

## LE JEU

Brigitte Mirande / IEN Le Vigan Sommières (Gard)

### Préambule

Tous les enfants jouent. Même la plupart des adultes jouent. Le jeu est souvent comparé au travail, il est alors disqualifié et menace l'investissement dans le travail scolaire.

Concurrence entre travailler et jouer. Activité vécue de manière ambiguë dans le corps social.

Cependant, toutes les sciences humaines ont énoncé des théories pour répondre à la question : « **A quoi sert le jeu ?** »

1<sup>ère</sup> théorie : **le jeu est un simple divertissement**

Il viendrait alors s'intercaler entre les différentes séances de travail à l'instar d'une récréation.

2<sup>ème</sup> théorie : **le jeu est une activité qui favorise les échanges sociaux**

3<sup>ème</sup> théorie : **le jeu est un exutoire qui permettrait d'évacuer un trop plein d'énergie**

4<sup>ème</sup> théorie : **le jeu est un moyen d'apprendre sa culture, de fortifier la personnalité**

Toutes ces théories peuvent se résumer par la question : le jeu est-il naturel ou culturel , instinctif ou appris ?

### I – LE JEU EST-IL NATUREL OU CULTUREL ?

#### A – LE JEU COMME ACTIVITE NATURELLE

##### Le jeu est universel

On le trouve partout depuis toujours. Toutes les sociétés ont pratiqué le jeu. Même dans les plus anciennes, on trouve des traces de jeux, traces liées au sacré.

La marelle est d'origine antique. Le cerf-volant est d'origine chinoise très ancienne.

Jeux pratiqués sur les cinq continents : la cuna, le polo ...

##### Le jeu comme activité naturelle

Le jeu des animaux (bien qu'il ne soit pas facile de distinguer activité ludique et utilitaire).

Les lions jouent à cache-cache. Les singes se déguisent, jouent à la poupée...

Certains jeux sont communs aux chiens et aux hommes.

Les jeunes animaux jouent plus que les adultes. Les animaux captifs jouent plus que les animaux en liberté. Les animaux en haut de l'échelle des vertébrés jouent plus que ceux du bas.

##### Les conditions à réunir pour que le jeu puisse se faire chez les animaux

Il faut un temps disponible, un temps au cours duquel le sujet est libéré de sa survie et de la tâche de reproduction.

L'instinct chez les jeunes (protégés par les adultes), chez les animaux captifs s'affaiblit. Cet instinct qui se manifestait dans le corps de l'animal par une excitation (stimulus), s'affaiblit.

La réponse instinctive perd de sa force, devient moins urgente. Elle vise à supprimer l'excitation initiale, elle devient moins rigide, moins spontanée.

L'activité, autrefois réponse à l'instinct devient un exutoire au trop plein d'énergie.

A l'excitation produite par l'instinct se substitue le plaisir. Substitution de la notion de plaisir à celle de nécessité absolue. Le plaisir appelle la répétition de l'action. La répétition crée l'apprentissage ce qui fait dire à Bruner que les animaux jouent pour apprendre leur culture.

#### B - LE JEU COMME ACTIVITE CULTURELLE

##### Le jeu est un phénomène social (expl. : le sport)

Le jeu est un phénomène social qui peut apparaître comme le produit dégradé de la culture. Le sport pourrait être compris comme un simulacre de guerre. Les jouets sont souvent des simulacres d'armes. L'origine lointaine de certains jeux se confond avec le sacré. Le jouet est une imitation d'objets utiles. Un aspect du jeu est d'être un produit dégradé de la culture. Mais le jeu est à l'origine de la culture, il est créateur de culture. Toutes les choses qui caractérisent la vie culturelle sont inscrites dans le jeu (joutes oratoires, compétition économique ...).

« Le jeu est une activité libre, hors de la vie réelle, à l'issue incertaine et soumise à certaines lois précises » d'après **René Caillois** (« Des jeux et des hommes »).

A la question « A quoi sert le jeu ? », on peut répondre que le jeu sert à transformer le naturel en culturel, donc l'instinct en social.

R. Caillois décrit deux registres du jeu :

- le registre de la païdia (registre de l'activité spontanée, désordonnée, inventive)
- le registre du ludus (jeux à règles)

et quatre caractères du jeu :

- compétition → sports
- hasard → jeux de hasard
- simulacre → jeux de rôle
- vertige → toboggans, manèges

Certains jeux peuvent combiner plusieurs caractères.

