

Les jeux de société

Par Maryse Métra

Les psychosociologues ont vu dans le jeu l'un des facteurs les plus importants pour la formation de la personnalité sociale. C'est ainsi que George Herbert Mead attribue la formation du *soi*, c'est-à-dire de la personnalité dans ce qu'elle a de conscient et de réfléchi, à un processus social d'interaction et d'intériorisation des rôles d'autrui.

C'est le jeu qui, dans l'enfance, réalise cet apprentissage des rôles et par conséquent façonne progressivement la base sociale du soi. Mais l'analyse de cette fonction du jeu révèle qu'il présente successivement deux aspects particulièrement adaptés au phénomène de la socialisation, et qui correspond à une distinction établie dans certaines langues, en particulier dans le vocabulaire anglo-saxon. En effet, le mot français *jeu* peut être traduit soit par *play*, soit par *game*. Dans la première phase de son évolution psychosociologique, selon Mead, l'enfant pratique le jeu libre (*play*) en imaginant un compagnon invisible, par exemple pour jouer au gendarme et au voleur, ou bien à la maman avec sa poupée. Il assume ainsi à son gré toutes sortes de rôles dont il reste le maître. Puis, entre six et huit ans, l'enfant passe à la pratique du jeu social et réglementé (*game*). À partir de cet âge, en effet, il prend plaisir à une conduite régie par des règles et même il s'amuse à inventer des règles, ce qui revient à définir des rôles permettant de prévoir des réponses aux actions et aux attitudes des uns et des autres. L'enfant, grâce au jeu réglementé, assume non plus seulement le rôle de tel ou tel partenaire, mais finalement celui d'un autrui généralisé, ce qui précisément permet à la personnalité consciente de s'élaborer à partir d'un substrat social.

Les jeux de société ne se limitent pas à la rééducation ou à l'école. L'enfant sait que ces formes de jeux subsistent toute la vie. Les parents jouent aux échecs, aux cartes, ou à d'autres formes de jeux. Il affirme ainsi son identité sociale. Selon Jean CHÂTEAU (L'enfant et le jeu. Scarabée. 1967, p15), *"la règle du jeu est considérée comme héritée des aînés, et la respecter, c'est communier avec les aînés"*.

Si les jeux de société ont une place si importante en rééducation, c'est peut être parce que les enfants que nous aidons

- présentent souvent un certain malaise à entrer en relation et à s'adapter aux autres,
- ont du mal à faire lien avec d'autres enfants, à respecter la place de chacun,
- à accepter la contrainte de règles.

Les jeux de société associent hasard, stratégie et permettent de faire l'expérience du Moi et du non-Moi. Ils ont des caractéristiques qui renvoient aux plans affectif, social et cognitif. Ils permettent à l'enfant de structurer ses mécanismes de défense, dans le cadre de la rééducation. C'est une médiation privilégiée, jeux à deux avec le rééducateur, jeux à plusieurs dans le cadre de rééducation en petit groupe.

Le rééducateur joue, mais il reste rééducateur : il ne s'abandonne pas au jeu, il est dans une observation interactive, adapte sa relation et ses réactions au jeu de l'enfant.

Les jeux de société nous permettent de mettre en place ce que Jacques LÉVINE appelle *"un espace de menaces hors menaces"* (Je est un autre. octobre 1996, p 46 *La nature de l'espace de médiation*). le jeu de société permet d'affronter des menaces mais en étant protégé par une plaque de jeu, des pions, une mise en scène... et l'espace symbolique, le faire-semblant

Les jeux de société sont composés d'éléments conventionnels, organisés par un ensemble de règles très peu modifiables, mais négociables dans le cadre de la rééducation. Ils fournissent une occasion de centrer son attention sur une suite d'événements plus ou moins prévisibles. Ils nécessitent une communication (verbale ou non), et l'enfant confronte ses actions à celles d'autrui. Les situations interactives peuvent se situer sur deux axes : enfant-adulte, enfants-enfants (en petit groupe). Elles peuvent donner lieu à des conflits qui génèrent des phases de formulation, d'argumentation, ce qui permet aux enfants d'expérimenter une autre manière que la violence agie pour régler les conflits.

