nous aurons à jouer avec des représentations extérieures à nous, qui nous émeuvent mais qui ne sont pas uniquement de nous. Ainsi, ceux et celles qui apprécient le théâtre, la musique, la culture, etc. ressentent une certaine émotion, laquelle est variable selon l'individu. Pourquoi éprouve-t-on cette émotion, si ce n'est parce que l'artiste a mis dans son œuvre un certain nombre de ses émotions ? L'œuvre est un objet intermédiaire, dans lequel l'artiste a transmis quelque chose de lui, que nous prenons et dans lequel nous mettons également un peu de nous. Tout objet culturel, au sens large du terme, est un équivalent du jeu en termes de situation ou d'objet intermédiaire partagé, qui occasionne une prime de plaisir pour l'un et l'autre.

Telle est la dimension du jeu que je soutiens et dont j'estime absolument nécessaire la réhabilitation, puisqu'elle est tout à fait dévalorisée, aujourd'hui.

Cela se mêle étroitement avec la notion d'objet-jouet : « jouet » et « jouer ». Ces termes sont d'ailleurs bien souvent confondus, comme en témoignent ces propos quotidiens : « *Arrête de m'ennuyer, va jouer avec tes jouets. Regarde tous les jouets que tu as dans ta chambre* », etc. ! Cela donne vraiment envie de jouer, quelle que soit la qualité du jouet ! Les adultes, trop bien intentionnés parce qu'ils auraient donné des jouets à l'enfant, estiment qu'il lui appartient de jouer. Ils sont sur une fausse route ! En effet, la question posée est : « *Avec qui vais-je jouer ?* ». Nous notons de plus en plus d'enfants pour lesquels le fait d'être avec des camarades sans qu'une activité soit orchestrée les laissent dans un profond désarroi. La plus grande difficulté est d'établir une relation de jeu avec les autres, s'il n'existe pas d'objets. Dans d'autres pays non-industrialisés du monde, les enfants s'inventent des jeux et des univers avec trois bouts de bâton.

Les adultes de notre époque confondent le support matériel, défini comme un jouet par la manufacture du jeu comme étant la seule possibilité de jouer, et d'autres jouets avec

lesquels l'enfant ne peut pas jouer, telle que la pâte à tarte, etc. Comme si l'enfant ne pouvait pas jouer avec la pâte à tarte !

Cette confusion va aboutir à un renforcement de l'investissement du jouet-objet au détriment de l'activité de jeu. Ainsi, les berceaux se retrouvent rempli de jouets qui clignotent et font du bruit, stimulant l'enfant. Nous nous étonnons par la suite de l'hyperactivité et de l'instabilité de nos enfants à l'école ! Nous les avons surexcités et stimulés depuis leur naissance. Nous ne leur avons jamais laissé un moment tranquille ! Nous leur diffusons même de la musique parce qu'elle est censée leur faire du bien...

***Il existe une confusion
entre source
d'excitation et jeu***

Par ailleurs, nous notons la formidable initiative d'émissions de télévision pour les 6 à 18 mois ! Ne nous étonnons pas du fait que nous fabriquons des invalides sur le plan relationnel ! Pour survivre, ils seront dans l'obligation d'être face à des objets stimulants – ou produits. Il n'est pas un hasard si nous assistons aujourd'hui à une montée du recours à des stimulants externes. Il existe une confusion entre source d'excitation et jeu. Le jeu peut exciter un enfant ; l'adulte pourra « calmer le jeu », voire même l'arrêter, si l'enfant est débordé par lui-même. Je décris ici un scénario catastrophe, certes, mais fréquemment retrouvé. Nous situons, dans ce cadre, non pas dans du jeu, mais dans la relation entre des individus et des objets, entre des sources de stimulation, d'excitation et des enfants. Faisant partie du comité d'expert auprès du CSA, je me suis insurgé contre ce projet.

Voici peu de temps, je recevais, de la part d'un fabricant de jeux vidéos, une proposition de tester des jeux vidéos pour les tout-petits enfants. Fort de ma connaissance en psychiatrie de l'enfant, j'allais certainement leur apporter un éclairage très intéressant ! Le seul éclairage que j'ai bien voulu apporter a été un signalement immédiat au CSA, afin que quelque chose se

mette en œuvre. Nous rentrons dans une super production de stimulants pour enfants qui, pendant ce temps, sont occupés ! Toutefois, la manière de s'occuper est-elle bonne ? Il s'agit là d'une autre question, à laquelle nous reviendrons.

Il faut réhabiliter le jeu, non les jouets

En résumé, ces jouets sont confondus avec le jeu. Il faut réhabiliter le jeu, non les jouets. Il existe bien entendu de très bons jouets. Certains, modernes, apportent des éléments tout à fait intéressants – nous en avons quelques exemples exposés sur cette table. Beaucoup d'autres, enfin, détiennent évidemment des valeurs potentielles. Cependant, dans les faits, un jouet, aussi beau et bien conçu soit-il, ne possède que cette valeur et n'existe que dans la mesure où nous les faisons vivre.

Voici quelque temps, à ma consultation, j'ai rencontré des parents très inquiets de leur petite fille, celle-ci jouant à la poupée avec un camion. Ne pouvons-nous pas jouer à la poupée avec un camion ? Ne pouvons-nous pas jouer au camion avec la poupée ? Faut-il nécessairement un avion pour faire voler l'ours en peluche ? L'ours ne peut-il pas devenir un avion – le temps du jeu ? Tout cela ne revêt aucune importance et n'est qu'une question de convention. Comme les enfants, il suffit de décréter que les camions volent, les poupées sont des avions, etc. ! Les parents me disent : « *elle va tout confondre !* » Les parents confondent, mais non l'enfant. Dès lors qu'elle s'arrête de jouer, elle sait pertinemment que le camion est un camion. Nous avons parfois une vraie difficulté à transmettre ce type de message, pourtant simpliste ! Ce qui fait le jeu est la capacité inventive de l'enfant à transformer l'objet, au gré de son imagination, avec d'autres partenaires de jeu. Dès lors, ils inventent un univers.