## II – LA PSYCHOLOGIE DU JEU (surtout du point de vue psychanalytique)

### Introduction

Le jeu est l'objet d'une certaine méfiance, surtout à l'école.

Au Moyen Age, on jouait beaucoup. Pour des raisons liées aux calamités des XIV et XV<sup>e</sup>s. se serait dév eloppé un sentiment de peur, d'angoisse auquel ont répondu des prédicateurs : la population ne respecte pas les principes de Dieu, s'adonne trop à la jouissance.

C'est vraisemblablement ce qui a incité les gens à prendre de la distance avec le jeu.

Le XX<sup>e</sup>s. et la psychanalyse réhabilite le jeu. **Freud** explique la fonction psychologique du jeu : c'est le moyen pour le petit enfant de surmonter l'angoisse de la perte de la mère. Ce qui donne à ce jeu un rôle essentiel d'élaboration de la pensée de l'enfant.

**Mélanie Klein** a donné une dimension thérapeutique au jeu.

**Winnicott** a insisté sur l'aspect bénéfique du jeu pour la santé mentale.

### A - FREUD

Freud avait un petit fils (fils de sa fille) dont le père était parti à la guerre (14-18). Lorsque sa mère partait ce bébé s'occupait avec une bobine de fil. Lorsqu'elle revenait, il jetait la bobine pour qu'elle la lui rende, le tout ponctué par des « Oh ! » et des « Ah ! ». Freud interprétait le « Oh ! » comme « fort » et le « Ah ! » comme « Da ».

L'enfant quand il n'a pas sa mère se comporte comme s'il ne devait jamais la revoir. Il a besoin d'expériences consolatrices répétées pour apprendre qu'à sa disparition a coutume de suivre la réapparition de sa mère.

**La bobine** : l'enfant abandonné par la mère, la mère rejetée par l'enfant. La ficelle relie l'enfant à la mère, elle garantit que la mère reviendra. En présence de la mère, l'enfant jette la bobine et la ficelle. En son absence, l'enfant garde la ficelle. Ce jeu signifie que l'enfant a acquis la conscience que sa mère part mais revient. **L'enfant apprend en jouant à renoncer à la satisfaction d'un penchant naturel : disposer de sa mère selon son bon plaisir.**

C'est parce qu'il joue qu'il peut renoncer. Plus grande maîtrise de soi de ses émotions grâce au jeu. Le jeu est une compensation à la disparition de la mère. Il permet de gérer les frustrations.

Ce jeu témoigne également de la permanence de l'objet (le 1<sup>er</sup> objet est la mère, le sein maternel).

**Le jeu a une double fonction : retrouver une position active** (l'enfant est passif quand sa mère décide de s'absenter) **et introduire de l'agressivité** (= vengeance).

**Par le jeu, grâce au jeu, il reproduit une impression pénible** (désarroi, frustration de l'absence) **en vue d'obtenir à l'inverse, à la place, un plaisir.**

Meilleure maîtrise musculaire. Pour se rendre maître d'un événement désagréable, il faut passer par un plaisir (relation avec l'enfant qui est en échec scolaire : vécu désagréable qu'il faut maîtriser pour avoir du plaisir). **La bobine a un contenu symbolique**, à la fois, elle est l'enfant que la mère abandonne et aussi la mère que l'enfant rejette par vengeance. La ficelle relie l'enfant à la mère, elle garantit que la mère reviendra.

C'est aussi une **activité socialisante** : c.à.d une activité relationnelle qui met en relation la mère et l'enfant. Le jet du jouet est un appel à la mère (qui ramasse l'objet donc qui s'occupe de lui). Activité socialisante qui permet l'existence de l'agressivité sous une forme maîtrisée, détournée, symbolisée. L'activité ne devient un jeu que parce que la mère répond à l'appel de l'enfant en ramassant le jouet même si elle désapprouve le jet du jouet (elle pose des limites : « ça suffit maintenant »).

Quand l'enfant joue en sa présence, la mère est frustrée (elle voit son enfant se séparer d'elle) mais heureuse (elle voit son enfant grandir).

### B - MELANIE KLEIN

Créatrice de l'école anglaise de psychanalyse. Elle reconnaît ce que dit Freud : le jeu exprime l'angoisse de la perte d'un objet mais permet de la surmonter.

