



## **GRAPE INNOVATIONS**

L'humain à part entière

115 rue Vendôme  
69006 LYON

Tél : 04 37 24 04 79  
<http://www.grape-innovations-coop.com>

## **VOTRE FORMATION**

**Le jeu libre en mouvement**

**Document pédagogique**



## I - JOUER : UN DROIT RECONNU INCONTOURNABLE AU DEVELOPPEMENT DE L'ENFANT

Principe 7 de la déclaration des droits de l'enfant du 20/11/1959 :

« L'enfant doit avoir toutes possibilités de se livrer à des jeux et à des activités récréatives [...] ; la société et les pouvoirs publics doivent s'efforcer de favoriser la jouissance de ce droit. »

**Le jeu est donc un droit et n'est pas quelque chose qui doit se mériter...**

Jean EPSTEIN<sup>1</sup> explique combien le jeu est effectivement « le travail du jeune enfant » :

- **L'enfant prend son jeu au sérieux** : il joue sa vie dans cette activité car il se construit en jouant. Les mimiques profondément sérieuses du jeune enfant (langue qui sort, sourcils froncés...) nous en sont un beau témoignage.
- **Il ne joue pas pour apprendre mais il apprend par ce qu'il joue<sup>1</sup>** : c'est en jouant que l'enfant acquiert toutes les compétences pour devenir adulte. Grâce à l'expérience, au vécu ludique l'enfant s'approprie en toute sécurité les choses de la vie qui s'éprouvent et ce qui ne s'apprend pas. C'est une source intarissable d'apprentissages et d'estime de soi. Par exemple, l'empathie se développe lors des jeux symboliques quand l'enfant imagine ce que dit sa poupée. Jouer à redevenir un bébé et tous les jeux de régression rassurent l'enfant et l'aide à faire le lien entre ce qu'il était et ce qu'il est maintenant.
- **La répétition fait partie du jeu** : Le jeu nourrit le développement de l'enfant et le développement de l'enfant nourrit son jeu : l'enfant répète tant que le jeu lui apporte un intérêt et de la joie dans ses acquisitions (toujours les mêmes histoires, les mêmes chansons, la période petite voiture...). Puis, ses nouvelles acquisitions permettent à leur tour l'évolution des jeux de l'enfant. Le jeu de la dinette se répète et évolue en parallèle des capacités de l'enfant : l'enfant va faire semblant avec son doigt ou juste une cuillère ; puis il met le couvert en intégrant la compréhension numérique de la relation 1 pour 1 (1 verre + 1 assiette par poupée) ou encore avec ses nouvelles capacités motrices et symboliques, il va intégrer des boules de pâte à modeler dans l'assiette pour parler de petits pois...

## II - LE JEU : ESSENCE ET SENS

A/ Pour que le jeu contribue ainsi au développement, il a 4 caractéristiques essentielles :

1. **Gratuit = sans attendus** : ni de résultats, ni de buts productifs, ni d'exigence, ni d'apprentissages ... L'intérêt est le chemin en lui-même, sans garantie quant à l'issue.
2. **Libre = sans injonctions ni consignes spécifiques** :
  - Il n'y a pas de « bonne manière » de jouer, ni de « technique » particulière. Un enfant peut être en jeu avec ses règles propres même si celles-ci sont éloignées de l'utilisation imaginée par les adultes... Attention à l'âge du jeune enfant : « Appliquer » les consignes du fabricant ou l'envie de progression portée par le parent c'est basculer dans l'exercice ludique ni gratuit, ni libre qui peut entraver le jeu authentique de l'enfant.
  - Il n'y a pas non plus d'injonction au jeu. **La possibilité de jouer vraiment repose sur le droit de ne pas jouer !** Quel est le sens d'ordonner à un enfant d'aller jouer ?
3. **Fictif : « le faire-semblant » est une donnée essentielle au cadre ludique.** Les limites au jeu accompagnent l'enfant à faire la différence entre le réel et le fictif. Elles sont fondamentales.

Sigmund FREUD précisait combien « L'opposé du Jeu n'est pas le sérieux mais la réalité ».

