

## Fenêtre sur les régions

### **Le Jeu :** **une pratique en orthophonie**

Sophie LAFONT, FOF-SUD-EST

Le 19 Mars 2016, à MARSEILLE, FOF-SUD-EST organisait une journée de travail intitulée « Le Jeu, une pratique en orthophonie. »

La matinée a débuté avec l'intervention de Marie LENORMAND, maître de conférences à AIX-MARSEILLE Université, agrégée de philosophie, psychologue clinicienne, qui nous a présenté les spécificités de l'abord du jeu en psychanalyse.

Lydie MOREL, orthophoniste, responsable de formation, co-fondatrice de Cogi'Act, a poursuivi la matinée en nous présentant le jeu du jeune enfant : « Agir, penser, parler. Curiosité, transformation et reconnaissance ».

L'après-midi a été consacré aux apports de cas cliniques par les stagiaires. Ils ont permis de croiser les éclairages des deux intervenantes et de susciter des discussions.

### **Spécificités du jeu en psychanalyse**

Marie LENORMAND

Marie LENORMAND s'est d'abord attachée à définir le jeu en fonction des différents champs théoriques :

#### **Dans le champ philosophique :**

Pour ARISTOTE, le jeu est une activité contemplative qui n'a pas d'autre finalité qu'elle-même.

C'est au XVIII<sup>ème</sup> siècle que l'on fait le rapport entre le jeu de l'enfant et la création, poétique notamment. Le jeu est le lieu d'expression des facultés les plus hautes. Il est en lien avec l'intellect et la sensibilité.

## **Dans le champ de la sociologie :**

Les sociologues du début du XX<sup>ème</sup> siècle considèrent le jeu comme fondement de la culture. Roger CAILLOIS dans *Les jeux et les hommes* détermine quatre catégories de jeux :

- Mimiquerie (jeux d'imitation, de faire-semblant)
- Agôn (jeux de lutte entre deux adversaires dont le but est de gagner)
- Aléa (jeux réglés dans lesquels intervient une part de hasard)
- Ilinx (jeux en rapport avec le vertige, avec les mouvements du corps, avec la recherche d'équilibre comme les jeux de balançoire).

Il en découle deux types de sociétés : mimiquerie et Ilinx correspondent aux sociétés traditionnelles, Agôn et Aléa aux sociétés actuelles occidentales.

## **Dans le champ de la psychologie :**

PIAGET repère trois grands niveaux de jeu, trois étapes qui peuvent se superposer :

- Jeu de simple exercice (manipulations, plaisir de l'exercice du corps, des mains)
- Jeu symbolique (faire-semblant)
- Jeu de règles (jeu qui impose un travail commun, de se conformer à des règles communes).

WALLON donne une classification différente :

- Jeux fonctionnels
- Jeux de fiction
- Jeux d'acquisition
- Jeux de fabrication.

Roger CAILLOIS donne cette définition du jeu :

Le jeu est :

- une activité libre (il échappe aux contraintes),
- une activité séparée (le jeu est une parenthèse à côté du monde commun),
- une activité incertaine (on n'en connaît pas le résultat)
- une activité improductive (opposée au travail, le résultat n'est pas un objet d'échange).

Il retient deux autres caractéristiques : le jeu va être soit réglé soit fictif. En réalité les deux sont souvent mêlés puisqu'il y a fréquemment des lois dans les jeux de faire-semblant.

## **L'approche psychanalytique du jeu :**

Le jeu était déjà en question chez FREUD (article : « Le poète et l'activité de fantaisie »).

Ce qui s'oppose au jeu, c'est la réalité et non le sérieux. Ce qui s'opère dans le jeu est sérieux et décisif. Les poètes créent en fonction de leur fantaisie, les adultes de manière générale, sont créateurs par leurs fantasmes, leurs rêveries. Toutes ces créations trouvent leur source dans le jeu de l'enfant ; ce jeu qui s'appuie sur des objets de la réalité. Les adultes continuent à jouer à travers la rêverie, les fantasmes. Les artistes réalisent des œuvres en utilisant cette capacité à jouer.