Dans le même sens, il est tout aussi intéressant d'avoir des terrains de jeux construits que des terrains vagues, où rien n'est prévu, mais dans lesquels il sera possible de créer un univers et de trouver un coin à soi. Il ne s'agit pas de décider

de l'un ou de l'autre, mais de savoir comment conjuguer les deux.

A partir de cette définition du jeu, interviennent deux extrêmes – bien entendu, l'immense majorité des enfants se situent dans la zone médiane de plaisir à jouer, dès lors que nous leur en laissons la possibilité et que nous leur donnons le feu vert. Si nous leur interdisons de jouer sous prétexte qu'ils perdent leur temps, soit ils le feront dans la clandestinité, soit ils abandonneront l'idée que cela soit possible. Ces deux problèmes latéraux, s'avèrent importants à connaître. D'une part, il existe des enfants pour lesquels il n'y a pas assez de jeu. Ils sont généralement repérables par les professionnels dans la mesure où ils ne savent pas jouer. A titre d'exemple, même si une proposition de jeu est avancée, ils resteront à part. Une telle attitude est un clignotant : en effet, ces enfants sont souvent déprimés, carencés, violentés, etc. Spontanément et naturellement, l'enfant est un joueur. S'il ne l'est plus, alors même qu'une offre de jeu lui est faite, sans objectif de performance, nous pouvons nous interroger.

A l'inverse, certains enfants ne peuvent s'empêcher de jouer. Pouvons-nous parler de « jeu », dans un tel cas ? Je n'en suis pas certain, en ce sens où le jeu induit une alternance possible entre différents moments de la vie et différentes manières d'être avec les autres. Pour de tels enfants, tout est prétexte au jeu. Ils rentrent au CP, et continuent de jouer : ils s'amusent, rient, font tomber la gomme, se lèvent, jouent avec le camarade, etc.

Pour certains, enfin, le jeu peut devenir un refuge, une manière de survivre. J'évoque ici de véritables addictions, que nous constatons chez des enfants et adolescents, dans la relation aux jeux vidéo, notamment. Dans ce cadre, le jeu est une source de stimulation et d'excitation. En conséquence, il ne s'agit pas de jeu, puisqu'il n'est pas au service de la relation aux autres et ne sert pas à créer une prime de plaisir. Il s'agit d'une recherche de soi avec l'objet. Cette dépendance à la situation est une véritable addiction et un problème.

La raison pour laquelle j'estime important de se mobiliser pour la cause du jeu – et que je suis heureux de savoir combien vous êtes nombreux à

le faire dans ce Département –, a trait au fait que le jeu représente, à mon sens, une affaire très sérieuse, non pas seulement pour l'actualité de la vie de l'enfant et son plaisir de partager avec d'autres, mais parce que je vois trop souvent dans ma pratique clinique des enfants et adolescents chez lesquels le manque de jeu induit des effets délétères que nous aurions pu tout à fait prévenir, si nous avions agi différemment. Vous détenez, ici, un rôle préventif très précieux, notamment pour le registre scolaire.

Je pense aux enfants dont le parcours scolaire en primaire s'avèrent à peu près correct. Ils se montrent turbulents, néanmoins ils apprennent. Au collège, la puberté se présente et, avec elle, son cortège de changements intérieurs et extérieurs. Ces enfants vont alors se démobiliser, dire que l'école les ennue et qu'ils veulent arrêter. Ils vivent les connaissances scolaires comme une violence, des intrusions. Ils ne prennent donc aucun plaisir dans l'objet-connaissance. Dans le meilleur des cas, nous pourrions mettre en place un jeu si, précédemment, le plaisir de jouer avait été partagé avec un objet intermédiaire. Dans le cas contraire, le plaisir d'apprendre partagé – celui d'enseigner et de recevoir – ne pourra exister. Ces enfants ou adolescents ressentent l'intégration scolaire comme une source de violence, dont ils feront tout pour se faire rejeter, alors même qu'ils possèderaient les capacités d'apprendre.

Telles sont les différences avec les enfants qui ont bénéficié, d'une part, d'expériences de jeu tout au long de leur vie et, d'autre part, d'enseignants ayant pu intégrer du matériel ludique dans les apprentissages. A l'adolescence, ils éprouveront alors un suffisant plaisir à apprendre.

Je voudrais évoquer un autre registre dans lequel, au cours de ma pratique d'expert pour les tribunaux, je constate les conséquences du manque de jeu. Pour un certain nombre de jeunes, particulièrement ceux qui passent à l'acte, se montrent agressifs, violents ou transgressifs, l'absence de jeu possible dans les relations aux autres les caractérise vraiment. Ils sont confrontés à la question : « *Comment puis-je être avec – mon intérieur, mon histoire, mon corps, mes ascendants, les autres ?* ». Ce manque de jeu, où tout est pris en excès – c'est-à-dire : on est pour ou contre, on aime ou on hait, on est collé ou on

est à distance – les amène à ne pas pouvoir aménager la relation aux autres, notamment dans les espaces communs qu'ils partagent, comme les cours de récréation, où la rencontre avec l'autre est une source potentielle de violence avec l'autre, vécue comme un risque d'intrusion en eux. « Un regard de travers et le coup de poing part » : il n'existe pas de jeu relationnel, ainsi que je l'évoquais précédemment avec les macaques. Il n'existe pas la possibilité de médiatiser les enjeux et les tensions inter-individuelles par une proposition de jeu, qui permettra d'écouler et de transformer les pulsions agressives en une création commune, nouvelle et en une source de plaisir partagé.

Anne MARCHAND

Merci beaucoup, Patrice Huerre, pour cette contribution passionnante à la réhabilitation du jeu. Nous notons dans quelle mesure l'affaire peut s'avérer plus que sérieuse, voire grave. Merci pour cette petite fugue dans les vertus du jeu. A vos mines et expressions, certains d'entre vous ont peut-être effectué un voyage dans leur enfance et dans leurs jeux. Je vous propose à présent un temps de parole.