Apport personnel de M. Klein : **l'angoisse de la position dépressive.**

Très tôt (4mois) l'enfant a des réactions qui traduisent un clivage. Il aime qui lui fait du bien : **la bonne mère**, n'aime pas ce qui lui fait du mal : **la mauvaise mère**. Puis les deux entités fusionnent. Tout ce passe comme s'il avait **une bonne et une mauvaise mère**. Il éprouve alors beaucoup d'amour pour la bonne mère et beaucoup de haine pour la mauvaise mère. Après 4 mois, il ressent qu'en attaquant la mauvaise mère, il atteint aussi la bonne mère et c'est pourquoi elle serait partie. Il se sent mauvais lui-même et est en position dépressive.

Le jeu est alors **une activité réparatrice de nature consolante**. La colère fait disparaître la mère, y compris la bonne mère. Pour être coupable, il faut se sentir l'auteur d'une mauvaise action : la colère. Le jeu est le lieu d'expression des pulsions agressives mais aussi un lieu de réparations (jeux de construction, jeux d'habillage, manipulations adroites, manipulations réussies).

Construire des puzzles réassure les enfants. **Le jeu est une maîtrise de la réalité interne** (souvent pénible en raison des conflits qui l'agitent) grâce à un mécanisme de projection vers l'extérieur, des dangers vécus à l'intérieur. Les jouets représentent quelque chose de l'imaginaire de l'enfant. **Le jeu permet aussi de la maîtrise de la réalité externe** (comprendre ce qui se passe autour de soi). Faire une piqûre à la poupée permet de comprendre le rôle social du docteur. Cette compréhension du monde externe est une défense contre les angoisses internes.

**M. Klein donne au jeu une fonction thérapeutique pour les jeunes enfants et les plus âgés.** Elle préconise l'usage du jeu dans la psychanalyse des enfants. **L'inhibition chez l'enfant est l'équivalent d'une inhibition intellectuelle chez l'adulte (incapacité de penser).**

## C - WINNICOTT

Disciple de M. Klein. Le jeu est universel et nécessaire à la santé. Un enfant qui ne joue pas est un enfant malade. Apport personnel de Winnicott : une mère est suffisamment bonne mais pas tout à fait. Une mère qui serait totalement bonne rendrait son enfant débile. Être mère, c'est être là quand son bébé a besoin d'aide (elle sait donner du plaisir), c'est savoir se faire attendre quand bébé la recherche (elle sait développer la frustration). Développement d'une certaine confiance en soi, d'une certaine confiance en l'environnement, car le bébé sait qu'il peut faire venir sa mère quand il a besoin d'elle. Il nie l'absence et **crée l'illusion de la présence de la mère en son absence**. C'est ce qui se passe quand bébé suce son pouce (la succion rappelle la mère).

Développer le pouvoir de création de bébé, pouvoir précaire cependant : il est illusion (au bout de la succion, il y a la faim), illusion dans l'espace relationnel entre le bébé et sa mère (qui n'appartient ni au monde réel des objets, ni à l'espace interne, espace magique) : c'est l'aire transitionnelle (sucer son pouce, l'ours en peluche). Cet espace se trouve en continuité entre l'interne et l'externe : c'est bon, c'est dedans, c'est pas bon, c'est dehors.

Les objets sont appelés **objets transitionnels**. De même, il y a des **activités transitionnelles ou auto érotiques**. L'autonomisation, c'est achever la séparation psychique. Les phénomènes qui s'y déroulent sont des **phénomènes transitionnels**.

**Le jeu est lui aussi un phénomène transitionnel** : c'est agir vraiment et c'est créer l'illusion d'un pouvoir. Le jeu oscille entre l'illusion, le magique et le réel. Le jeu est une activité créatrice. Le pouvoir créatif d'une illusion, la créativité au sens général découle d'un fonctionnement psychique non structuré. Winnicott pense qu'il faut lui laisser une chance.

« **Ce que j'étudie ici, c'est l'essence de l'illusion** » (que rien ne manque).

