



**Bernard LEMONNIER**

Psycho Praticien Thérapeute

*Parentalité bienveillante en famille ou chez les professionnels de l'enfance*

41, rue Jules Chéret LE MANS [bernardlemonnier@free.fr](mailto:bernardlemonnier@free.fr)

☎ 09 51 18 01 59

🌐 <http://www.bernardlemonnier.fr/psychopraticien-therapeute/parentalite/>

## *Le jeu, source d'apprentissage et de socialisation*

### Qu'est-ce qu'un jeu ?

Le jeu est une activité d'exploration, de conquête, d'expansion de soi qui s'accompagne du vécu émotionnel de désir.

Il peut être aussi bien être agi physiquement (cela s'observe de l'extérieur) qu'intériorisé de manière intellectuelle (ex : s'imaginer quelqu'un de différent, réalisant des choses enviables). En général, il procède par tâtonnement jusqu'à un sentiment de maîtrise qui, lorsqu'il est bien atteint (la routine), nous fait nous en détourner, pour passer à un autre.

### Comment ça fonctionne psychologiquement ?

Le jeu a un but, même si l'observateur peut ne pas le déceler. Le but, c'est la satisfaction, le comblement du désir ou du besoin. Or les besoins d'un être vivant sont extrêmement variés et certains sont impérieux (voir plus loin). L'un des plus à l'œuvre, c'est le désir d'acquiescer le pouvoir de se satisfaire, pouvoir qui est extrêmement rassurant et dont le prototype est la deuxième ou troisième tétée du début de la vie.

En effet, lorsque le nourrisson ressent pour la première fois la tension de la faim, du froid ou de la solitude jusqu'à en avoir mal, il s'agit sans autre logique que d'exprimer sa tension. Et à ce moment là, « descend du ciel » (par maman interposée) le comblement, la satisfaction qui dé-tend. C'est le vécu du **plaisir**. Le plaisir est donc le versant positif de la frustration et du manque. Lorsque la deuxième fois, la tension revient, il reproduit tout naturellement le même comportement et si maman comble à nouveau ce besoin (ce qui est bien logique), alors il en déduira qu'il a ce pouvoir de la mobiliser. Dès ce moment, pendant qu'il fait ce qu'il croit être utile pour atteindre à nouveau ce plaisir, il patiente en « hallucinant » que le comblement « retombe du ciel », ce qui l'apaise temporairement ou partiellement. Ainsi naît le **désir**.

Donc, si tout se passe bien, l'enfant va intégrer le cycle *Désir (du plaisir) + comportement adéquat = satisfaction-comblement-plaisir*. Et cette activité combinatoire de découverte de nouveaux plaisirs et du maniement des savoirs ou compétences qui permettent de le satisfaire, va devenir le prototype du jeu.

### Les jeux en correspondance avec les stades du développement de l'enfant

Les besoins de l'enfant se succèdent et s'empilent au fur et à mesure durant la croissance de son cerveau et de sa physiologie. « A chaque âge, ses plaisirs » dit le dicton populaire et d'une manière générale, l'acquisition d'une nouvelle capacité n'est désirée par l'enfant (et souhaitable sur le plan éducatif) que lorsque une précédente lui servant de base, est suffisamment stabilisée.

### Les jeux appréciés par l'enfant et qui lui sont utiles, par tranche d'âge\* :

	Bébé (0 à 9 mois)	Explorateur (9 à 18 mois)	Décideur (18 à 36 mois)	Magicien (3 à 6 ans)	Connaisseur (7 à 11 ans)
<b>Domaine Émotionnel</b> (Vibrer, ressentir les nuances de l'agréable au déplaisant, faire parler son cœur)	Éprouver la sécurité et l'attachement	Nommer et reconnaître les sentiments	Choisir et mesurer l'effet	Avoir de l'importance	Donner son avis
<b>Domaine Physique</b> (Sentir son corps, le faire fonctionner, pouvoir compter dessus)	Manger, être changé	Attraper, s'arrêter à temps	Contrôler son habileté générale, ses gestes	Maîtriser son corps dans l'espace	Entrer en compétition
<b>Domaine Intellectuel</b> (Apprendre, réfléchir, comprendre les choses)	Exercer ses 5 sens	Contacter la réalité de toutes les façons	Faire tout seul	Imaginer, faire comme si...	Énoncer sa culture
<b>Domaine de la Production</b> (fabriquer des objets, laisser une trace, organiser le monde)	Manipuler introduire, expulser	Rechercher des objets ou des causes d'effet	S'exprimer manuellement	Bâtir, organiser l'espace de ses jeux	Inventer des jeux, Présenter des prestations, reprendre une partie
<b>Domaine de la Socialisation</b> (Partager, se confronter, trouver sa place)	Communiquer, échanger	Comprendre les choses et application de consignes	Coopérer avec un autre	Créer avec un ami	Échanger avec des adultes arbitrer, juger

### Que peut-on apprendre à travers le jeu?

Tout peut s'apprendre par le jeu, de manière ludique, y compris (et surtout peut-être) les choses demandant des efforts !