Nous allons faire l'inventaire de ce que l'enfant expérimente au niveau affectif et cognitif dans les jeux de société, de manière à poser des hypothèses à partir des réactions de l'enfant et d'ajuster ainsi notre relation, nos objectifs. Le rééducateur adapte son jeu en aidant l'enfant à la marge de ce que VYGOTSKY appelle la Zone proximale de développement, définie par ce que l'enfant ne peut faire tout seul, mais qu'il peut faire grâce à l'aide d'autrui et progressivement se l'approprier. Le groupe permet aussi d'évoluer au niveau des stratégies : *"Les jeux de société traditionnels sont l'occasion, pour les enfants, d'exercer en commun des stratégies cognitives et de les affiner à travers leurs échanges, notamment imitations, aides et contestations"* (C. DESJARDINS. On n'apprend pas tout seul. CRESAS. ESF. 1987, p 31)

Les jeux de société sont une médiation, une activité de détour qui ne fait pas oublier au rééducateur la visée des apprentissages pour l'enfant. *"Apprendre, ce n'est pas seulement mettre en jeu son intelligence et sa mémoire, mais c'est aussi être sollicité dans toute une organisation psychique et personnelle. N'oublions pas qu'apprendre c'est d'abord rencontrer des limites et des règles, c'est pouvoir se confronter avec ses insuffisances, c'est accepter d'abandonner ses certitudes, c'est être capable d'intégrer un groupe sans en être le leader, c'est accepté d'être comparé, d'être jugé, de se soumettre. Autant de données qui ne sont pas évidentes à admettre"* (Serge BOIMARE. L'enfant et la peur d'apprendre. Dunod. 1999). "Autant de données qui ne sont pas évidentes à admettre", et que nous retrouvons avec plus ou moins d'intensité dans les jeux de société.

L'altérité :

L'enfant découvre l'autre à travers les contraintes de ce type de jeux, il entre en relation avec l'autre de manière médiatisée. Il met en place et accepte des conduites interactives et relationnelles. Il agit aussi sur autrui en déclenchant certaines actions ou réactions de son partenaire, il a une certaine maîtrise sur l'autre.

L'enfant apprend des rôles socialisés par le jeu, avec une alternance des rôles : celui qui joue, celui qui attend, celui qui avance, celui qui passe son tour, celui qui observe, celui qui gagne, celui qui perd. Le jeu partagé constitue la référence commune, mais les émotions sont propres à chacun.

Il découvre l'autre, la capacité d'imiter, de jouer de façon coopérante. Il doit aussi accepter le rythme de l'autre, de faire l'épreuve de ce que l'autre ressent. Il y a un compromis nécessaire entre son propre désir et le désir de l'autre.

Nous pouvons repérer la sympathie de certains enfants, tournée vers autrui, et l'empathie égocentrique de certains enfants qui les porte à ressentir les émotions d'autrui, mais en ne se préoccupant que de leur effet sur soi-même ; c'est une protection qui conduit à éviter ceux qui souffrent.

L'enfant est amené à comparer des collections, des nombres, à constituer des paires, à se comparer à l'autre, à vivre des émotions au regard de l'autre.

La perte :

Le concept majeur dans le jeu de société, c'est accepter le risque de perdre, pour gagner ! Perdre, c'est être privé, provisoirement ou définitivement de la possession ou de la disposition de quelque chose (petit Robert). *"On hasarde de perdre en voulant trop gagner"* (La Fontaine).

Perdre, c'est être privé d'une satisfaction (gagner). Perdre au jeu, ce n'est ni se perdre, ni tout perdre. Chez certains enfants, perdre au jeu est équivalent à être humilié, anéanti, selon la loi du tout ou rien qui caractérise la pensée irrationnelle.

L'enfant doit pouvoir assumer de perdre pour grandir, pour apprendre. Par exemple, il ne lui sera pas facile de comprendre

- la soustraction qui est l'opération par laquelle un nombre doit perdre une partie de lui pour devenir plus petit
- la division qui est un partage.

Le manque, la frustration :

L'expérience du manque permet à l'enfant de symboliser une alternance d'expériences de manques et de complétudes qui peut lui permettre de sortir de la toute-puissance. Il se voit refuser ou différer la satisfaction d'un désir.

La présence sécurisante du rééducateur permet de raccorder la relation réelle à une relation symbolique. L'enfant est tour à tour comblé ou carencé dans le déroulement du jeu. Il peut en apprivoiser les effets et les vivre de façon moins angoissante.