**L'objet transitionnel remplace la mère** sinon, il ressent l'absence de la mère → dépression. **L'objet transitionnel est la première possession « non moi ».**

**C'est l'origine de l'activité symbolique** : il symbolise la mère, il représente le sein (la mère) sans être le sein.

Nous expérimentons la vie dans l'aire transitionnelle, c'est de cette aire que naît l'esprit de recherche, toute expérience culturelle et esthétique (qui se situent entre le réel et l'illusion).

Ces activités impliquent le corps et s'intéressent aux excitations corporelles provoquées par le jeu.

## D – GUTTON

Apport personnel de Gutton : **le jeu met en œuvre des mécanismes de défense : procédés utilisés pour maintenir l'intégrité, l'équilibre, la constance biopsychologique** (défenses immunitaires). Il obéit à des règles, il utilise le langage, il mobilise le corps. Il est créateur de symboles.

Qu'est ce qui menace l'équilibre psychologique ? L'excitation provoquée par la pulsion (celle qui vient de l'extérieur, on peut la fuir, celle qui vient de l'intérieur, on ne peut pas la fuir

→ conflit → perturbation désagréable que le sujet peut essayer d'enrayer par des mécanismes de défense : sublimation, identification, projection (mettre hors de soi des choses que l'on refuse, en les attribuant à autrui).

Le jeu mobilise **la projection** : c'est un mécanisme qui consiste à mettre hors de soi des sentiments, des désirs (jalousie, envie) ou des traits de caractères (avarice) parce qu'ils sont rejetés hors de soi, hors de la conscience. On les attribue à autrui (cf : l'enfant qui donne la fessée à sa poupée : il introjecte l'agressivité de la mère en punissant la poupée).

Le jouets vont devenir des objets de projection des fantasmes de l'enfant (laissent le "mauvais" au dehors).

**Le déplacement** est un autre mécanisme de défense : l'enfant va être incité par son environnement social à retirer une partie de son investissement pour sa mère (c'est ce que l'on appelle le refoulement). Il déplace son amour sur un autre objet : l'ours en peluche, la poupée. L'objet devient le symbole de l'objet initial.

Ses conflits intenses vont être mis à distance : il est plus facile d'admettre la perte de son ours en peluche plutôt que celle de sa mère. Ce mécanisme permet d'oublier, de refouler cet intérêt exclusif initial parce qu'il est devenu interdit. Tous ces mécanismes sont ensuite utilisés comme outils intellectuels.

**La sublimation** est un déplacement ou une série de déplacements successifs dans un autre intérêt que sexuel vers un but noble, à haute valeur sociale. Le sport, l'activité intellectuelle sont des sublimations (choses hautement valorisées par la société).

Notre travail est d'ouvrir l'accès à ces sublimations (dans le cas d'enfants trop attachés aux parents). L'enfant renonce à des satisfactions dont il avait besoin pour d'autres choses qui vont lui apporter des gratifications : problématique scolaire.

**L'identification** : c'est un mécanisme grâce auquel un sujet s'approprie des caractéristiques de celui auquel il s'identifie (expl. : l'enfant s'identifie à ses parents). C'est un élément fondateur du jeu qui utilise le "comme si" → écart entre le sujet jouant (l'enfant) et le sujet joué (la pulsion, le désir). On ne peut jouer au loup que si on sait qu'on est pas le loup.

Le jeu est **créateur de symboles** : un symbole est quelque chose qui représente quelqu'un, quelque chose d'absent (absent de la conscience = refoulé) en raison de sa ressemblance avec l'absence. Le symbole représente quelque chose de nouveau. Cette nouvelle chose va être rendue familière grâce à sa ressemblance avec quelque chose de connu. Expl. : l'ours en peluche est le corps de la mère, il est doux au toucher tel le corps de la mère et par ressemblance tout ce qui sera doux au toucher symbolisera le corps de la mère.

C'est un ensemble d'éléments unis les uns aux autres par des lois. Symboliser, c'est accepter l'absence, accepter la perte grâce à une activité consolatrice. C'est accepter de ne pas avoir tout, tout de suite; c'est renoncer à l'illusion infantile que tout serait possible (principe de plaisir = principe de réalité). L'importance du renoncement est proportionnel à l'écart entre l'objet représenté et l'objet représentant. Le refoulement du désir pour la mère est la conséquence de la réalité : la mère est effectivement absente et on ne peut rien contre. Je le subis mais je l'accepte.