Question/réponse sur l'intervention & comment ça résonne avec votre expérience ?

Dominique ROBERT

*Directrice adjointe de l'Association des centres
de loisirs de la ville de Bobigny*

J'ai beaucoup apprécié votre intervention. Vous avez développé l'idée du parent qui a envie de trop bien faire. Certains enfants ont, de fait, un emploi du temps très chargé. Ce n'est, dans ce cas, pas un emploi du temps d'enfant ! Pourtant, en tant que parents, nous sommes déchirés dans la mesure où l'enfant doit apprendre, découvrir beaucoup, devenir « le plus du plus ». Nous sommes dans une société où la compétition individuelle existe : « *Si tu n'as pas fait – si tu n'as pas eu, si tu ne connais pas –, tu n'auras pas la place de premier* ». Ce monde de compétition n'est pas agréable et ne contribue pas à l'évolution de l'individu. La notion de groupe disparaît en effet. A mon avis, nous ne sommes que dans l'opposition, le gagnant, etc.

Patrice HUERRE

Ce point, en effet, est très important. Pendant un certain nombre d'années, j'ai reçu des jeunes pour des troubles psychiatriques graves et dont les parcours étaient qualifiés « d'excellence ». Ces jeunes, élèves de classes préparatoires aux grandes écoles notamment, décompensaient bruyamment sur un mode dépressif ou délirant... comme si le fait d'être le premier de la classe garantissait le bonheur !

Il s'agit d'une vraie confusion. A l'inverse, nous connaissons – y compris dans le domaine public – des cancre, qui ont parfaitement réussi. Nous connaissons également quantité de premiers de la classe, qui se trouvent dans une situation de malheur personnel absolument colossal, alors qu'ils ont « tout pour aller bien », tant en termes de notes, de métier, que de salaire. Nous devons nous montrer prudents face à des confusions qui s'établissent aussi facilement.

Ceci provient de la question que les enfants se posent : « *Par qui et pourquoi suis-je aimé ?* », « *Quelles sont les personnes dont je serais aimé, quoiqu'il advienne, que je sois le premier ou le dernier de la classe ?* ». Nous constatons qu'un certain nombre d'enfants, n'étant pas très sûrs de la réponse, se construisent sur l'idée d'être admirés, à défaut d'être aimés. Cela est toutefois très différent : il est certes flatteur et plus agréable, pour les parents comme pour les enseignants, que les enfants réussissent à l'école. Néanmoins, quand cela devient, pour l'enfant, un mode de relation ou de reconnaissance telle qu'il faut absolument produire du résultat pour garantir l'admiration dont il est l'objet – faute de quoi il courrait le risque de ne pas être aimé –, il s'agit-là d'un enjeu gravissime pour certains jeunes.

J'ai rencontré une jeune fille, étudiante en deuxième année de Khâgne, qui préparait les concours de l'Ecole Normale. Pour la première fois de sa vie d'élève, elle était seconde de sa classe. Etant persuadée qu'elle ne valait rien, elle a gravement tenté de se suicider.

S'agissant de notre société actuelle, je partage en grande partie votre analyse. Demandons-nous ce qui, aujourd'hui, est attendu au-delà d'obtenir de bons résultats. Qu'est-ce qui sera utile demain ? Comme nous le savons, il s'agira d'une capacité d'adaptation extrêmement rapide à des univers et à des systèmes de références qui changent très vite. Comment pouvons-nous avoir un socle, suffisamment solide et fiable, sur lequel nous sommes installés, héritage de notre passé et, dans le même temps, être capable de s'adapter à un monde nouveau ? Par ailleurs, quelle curiosité portons-nous à l'égard de ces changements ? Allons-nous les éprouver comme des catastrophes permanentes, pour nous replier dans ce cas vers le familial ?

Le schéma de repli individualiste et de repli sur la sphère familiale proche est de plus en plus fréquent. Il correspond au schéma « *dehors, tout est dangereux, dedans, je suis à l'abri* ». Il est pourtant possible d'envisager le monde comme une source de curiosité et d'intérêt. Il s'agit donc de déterminer si la surprise et la nouveauté nous inquiètent et nous poussent à nous refermer sur nous-mêmes ou si, au contraire, elles nous stimulent en nous amenant à nous ouvrir au monde.

Les enfants qui ne découvrent pas le plaisir de l'inattendu, à l'occasion des jeux inventés avec d'autres, seront inquiets face à la nouveauté et à l'imprévisibilité. Dès lors, il est possible qu'ils deviennent des adultes très malheureux, effrayés par les autres, par le monde, par l'étranger et par le changement.

Qu'allons-nous privilégier dans le développement de nos enfants ? Il convient de trouver un équilibre entre deux orientations. Certes, détenir un socle de connaissances est indispensable à la compréhension, au décryptage, à l'analyse et à la critique du monde. Néanmoins, la capacité psychologique d'ouverture et d'accueil de la nouveauté et de la surprise est également déterminante. Il est indispensable de comprendre que l'autre, l'étranger, est une source possible d'enrichissement et non pas uniquement une cause d'inquiétude et de tourments. Le jeu est déterminant dans la construction de cet état d'esprit.

En conséquence, je relativise aujourd'hui les inquiétudes des parents, dont l'enfant n'est pas en tête de classe ou passe son temps à bailler, à rêvasser et à jouer. En effet, cet enfant développe des compétences qui lui seront certainement utiles. Le jeu, au même titre que les bonnes notes, prépare à l'avenir. Nous devons donc rassurer les parents, tout en prenant soin de les sensibiliser au danger des excès.