LACAN a interprété la notion de frustration (niveau Imaginaire) en la mettant en relation avec les notions de privation (niveau du Réel) et de castration (niveau Symbolique), constituant ainsi les trois catégories principales du manque.

Il faut affronter la frustration et le doute pour remettre ses connaissances en cause, il faut faire l'expérience du manque pour aller vers le savoir et apprendre.

La répétition :

Les enfants redemandent souvent le même jeu. C'est parfois une activité refuge, mais c'est aussi pour se réassurer à partir d'une expérience déjà vécue, apprivoisée.

Au niveau cognitif, c'est se dépasser soi-même, rejouer pour revivre une victoire ou pour modifier sa stratégie. L'enfant est contraint d'adopter des procédures de plus en plus efficaces, car l'autre progresse en même temps que lui.

Dans le cas de conduites répétitives d'échec, il est important d'en parler avec le psychologue scolaire pour envisager des investigations complémentaires pour voir ce que recouvre ce trouble pathologique.

La compétition :

Les jeux de société sont des exercices où l'on s'entraîne à être vainqueur et vaincu, pour semblant, avec des changements de rôle. La réussite de l'un dépend de la perte de l'autre, mais il s'agit d'une mise en scène, d'une symbolisation de la rivalité.

Les jeux de société en petit groupe permettent au rééducateur de valoriser le plaisir de jouer, avec une compétition basée uniquement sur l'émulation, c'est ainsi qu'elle est constructive et facteur d'éducation à la vie scolaire et sociale. Cette forme de compétition

participe ainsi à créer une sécurité de base. Si l'enfant a perdu, il sait qu'on ne portera pas de jugement sur lui. C'est l'occasion de proposer des jeux basés sur la coopération, la communication et la concertation. Certains enfants font corps pour faire perdre le rééducateur, d'autres sont trop culpabilisés pour oser gagner un adulte.

Les groupes coopératifs sont plus performants que les groupes compétitifs, cette expérimentation devrait faire avancer l'état d'esprit de certains enseignants.

Pour aller plus loin dans cette réflexion, je vous renvoie

- aux écrits d'Albert JACQUARD qui préconise un esprit de compétition par rapport à soi-même plutôt que vis à vis de l'autre,
- aux travaux de Non-Violence Actualité. BP 241. 45202. MONTARGIS Cédex.

Le jeu amène aussi à partager, ne serait-ce que par la répartition des éléments du jeu au début de la partie (cartes, pions...)

L'erreur :

Errare humanum est (l'homme est sujet à l'erreur). En pédagogie, des études ont montré le statut de l'erreur dans les apprentissages, à condition que l'enfant la vive dans un cadre sécurisant et étayant. Elle est source de réflexion, de construction du savoir, c'est une étape qui peut permettre de s'engager dans un processus dynamique de connaissance. Dans les jeux de société, l'erreur fait perdre l'enfant, mais les enjeux ne sont pas dramatiques.

Les erreurs que répète l'enfant renseignent le rééducateur sur son fonctionnement affectif et cognitif. "*A toute erreur des sens correspondent d'étranges fleurs de la raison*". ARAGON)

L'échec :

L'enfant à l'école fait l'expérience que l'échec est une épreuve indispensable pour apprendre, pour rythmer l'espace, son corps et son rapport à l'autre. Il ne doit pas le vivre comme une humiliation. Accepter l'échec, c'est accéder à une certaine forme d'individuation, c'est pouvoir aussi être seul en présence de l'autre et accepter de se confronter aux exercices proposés en classe, le risque est acceptable.

Dans le faire-semblant, l'échec a une valeur d'épreuve, l'enfant joue et il sait qu'il peut échouer, recommencer. Vivre l'épreuve de l'échec, c'est pouvoir accepter ensuite de refaire, de dépasser les difficultés rencontrées. L'échec est la condition de la réussite.

Nous devons être vigilant à ce que l'enfant ne développe pas une névrose d'échec (René LAFORGUE), en poursuivant son propre malheur, en multipliant les insuccès, en conformité avec un complexe d'infériorité, conditionné parfois par l'ambiance familiale et/ou scolaire.