**Le jeu est une mise en actes de fantasmes.** Ces fantasmes ne deviennent jeux qu'après s'être adaptés à la réalité sociale grâce aux symboles. Cette adaptation impose des renoncements.

**Le jeu incite à la répétition.** Un enfant éprouve le besoin de rejouer le même thème : une partie de l'histoire du sujet qui est refoulée, revient à la conscience.

Mieux c'est symbolisé et mieux c'est : cela évite la maladie. Le projet intègre les éléments du présent (la manipulation de l'ours). La répétition abolit le manque de la mère (par usure du besoin) et permet d'intégrer le monde extérieur.

### **Jeu et symbolisation**

**Définition** du symbole en psychanalyse (cf Gutton) : un symbole est quelque chose qui représente pour quelqu'un quelque chose d'autre, quelque chose qui est absent de la conscience (refoulé). Cette représentation est fonction d'une ressemblance d'une continuité entre le signifiant et le signifié;

La bobine est un symbole parcequ'elle représente la mère absente, sa capacité à revenir.

Un Symbole est aussi quelque chose qui se caractérise par le fait qu'il est un ensemble d'éléments liés les uns aux autres par des règles, par des lois.

**Symboliser, c'est donner un sens**, c'est signifier, c'est rendre compréhensible, acceptable, une situation (absence de la mère), c'est se familiariser avec cette situation. C'est rendre aussi familier quelque chose d'étrange, quelque chose d'extérieur en créant une liaison, un lien, une relation entre cet étrange, cet étranger, cet extérieur et ce quelque chose qui est déjà connu, déjà dans la pensée, d'interne. On symbolise pour comprendre.

**La fonction de la symbolisation** : accepter la perte. On symbolise pour se consoler de situations antérieures ou actuelles. Accepter une perte, c'est renoncer. Symboliser c'est accepter un renoncement qui s'exprime dans l'écart entre l'intérêt de la présence de la mère et celui de la bobine. L'écart est produit par le refoulement de l'oubli de la mère.

Symboliser c'est faire un deuil, c'est accepter de ne pas avoir tout, tout de suite. ; c'est renoncer à l'illusion infantile que tout serait possible (principe de plaisir = principe de réalité).

### **Le jeu et la règle**

Grâce à la répétition, par familiarisations successives, le jeu intègre des éléments de l'environnement. Dans cette répétition, l'enfant manipule des objets différents, de nouveaux symboles. Jouer au docteur permet de comprendre les rôles de la bonne mère (celle qui guérit), de la mauvaise mère (celle qui fait mal), du docteur, de l'infirmier, de l'hôpital ...

Ces concepts vont s'accrocher à une chaîne de signifiants. C'est par la répétition que l'enfant accepte le manque.

Notre rôle, c'est de l'aider à trouver des ressources, à les développer.

Le jeu obéit à des règles.

Gutton pense qu'il y a deux catégories de règles :

1 – Les règles dites permanentes qui garantissent le décalage entre le jouant et le joué, le décalage entre le réel et l'imaginaire, la mise hors réalité du jeu (règle du "comme si", interdiction de tricher). On peut y ajouter les règles de sécurité (ne pas se faire mal, ne pas aller jusqu'au bout de son geste agressif).

2 – Les règles du jeu : consignes, conventions propres à chaque jeu. Leur fonction est d'organiser le jeu, de définir, de relier entre eux les éléments du jeu, de définir les liens qui les unissent.

Elles établissent une hiérarchie (c'est la police qui met les voleurs en prison).

**La règle à une double fonction : interdire pour pouvoir permettre.** Elle a pour fonction de limiter tout débordement. Elle donne un cadre au jeu. La règle permet que s'expriment de façon modérée des désirs, des fantasmes, qui exprimés autrement, sont sévèrement réprimés (satisfaire le désir d'éliminer le rival : jeu de dames). Tricher est interdit. La règle maintient un équilibre entre la pulsion, le besoin, le désir et l'interdit (le monde interne et le monde externe). Par sa permanence, la règle permet la répétition.