Les grandes écoles françaises – Polytechnique, Centrale ou les Mines – sont absentes des classements des plus grandes écoles au monde. Certains mauvais perdants se rassurent en estimant que les classements sont truqués et n'acceptent pas que ce dont ils se montrent si fiers soit insignifiant à l'échelle mondiale. Pourtant, nous constatons que les modèles

pédagogiques en tête de ces classements développent à la fois des connaissances formelles et des compétences humaines particulières, notamment en matière de relationnel. Cette situation est comparable à celle du candidat surdiplômé, qui ne comprend pas qu'à l'occasion d'un entretien d'embauche, lui soit demandé quel est son peintre préféré, sa musique favorite ou le dernier roman qu'il ait lu. Le candidat peut en effet estimer que les questions posées ne correspondent en rien au poste proposé. Il ne comprend pas que les règles du jeu changent doucement, pour privilégier des compétences humaines et relationnelles à d'autres, plus formelles. La pratique du jeu est essentielle pour préparer à ces changements.

Jeanne LOEUB

Responsable du Secteur Petite Enfance – mairie de Romainville

Comment aborder le cas des enfants qui ont besoin de l'encadrement d'un adulte afin de pouvoir jouer seuls ? Par ailleurs, certains adolescents présentent des difficultés relationnelles. Il est difficile de les amener aux jeux, notamment de société. Le sport collectif peut-il être considéré comme un jeu ? J'estime qu'il peut l'être, mais j'aimerais avoir votre avis sur ce point.

Patrice HUERRE

Je partage votre opinion. Le jeu existe, selon Winnicott, dès lors qu'un objet, qu'une situation ou qu'un espace intermédiaire intervient et que les protagonistes définissent des conditions de jeu, à la manière des enfants qui déclarent : « *on dirait qu'on va jouer* ». En réalité, le fait de jouer au ballon n'est amusant que si les protagonistes ont décidé d'y prendre du plaisir. La déclaration de jeu entraîne la situation de jeu. L'état d'esprit dans lequel les joueurs ouvrent le terrain est déterminant. De la même manière, il convient d'expliquer à l'enfant que *Le Petit chaperon rouge* est une fiction. Il est indispensable de définir les frontières entre l'imaginaire et la réalité et d'aider l'enfant à passer d'un monde à l'autre – il y parvient d'ailleurs souvent plus facilement que l'adulte.

Les jeux vidéo peuvent également servir de support à l'apprentissage du jeu. L'objet ne représente aucun danger, seules son utilisation et ses dérives peuvent poser problème. En définitive, il est possible de jouer avec n'importe quel support. Certains enfants tentent de faire disjoncter les jeux vidéo : il s'agit également d'une forme de jeu, fondée sur la subversion et la transformation de l'intention du concepteur.

Les jeux, particulièrement à l'adolescence, reposent souvent sur des images, des idées ou des mots. A ce titre, l'humour peut être considéré comme un jeu. Néanmoins, il est impératif de définir au préalable si une parole relève du jeu. Il m'arrive, lors de consultations avec des adolescents, de lancer un propos apparemment totalement grotesque, à côté de la conversation. Je constate qu'ils souhaitent me demander s'il s'agit d'une plaisanterie et interroger mes intentions. Certains osent le faire et peuvent alors être considérés comme guéris. Le doute permet de basculer d'un registre à l'autre. Chez certains enfants, mais également chez des adolescents et des adultes, le jeu est rarement possible : tout propos doit en effet être soit sérieux, soit humoristique. Ils n'ont pas la possibilité intermédiaire de jouer en maniant des idées.

Dans le cadre de mon travail, il m'est arrivé de proposer à mes équipes de réaménager un lieu afin de transformer nos pratiques. Le lendemain, une rumeur courrait, selon laquelle ma proposition cachait nécessairement une volonté de remettre en cause l'organisation du travail dans son ensemble. Mes collègues ne pouvaient comprendre que je puisse jouer avec des images et des représentations. Mon idée ne tenait pas au plaisir du changement, mais à la volonté de remobiliser les idées et de proposer de réfléchir à des nouveautés. Le « si nous faisons... » est, dans ce cas, comparable au « on dirait que... ». Dans cette perspective, nous jouons collectivement en permanence avec des idées, des représentations et des activités fictives. Nous en imaginons les avantages et les inconvénients et jouons avec nos pensées. Ces jeux dématérialisés se fondent sur des scénarii qui sont des sources de plaisir et d'enrichissement mutuel, sans nécessairement avoir à se réaliser.

Concernant votre question sur les enfants qui ont besoin d'une présence adulte pour pouvoir jouer, la gravité de la situation dépend de leur âge.

Jeanne LOEUB

Il s'agit de petits enfants, placés en crèche. Ils prennent du plaisir à jouer, mais uniquement s'ils savent qu'un adulte est à proximité.

Patrice HUERRE

Cette situation me semble normale. De plus, les enfants sont toujours encadrés dans les crèches.

Certains enfants manquent de sécurité intérieure. Ils ont besoin d'être rassurés par la présence physique de l'adulte, avant de s'autoriser certains comportements. Ils ne profitent de la liberté de jouer que si elle est accordée par un adulte bienveillant. Ils ont besoin d'un feu vert. Cette situation est comparable à celle de l'enfant qui a du mal à apprendre à marcher seul. Lorsqu'un adulte lui met une noix dans chaque main, l'enfant parvient à marcher. La noix lui donne la sensation de tenir une main, il se sent donc en sécurité. Cette période intermédiaire révèle l'importance de la parole de l'adulte et de la confiance que lui accorde l'enfant.

Catherine WATINE

*Directrice de la ludothèque 1, 2, 3 Soleil -
Montreuil*

Les petits enfants, pour lesquels le jeu est un langage, ont besoin du regard de l'adulte. L'objet intermédiaire ne prend du sens que parce qu'il est le médiateur de la relation entre l'adulte et l'enfant. Cette situation relève de « l'appel de l'aîné » : l'enfant est fasciné par les plus grands que lui. Il a besoin d'être soutenu dans les actions qu'il entreprend. Cependant, certains enfants, surtout les plus jeunes, jouent souvent seuls. Il est alors difficile de les mettre en relation avec les autres.