<sup>1</sup> EPSTEIN Jean, *Le Jeu enjeu. Adultes, enfants : vivre en collectivité* (1985), Paris, Dunod, 2011



Pour s'autoriser l'incertitude propre au jeu, à l'exploration et au plaisir, l'enfant a besoin d'être rassuré, accompagné autant que d'un environnement chaleureux adapté.

Se mettre en JEU implique donc d'être sécurisé avec des repères précis qui encadrent un espace de liberté. Les jeux de « batailles » se font dans un cadre ludique dans lequel on joue à (repères sur le sol, à l'arrêt de la musique, on s'arrête...) : le cadre est essentiel.

#### 4. **Source de plaisir : le jeu génère le plaisir autant que le plaisir génère le jeu.**

Moteur du jeu, le plaisir devient un véritable facilitateur des acquisitions. A l'inverse, le déplaisir comme l'insécurité conduit à l'arrêt du jeu.

### B/ Les multiples fonctions du jeu dans le quotidien de l'enfant :

#### **1. Le jeu support à la relation**

Le plaisir de l'adulte nourrit les échanges dans une co-création. Le partage est un préalable essentiel.

Le jeu s'inscrit dans un authentique partenariat dans lequel l'adulte va à la rencontre de l'enfant (et non l'inverse).

Les enfants porteurs d'autisme nous apprennent à quel point il est essentiel pour entrer en relation avec eux d'aller vers eux car il leur est compliqué de s'approprier la proposition ludique de l'autre. C'est en acceptant en premier la proposition de l'enfant qu'ensuite l'adulte peut apporter une variante.

*Ex : Dans les jeux de nourrice, lors des changes, répondre au babillage de l'enfant, l'accordage amodal, les gouzis...*

Aletha SOLTER, une psychologue du développement suisse-américaine décrit des jeux d'attachements. Ce sont des jeux centrés sur l'enfant, libres, sans règles fixes ni matériel spécifique, utilisable à volonté pour renforcer le lien à l'enfant et la sécurité affective en suscitant le rire tout en s'adaptant à ses besoins du moment. A la fois diversifié et simple, ils peuvent se pratiquer à n'importe quel endroit et n'importe quand sans impliquer de compétitivité.

ZOOM sur un jeu d'attachement<sup>2</sup> : le jeu de contact très utile pour renforcer un lien ou le restaurer qd l'enfant refuse un câlin ou autre forme de réconfort. Pour l'enfant, une fonction importante du jeu réside dans son rôle d'aide à se connecter physiquement avec les autres, un besoin essentiel. Ainsi, se toucher mutuellement renforce le lien affectif.

*Ex : un jeu de claquements de mains, le faire sauter sur ses genoux, un parcours sur votre dos ou un jeu de renversement de pouvoir dans lequel l'enfant devra retenir le parent avec ses bras pour l'empêcher de s'enfuir.*

#### **2. Support d'expression = plaisir cathartique, d'évacuer, de décharger...**

Le jeu permet de réguler notamment désirs, émotions et agressivité.

*Ex : jeux de « bagarre », de chatouille, de voix, de danse, peindre, jeter, détruire...*

C'est aussi le principe utilisé dans l'art chez les adultes. Le mouvement de l'art brut en est un exemple en psychiatrie avec une expression dite spontanée des désirs et pulsions sans être rattaché à une forme intellectuelle ni de courant artistique.

#### ZOOM sur 2 jeux d'attachement :

- La théâtralisation des émotions (notamment la colère ): le jeu entre parents et enfants peut être utile pour aider les enfants à surmonter les situations émotionnellement difficiles. Quand on exagère, on met en lumière le mécanisme de l'émotion. L'idée est toujours d'encourager le rire, en respectant l'intégrité de l'enfant. Il est donc primordial de s'assurer que l'enfant ne se sente ni taquiné ni tourné en ridicule.

