

## Jouer, rejouer, déjouer... enjouer :

### Le jeu au cœur de l'aide rééducative/relationnelle à l'école.

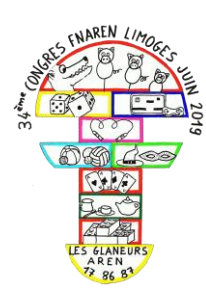
Amuser, divertir ? Le jeu ce n'est pas sérieux ! L'enfant à l'école peut-il jouer ? S'autoriser à jouer pour créer de la pensée ? Le jeu peut-il être cet outil merveilleux qui va permettre à l'enfant de construire son identité d'enfant, son être social, de développer sa curiosité et son désir d'apprendre, d'élaborer cette trame symbolique essentielle faite de découvertes corporelles, de langage, de représentations, d'affects ?

Étymologiquement, le jeu c'est la plaisanterie par la parole. Au fil du temps, le mot a revêtu sa dimension ludique. Il est depuis lors soit un amusement libre soit un divertissement régi par une série de règles définissant succès, échec, gain et perte...En Français, un seul mot pour dire le « jeu » là où l'anglais distinguera avec finesse l'esprit ludique « play » du jeu divers « game ». Le jeu pourrait être envisagé comme une métaphore de la vie humaine, de l'humanité même : il accompagne et symbolise les moments les plus profonds, les plus graves (conflit, combat, mort...), et il permet également de se détendre, d'oublier, de rire, de partager. Le jeu est lié à la condition humaine, il en est une caractéristique fondamentale. « L'homme ne joue que là où, dans la pleine acceptation de ce mot, il est homme, et il n'est tout à fait homme que là où il joue. » (F. Schiller).

Au cours du XX<sup>ème</sup> siècle, des chercheurs, des philosophes, des psychologues ont étudié le jeu d'une manière approfondie, notamment sa place et son implication dans le développement de l'enfant. J. Huizinga, dans *Homo Ludens*, indique que le jeu est une activité « accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'être autrement que dans la vie courante. ». Le jeu est un objet étrange qui associe les contraires, qui jette des ponts entre des univers qui semblent totalement étrangers : la fiction et la réalité, la liberté et la règle (E. Kant) le rire et le sérieux, la coopération et la compétition.

C'est aussi l'expression d'un processus intellectuel que Jean Piaget nomme l'assimilation, c'est à dire une organisation du monde extérieur à partir du monde intérieur.

Par ailleurs, l'éthologie a montré que le jeu était au fondement des processus d'apprentissage qui dépassent la simple mémorisation.



C'est également un lieu, un moment particulier que Winnicott va considérer comme « une aire intermédiaire d'expériences ». Et ici, dans cette aire intermédiaire, nous retrouvons le cœur même de notre pratique rééducative/relationnelle !

Les programmes de l'école maternelle ne s'y sont pas trompés en réaffirmant le rôle du jeu dans toutes ses fonctions. Nous ne pouvons que nous féliciter d'une telle orientation tant le jeu constitue le cœur de notre métier, tant le jeu est en réalité un élément fondateur dans la construction de l'enfant.

En aide rééducative/relationnelle de quels jeux s'agit-il ?

Les jeux moteurs qui tolèrent que l'enfant puisse s'essayer à chuter, se déséquilibrer, courir, pousser, ceux qui favorisent le plaisir et amènent à la réassurance.

Les jeux de création où l'on construit, déconstruit, anticipe, analyse, ajuste, réajuste, son projet à son désir, à celui d'autrui...

Les jeux de faire semblant qui rendent possible une autre représentation du réel, ceux qui ouvrent des chemins pour se saisir d'une liberté dont l'individu peut être privé dans la réalité... Ceux qui permettent d'endosser des rôles différents et développer ainsi l'empathie.

Des jeux qui offrent autant de possibilités que de joueurs...

Des jeux qui autorisent à rejouer la réalité, déjouer la réalité, enjouer la réalité...

Évidemment différent du jeu éducatif, celui qui viendrait soutenir, renforcer les apprentissages, aider à s'exercer.

L'adulte qui accompagne l'enfant, le pédagogue généraliste ou spécialisé doit pouvoir s'autoriser à proposer des jeux. Autant de détours, de chemins de traverse proposés par le rééducateur, la rééducatrice, l'enseignant spécialisé « aide relationnelle » en prévention ou en remédiation, pour découvrir d'abord « le plaisir d'agir », puis peu à peu « le plaisir de penser », selon la belle formule conceptualisée et mise en pratique par Bernard Aucouturier.

Mais dès lors comment réfléchir le jeu dans l'école, le jeu et l'école, le jeu et l'aide rééducative/relationnelle ? En quoi notre pratique du jeu va-t-elle être complémentaire, différente de celle pratiquée en classe ? Comment utiliser au mieux les jeux pour nos nouvelles missions d'enseignants spécialisés des aides relationnelles, dans l'intérêt des élèves, des familles et de nos collègues ?

C'est à ces questions essentielles que nous tenterons d'apporter sinon une réponse du moins quelques éclairages. L'objectif ambitieux de ce congrès sera de raconter, de poursuivre, d'approfondir une réflexion entamée au sein de la FNAREN en 1989 à Besançon pour relier pratiques d'hier et d'aujourd'hui.