Le travail relationnel mené en ludothèque, permet d'animer les objets intermédiaires. La capacité des enfants à détourner les objets, du jouet au jeu de société, est fascinante.

Patrice HUERRE

Les situations de jeu organisent d'excellentes conditions d'observation. Dès lors qu'un adulte à proximité lui en donne le feu vert, l'immense majorité des enfants jouera. Pourtant, certains n'y parviendront pas. L'incapacité à jouer est l'indicateur de la souffrance, de l'insécurité et de l'état de santé intérieure de l'enfant.

A l'inverse, certains d'entre eux ne peuvent s'arrêter de jouer, happés par une excitation sans fin. Lorsque l'adulte leur demande d'interrompre leur jeu, ils en sont incapables. Cette situation est également un indicateur de souffrance.

Il est capital de prêter attention à ces situations extrêmes, surtout lorsque l'enfant se détache nettement de ses congénères dans sa relation aux autres et aux objets. Le jeu exige des enfants qu'ils lâchent prise, qu'ils s'exposent à l'autre et qu'ils se laissent aller à une fantaisie que certains redoutent. Ils considèrent en effet que l'abandon nécessaire au jeu constitue une menace.

Sandra TIMELLI *Animatrice - Romainville*

Certaines municipalités, visant la réussite éducative, demandent aux directeurs et aux animateurs des centres de loisirs ou des maisons de quartier de privilégier la culture au jeu. Je travaille dans un centre de loisirs pour les primaires. Les activités d'anglais et d'arts plastiques y sont particulièrement développées, au détriment des jeux, qui disparaissent peu à peu.

Nathalie DURANTON *Ludothécaire à la ludothèque 1, 2, 3 Soleil - Montreuil*

A mon sens, le jeu est une question de culture.

Méziane BOUGHRARA *Responsable de la structure « Espace jeu » - mairie de La Courneuve*

Les structures de loisirs, malgré l'équipement des salles, donnent effectivement trop peu

d'importance aux jeux. Nous avons tendance à introduire le symbolisme chez les très jeunes enfants. Les activités telles que les arts plastiques ou les jeux de plein air prennent le pas sur les jeux traditionnels, lesquels ne sont plus pratiqués que pendant le temps libre, juste après le repas. Très peu d'animateurs prennent l'initiative de les intégrer à leur planning. Les jeux ne sont plus une activité pleine, qui mobilise les enfants pendant 45 minutes.

Dominique ROBERT

Les municipalités demandent fréquemment aux directeurs et aux animateurs des centres de loisirs de donner au service enfance certaines orientations. Cette situation est parfois problématique.

Les centres de loisirs ont à la fois pour fonction de développer la pratique des arts plastiques et de créer de l'espace pour les temps consacrés aux jeux, qui s'appuient sur des objets simples ou sophistiqués.

Je suis préoccupée par la formation des animateurs : l'importance essentielle de la pratique du jeu leur est-elle enseignée ? L'enjeu est capital. Les centres de loisirs ont la responsabilité de redonner sa place au jeu dans le quotidien. Dans cette perspective, nous devons définir le type de relations à entretenir avec le public « enfant », avec les animateurs et avec le public « familles ». Certains adultes, lorsque leur enfant joue, restent à l'écart. Quelles actions pourrions-nous mener pour que les parents jouent avec leur enfant, même lorsqu'ils sont observés par d'autres adultes ?

Patrice HUERRE

Il est nécessaire de ne pas opposer les objectifs, les grandes orientations et la médiation avisée d'une acquisition de connaissances au jeu gratuit, destiné au simple plaisir. Les deux notions sont indispensables à l'enfant. L'apprentissage, s'il peut apporter du plaisir, repose sur certaines contraintes. Nous ne devons pas faire croire à l'enfant que l'école est uniquement une source de plaisir : il ne nous croirait pas et notre parole serait invalidée. A l'opposé, il ne s'agit pas de lui

expliquer que tout n'est que contrainte. Un espace doit lui être laissé afin qu'il trouve des satisfactions et qu'il rassasie sa curiosité. Les professionnels ont la tâche de faire coïncider les deux registres.

En outre, les parents interviennent dans la structuration de leur enfant en leur imposant certaines tâches – le temps de repos, de repas, etc. – et en leur aménageant du temps libre destiné au jeu.

Par ailleurs, je considère qu'il est nécessaire de commencer par éduquer les parents aux problématiques du plaisir du jeu, en créant par exemple des bibliothèques qui leur soient destinées. Légitimer les retrouvailles des parents avec le plaisir de jouer pourrait leur permettre de transmettre ce plaisir aux enfants. Certains adultes n'ont en effet jamais pris de plaisir dans le jeu et le considèrent comme une contrainte. Il est nécessaire de leur expliquer qu'il ne s'agit pas d'appliquer à la lettre la technique de jeu : la disposition d'esprit fabrique la situation de jeu. Telle est la raison pour laquelle les métiers liés à ces questions sont très difficiles. Ils reposent en effet sur le plaisir de l'animateur au moment d'une situation de jeu avec un enfant, un adolescent ou un adulte.

Certains parents sont totalement étrangers à de telles notions : de nombreux adultes m'avouent avoir horreur de jouer. Qu'initient les parents dans l'objectif de lancer ou de relancer leur propre plaisir de jeu ?

Nathalie DURANTON

La ludothèque de Montreuil organise des jeux entre les parents.

Nous avons constaté que certains d'entre eux ne comprennent pas qu'il est nécessaire que l'enfant termine son jeu : ils l'interrompent en venant le chercher. Nous trouvons alors un prétexte pour intégrer les adultes au processus de jeu de l'enfant. Lorsqu'ils sont impliqués, ils comprennent en quoi le fait d'interrompre l'enfant pose des problèmes. La fois suivante, ils le laissent terminer leur jeu.

Patrice HUERRE

Cette méthode semble excellente !