---

<sup>2</sup> Aletha SOLTER, psychologue du développement suisse-américaine, *Développer le lien parent-enfant par le jeu*, Jouvence, 2016



*Par exemple, il est possible d'exagérer les émotions éprouvées par l'adulte et par l'enfant par le jeu (en imitant des tigres ou des lions par exemple ou en aboyant, en faisant le chat qui siffle, jouant Hulk...), puis de théâtraliser de façon ludique jusqu'à ce que les émotions fortes passent.*

- Les jeux d'absurdité : Quand un enfant reproduit de manière volontaire une erreur, il est dans l'art de dédramatiser des apprentissages qui peuvent mettre la pression. Ces jeux sont des soupapes pour libérer les tensions relatives à une expérience du quotidien plus anxiogène. quelle pression inconsciente l'adulte met-il sur l'apprentissage ou son attente sur la rapidité dans laquelle l'enfant doit le réaliser ?

*Ex : le fait de mettre sa culotte sur sa tête au moment de l'habillage ou de poser des pièces de puzzle n'importe où, plaisir de réciter dans le désordre ou en remplaçant des mots par d'autres plus farfelus*

### **3. Support d'appropriation pour s'adapter à la réalité = plaisir d'être acteur**

Le jeu permet de maîtriser par exemple l'inquiétant, la nouveauté, l'inconnu et de le transformer

*Ex : - jouer à se faire peur, les personnages du loup...*

*- les jeux symboliques : gronder sa poupée, faire dire par des marionnettes le message que l'enfant ne peut pas directement adresser au parent, jouer au docteur*

*- jeux du caché-coucou pour supporter la présence/absence : jeux de cache-cache commenté, jouer avec des cabanes/tunnels, comptines du lapin...*

*- jeux éloignement/rapprochement pour traiter la séparation : les voitures, tout ce qui roule, observer les va et vient des oiseaux...*

C'est avec cet aspect associé au précédent que les comiques jouent quand ils manient l'humour noir par exemple ou les dessinateurs de caricatures qui exagèrent un trait ou un reflet de la société pour mieux comprendre, dédramatiser, faire ressortir le côté absurde (blagues sur le coronavirus, les vaccins qui ont circulé sur les réseaux sociaux)

Zoom sur 1 jeu d'attachement : le renversement de pouvoir : ils permettent de donner du pouvoir personnel à l'enfant « malmené » dans l'illusion du faire semblant. L'adulte fait semblant d'être faible, impuissant, ignorant, effrayé ou stupide.

*Exemple : tomber dramatiquement en exagérant la force de l'enfant. L'enfant pourra aussi jouer à recouvrir le parent avec des oreillers, l'enfer derrière des chaises et faire semblant de jeter la clé au loin, ou encore lui faire des piqûres imaginaires.*

### **4. Support d'exploration et d'expérimentation = plaisirs de découvertes**

a. Plaisir de son propre corps qui s'accomplit :

*Ex : grimaces, sauter d'un trottoir, tobogan à l'envers, cracher, le pied dans sa bouche, plaisir d'anticipation grâce aux histoires connues dont l'enfant connaît la page suivante...*

b. Plaisir de la conquête du monde et des autres :

*Ex : tester la gravité (grand plaisir vers 7 mois de faire tomber depuis la table !), se promener, tester la réaction de l'autre*

## **III - ÉVOLUTION DU JEU SELON LES CAPACITÉS DES ENFANTS**

### A/ Les grandes étapes du Jeu de l'enfant

Le jeu répond aux besoins moteurs et affectifs de l'enfant, ainsi qu'à ses besoins d'exploration, d'expériences, de compréhension et d'exercices.

#### **1. Les jeux d'exercices (importants jusqu'à 2 ans) = le plaisir d'exploration**

Ces jeux sont d'abord fonctionnels par la répétition spontanée des mêmes gestes.

Ensuite l'enfant recherche le plaisir dans l'accomplissement de certains comportements moteurs, sensoriels, vocaux... Ce plaisir est autant dans la satisfaction de produire une sensation que dans la réaction des adultes.

*Ex : grimaces, la marche dans toutes ses formes, jeter du sable, retenir ses selles, gazouillis*

Le développement intellectuel s'appuie sur les expériences sensorimotrices.



Ex : transvasement, ce qui roule, au-revoir (geste puis langage)...

Pour l'enfant, tout est d'abord objet d'exploration : un jouet, un verre au même titre qu'un autre enfant qui est près de lui.

Les jeux solitaires évoluent peu à peu vers les jeux parallèles.

