

Le jeu chez l'enfant (psychologie du développement)

Le jeu est une activité omniprésente, nécessaire et essentielle dans la vie de l'enfant. Il est notamment important pour le développement cognitif et social de l'enfant. Avec le jeu, l'enfant, seul ou avec des partenaires, ressent et partage ses émotions, se confronte aux autres et à lui-même, se construit et apprend perpétuellement. Bien qu'il soit facile de reconnaître lorsqu'un enfant joue, le jeu reste toutefois difficile à définir.

Les théories du jeu

Il existe différentes théories et catégorisations du jeu dans la littérature (Cartron & Winnykamen, 1999 ; Bruner, Jolly & Sylva, 1976, cité par McGhee, 1979). Elles dépendent souvent de l'orientation théorique de son auteur mais sont globalement divisées en deux : le jeu social et le jeu avec des objets (Mc Ghee, 1979). La plupart des théories en psychologie et pédagogie (Piaget, Hall, Vygotsky, Bateson, Sutton-Smith, Claparède, etc.) catégorisent le jeu en fonction du développement cognitif de l'enfant sans pour autant définir véritablement les types de jeu.

Classification des jeux

Il existe un système simple de classification du jeu (le système ESAR), utilisé notamment par les ludothèques et par les professionnels de la petite enfance et du jeu.

Ce système définit quatre grandes catégories de jeux, c'est-à-dire les jeux d'Exercice (E), les jeux Symboliques (S), les jeux d'Assemblage (A) et les jeux de Règles (R), qui ont donné leur nom au système ESAR.

Les jeux d'exercice : Ce sont des jeux avec des objets de couleurs et de formes différentes qui permettent à l'enfant de fixer le regard, de favoriser la préhension, la manipulation, d'orienter l'attention auditive (jouets à prendre et à secouer). L'enfant agit avant tout. Le plaisir est dans l'exercice de la fonction même. Par exemple : manipuler des hochets, appuyer sur des touches, courir, taper deux bâtons, gicler de l'eau, etc.

Les jeux symboliques : Ce sont les jeux de « faire-semblant », des jeux de rôles fictifs dans lesquels l'imitation tient une place prépondérante. Selon Piaget (1945), « *le symbole implique la représentation d'un objet absent, puisqu'il est en comparaison entre un élément donné et un élément imaginé, et une représentation fictive puisque cette comparaison consiste en une assimilation déformante* ». En d'autres termes, l'enfant est capable de se représenter un objet ou une situation sans que celle-ci soit présente, il l'imagine, il peut se mettre à la place de l'autre dans des rôles différents. C'est une grande étape au niveau de la socialisation de l'enfant et de ses

capacités intellectuelles de représentation. Ces jeux sont, par exemple, jouer au « cow-boy et aux indiens », aux « policiers et aux voleurs », jouer « au papa et à la maman », etc.

Les jeux d'assemblage ou de construction : Ce sont des jeux de construction, de combinaison d'éléments avec un but dans lequel l'enfant trouve sa motivation. La satisfaction de l'enfant se trouve une fois l'œuvre achevée. Selon Piaget (1945), le jeu de construction est à « *une position située à mi-chemin entre le jeu et le travail intelligent, ou entre le jeu et l'imitation* ». Ces jeux sont, par exemple, les duplos ou legos, les cubes, etc.

Les jeux de règles : Ce sont des jeux de règles définies tels que les jeux de société. Selon Piaget (1945), les jeux de règles apportent un éléments nouveau par rapport aux jeux symbolique soit « *la règle, aussi différente du symbole que celui-ci peut l'être du simple exercice, et qui résulte de l'organisation collective des activités ludiques* »(Piaget, 1945). Ces jeux sont à titre d'exemple les jeux de société, les jeux collectifs et compétitifs.

Les étapes du jeu dans le développement de l'enfant

Les enfants passent tous par des « stades » au cours de leur développement. Leur succession est universelle. Cependant, le passage de l'un à l'autre ne se fait pas par « palier », mais bien en fonction des apprentissages et de la manière dont les enfants les réorganisent. Il est donc difficile de structurer des étapes du jeu, surtout qu'à partir d'un certain âge, plusieurs types de jeux sont présents en même temps. En grandissant (dans chaque étape et d'une étape à l'autre), l'enfant complexifie ce qu'il a appris auparavant sans abandonner pour autant tel ou tel type de jeu acquis auparavant. Toutefois, dans les grandes lignes, nous pouvons élaborer des étapes en fonction de l'âge :

- 1) les nourrissons (jusqu'à 6 mois environ) : il est difficile de parler de jeu à ce stade. Le nourrisson explore et entraîne ses réflexes, notamment par le biais de la bouche et, par la suite, avec ses mains et ses pieds. Il joue à des jeux d'exercice, découvre la matière et les textures différentes, manipule les hochets et les sons.
- 2) Les bébés (de 6 mois à 2 ans environ) : le bébé devient plus habile de ses mains. Il explore les objets et jouets avec plus d'attention, cherche la manière dont ils fonctionnent, répète les mouvements et expériences. Dès qu'il peut se déplacer (à quatre pattes puis debout), il explorera d'autres manières d'agir sur les objets et sur lui-même. C'est une période très riche en apprentissages autour de l'objet. Les enfants jouent à des jeux d'exercice et commencent à découvrir les jeux de construction.

