Publié par:
REISO.org
REVUE D'INFORMATION SOCIALE

Jouer à rien : tout un programme !

© Robert Mettraux / SPDE

Et si on jouait à rien ? Mais peut-on jouer à rien ? Avec un rien ? Des questions provocatrices afin de mieux saisir la place laissée à l'enfant pour rêver, imaginer, découvrir.

Isabelle KOVACS, adjointe de direction ; **Maryjan MAITRE**, responsable, Eveil culturel et artistique ; **Emmanuelle PSZOLA**, directrice, Madeleine des Enfants ; **Julie SCHNYDRIG**, adjointe de direction, et **Suzanne STOFER**, collaboratrice scientifique, Service de la petite enfance de la Ville de Genève

Pour la première édition de ses cahiers pédagogiques [1], le Service de la petite enfance de la Ville de Genève revient sur la réflexion initiée dans le cadre du colloque 2011 intitulé « Et si on jouait à rien ? ». Cette publication analyse le rythme de l'enfant et celui de l'adulte, la valeur qu'on attribue au jeu et aux activités de manière générale, ainsi que la place et le temps laissés à l'enfant pour rêver, imaginer, apprendre la patience, découvrir… L'article ci-dessous est tiré de ce cahier avec l'autorisation des auteures.

Le titre volontairement provocateur du colloque « Et si on jouait à rien ? » visait d'emblée à dire qu'il est possible de jouer, de créer, d'être inventif, de rêver sans être stimulé, voire même sur-stimulé, par des objets, des images, des cadres, etc. Le terme « rien » est en fait empli de sens puisqu'il est évident qu'on ne joue jamais vraiment à rien. C'est en fait donner la possibilité à l'enfant de prendre le temps de jouer comme bon lui semble, d'être libre dans cet acte et de laisser libre cours à son imaginaire. De dépasser la volonté d'être toujours dans le faire, dans la production pour laisser une place à l'imprévu.

« Jouer à rien », mais aussi « jouer avec rien ». Dans un contexte collectif tel que celui de l'accueil extrafamilial, c'est une notion qui n'est pas évidente à aborder. En effet, la suppression totale d'objets dans le jeu peut sembler incohérente. Lorsqu'on évoque le jeu, on associe aussitôt des jouets ou du moins des objets quels qu'ils soient, même dans une situation de « jeu libre » ou de jeu symbolique. Aller jusqu'à se défaire de tout objet et proposer un espace « vide » aux enfants n'est pas sans difficulté. Il est intéressant de noter que ces difficultés sont principalement perçues par les adultes et, au final, clairement liées à la société de consommation dans laquelle nous vivons. En effet, dans l'optique qui sous-tend notre société de production et de consommation effrénées, il n'y a pas ou peu de place

pour le « rien ». Or, le « vide » proposé n'est qu'un vide matériel qui n'entraîne pas l'inaction comme on pourrait le supposer ou le craindre.

La création d'ateliers « rien » dans certaines institutions de la petite enfance, illustre parfaitement cette idée. En effet, des professionnelles de l'accueil et de l'éducation du jeune enfant ont décidé de mettre en place des moments de jeu dans un espace dépourvu de tout objet qui permettraient aux enfants de s'exprimer librement sans être influencés par des stimuli externes. L'éducatrice reste en retrait, en observatrice, et n'intervient pas dans le choix de l'action. L'exemple présenté lors du colloque par Cécile Borel, éducatrice à l'espace de vie enfantine des Libellules à Vernier, a mis en exergue différentes observations qu'il est utile de mentionner :

« Tout d'abord, c'est l'effet de surprise qui prédomine avec un temps d'observation, aussi bien pour les enfants que pour les professionnel·le·s, car même si les éducateur·trice·s sont à l'initiative de l'activité, ils et elles ne connaissent pas pour autant ce qui va en émerger. Passé l'étonnement – certains enfants auront d'ailleurs cherché à se rapprocher des adultes présents pour se sécuriser – la plupart des petits se mettent spontanément à courir et à arpenter l'espace à disposition.

Viennent ensuite les interactions qui se multiplient ; des groupes se forment, font des rondes, des traversées, se jettent par terre, etc.

L'expérience de ces ateliers offre de nombreux avantages d'un point de vue pédagogique. Les interactions y sont plus fréquentes et ne font quasiment jamais l'objet de conflit. L'absence d'objet diminue fortement les comportements agressifs, la convoitise et la frustration. Au contraire, les équipes éducatives ont pu observer que les enfants habituellement turbulents le sont nettement moins dans ce contexte. La liberté de mouvement offerte à ce moment est l'occasion pour les enfants d'appréhender un espace intérieur qui leur est connu (souvent la salle de vie) de manière différente et de se l'approprier totalement. » [2]

Le témoignage de Maud Diallo, éducatrice du jeune enfant, offre un bel exemple du déroulement et des implications d'un « atelier rien ».

L'activité proposée à des enfants de 3-4 ans pendant 45 minutes s'est déroulée dans une salle comportant 3 bancs et une structure en bois au fond. Une seule règle dictée : « On ne doit pas faire mal, ni à soi ni aux autres ». Quant à moi, je suis restée assise par terre en retrait.

Mon but était de proposer du vrai jeu libre au sein d'un cadre clairement établi, sans matériel. C'était une situation inhabituelle à l'intérieur d'une salle et les conditions étaient particulières aussi bien pour les enfants que pour moi. J'ai pratiqué une pédagogie très permissive avec un minimum d'intervention de ma part.

