

## Le jeu symbolique

*Pour Winnicott, le jeu est signe de la « bonne santé mentale » de l'enfant :*

*« Si un enfant joue, peu importe la présence d'un symptôme ou deux : (...) il n'y a au fond rien de grave (...) Le jeu montre que l'enfant est capable de vivre et de devenir finalement un être humain complet. »*

### **1- Généralités :** *d'après les articles de Violaine Dorison sur le site Passerelle EJE(éducateurs de jeunes enfants).*

Dans les jeux symboliques, entre 18 mois et 6 ans, l'enfant va puiser dans sa vie courante pour la représenter de manière subjective. Il va assimiler le réel au « moi » pour fortifier ce dernier. Ces jeux de « faire semblant » ou de fiction sont un moyen d'exprimer des sentiments et de les explorer. Ils lui servent surtout à plier la réalité à ses besoins affectifs et intellectuels. L'enfant renforce donc son « moi » global, affectif et cognitif. Il traduit ce qui l'a touché, marqué, vit et revit des émotions. Cela suppose qu'il les reconnaisse, les contrôle, les codifie, c'est-à-dire fasse fonctionner son intelligence et la développe de cette manière.

A travers le jeu symbolique, l'enfant a accès au monde de la représentation car le symbole implique la représentation d'un objet absent. Le symbole est une comparaison entre un élément donné et un élément imaginé. Il y a une représentation fictive. Le lien entre le signifiant et le signifié est subjectif. Les jeux symboliques n'apparaissent qu'au cours de la deuxième année du développement de l'enfant. Mais il existe des intermédiaires entre les jeux symboliques et les jeux d'exercices : notamment le symbole en acte ou en mouvement sans représentation (exemple : le rituel du coucher) qui sera ensuite mimé sans l'objet : c'est le début de la représentation. La plupart des jeux symboliques mettent en œuvre des mouvements et des actes complexes. Ils sont à la fois sensorimoteurs et symboliques. A travers ces jeux, l'enfant peut être dans la compensation en réalisant son désir (régulation du conflit), ce qui est une façon pour lui de se soustraire à la réalité.

### **2- Pour Piaget :**

Le jeu symbolique, au-delà de l'aspect structurant qu'il confère à la pensée, répond à des besoins principalement affectifs. Il constitue un moyen d'expression propre à l'enfant.

Le système de symboles propre au jeu symbolique est emprunté à l'imitation à titre

d'instrument (exemple : les jeux de faire semblant) mais l'imitation est poursuivie pour elle-même et utilisée en tant que moyen évocateur au service de l'assimilation. Le jeu symbolique n'est donc pas seulement assimilation du réel au Moi de l'enfant (comme le jeu de règles) mais assimilation assurée par un langage symbolique construit par le Moi au gré des besoins. Cette fonction symbolique du jeu ne consiste donc pas seulement à exprimer et à nourrir les différents intérêts et besoins conscients de l'enfant mais c'est toute la dynamique inconsciente qui imprègne le jeu symbolique.

« D'une manière générale (...), la pensée symbolique nous donne un exemple particulièrement intéressant de connexion entre l'affectivité et les fonctions cognitives. Mais, même dans ces formes primitives de liaisons entre la pensée et l'affectivité, nous retrouvons cette correspondance, ce parallélisme que nous avons constaté à tous les niveaux en ce sens que la pensée symbolique est déjà une forme de pensée et non pas exclusivement une structure affective ».

### **3- Pour Wallon :**

L'imitation est l'acte par lequel un modèle est reproduit. L'existence d'une représentation du modèle en est la condition nécessaire. L'apparente précocité de l'imitation empêche d'admettre une antériorité de la représentation, pourtant nécessaire. C'est que l'imitation ne se présente qu'à l'état constitué où ses rapports avec la représentation du modèle sont désormais évidents. L'imitation « vraie » n'est pas issue du mouvement mais de la posture, laquelle accompagne aussi bien le mouvement que la perception. La posture est sous-tendue par le tonus, support du mouvement qui s'effectue et en prépare la suite. Mais la posture est aussi à mettre en relation avec la perception. Lorsque l'enfant observe le monde qui l'entoure, il est en état d'imprégnation perceptivo-motrice. L'intervalle entre l'imprégnation et la reproduction peut être plus ou moins long. Non seulement l'imprégnation devance la reproduction mais elle peut être supérieure aux capacités d'exécution. Cette imitation n'est pas en effet une copie trait pour trait d'un modèle présent aux yeux du sujet ou à son esprit, sous forme de représentation. Cette préparation à l'action n'est pas une représentation. L'imitation proprement dite n'intervient pas avant la deuxième moitié de la première année.