**Le jeu utilise le langage** : le jeu permet le langage. Quand on joue, on parle. On parle en jouant pour expliquer, commenter le jeu. A travers le langage exprimé dans le jeu, l'enfant dévoile ses préoccupations. Le jeu est l'équivalent du langage intérieur chez l'adulte (selon Gutton). C'est le langage des fantasmes. Un fantasme est un scénario imaginaire dans lequel le sujet est présent et dont le but est de satisfaire un désir qui ne peut l'être totalement dans sa réalité. C'est un relai par l'intermédiaire du symbole entre le langage et le fantasme qui sont intimement liés. C'est parce que accepte, reconnaît le jeu de l'enfant que plus tard, l'enfant aimera le langage de l'adulte.

### **Le jeu mobilise le corps**

En jouant, l'enfant se provoque des sensations corporelles qui lui laissent un souvenir somatique : plaisir, érotisme, agressivité (décharge).

La mise en jeu du corps, l'excitation qui peut en découler peut conduire au passage à l'acte : tentative de maîtrise immédiate de l'environnement. Le passage à l'acte débouche sur l'utilitaire, le fonctionnel. Il s'oppose au symbolisme, à la pensée.

A travers le corps et à travers les limites motrices du corps, le jeu permet la rencontre de la toute puissance de la pensée (fantasmes) et la réalité qui impose ses limites. En même temps, l'enfant en renonçant à la toute puissance de la pensée, gagne dans le jeu, le pouvoir de maîtriser l'environnement, le monde extérieur.

le monde extérieur est une métaphore du monde intérieur.

Au moment de la maîtrise musculaire (stade anal) qui coïncide avec la construction de la réalité, les activités psycho-motrices se scindent en 2 : d'une part les activités ludiques issues des fantasmes, ce sont des symboles et d'autre part les activités utilitaires (expl. Bricolage) orientées vers la satisfaction immédiate (pas d'imagination).

### **Le jeu de règles**

Celui qui est pratiqué à l'école élémentaire. Il contient les mêmes thèmes que le jeu symbolique sous des formes plus déguisée, plus collective, moins personnelle. Forme ludique qui est maintenant plus institutionnelle, plus traditionnelle.

L'enfant a réussi à mettre à distance ses fantasmes par un nouveau refoulement (il a intériorisé la notion de règles, d'interdit, laquelle tend à remplacer le symbole). A ce moment là les jeux sont différenciés sexuellement. A travers ces jeux, l'enfant affirme sa propre identité sexuelle.

A condition que le jeu ne soit pas méprisé par les adultes.

**Tous les jeux de règle(s) nécessitent le respect de l'interdit. C'est en jouant que l'enfant intériorise l'interdit, diffère son plaisir. L'équilibre plaisir/frustration est alors garant de son développement intellectuel.**

## **JEUX DE COURS ET JEUX DE RUES**

### **Les grands moments du corps**

- a – corps agressé, corps malmené
- b – corps touchant, corps étant touché
- c – corps choisi, corps exclu
- d – corps bloqué → ne pouvant pas sortir  
→ ne pouvant entrer
- e – corps sans repères → dans le vide  
→ dans le noir

## **CORPS AGRESSE, CORPS MALMENE**

### **Le fermier dans son pré**

**Descriptif** : jeu chanté avec une ronde pour départ.

**Analyse** : il s'agit d'un jeu de choix reflétant bien les rapports des enfants entre eux en particulier par rapport au dernier joueur. Celui-ci se trouvant malmené se console en étant le fermier au tour suivant.

### **Le jeu de la quille**

**Descriptif** : former une ronde en se tenant par les épaules. On place au centre une quille ou tout autre objet. Le jeu consiste à essayer de forcer ses voisins à faire tomber la quille. On procède donc par élimination.

\* On peut faire deux rondes ou plus suivant l'effectif de la classe.

**Analyse** : il s'agit d'un rapport de type agresseur/agressé : ce que je veux faire aux autres, les autres cherchent à me le faire à moi-même. On fait jouer là, tout le problème de la rivalité entre partenaires du même âge.

### **La queue leu leu**

**Descriptif** : un joueur désigné par le sort devient le loup. Derrière le berger qui est également désigné par le sort, les moutons s'accrochent en se tenant par la taille.

Le loup doit toucher le dernier des moutons lequel doit se détacher des autres. S'il se détache ou s'il est touché par le loup, il va s'accrocher au loup. Le jeu se termine quand le berger est mangé à son tour.

\* On peut organiser le jeu avec 2 loups et 2 bergers afin de former 2 queues leu leu pour faciliter le déplacement surtout avec des enfants jeunes.