Catherine WATINE

*Directrice de la ludothèque 1,2,3 Soleil -
Montreuil*

La ludothèque de Montreuil est un espace de rencontre intergénérationnel et interculturel, permettant à tous de jouer, y compris les adultes. Dans de nombreux lieux de loisirs, les parents se voient demander de surveiller les enfants. L'adulte, se sentant responsable, ne s'autorise pas à jouer et à prendre du plaisir. Nous avons donc institué le droit au plaisir de chacun. Les enfants sont enchantés de voir leurs parents s'amuser. Cependant, cette démarche est complexe et nécessite une initiation.

Peu à peu, en découvrant des jeux qui intéressent les enfants, puis des jeux qui leur sont destinés, les parents s'éloignent des enfants et jouent pour leur propre plaisir. Dans un deuxième temps, ils parviennent à jouer avec les enfants.

Nous amenons les adultes à comprendre qu'il est possible de prendre du plaisir en jouant : les enfants, dès qu'ils sont en âge de jouer, deviennent d'étonnants tacticiens et peuvent transmettre des règles aux parents. Ce lieu d'échange commun autour d'un plaisir partagé est essentiel. Cependant, cette pratique surprend certains parents : la démarche intergénérationnelle n'est en effet pas naturelle.

Patrice HUERRE

De plus, de nombreux adultes estiment que jouer n'est pas sérieux. Ils considèrent qu'ils ont passé l'âge. Pourtant, lorsqu'ils retrouvent le plaisir de jouer de leur enfance, n'êtes-vous pas contraints, parfois, de les forcer à arrêter de jouer ?

Catherine WATINE

Effectivement. Même si nous participons au programme de réussite éducative, nous avons été sollicités pour développer le jeu. Dans cette

perspective, travailler en ludothèque plutôt qu'à l'école ou dans un centre de loisirs est une chance.

Anne MARCHAND

La première réunion, tenue en octobre, a souligné le fait que les centres de loisirs orientent souvent l'enfant vers des jeux solitaires.

Sandra TIMELLI

La course à l'enseignement et à l'apprentissage de connaissances exerce une certaine pression, à la fois sur les enfants et sur les parents. Les municipalités poussent également à privilégier l'apprentissage au jeu. Or, jouer est déjà apprendre.

Patrice HUERRE

La volonté d'apprendre n'est pas nécessairement néfaste. Il convient de définir les moyens à mettre en œuvre pour parvenir à développer, d'une part, l'apprentissage nécessaire et, d'autre part, ce que les enfants apprennent sans chercher à apprendre.

Paradoxalement, si un enfant n'a aucun goût pour la lecture, l'interdiction de la lecture pourra le pousser à s'y intéresser.

Marie-France MENIER

La municipalité de Saint-Ouen a placé le jeu au cœur de son projet éducatif, notamment en organisant le Festival du jeu et en donnant une place majeure au jeu dans le cadre des espaces de loisirs. Les enfants qui fréquentent les structures de loisirs souhaitent y trouver des espaces de découverte dans lesquels il est possible, grâce au jeu, d'oser la curiosité et de développer l'imaginaire et la créativité. Ces notions peuvent également être mises en valeur par la fréquentation des musées et des spectacles, par la pratique du sport ou même par les siestes sur un tapis de jeu avec des amis.

La posture de l'adulte est déterminante. Comment se situe-t-il dans sa relation aux enfants ?

Comment permet-il aux enfants de jouer sans lui, tout en étant à proximité ? L'adulte doit être un observateur attentif, prêt à agir lorsque la situation l'impose.

Par ailleurs, je demande aux directeurs d'espaces de loisirs avec lesquels je travaille de proposer aux enfants d'assister à des spectacles. Cette pratique est essentielle à l'épanouissement des enfants.

Saint-Ouen ne possède pas encore de ludothèque. Cette situation devrait être réglée en septembre prochain. Nous avons choisi de proposer des espaces de jeu forts au sein des espaces de loisirs et de travailler avec les équipes d'animation sur cette question.

Parallèlement, nous avons proposé que des rencontres régulières entre les familles soient organisées autour des problématiques du jeu. Dans chaque quartier de la ville, les équipes d'animation organisent des soirées de jeu avec les parents et les enfants. Nous avons constaté que les parents découvrent souvent les potentialités et les capacités de leur enfant dans le cadre du jeu. Ainsi, l'absence de ludothèque n'empêche pas de mener des actions. Il revient aux animateurs des centres de loisirs la responsabilité de promouvoir le jeu, en faisant preuve d'imagination et de créativité afin de mettre en place des jeux qui confrontent parents et enfants.

Patrice HUERRE

Effectivement, le jeu peut permettre à l'enfant d'exposer à l'autre son monde intérieur. Les enfants sont en général définis par les adultes en fonction de leur comportement et de leurs notes. Inversement, les enfants identifient les us et coutumes des adultes. Les émotions des uns et des autres sont peu accessibles. Le jeu permet indirectement d'en dévoiler certaines facettes.

Je n'ai pas d'idée arrêtée concernant les ludothèques, qui n'entrent pas dans mon champ de compétences. Cependant, elles semblent être utiles dans une période où la question du jeu ne semble plus avoir sa place. Si le jeu reprenait l'ampleur qui doit être la sienne, les ludothèques ne seraient plus nécessaires. Ainsi, leur existence témoigne de la place trop réduite accordée au jeu

dans nos communautés de vie. A ce titre, les ludothèques sont symboliquement importantes. J'espère que la situation aura évolué dans vingt ans.

Anne MARCHAND

Notre société est paradoxale : elle considère que le temps consacré au jeu est superflu, alors même que des entreprises remettent le jeu au cœur de leur stratégie de management, afin de souder les équipes.

Patrice HUERRE

Notre société est paradoxale à plus d'un titre ! Cependant, ma nature optimiste m'amène à considérer qu'un élément qui fait défaut à un moment précis finit par revenir. Freud disait : « *Ce qu'on chasse par la porte revient par la fenêtre* ». Les mouvements de balancier s'avèrent souvent excessifs, mais la régression peut parfois être positive. Cependant, dans le cas évoqué, l'objectif n'est pas de retrouver les plaisirs infantiles mais d'accroître les performances de l'entreprise.