### **4- Pour Bruner :**

Il revendique l'influence de Vygostky particulièrement sur un point : on ne peut concevoir le développement humain autrement que comme un processus d'assistance, de collaboration, entre un enfant et un adulte, l'adulte agissant comme un médiateur de la culture. L'immaturité permet l'éducabilité, et celle-ci repose notamment sur le jeu et l'imitation. Pour lui, l'imitation est fondamentale et prépondérante dans le développement de l'enfant. Elle assure une fonction d'apprentissage. L'enfant apprend parce qu'il observe, regarde l'autre. Il ne peut imiter si l'autre ne donne pas. C'est ce qui va naître de la relation qui va porter l'enfant à apprendre, à imiter. Il faut qu'à l'intérieur de cette relation, il émane des choses suffisamment bonnes, porteuses, pour construire l'enfant, pour qu'il acquière des compétences.

## 5- Pour Freud :

Le « for-da », jeu de la bobine observé par Freud chez son neveu d'un an et demi. L'enfant jetait la bobine par-dessus son lit derrière les rideaux où elle disparaissait, tout en s'écriant « fort ». Puis il tirait sur la ficelle pour faire réapparaître la bobine en disant « da ». Freud a interprété ce jeu de « disparition-retour » comme une manière pour l'enfant de mettre en scène les disparitions et retours de sa mère et par là même de devenir actif par rapport à cet événement au lieu de simplement le subir. Freud interprète ce jeu du « fort-da » en lui donnant son sens profond : il lui paraît évident que la disparition et la réapparition de la bobine représente le départ et le retour de la mère. Comme les enfants vivent douloureusement cette séparation, ils la reproduisent symboliquement de façon répétitive.

→Un site canadien « Ccdmd » (Jeu symbolique chez les 18 à 24 mois : Le monde en image.) avec des vidéos pour observer des enfants en train de jouer.

## Autre synthèse intéressante de Sylvie Joüet, psychologue scolaire : Les jeux symboliques

L'importance du jeu et de son rôle structurant dans le développement de l'enfant ne fait aucun doute pour les auteurs qui se sont penchés sur l'ontogenèse psychomotrice affective et cognitive.

Piaget fait du jeu une activité essentielle à la construction de la fonction symbolique, de l'intelligence et des apprentissages scolaires.

À l'entrée à l'école maternelle l'enfant rentre dans la **fonction symbolique**.

À quoi sert la fonction symbolique ?

Être capable d'utiliser des symboles puis des signes pour évoquer des choses absentes permet à l'enfant de ne plus vivre systématiquement dans l'**immédiateté**, le réel est transformé par des symboles, des images, du langage...

L'enfant peut alors attendre parce qu'il peut :

- se représenter ce qui va arriver (maman va arriver)
- prévoir que quelque chose peut arriver (si je tape, je suis puni)
- anticiper ses actes (s'il appuie trop fort sur le feutre, la feuille va se déchirer),
- planifier ses actions (je regarde la forme du morceau de puzzle avant de le mettre à la bonne place)
- imaginer la suite d'une histoire
- contrôler sa frustration

Pour **Piaget**, le langage émerge grâce à la fonction symbolique et les activités d'imitations différées sont les activités qui vont permettre la mise en route de la fonction symbolique. En conséquence, l'école doit laisser, en maternelle une large part aux activités symboliques (imitation, jeux symboliques, dessin).

Pour **Winnicott**, le jeu est signe de la « bonne santé mentale » de l'enfant : « Si un enfant joue, peu importe la présence d'un symptôme ou deux : (...) il n'y a au fond rien de grave (...) Le jeu montre que l'enfant est capable de vivre et de devenir

finalement un être humain complet. » (L'enfant et sa famille). De même que Winnicott, Dolto fait des jouets des « objets transitionnels » comme le doudou que l'on amène à l'école, les coins jeux (cuisine, poupée, construction, déguisement...). Les jeux sont des médiateurs essentiels à la construction d'une vie autonome, affective, intellectuelle et culturelle.

Pour P. Kergomard, le jeu est comme un moyen pédagogique privilégié « Le jeu est l'activité normale de l'enfant. «Il conduit à une multiplicité d'expériences (...). Il permet l'exploration des milieux de vie (...) l'invention de gestes nouveaux, la communication dans toutes ses dimensions (...), le repli sur soi favorable à l'observation et à la réflexion (...). Il est le point de départ de nombreuses situations didactiques ».