**Analyse** : ce jeu sollicite la solidarité du groupe. Celui-ci bien dirigé et bien soudé doit échapper au loup.

Le loup est un animal mythique dévorateur que l'on provoque et que l'on défie.

Le jeu permet en outre une identification secondaire à l'agresseur puisque l'on passe ensuite dans le camp du loup.

Les sentiments mobilisés ici sont tout à fait ambivalents :

- peur d'être agressé de dos
- envie d'être touché par le loup
- envie d'agresser
- sentiment de protection donné par l'appartenance à un groupe et dans le même temps aliénation par ce même groupe qui sera finalement une entrave.

### **La boxe des manchots**

**Descriptif** : les sujets se font face 2 à 2 à cloche pied, mains dans le dos et on doit obliger son vis à vis avec les épaules à mettre les deux pieds par terre.

**Analyse** : ce jeu suscite une agressivité canalisée par l'introduction d'une règle contraignante à respecter. La nécessité de conserver les mains dans le dos introduit en outre une inhibition de cette agressivité que le sujet devra accepter.

## **CORPS TOUCHANT, CORPS ETANT TOUCHE**

### **Le courant électrique**

**Descriptif** : les enfants sont en cercle et se donnent la main. L'un des joueurs serre la main de son voisin (départ main gauche ou main droite). Le mouvement se transmet de l'un à l'autre, en respectant le sens de rotation indiqué.

Il symbolise le courant qui ne doit jamais s'arrêter.

Un joueur au centre du cercle et désigné par le sort doit essayer de repérer l'endroit précis où se trouve « le courant ».

**Analyse** : ce jeu stimule le sens du groupe. Le courant électrique qui passe entre les joueurs devient le symbole de leur relation de connivence.

L'attention de chacun au signal (main serrée) du voisin et la réponse immédiate sont également suscitées.

D'autant plus que la consigne est donnée de faire passer le courant le plus rapidement et le plus discrètement possible.

### **La barbichette**

**Analyse** : ce jeu mobilise de même l'attention et le contrôle individuels.

La relation qui s'établit ici est une relation différente.

On affirme son pouvoir (donner une tape punitive à l'autre) en faisant preuve d'un meilleur contrôle de soi.

### **Colin Maillard**

Jeu pratiqué depuis l'antiquité chez les Grecs et les Romains.

Dans ce jeu, il y a une perte des repères visuels et de la situation dans l'espace.

### **Le sculpteur**

**Descriptif** : par groupes de trois.

Un sculpteur admire une statue dans un musée. Il décide de faire reproduire cette statue à son apprenti. Il la lui décrit et l'apprenti suit ses consignes. Il remodèle ainsi la statue suivant les indications données par le sculpteur lequel ne regarde pas le travail en cours.

\* avec les enfants jeunes, on peut conserver le modèle.

**Analyse** : ce jeu nécessite un sens aigu de l'observation. Celui-ci doit élaborer des consignes claires et précises pour les transmettre à son aide. Le jeu met ainsi très rapidement en évidence les distorsions entre ce que l'on dit et ce qui est entendu et d'autre part entre ce que l'on veut dire et ce que l'on dit effectivement.

Pour l'apprenti, il s'agit de bien comprendre les consignes.

Actions de toucher, de manipuler l'autre sont ici commandées par la consigne. Elles ont en quelque sorte différées. Ceci peut être important pour certains enfants.

Dans le cas des petits (jeu avec le modèle) → travail sur le schéma corporel.

## **ETRE CHOISI, ETRE EXCLU**

### **Entre les deux**

**Descriptif** : les joueurs font la ronde. Un des joueurs tirés au sort choisit 2 autres joueurs et ils font eux aussi une ronde au centre de la ronde en chantant :

« Entre les deux, mon cœur balance .... »

Le sujet choisi reste au centre et choisit à nouveau 2 personnes.

**Analyse** : ce jeu a des connotations affectives très fortes, non seulement les membres du groupe se sentent choisis ou rejetés, mais en plus, chaque choix annonce des choix futurs et des rejets éventuels.

Je choisis 2 personnes : je n'en garde qu'une  
j'en rejette une

Jeu de la période de latence. Choix personnel, pas de choix réciproque.

**Important** : dans tous les jeux de choix, il est souvent important que l'adulte participe pleinement au jeu. Choisir le bon moment pour arrêter le jeu.