Mélanie KLEIN en 1920 s'empare du mécanisme du jeu pour fonder la psychanalyse des enfants. Elle accueille les jeux, les dessins, les paroles et les associations libres pour entendre quelque chose du côté de l'inconscient. Le rapport de l'enfant au langage est parfois difficile, il passe alors par l'acte. L'enfant agit dans une adresse à quelqu'un, le geste supplée les mots.

WINNICOTT donne une deuxième grande interprétation du jeu, reprochant à Mélanie KLEIN des interprétations trop hâtives. Pour lui, le jeu est un moment créatif qui en soi est thérapeutique.

C'est dans son inutilité que le jeu a un intérêt. WINNICOTT n'interprètera pas le jeu. Ce qui est important, c'est l'enfant découvrant ses propres capacités créatrices. L'enfant fait l'expérience de ce qui est proprement sien sans les exigences extérieures, sans soumission aux injonctions. L'enfant fait des trouvailles.

Marie LENORMAND insiste sur le fait que tous les jeux ne sont pas de cette nature-là. Tous les jeux ne sont pas thérapeutiques. L'enfant n'est pas toujours dans la découverte et la transformation subjective.

Lorsqu'un enfant joue, il est important de se poser ces questions :

- Est-ce du jeu ?
- Quel type de jeu ?
- Quelle fonction a ce jeu ? Est-il pris dans un contexte transférentiel ?

Certains jeux sont créatifs mais d'autres se placent plutôt du côté de la résistance (l'enfant manifeste en jouant qu'il n'a pas envie d'être là). Parfois le jeu est un jeu de remplissage parfois c'est un jeu créatif qui anime l'enfant et qu'il adresse à l'autre en espérant qu'il saura l'entendre. D'autres jeux peuvent être envahissants, ce sont certains jeux répétitifs. Lorsque par exemple un enfant se met d'emblée à jouer et qu'il ne peut pas en sortir. Cela peut être un moment ni créateur ni adressé. La fonction est alors défensive. Ce jeu n'a pas la spécificité de pouvoir s'arrêter ou se transformer. En conclusion, Marie LENORMAND nous donne quelques repérages essentiels :

Quelle est la logique du jeu dans le contexte de la séance ? Quelle est la logique de ce discours-là dans le contexte de la séance ?

Y a-t-il adresse à notre égard ou s'agit-il d'un jeu de remplissage ? Le jeu est-il pris dans le transfert ? Autrement dit, en quoi est-il important pour l'enfant que ce jeu se situe dans le cabinet de l'orthophoniste, sous son regard ou avec sa participation ? Marie LENORMAND insiste sur l'importance de repérer comment le jeu se situe structurellement, de voir comment il évolue. Il est intéressant de repérer ce qui se répète d'une séance à l'autre et de relever si l'issue est toujours la même. Des micro-variations peuvent être présentes, il est essentiel alors de renvoyer quelque chose à l'enfant à leur sujet.

Enfin il est important, lorsque l'enfant veut que l'on joue avec lui, de se demander si c'est dans le cadre du transfert, si c'est une demande d'aide ou s'il veut seulement s'amuser.

# Fenêtre sur les régions

## Le jeu du jeune enfant :

« Agir, penser, parler. Curiosité, transformation et reconnaissance »

Lydie MOREL

Le rapport aux objets.

Les enfants sont tous dans des jeux d'exercice, d'appropriation des choses.

Ils installent ainsi des certitudes et se prouvent qu'ils y sont pour quelque chose.

Les enfants par des « encore » trouvent les propriétés des choses, il en découle des certitudes qui leur permettent de trouver aussi leur place dans le monde.

Les jeux d'anticipation des résultats permettent aux choses de devenir des objets.

L'enfant se distingue de la chose. La chose en devenant objet devient comparable.

Au départ l'enfant ne fait pas la différence entre objet, action et résultat. L'enfant est cause de l'action. Il expérimente par les jeux de remplir/vider par exemple. L'enfant travaille sur les objets par anticipation. Il expérimente que telle action produit tel effet. S'il fait autrement, cela peut changer le résultat ou pas. Aux alentours de 13 mois, l'enfant dispose d'une certaine mobilité dans son rapport aux objets puis il va être clôturé dans un usage spécifique. Il devient créateur d'usages particuliers d'objets pour réaliser des résultats qui peuvent être partagés.