## **2. Les jeux d'imitation (à partir de 2ans) = plaisir d'être / faire comme**

Avec l'arrivée des images mentales et une mémorisation croissante, l'enfant commence à reproduire des situations sociales et imite l'adulte. Il cherche à s'affirmer en retrouvant un pouvoir dans le jeu qui lui échappe dans la réalité.

Il peut accéder au symbole et imiter même en l'absence de modèle. Un nouveau champ s'ouvre à lui pour combiner ses jeux : il est le champion du détournement d'objet.

Tout est magique.

Ex : la pâte à modeler dans les assiettes pour la dînette, un polochon devient un crocodile...

Entre 4 et 7 ans, le jeu devient plus ordonné et cohérent. L'enfant est de plus en plus soucieux d'une reproduction au plus proche de la réalité. Le symbole est plus facilement partageable socialement et devient collectif par sa forme, couleur...

L'enfant reconnaît l'autre comme différent et les jeux peuvent donc s'ajuster avec des rôles complémentaires. Les jeux coopératifs renforcent la complicité, éloignent la compétition (et ses risques sur l'estime de soi), développent la confiance (prise de conscience des apports de chacun).

Les 1ers jeux réglés sont les jeux d'imitation et de construction.

## **3. Les jeux de règles (à partir de 6-7 ans)**

A partir de 7 ans, l'enfant sort de l'égoïsme enfantin. Il s'ouvre à la réciprocité des points de vue et peut commencer à accueillir la notion de compétition et de perte.

Le jeu devient stimulé par le but à atteindre et acquiert de ce fait davantage de stabilité. Les enfants interrompent moins facilement leur jeu pour parler ou pour une autre activité.

### B/ La naissance du jeu et de la créativité

Le jeu est avant tout une expérience créatrice qui prend origine dans le « manque ».

Le tout-petit fait appel à des solutions pour tolérer la non-satisfaction immédiate de son besoin : l'illusion créée est nécessaire pour se reconforter et s'apaiser un temps (ex du pouce). Pour cela, il faut que l'enfant ait pu vivre plusieurs expériences de pleine satisfaction de ses besoins et donc qu'un lien d'attachement ait été créé de manière fiable et sécurisante en amont. L'enfant doit avoir pu expérimenter l'adaptation « suffisamment bonne » de son donneur de soin à ses besoins dès le départ pour qu'il ait l'illusion de ne faire qu'un avec le monde.

Jouer c'est ici créer un espace relatif d'illusion qui permet à l'enfant de s'adapter aux contraintes de la réalité quand celle-ci n'est pas en adéquation parfaite avec sa réalité intérieure.

Dans la théorie du Jeu de D.W. WINNICOTT<sup>3</sup>, c'est dans cet espace intermédiaire d'expériences que l'enfant devient acteur pour inventer ses solutions. Le jeu est donc cet espace transitionnel d'expériences qui lui permet de relier sa réalité intérieure et la réalité extérieure. Le « doudou » joue un rôle privilégié dans ce passage et participe à la constitution de l'autonomie de l'enfant qui crée son espace de JEu. L'utilisation est plus importante que l'objet.

Il est donc nécessaire de laisser un espace minimum pour que le jeu apparaisse. Trop combler ou remplir empêche l'émergence de l'imaginaire qui a besoin de temps et d'espace. De même, quand l'enfant joue, il « quitte » difficilement cet espace transitionnel dans lequel il met en jeu sa réalité intérieure. Pour la même raison, il supporte mal les intrusions dans son jeu.

<sup>3</sup> WINNICOTT Donald Woods, *Jeu et réalité. L'espace potentiel* (1971), tr. fr., Paris, Gallimard, coll. Connaissance de l'Inconscient, 1975.



## **IV - Le jeu outil de développement**

### **1 et 2 mois :**

L'enfant est très réceptif à la voix et à la présence de l'adulte. Il est fasciné par le visage humain. Le premier sourire apparaît : le « sourire aux anges ».

*Lui parler, lui chanter des chansons, encourager ses progrès grâce à un environnement riche en couleurs (sans excès) et avec les premiers jouets.*

### **3 et 4 mois :**

C'est l'âge de la première socialisation : il s'intéresse aux choses qui l'entourent. Le sourire devient un moyen de communication et d'échange.