## **CORPS BLOQUE (ne pouvant entrer, ne pouvant sortir)**

### **Le filet et les poissons**

**Descriptif** : 2 joueurs face à face conviennent d'un nombre, puis comptent à haute voix jusqu'au nombre choisi tandis que les poissons passent et repassent dans les mailles du filet.

Au nombre convenu, les joueurs baissent les bras. Ils emprisonnent ainsi un poisson qui les rejoint pour agrandir le filet.

**Analyse** : ce jeu permet aux poissons de manœuvrer individuellement, chacun à sa guise en évaluant à chaque traversé les risques d'être pris ou non dans le filet. Celui-ci s'élargissant peu à peu devient de plus en plus redoutable.

La subtilité du jeu tient à la subtilité de l'évaluation personnelle.

Comme dans tous ces jeux, il y a à la fois peur et attirance du danger. L'analyse individuelle doit conduire à maîtriser ce danger, à ne pas se laisser emporter par ses désirs et par ses impulsions.

Pour les jeunes enfants, c'est l'adulte qui compte.

### **Le loup et l'agneau**

**Descriptif** : les joueurs font une ronde. Ils se déplacent en se tenant épaule contre épaule. Un agneau se tient au milieu.

A l'extérieur, un loup tente de s'introduire dans la bergerie. Il cherche à profiter de la moindre place laissée par inadvertance, maladresse, exprès ... par les joueurs qui se déplacent dans la ronde. S'il y parvient l'agneau doit s'échapper.

**Analyse** : c'est un jeu très vif faisant appel à l'affectivité. Il combine la peur d'être agressé et le plaisir d'agresser ( il faut noter que l'attitude défensive du groupe empêchant le loup d'entrer dans la ronde est une forme d'agressivité aussi forte que celle, offensive du loup ... ).

Ce jeu intègre aussi le fantasme de la poursuite et de la dévoration et simultanément celui du sentiment de protection à l'intérieur d'un groupe chaleureux et défensif.

C'est un jeu qui oppose le « dehors menaçant » et le « dedans nourricier et protecteur ».

### **CORPS SANS REPERES (dans le vide, dans le noir)**

#### **La taupe et la sauterelle**

**Descriptif** : 2 joueurs + spectateurs

La taupe a les yeux bandés. La sauterelle, les pieds liés. La taupe essaie d'attraper la sauterelle en se fiant au bruit qu'elle est obligée de faire en sautant.

**Analyse** : Problème du noir pour la taupe, mais compensé par les repères auditifs.

#### **Roméo et Juliette**

**Descriptif** : 2 joueurs, tous deux les yeux bandés. Les 2 joueurs cherchent dans le noir.

« Juliette où es-tu ? »

« Roméo je suis là » répond Juliette qui après sa réponse peut se déplacer de deux pas.

**Analyse** : ce jeu en supprimant tous repères visuels augmente la crainte d'être attrapé pour le sujet. Il ne sait pas quand il sera saisi ne voyant pas le « danger » arriver.

Ce jeu amène l'enfant à maîtriser ses sentiments infantiles : puisque justement c'est un jeu, nous ne sommes pas dans le réel.

#### **Note**

Tous ces jeux font appel aux principaux concepts de base et bien évidemment à la loi et à la règle.

Cette liste n'est pas exhaustive, il en existe bien d'autres qui s'intègrent dans ces 5 grands moments du corps.

### **CONCLUSION**

Tous ces jeux peuvent être utilisés à l'école, ils constituent des outils que les enseignants peuvent utiliser à leur guise.

Dans un cas, comme moment de plaisir partagé, forme de détente, occasion de vivre avec le groupe-classe des expériences chaleureuses ou bien aussi, moment de confrontation à la loi et à la règle et bien sur comme réponse face à un désir, une inquiétude individuelle, un moyen de libération personnelle ou un outil de réparation de l'angoisse.

Tous ces jeux plongent à l'évidence dans la tradition populaire. Ils amènent l'enfant à renouer avec un passé qui dépasse sa propre histoire.

En définitive, outre le désir de vaincre, le recours à la ruse, les jeux d'alliance, ils permettent à l'enfant de maîtriser peu à peu son émotion, de s'affirmer et d'éviter ainsi l'émergence d'une angoisse trop forte dans les circonstances habituelles de la vie.