Toutefois, l'exemple témoigne de l'importance croissante accordée aux jeux. Les festivals et les différentes manifestations semblent eux aussi aller dans ce sens. Les réflexions sur ce sujet doivent être renforcées, car elles ont fait défaut. L'analyse des effets de ce manque nous impose de nous doter des moyens de réajuster la situation, en particulier en nous attachant aux enjeux liés au tout début de la vie. En effet, les adultes de demain sont fabriqués dès leur plus tendre enfance. S'ils ont pris du plaisir à jouer lorsqu'ils étaient bébés, puis dans les ludothèques et dans les espaces de loisirs en profitant de rencontres ludiques, ils pourront transmettre leur désir de jouer lorsqu'ils seront parents.

Certains des adultes qui travaillent autour des problématiques liées au jeu sont nostalgiques du plaisir qu'ils ont jadis pris en jouant et tentent, par leur profession, de retrouver ces sensations. Les autres en ont été privés et cherchent à compenser ce manque. Cette analyse, je l'admets, est un peu sauvage !

Patrice Huerre, Saint-Ouen, le 21 février 2008

Shéhérazade MAIMOUM
*Responsable d'un centre de loisirs maternels -
Saint-Ouen*

Les adolescents et certains enfants se livrent dans les cours de récréation à des jeux sans aucune présence adulte. Ils créent alors leurs propres règles, souvent considérées comme étant trop violentes. N'existe-t-il pas un décalage entre la société violente dans laquelle nous vivons et les règles que nous souhaitons imposer dans les cours de récréation ?

Patrice HUERRE

Le mot « jeu » pose des problèmes, dans la mesure où il peut être utilisé à contre emploi. Ainsi, j'ai eu l'occasion de participer à un groupe de travail du Ministère de l'Education nationale, qui a analysé le jeu du foulard. S'étrangler afin de trouver une satisfaction par la suffocation ne relève pas du jeu. Il s'agit d'un acte violent qui peut conduire à la mort.

Notre responsabilité d'adultes est de définir ce qu'est le jeu. En tant qu'expert, je rencontre de nombreux adolescents auteurs de viols et de nombreuses victimes de ces crimes. Les viols en réunion sont, de manière totalement inadéquate, appelés des « tournantes ». Ce terme fait référence à une pratique du ping-pong, donc à un jeu. Il nous faut éviter de qualifier ainsi un acte criminel. Le vocabulaire est capital.

Shéhérazade MAIMOUM

Comment l'esprit des jeunes impliqués en arrive-t-il à utiliser le mot « jeu » pour qualifier de telles pratiques ?

Patrice HUERRE

Ils attendent peut-être des adultes qu'ils valident ou rejettent ce terme. Ils conviendrait de leur demander pourquoi ils considèrent ces actes comme des jeux. Nous devons leur rappeler qu'un jeu nécessite l'approbation de l'ensemble du groupe. Or, certaines pratiques consistent à s'amuser au dépend des autres. En tant

qu'adultes, il nous revient de leur expliquer que ce sont des actes sadiques ou violents à l'égard d'individus qui ne sont pas d'accord. En conséquence, ces pratiques ne relèvent pas du jeu.

Le processus est comparable à celui des rapports sexuels : si l'autre est d'accord, il s'agit de relations sexuelles, s'il ne l'est pas, il s'agit d'un viol. Les adultes doivent qualifier les pratiques violentes pour permettre aux enfants de redonner du sens aux mots qu'ils utilisent.

De la même manière, il est important d'entamer un récit fictif en utilisant l'expression : « il était une fois ». Cette simple introduction permet de délimiter le champ de la fiction et de le distinguer de celui de la réalité. Le jeu nécessite également une adhésion collective. Nous devons comprendre ce que les jeunes entendent par « jeu ». Certains estiment que le « jeu de la canette » – un enfant lance une canette sur un groupe et celui qui ne l'évite pas est rossé par les autres – relève du jeu. Il est indispensable de leur expliquer que la victime ne trouve pas cette pratique, dans laquelle personne ne fait semblant, amusante.

L'être humain est compliqué, il a tendance à brouiller les pistes. Les animaux, eux, ne sont jamais dupes : lorsqu'ils évoluent dans un espace de liberté et de loisirs, ils savent s'ils jouent ou pas et le décident ensemble.

L'apprentissage en la matière sera déterminant lorsque les enfants se trouveront confrontés à des fictions, à des vidéos ou même à des images pornographiques. Ils doivent être en mesure de distinguer ce qui a été créé de la réalité. Nous devons les aider à prendre conscience de ces distinctions et à passer d'un registre à l'autre.

Shéhérazade MAIMOUM

Les jeunes, lorsqu'ils fabriquent les règles d'un jeu, se sont longtemps inspirés des règles de la société. Ainsi, nos parents jouaient aux cow-boys et aux indiens en s'inspirant d'une réalité. Aujourd'hui, j'ai du mal à comprendre pourquoi les jeunes utilisent le terme de jeu pour faire référence à des pratiques violentes.

Patrice HUERRE

Le rapport à l'environnement n'est pas le seul facteur. L'expérience des enfants et leur développement normal leur permettent d'établir les raisons pour lesquelles les parents leur fixent des limites. En grandissant, ils découvriront les différences entre les règles qu'ils ont apprises et la réalité de la société. Cependant, ils auront en tête des schémas possibles et des points de repères liés à leur propre histoire, qui pourront leur servir lorsqu'ils inventeront des jeux. Autour de nous, des situations d'injustice, de violence et de transgression se mêlent à des règles du jeu.

Le monde extérieur peut lui aussi fixer des points de repère. Si nous désirons accréditer l'idée que l'enfant ne peut compter sur rien ni sur personne, la société nous donnera raison à de nombreux égards. Nous y piocherons des éléments qui accréditeront notre hypothèse. Si nous pensons l'inverse, nous chercherons d'autres modèles sur lesquels appuyer nos propos. Enfin, si nous passons de l'un à l'autre, nous parviendrons à construire des règles suffisantes pour établir un jeu.