*C'est l'âge des jeux vocaux, des gazouillis. C'est en manipulant un objet que l'enfant apprend à le connaître.*

### **5 et 6 mois :**

L'enfant part à la découverte de l'autre : il observe, écoute, touche. Il veut participer, découvrir. Il comprend que ses actions sur les objets produisent des résultats intéressants, il recommence ses expériences pour retrouver ses résultats.

*Jeux d'exploration qui produisent des effets sensoriels.*

### **7 et 8 mois :**

C'est la prise de conscience de soi en tant qu'individu à part entière, unique. C'est une période où l'enfant est vulnérable. On parle de l'angoisse du 8<sup>ème</sup> mois, ce qui est nouveau lui fait peur.

*Les jeux de coucou ou de recherche d'un objet caché lui permettent de comprendre que l'objet caché ne disparaît pas : c'est le stade de la permanence de l'objet.*

### **9 et 10 mois :**

Il commence à se déplacer. Il touche à tout, est curieux, cherche des repères. Il se heurte aux premiers interdits de l'adulte.

Il expérimente les propriétés des objets : solide ou pas, sonore ou non, rebondissant ou restant au sol. *Il utilise beaucoup son doudou, objet transitionnel. Il explore et expérimente par le jeu et l'imitation. Il aime les jeux de mains et les jeux d'encastrement. Il a le sens du but, du moyen, du contenu et du contenant.*

### **11 et 12 mois :**

C'est le début des premiers pas. Il perfectionne la pince pouce-index. Il aime retrouver les objets familiers aux mêmes endroits.

*Jeux de miroir, d'imitation (liés à l'observation), mouvement et danse, « dessins-traces ».*

### **12 à 15 mois :**

Age de la marche. Il acquiert plus d'autonomie, développe un type de recherche « scientifique » : tâtonnement, puis répétition de l'expérience pour intégrer ses découvertes.

*Il aime jouer seul, explorer, se promener. Il expérimente la 3<sup>ème</sup> dimension : trous, bosses, fentes, il a le sens de la profondeur, du solide, du haut, du bas, du séparé et du réuni. L'imitation est toujours importante. Il exerce son équilibre, pousse des objets, donne des coups de pied, s'agenouille. Il aime toujours encastements et emboîtements.*

### **15 à 18 mois :**

L'enfant commence à courir, il teste son équilibre.

*Il aime les jeux lui permettant de tester de nouvelles capacités motrices. Il s'intéresse aux jeux en collectivité, mais préfère jouer seul : ses rapports avec les autres sont souvent peu harmonieux.*

### **18 à 24 mois :**

Age du « non » : il revendique son autonomie. Un jouet entre ses mains est « à lui ». Il veut faire des « choses de grand ».

*Il court, saute, monte, renvoie un ballon... Il aime faire des dessins. Il développe son adresse dans les jeux d'encastrement et commence les puzzles.*



## **2 à 3 ans :**

Il a acquis un bon équilibre et une indépendance manuelle. Il continue à dire non mais va s'ouvrir aux autres. Il veut faire plaisir, se rendre utile.

*A 3 ans il apprécie davantage les jeux collectifs et les jeux symboliques, le magique et le merveilleux (pour lui les choses ont une âme).*

*Il aime les jeux où il peut imiter les adultes et la vie sociale, pose beaucoup de questions et apprécie qu'on lui raconte des histoires. Il aime les jeux faisant appel à la réflexion.*

## **V. LA PLACE DE L'ADULTE**

Voir la carte mentale en annexe

**Pour conclure, plusieurs types de jeux (moteur, sensoriel, intellectuel et d'imagination) donnent lieu à des combinaisons multiples à la fois renouvelables et déclinables à l'infini. Pour soutenir l'enfant dans son développement, il est important de l'accompagner à développer :**

- **Son activité logique : découvertes des notions de causalité, d'équivalence ; de différences...**
- **Son activité symbolique et créative : expression verbale, picturale, éveil culturel...**
- **Sa connaissance de soi : maîtrise de son corps dans l'exercice du mouvement au travers de jeux de réalisation (adresse, vitesse, force...), de l'éveil sensoriel...**