L'incertitude :

Les jeux de société comportent une part de hasard qui induit une incertitude difficilement tolérable par certains enfants. Le jeu possède une dimension aléatoire et ils ne savent pas d'avance comment les actes vont se dérouler. S'abandonner à des puissances qui leur échappent est trop angoissant, ils ne peuvent pas éviter ce qui leur déplaît. Pour ces enfants qui sont dans la volonté de maîtrise, répéter ce type de jeu sans s'y perdre et se confronter à l'incertitude est une aide certaine.

Par contre, pour d'autres enfants, les jeux de société auront valeur d'apprentissage de la décision, s'ils sont trop dépendants d'une relation à l'adulte (la mère, l'enseignant).

L'anticipation :

C'est un mouvement de la pensée qui imagine ou vit d'avance un événement (petit Robert). L'enfant joue, évalue, imagine différentes possibilités. Il anticipe ses actions, ses déplacements, pour gagner, pour atteindre un but, pour éviter un danger. Il anticipe aussi les actions et réactions des autres pour les contrer et se disposer à y répondre.

Les stratégies de l'enfant nous renseignent sur son fonctionnement cognitif (situation de résolution de problème, choix entre des possibles) , mais aussi sur ses difficultés affectives à se projeter, à se décentrer.

Le jeu de société, c'est aussi faire l'expérience de l'attente, renoncer à l'illusion que l'on peut avoir tout et tout de suite ; c'est se contenter d'un plaisir moins immédiat.

Le code, la loi, la règle :

L'école est un lieu d'apprentissage de la loi. Le cadre rééducatif induit des règles de fonctionnement. Les jeux de société induisent un autre niveau de règles à respecter. Pour que le jeu se déroule, il faut qu'il y ait accord sur les règles. Mais la règle est dite "du jeu", elle n'a de valeur que si elle est acceptée par les joueurs et elle ne vaut que pendant le jeu. Elle n'est ni la loi, ni la règle sociale qui s'impose de l'extérieur. elle est ce qui permet de créer une situation autre qui libère des limites du réel.

Le rééducateur observe la relation de l'enfant à la loi : la respecter, la remettre en cause... Une transgression de la loi permet aussi de se séparer, de grandir, mais l'enfant doit savoir ce qui est permis, pas permis, et accepter les conséquences de ses actes.

L'acceptation ou le refus de se plier aux règles du jeu nous renseignent sur le fonctionnement psychique et social de l'enfant. Un tel refus pose d'énormes problèmes dans la vie scolaire de l'enfant au niveau des apprentissages et du comportement. selon Jean PIAGET, *"le jeu de règles est l'activité ludique de l'être socialisé"* (La formation du symbole chez l'enfant. Delachaux et Niestlé. 1968, p149).

La tricherie est un exemple de transgression de la loi. L'enfant fait l'expérience que la loi contraint, mais qu'elle le protège aussi. Elle oblige aux compromis, et la façon dont certains enfants se catalysent sur elle, montre où ils situent leurs résistances.

Le codage, le décodage :

On connaît l'importance de cette activité dans la vie scolaire et sociale de l'enfant qui consiste à réaliser des équivalences entre deux langages. L'imaginaire et le symbolique prennent toute leur place pour que l'enfant interprète la réalité. Les jeux de société jouent avec de nombreux symboles (cases du jeu de l'oie, joker, représentations de forme, indicateurs d'ordre spatial...)

etc, etc...

Cet inventaire n'est pas limitatif. Il nous permet de mieux comprendre les enjeux des jeux de société pour l'enfant, et il nous permet de nous positionner en tant que rééducateur. Le rééducateur va accompagner les émotions de certains enfants (face à la défaite), les soutenir, mettre des mots sur l'ambivalence de leurs sentiments, tolérer les attitudes régressives, apporter un soutien narcissique quand ils se découragent, souligner les succès fragiles et peu visibles...

En jouant avec l'enfant, le rééducateur propose un modèle d'identification, il montre l'attitude de l'adulte qui nomme sa déception ("c'est dur de perdre"), mais qui dispose de

ressources personnelles pour se venir en aide ("j'ai fait tout ce que j'ai pu, je gagnerai peut être la prochaine fois").

Le rééducateur peut moduler la règle, la négocier avec les enfants, mais il doit faire en sorte qu'elle soit respectée.