Par ailleurs, des tiers extérieurs peuvent tenir un rôle d'arbitre. Sur un terrain de sport, si les joueurs ne respectent plus les règles, l'arbitre siffle. S'il est débordé, d'autres prennent sa relève. L'adulte est là pour rappeler aux enfants que les limites ont été franchies lors de la fabrication d'un jeu. Les enfants connaissent le risque des excès : ils savent que lorsque les règles font obstacle à la satisfaction de leur plaisir, ils ont tendance à les écarter. Les adultes doivent être garants du respect des règles.

Shéhérazade MAIMOUM

Nous ne pouvons pas garantir la qualité des règles qu'ils inventent.

Patrice HUERRE

Pourquoi ne pas les élaborer avec eux ?

Shéhérazade MAIMOUM

Nous ne souhaitons pas entrer de force dans leur intimité et manipuler leur créativité. Pourtant, la liberté d'expression et d'invention des enfants conduit aujourd'hui à la nécessaire intervention d'un adulte chargé de rétablir les règles. En cela, je considère que l'intrusion des adultes, quoique nécessaire, restreint le champ de la créativité des enfants.

Patrice HUERRE

Je ne partage pas votre avis. Le fait que les enfants nous poussent à nous interposer signifie qu'ils ont besoin de cette intervention et qu'ils ne sont pas capables de respecter les règles énoncées au préalable. Malgré leurs bonnes intentions, ils sont débordés par leur propre nature. Ainsi, il est fréquent que de très jeunes enfants jouent gentiment avant de s'exciter, puis de lancer leurs jouets. Nous sommes alors contraints de les arrêter. Ces enfants ne pensaient pas en arriver à cette situation, au début du jeu.

Contrairement aux apparences, le « besoin d'adulte » est extraordinairement important aujourd'hui. En réalité, plus les enfants nient ce besoin, plus ils le réclament. Ils « cherchent » les adultes et les représentants de l'ordre. Comment doivent-ils se positionner afin d'entrer en contact avec les garants de la vie en communauté autour d'un jeu ?

Les garants s'assurent que la volonté de jouer ne débouche pas sur un chaos que les enfants ne peuvent arrêter. Ainsi, notre responsabilité est déterminante. Si les enfants inventent des règles qui fonctionnent, notre validation sera capitale. Nous avons tendance à remarquer uniquement les dysfonctionnements : il est au contraire nécessaire de féliciter les enfants pour leurs réussites. Cependant, en cas d'échec, ils ont besoin d'adultes pour tenir le cap initial, fondé sur de bonnes intentions.

Geneviève Moisa

Responsable des ludothèques de la ville de Saint-Denis

La violence est souvent présente dans les représentations symboliques. Ne pourrait-elle pas être canalisée également à travers le jeu ? Elle s'incarne alors dans un temps et dans un contexte précis et elle est véhiculée par une fiction – « je te tue » ou « tu es mort ». Dans le contexte d'une structure de jeu, cette violence n'est pas forcément néfaste. C'est la confusion entre le temps du jeu avec l'autre et le moment où l'autre ne veut plus jouer qui présente un danger. A mon sens, la violence doit pouvoir s'exprimer à travers les activités organisées dans le cadre de nos structures.

Patrice HUERRE

En la matière, il est capital de déterminer la manière dont nous utilisons la violence de l'enfant.

Tout le monde est violent. Il est indispensable de s'en débrouiller afin que la violence ne soit nuisible ni à soit ni aux autres. En effet, elle doit se transformer et, éventuellement, être sublimée dans une ultime étape. La transformation permet à la violence de s'exprimer sans poser de problèmes intimes ou collectifs. Les activités sportives peuvent également canaliser des pulsions violentes en élaborant des règles. La violence peut alors valoriser le sujet.

Il s'agit de contradictions de notre époque : les termes de la vie de l'entreprise (« battant ») ou du sport (« tueur ») font de la violence un atout. Les sportifs ont des gestes de « tueurs », notamment lorsqu'ils marquent un point. Nous valorisons alors cette violence, stigmatisée lorsqu'elle s'exprime différemment.

Certains individus n'ont pas été informés de la manière dont ils peuvent utiliser leur violence et ne savent où ni comment s'en décharger. Il nous revient d'orchestrer la gestion de cette violence afin qu'elle produise des effets utiles pour le sujet et pour les autres. Les plus violents disposent d'une énergie potentiellement créatrice, mais peinent à la canaliser. Nous devons leur permettre

d'être créatifs, notamment grâce à une médiation ludique ou à certaines pratiques sportives. Il est nécessaire de ne pas ignorer la violence et d'éviter le déni.

Anne MARCHAND

Je rappelle que le guide du participant vous informera des prochains rendez-vous. Par ailleurs, le comité de pilotage de ce réseau en développement reste ouvert : si vous le souhaitez, n'hésitez pas à le rejoindre. Vous trouverez dans le guide tous les contacts nécessaires.

Je remercie Patrice Huerre et lui laisse la tâche de clore.

Conclusion

Patrice HUERRE

Je ne souhaite pas clore le débat, mais, au contraire, l'ouvrir. Une dynamique est en cours de construction. La période est à la fois héroïque et stimulante. Ce type de chantier n'est jamais terminé. Peut-être serez-vous les acteurs départementaux d'une initiative nationale qui pourrait comparer et fédérer les réalisations des différents Départements. Les initiatives sont très diverses, et traduisent la multiplicité des formes que peuvent prendre les actions en la matière de jeu. Nous devons analyser et tirer des leçons des succès, en observant leurs origines. Le contexte local des réalisations doit être envisagé, afin d'en comprendre les enjeux.

Les ressources en matière de jeu se mobilisent, témoignant du fait que la réflexion autour de cette question fait aujourd'hui défaut.

Je vous remercie.