Les psychiatres et psychanalystes se sont eux aussi intéressés au jeu considéré comme mode d'expression et de construction de soi de l'enfant. Les jeux font rentrer les enfants dans un monde symbolique. Il peut apprendre à vivre seul, donc à se construire une force intérieure qui l'identifie en lui donnant une permanence et une autonomie.

### **Mise en place de la fonction symbolique :**

Entre 2 et 6 ans l'enfant se situe dans la période préopératoire piagétienne au cours de laquelle l'accès aux symboles va permettre de se représenter mentalement des objets. Ce qu'il avait appris par l'action va devenir une représentation mentale. L'action devient réfléchie, intériorisée.

Pour que la fonction symbolique se mette en place, il faut lui permettre d'avoir accès aux jeux symboliques, c'est à dire :

- les jeux d'imitation
- Les jeux de faire semblant
- Le dessin

### **L'imitation :**

Dans un premier temps le jeune enfant imite des comportements pour faire comme l'autre, pour comprendre l'autre.

Dans un second temps, l'imitation différée est la capacité à reproduire après coup un comportement observé. L'enfant s'accommode au réel, il reproduit un comportement pour intégrer ce réel.

A travers les activités d'imitation la différenciation soi/ autre se met en place, il va prendre en compte l'autre. Cela va se mettre en place en favorisant toutes les activités de mimes et d'imitations qui sont des supports autres que le langage pour exprimer son monde interne.

### **Le jeu symbolique**

Piaget distingue 3 types de jeux au cours du développement :

- le jeu d'exercice (niveau préverbal, essentiellement sensorimoteur, plaisir de fonctionner)
- le jeu symbolique (pensée verbale, intelligence représentative)
- le jeu de règles. (intelligence opératoire)

Le jeu symbolique implique que l'enfant ait l'accès à la représentation de l'objet absent.

L'enfant va faire « comme si » :

-vers 2 ans, il imite maman qui donne à manger, il téléphone avec une cuillère...

-vers 3-4 ans, il met des situations plus complexes en place et peut même désamorcer une situation désagréable en mimant avec les poupées par exemple un conflit qu'il a pu avoir avec ses parents...

La fonction de ces jeux dans le développement et la construction de l'enfant est de permettre des apprentissages:

- différencier les rôles sociaux
- différencier le statut de l'adulte de celui de l'enfant
- différencier les garçons des filles
- développer le langage (dans les coins jeux)
- structurer ses activités (construction)
- gérer sa frustration (en rejouant avec la poupée une scène pénible pour lui)

### **Le dessin symbolique :**

On distingue plusieurs stades dans le développement du dessin.

#### **Stade du gribouillage vers 2 ans :**

Au départ, l'enfant n'a pas d'intention figurative, le dessin est avant tout une activité perceptivo-motrice.

Il est important qu'il prenne conscience qu'il laisse des traces en bougeant l'outil scripteur. Il fait l'expérience du contrôle de son bras et de sa main (accélérer, freiner, tourner, s'arrêter...)

#### **Stade du réalisme fortuit :**

Par hasard, un jour, il va à la suite d'un questionnement adulte « qu'est-ce que tu as dessiné? », prendre conscience que son dessin peut ressembler à quelque chose. Il va donner une signification après coup à son tracé. On note à ce stade les représentations mentales et l'intentionnalité qui émergent.

L'école doit être le lieu qui va permettre à l'enfant l'expression de productions spontanées pour ces 2 stades. Travail sur les traces des différentes parties du corps, travail sur différents supports (horizontal, vertical, par terre, en l'air, incliné...) travail avec différentes qualités de supports (papier, carton, bois, glace...). Les seules contraintes viennent des conditions matérielles mises en place par l'enseignant, auxquelles l'enfant doit s'adapter.

Dès que l'enfant maîtrise mieux son geste on peut alors lui proposer de représenter des traits, des ronds...

### **Stade du réalisme manqué (entre 3 et 4 ans) :**

L'enfant à ce stade peut avoir une intention préalable à l'exécution du dessin, mais il reste maladroit et le résultat est parfois surprenant. On peut noter de très grands écarts de productions entre les enfants d'un même âge car ils ne sont pas tous au même niveau de capacités de contrôle moteur.