- 3) Les enfants (de 2 à 7 ans) : L'enfant se perfectionne encore dans les jeux d'exercice et de construction mais les délaisse quelque peu. La grande étape vers deux ans est celle du jeu symbolique, qui apparaît parallèlement au langage. L'enfant joue alors à « faire-semblant », à créer des situations ou des personnages. L'enfant peut y jouer seul mais la plupart du temps, il lui faut un partenaire. L'enfant se tourne donc vers l'extérieur, alors qu'avant il était essentiellement centré sur lui-même. L'enfant utilisera comme support de fiction des personnages qui lui sont connus (papa, maman) pour ensuite explorer le monde de l'imaginaire, des contes et de la féerie.
- 4) Les enfants, pré-adolescents et adolescents (7 à 11 ans puis de 11 à 18 ans) : Les enfants jouent toujours aux jeux d'exercices, aux jeux de construction et symboliques mais de manière beaucoup plus complexe et avec, généralement, moins d'intérêt. Vers l'âge de 7 ans, les enfants apprennent, notamment par le biais de l'école, les jeux de règles qui incluent les jeux de type sportifs et compétitifs. Le jeu devient alors beaucoup plus collectif, avec des règles strictes et l'apparition de la notion de « meneur de jeu ». Selon Piaget, vers 11 ans, la pensée dite « formelle » est acquise et le pré-adolescent comprend et peut jouer à des jeux d'adultes. Les jeux compétitifs sont omniprésents durant cette période (et perdureront par la suite). Beaucoup d'adolescents transforment les « simples » jeux acquis précédemment en jeux compétitifs, amenant parfois tension et déceptions.

Ce que peuvent faire les parents...

Normalement, les enfants jouent spontanément, seuls ou à plusieurs. Les parents sont encouragés à laisser les enfants jouer librement mais également, à participer aux différents jeux de leurs enfants. Lorsqu'il s'agit de jeux didactiques, le parent peut aider l'enfant à comprendre les différentes manières de l'utiliser, tel un tuteur. Dans les jeux du « faire-semblant », le parent peut prendre un rôle ou aider l'enfant à se créer un rôle, en lui amenant les accessoires ou en imaginant une histoire autour. Dans les jeux avec des règles, que le jeu impose mais les parents également, l'enfant apprend les limites en y trouvant toutefois satisfaction et plaisir.

Le parent devrait se constituer en accompagnateur de l'enfant au cours de son développement en l'aidant à grandir par le jeu. L'enfant apprend et ses parents sont les meilleurs tuteurs qui soient ! C'est également le moment de passer du temps avec votre enfant de manière plus décontractée. Certains parents craignent qu'en jouant souvent avec l'enfant (en se mettant d'égal à égal), l'enfant ne les respectera plus. Cette idée est généralement fautive. L'enfant peut tout à fait respecter ses parents et leur autorité si les choses sont clairement définies et délimitées.

Jeux coopératifs et jeux compétitifs

Les jeux de type « coopératifs » sont des jeux où la notion de perdant et gagnant est inexistante. Les règles du jeu évoluent, le but est commun et tous les participants finissent le jeu en même temps. Ces jeux invitent les enfants à se concerter, à partager, à dialoguer tout en se concentrant sur leur objectif.

Les jeux de types « compétitifs » sont des jeux où la notion de gagnant et perdant est quasi centrale, le but étant de faire perdre l'adversaire selon des règles et un temps prédéfinis. L'accent est mis sur l'individualité et la stratégie.

Notre société accentue souvent sur la compétition dès l'enfance. Dans le cadre des jeux compétitifs, c'est la définition même du jeu qui pourrait être remise en question, si véritable définition il existait. Connaître la compétition n'est pas un mal en soi. Les parents devraient juste être attentifs aux excès qu'elle entraîne. Essayez de diminuer l'impact de la compétition sur votre enfant, favorisez les jeux de type coopératifs, quitte à transformer les jeux compétitifs en jeux coopératifs.

Et s'il ne joue pas ou très peu ?

Le jeu et la manière dont l'enfant joue, donne des indicateurs sur son bien-être. Un enfant qui ne joue presque pas peut être le signe d'une souffrance ou d'un problème de développement. Essayez de trouver la raison de ce mal-être passager. Si ce comportement persiste, que vous ne voyez pas d'améliorations ou que cette question vous inquiète, n'hésitez pas à contacter un professionnel pour vous guider.

Sandrine Chalet Picard, Psychologue FSP et thérapeute

Références

Bruner, J.S., Jolly, A., & Sylva, K. (Eds), *Play : Its role in development and evolution*. New York : Basic Books, 1976

Denise Garon avec la collaboration de Rolande Filion et Robert Chiasson (2002). *Le système ESAR : Guide d'analyse, de classification et d'organisation d'une collection de jeux et jouets*. Paris, Cercle de la librairie et Montréal, ASTED.

Mc Ghee, P. (1979). *Humor: Its origin and development*. San Francisco : W.H. Freemanand Co.

Piaget, J. (1932). *Le jugement moral chez l'enfant*. Paris: Alcan.

Piaget, J. (1945). *La formation du symbole chez l'enfant*. Neuchâtel: Delachaux & Niestlé.