Il m'a fallu de la patience à chaque début de séance. Les premières minutes se sont déroulées toujours de la même manière : les enfants couraient, criaient, sautaient, me regardaient et attendaient ma réaction. Comme je ne leur disais rien, petit à petit des histoires se mettaient en place, des groupes se créaient, ils inventaient et initiaient le jeu eux-mêmes. Ils m'oubliaient. Il a aussi fallu que j'apprenne à intervenir un minimum, que je laisse les enfants gérer eux-mêmes leurs disputes autant que possible. On est souvent trop interventionniste et j'ai dû faire confiance aux enfants.

Cette activité m'a permis de mettre le doigt sur les 3 aspects fondamentaux du jeu :
- l'imagination,

- les pairs,
- l'envie du moment.

En fin de séance il m'a semblé important que l'on se regroupe pour que l'excitation retombe, pour qu'ils sortent en douceur de leurs histoires. Je leur ai demandé à quoi ils avaient joué tous ensemble. Ils ont alors pris conscience qu'ils avaient joué malgré l'absence de matériel ludique, qu'ils s'étaient amusés en créant leur propre jeu. J'ai partagé moi aussi avec eux ma satisfaction à les avoir observés jouer ainsi.

Lors de la transcription de mes observations, j'ai constaté que des enfants qui jouaient seuls en salle de vie avec un support ludique cherchaient, lors de cette activité, à entrer en interactions et à coopérer avec leurs pairs. D'autres enfants, qui n'arrivaient pas à s'accorder au quotidien et qu'on s'applique à séparer la plupart du temps, se retrouvaient volontiers lors de cette activité et avaient la compétence de coopérer autour de « rien ».

Durant chaque séance j'ai eu beaucoup de plaisir à les regarder jouer, c'était un gros travail d'observation, mais c'était captivant et j'ai eu l'impression de découvrir les enfants autrement. Cette expérience a été très enrichissante.

Il m'a fallu parfois de la retenue car, souvent, j'ai eu envie d'intervenir, de leur proposer quelque chose. Cela n'a pas été si simple d'être en retrait, alors qu'habituellement, dans ce métier, on est beaucoup dans l'action, dans le « faire avec ». Tous les enfants ont adhéré à la proposition. Ils ont souvent demandé si aujourd'hui on pouvait aller jouer sans les jeux… Puis ils ont spontanément nommé cette activité « L'activité rien… ».

« L'activité rien » où il se passe pourtant à chaque fois tant de choses, de belles choses…

Maud Diallo, éducatrice de l'enfance

Comme il a été évoqué plus haut, « jouer avec rien » suppose, par effet de miroir, de parler également des objets, de leur place dans le jeu et de leur rôle auprès des enfants. L'objet ou le jouet, qu'il soit manufacturé, possédant une fonction précise, ou qu'il soit bricolé, inventé, un matériau détourné de son utilité première, est un support de significations culturelles. Il s'agit en effet, comme le dit Brougère [3], d'un produit culturel qui est porteur de significations et qui s'inscrit dans un contexte social précis.

En adoptant une approche sociologique du jouet, on observe qu'il possède plusieurs fonctions qui permettent à l'enfant non seulement de jouer, mais aussi d'entrer en interaction avec son environnement, ses pairs, les adultes, et d'appréhender, à son niveau, le monde dans lequel il vit. Lorsqu'ils sont conçus en fonction d'une utilisation prédéfinie, comme cela est le cas pour la quasi-totalité des jouets manufacturés, ces derniers sont porteurs de représentations et de normes sociales. Ils permettent aux enfants de se mettre en scène, d'adopter des rôles qu'ils auront peut-être en devenant adulte. En ce sens, les jouets favorisent la reproduction des normes et rôles sociaux, mais aussi de certaines inégalités. La distinction entre filles et garçons est particulièrement claire dans les magasins. D'un côté, des rayons entiers aux teintes roses proposent des poupées, Barbies, petits animaux, paillettes, châteaux, fées et princesses. De l'autre côté, des rayons proposent des jeux plus « virils » faits de chevaliers, pirates, tracteurs, etc. Dès leur plus jeune âge, les enfants sont ainsi amenés à concevoir le monde à travers des pratiques bien précises avec, souvent, la fille « maternante » et le garçon « conquérant ».

Malgré ce contexte, il est intéressant de noter que les jouets ou les objets ne sont pas toujours utilisés selon leur fonction première. Il n'est pas rare que les enfants les détournent et leur attribuent de nouvelles utilisations et

significations. Les enfants ont en effet la remarquable faculté, dans l'activité ludique, de prendre une distance avec l'objet et ce qu'il est supposé représenter pour lui donner une toute autre fonction. Dans cet acte, les enfants recourent à leur imaginaire qu'ils confrontent au réel en faisant appel à leurs références. Et c'est ainsi qu'un bâton devient une baguette magique ou qu'un balai se transforme subitement en cheval.

[1] Les cahiers pédagogiques du SDPE, N° 1, « Et si on jouait à rien », Genève, 2012, 38 pages. Télécharger le cahier en format pdf (7.8 Mo) :

[2] Créativité sociale : l'atelier « rien », Revue petite enfance N°105, mai 2011, Ville de Vernier.

[3] Gilles Brougère, « Jouet et sociologie de l'enfance », communication au Colloque Européen du Jouet et de l'Enfance, Moirans-en-Montagne, 5-6 juin 1997. Voir aussi ses publications plus récentes sur ce site internet.