A cet âge il faut encore laisser le dessin spontané permettre à l'enfant de découvrir son potentiel Perceptivo- moteur qui finit de mûrir.

La reconnaissance de son intention, en marquant sur le dessin ce qu'il figure, est essentielle pour que l'enfant puisse utiliser ce moyen d'expression quand le langage n'est pas encore bien performant.

### **Stade du réalisme intellectuel (de 4 à 8 ans)**

L'enfant maîtrise de plus en plus le geste graphique. On peut lui demander des productions précises.

Les dessins sont riches en détails mais la planification reste limitée et la cohérence du tout est quelque fois improbable.

Le dessin est encore un mode d'expression de son monde interne, il peut traduire ses émotions par des tracés symbolisant des colères, des joies, des peurs, des angoisses...mais il faut rester vigilant quant à l'interprétation.

### **Conclusion**

L'école et les activités proposées aux enfants doivent favoriser la mise en place de la fonction symbolique. La place des jeux d'imitations, des coins jeux (poupée, construction, cuisine...), de l'expression graphique libre est essentielle pour permettre à l'enfant de mettre en place des outils afin de mieux appréhender le réel et aussi pour construire les autres apprentissages sur des bases solides.

### **Le maître doit-il intervenir dans les jeux symboliques ?**

La question reste ouverte et soumise au débat.

- **Pourquoi certains enseignants ont-ils du mal à jouer ?**

**Jouer c'est :**

- **Prendre un risque, qui peut générer de l'anxiété chez certains.**
- **Improductif, et certains, en particulier dans la population adulte, ne s'accordent plus ce temps.**
- **Prendre du plaisir ; est-ce que certaines personnes ne se l'autorisent pas ?**
- **« Futile » aux yeux d'un grand nombre et donc cela renvoie une image de soi qui peut paraître immature.**
- **Changer ou perdre son « rôle » social, ou celui que l'on se donne dans un groupe.**

- **Parfois être en difficulté (jeux d'improvisation, jeu de réflexion...)**
- **Les enjeux dans le jeu diffèrent d'une personne à l'autre.**

**La posture de l'adulte qui accompagne de jeunes enfants, lors de leurs jeux symboliques:** (D'après les dossiers des « Rencontres Ludiques », association d'Éducation populaire, créée en 2004.)

**La posture est une attitude, un rôle, un positionnement choisi, réfléchi en fonction d'un contexte, d'un espace, d'un groupe et d'un individu, joueur ou joueuse.**

- **Informier/poser un cadre**
- **Proposer des espaces** (organisés, choisis par l'adulte) **et un cadre de fonctionnement pour jouer** (critères d'aménagement: mise en scène, esthétique, choix du jeu...).

**Présence bienveillante:** l'adulte est disponible par la posture (souriant, ouvert, posé). Il n'intervient pas, mais il montre de l'intérêt au jeu de l'enfant, sans juger. L'enfant est soutenu dans ce qu'il ou elle vient de faire. Ces postures doivent être modulées en fonction de l'âge des enfants. L'enfant va plus loin dans le jeu en présence d'un adulte bienveillant. L'attention portée par l'adulte sur le jeu symbolique valorise le jeu de l'enfant et lui permet d'avoir plus de créativité (scénarios plus élaborés). L'accompagnement à l'observation pour les parents et les professionnels permet de trouver la bonne posture. C'est une forme d'intervention de l'adulte pour faire respecter le jeu de l'enfant. L'adulte fait respecter les règles aux parents (pas de violence, cadre bienveillant...) au nom du jeu de l'enfant et du respect de son jeu. L'adulte est garant du respect du jeu symbolique de l'enfant.

**Accompagner/soutenir le jeu:** L'adulte peut aider techniquement les enfants (mettre un costume par exemple). Il ou elle peut ranger l'espace, mais il faut proposer un cadre physique qui donne à jouer sans tout ranger systématiquement. Il est difficile de rentrer dans l'imaginaire de l'enfant. L'adulte doit s'effacer parce qu'avec les petits, l'adulte transmet le jeu et induit un scénario. L'adulte est là pour soutenir l'imaginaire de l'enfant dans son jeu symbolique. Les enfants plus grands ont tendance à moins solliciter l'adulte.

**L'observation :** Observer permet de décrypter le jeu de l'enfant, de le comprendre. Cet outil permet de découvrir la dimension du jeu. Cela permet de revoir, re-questionner le professionnel sur l'aménagement du jeu, la posture de l'adulte, de nourrir le questionnement, de faire évoluer le projet.