Comme le montre le tableau ci-dessus, les domaines où l'enfant désire (ou a besoin de) s'épanouir plus ou moins naturellement, sont larges. D'ailleurs, en observant les jeunes animaux, nous les verrons jouer tout autant pour acquérir les capacités dont eux aussi auront besoin. Pour nous humains, la gamme est très étendue et nécessite un accompagnement soutenu de la part des parents-éducateurs, c'est pourquoi le processus très « naturel » du jeu est une opportunité à saisir et à entretenir.

### Quand et comment orienter le jeu ?

Si on parcourt ce tableau globalement du haut vers la gauche en descendant progressivement vers le bas à droite, on va des besoins les plus pulsionnels (vitaux, archaïques) vers les plus construits humainement parlant. Les premiers sont impérieux, chargés en énergie de désir, les seconds, moins évidents, apparaissent surtout au contact de l'environnement social et le petit va les désirer progressivement.

Le meilleur levier pour l'apprentissage est donc ce désir. Plus nous l'entretiendrons chez l'enfant, plus celui-ci apprendra de choses, car ce désir est l'énergie, la motivation qui le mobilise vers ces buts et lui permettra de les atteindre malgré les obstacles qu'il rencontre. En conséquence, le principe éducatif de base peut donc varier subtilement entre deux pôles :  
1- **Canalisation** progressive du pulsionnel (en faisant la promotion des règles et en valorisant l'enfant quand il gère petit à petit ses frustrations) (« Regarde . Moi j'arrive à me contrôler, toi aussi tu peux ou tu pourras »)

2- Pour les acquisitions plus sociales, **promotion** de l'acquisition elle-même (pour faire monter le désir) et **encouragements**, forts au début (« Regarde. Moi j'aime faire ça »). L'idéal pour un éducateur voulant être efficace tout en étant économe de son énergie, c'est d'utiliser la dynamique du jeu le plus souvent possible pour diffuser ses messages (laisser jouer, donner à jouer, faire jouer, jouer avec).

Il est utile que le parent veille à ce que les 5 domaines du tableau (absolument nécessaire à couvrir pour le bon équilibre d'un individu) soient tour à tour explorés par l'enfant, car celui-ci doit avoir des compétences réelles en matière de connaissance et de gestion de ses émotions, doit pouvoir se servir de ses habiletés physiques, intellectuelles et sociales, ainsi que pouvoir produire des objets et entreprendre des actions structurées.

Tout en veillant, à ce qu'aucun domaine ne soit trop délaissé, le parent peut accompagner le jeu en le structurant, mais attention, dès que les contraintes deviennent plus intenses que le désir, celui-ci peut disparaître pour faire de la place à de l'aversion. Combien de parents ont vu leurs enfants se dégoûter d'une activité pour y avoir été trop stimulés !

Rares sont les enfants qui ne jouent pas et tant mieux puisque c'est le moteur principal des acquisitions. Si c'est le cas, que peut-il bien se (s'être) passer(é) ?

Les causes peuvent être multiples. En voici quelques unes, où le cycle primaire est perturbé :

L'enfant est comblé jusqu'à la satiété désagréable (écœurement)

Il est comblé avant de vivre le manque (le désir ne se crée pas, ne se muscle pas)

Il est satisfait, mais dans un environnement de « souffrance » (désir ambivalent, fluctuant)

Les réponses données à ses appels ne sont pas cohérentes, alors il reste dans l'hallucinoire

Le désir et ses expressions n'est pas apprécié

Le plaisir et ses expressions n'est pas permis

Etc.

### **Le jeu vidéo a-t-il un statut particulier ?**

Pas nécessairement, car les écrans permettent à l'enfant de visualiser ses progrès même sans le concours de l'adulte, ce qui est stimulant pour lui. Et ils offrent plein de possibilités éducatives. Ici aussi, il est surtout question de varier les activités et de contrôler tout particulièrement les dépassements d'horaire.

Un problème est que les activités informatiques ne mobilisent que très peu le corps et les autres formes d'intelligence, en dehors de la pensée.

D'une manière générale, il vaut mieux ne pas trop donner d'accessoires, surtout à l'enfant petit, pour qu'il perçoive nettement sa part dans la réussite de son acquisition et construise bien son identité distincte et son estime de soi. Trop de matériel électrique ou électronique, en plus de le sur-stimuler trop précocement, peut entretenir une anxiété latente, un doute sur ses capacités dans la réalité. Et là, attention à l'apparition d'une addiction !

### **Perd-on le goût de jouer en grandissant ?**

Il est vrai que devenus adultes, beaucoup d'entre nous sont rassurés sur leur capacité à subvenir à nombre de leurs besoins et le jeu va devenir moins nécessaire, du moins sous sa forme enfantine. On va rechercher des émotions plus fines, plus subtiles, moins expansives et notre sens des réalités va nous faire accepter plus les contraintes. Heureusement, les émotions positives comme la convivialité, l'enthousiasme, ou l'attachement sont si indispensables à notre équilibre nerveux que nous gardons le goût pour le ludique. En tout cas, y veiller est un élixir de longue vie pour nous et un excellent modèle pour nos enfants.

\* d'après Danielle Laporte, Éditions du CHU Sainte-Justine