La chose devient objet puis outil.

Les objets peuvent être comparés, avoir un lien. Il peut y avoir des organisations spatiales d'objets (l'enfant vers 16 mois va faire des jeux de remplissage).

L'enfant devient un expérimentateur, il n'est plus simplement un explorateur. La question essentielle est de savoir si derrière chaque « Est-ce qu'il y a » il n'y aurait pas un « Est-ce qu'il n'y a pas ? » et inversement. Il va construire un invariant en construisant, détruisant et refaisant.

L'objet est un parmi d'autres, c'est le premier accès au nombre.

Vers 16/18 mois, l'objet devient outil. Les objets peuvent avoir n'importe quelles propriétés avant que l'enfant ne se rende compte des contraintes de l'objet. L'enfant peut faire ce qu'il veut des objets. Il les transforme avec les propriétés qu'il a découvertes avant.

Un moule à gâteau est repéré comme contenant. Un enfant de 18 mois peut mettre le moule à gâteau sur la tête et dire « apeau ». L'enfant est alors créateur à partir des propriétés de l'objet (c'est un objet creux, on peut le mettre sur la tête et cela devient un chapeau). L'enfant est alors obligé d'être celui qui a un chapeau sur la tête. Il est important de ne pas confondre un jeu de faire-semblant avec une imitation intériorisée, différée.

# Fenêtre sur les régions

De la même façon, un jeu dans lequel l'enfant met des objets dans une maison de poupée n'est pas forcément un jeu symbolique, cela peut être un jeu de remplissage. L'orthophoniste peut ouvrir sur d'autres possibles.

Lydie MOREL nous incite à toujours se poser ces questions à propos d'un enfant qui joue :

- Où en est-il ?
- Que cherche-t-il à faire et à quel niveau ?

Petit à petit, l'enfant s'autorise à regarder autre chose que ses parents. Il a besoin de qualifier les objets, les actions et les relations entre eux.

Il réalise des organisations d'objets (empilages) et des organisations d'actions (organisation du temps et de l'espace).

Les mots sont là pour nommer les objets, leurs relations, leurs propriétés (verbes).

Dans le jeu apparaissent le « pas » (non), les règles, le tissage du temps et de l'espace, l'axe syntagmatique (plusieurs mots pour dire une chose), la syntaxe.

Les énoncés sont des objets travaillables.

Il est important de repérer où en est l'enfant et de respecter son stade d'évolution.

Il est primordial de lui laisser le temps. Il est également essentiel de se questionner sur la présence d'éventuels troubles des habiletés sociales et émotionnelles, et sur d'éventuels troubles du côté de la pragmatique.

## Présentation clinique :

L'après-midi a été consacré aux quatre cas cliniques présentés par les stagiaires. Il serait bien trop long ici de les relater. De nombreux sujets ont été abordés : la relation entre l'orthophoniste et l'enfant autour du jeu, la question de l'autorisation à jouer, la question du transfert, de l'objet transitionnel, des stades d'expérimentation des objets. Les cas cliniques ont suscité des questionnements de la part des participants. Les intervenantes ont tour à tour apporté leurs éclairages. Lydie MOREL a rappelé l'importance du repérage du stade d'évolution de l'enfant, de la quête du « encore » souvent présente. Marie LENORMAND a montré l'importance de laisser émerger la question que vient travailler l'enfant. Les deux intervenantes, chacune dans son domaine, se rejoignent sur cette notion de temps laissé à l'enfant et sur l'importance de repérer ce que cherche l'enfant, ce qu'il est en train de faire et dans quelle intention tout cela est pris lorsqu'il joue.

**Cette journée très riche a touché un sujet au cœur de notre pratique. La question du jeu si naturelle et évidente en orthophonie a été travaillée selon des angles très variés. Nous avons pu repartir avec un regard plus aiguisé. Les prochains jeux avec nos patients seront éclairés de nouvelles petites lumières.**