

Jeux à règles en relation d'aide¹

Jeannine Duval Héraudet

Afin d'introduire cette question, j'ai choisi de partager un extrait de la transcription d'une conférence du psychanalyste Alain Guy².

« L'enfant joue et essaie de mettre en acte sa puissance. Il veut savoir tout faire. Il se sert de sa faculté d'imaginer, se donnant l'illusion d'imiter l'adulte.

...Le jeu transporte, transforme, organise les changements de place et conduisent à des changements de discours. Mais le jeu construit aussi des mécanismes de défense qui protègent l'enfant contre des peurs paniques qui surgissent, contre des risques majeurs qu'il ressent. En situation d'apprentissage, le savoir du corps acquis dans le jeu lui permet de surmonter les difficultés en empruntant des stratégies inédites. Dans le jeu, l'enfant s'affronte à des savoirs, à des autorités, à des risques de mort, à des situations de détresse, qui lui permettent de réévoquer des situations de deuil, d'échec, de réussite qui furent antérieurement ressenties. Il s'éprouve à la rencontre de la contrainte des règles qu'il peut transformer en changeant de position et en devenant tour à tour quelqu'un d'autre. Ainsi, autour d'une table de jeu, chacun peut tour à tour détenir le savoir, l'autorité, le commandement, la direction, devenir maître du jeu ou bien celui qui ne compte plus pour le jeu parce qu'il en est momentanément exclu. Le jeu constitue donc un savoir sur la vie et la mort, la sienne et celle de l'autre. L'enfant découvre qu'il ne peut pas tout faire parce qu'il est limité non seulement par les règles du jeu mais par ce savoir acquis à la dérobée. Le jeu inscrit donc la vie du petit joueur dans le futur... Le jeu permet progressivement le passage au lieu symbolique de l'ordre, de la loi, de la reconnaissance, de l'amour. » Ce qu'énonce Alain Guy à partir du jeu de dominos est aisément transposable à tous les jeux à règles, tout en prenant en compte des spécificités de chacun.

Chaque joueur doit attendre son tour pour jouer. La plupart du temps, celui qui gagne est celui qui a pu se débarrasser de toutes les pièces de son jeu. Lorsqu'un joueur ne peut pas poser un pion, il lui faut en piocher un, puis éventuellement un autre au tour suivant, et la possibilité d'être vainqueur en est retardée d'autant. Le sujet est donc confronté à l'attente, à la déception et à la frustration lorsque sa pioche n'est pas conforme à ce qu'il espérait. Le jeu confronte aux limites et à la castration, et ce n'est pas toujours facile à vivre pour certains enfants. Être confronté à un impossible : celui de devoir passer son tour, renvoie le sujet à un vécu d'impuissance à la vue des autres

¹ Ce texte correspond à une intervention réalisée au cours d'une formation continue de rééducateurs de l'Education nationale, à Nouméa, en juillet-août 2012.

² Alain Guy, 1996, « Apprendre à jouer, Apprendre par le jeu ? », AREN 89, Association des Rééducateurs de l'Education nationale de l'Yonne, publié dans l'ERRE. Ce thème est repris en 2012 dans le film « Un parmi les autres », tourné pour la FNAREN (Fédération nationale des rééducateurs de l'Education nationale). On y voit Alain Guy jouer aux dominos avec un enfant.

joueurs et à d'éventuelles blessures narcissiques. A tel point que certains se mettent en colère, pleurent ou préfèrent abandonner.

Comme l'énonce le titre, c'est la règle du jeu qui est première et il est posé au départ qu'elle doit être respectée. Le lien est évident avec toute règle sociale ou d'apprentissage. Le professionnel est toutefois libre de réajuster la règle, de la modifier, selon ce qu'il perçoit des besoins et des possibilités de celui qu'il accompagne. Comme pour tout cadre, l'important est que ceci doit être posé clairement au départ et la condition en est qu'on ne puisse pas les changer en cours de route.

Si les jeux à règles mettent au travail l'expérience de l'impuissance et de la castration, les causes se réfèrent à la chance, au hasard, et elles ne proviennent pas de la confrontation à un Autre tout-puissant qui aurait tout pouvoir. La règle limite et protège. La Loi fait tiers.

La question va bien être pour tout aidant : où en est l'enfant ? Qu'est-ce qu'il est important, pertinent de travailler au point où il en est ? Un jeu à règles peut être vécu comme défensif, choisi par l'enfant comme un refuge derrière lequel il va tenter de se barricader et grâce auquel il va tenter de verrouiller un imaginaire qu'il estime dangereux...

A contrario, avec un enfant de 9-10 ans par exemple ou un adolescent, il peut être intéressant de proposer en premier lieu ce type de jeu, avant qu'il parvienne à libérer une expression plus personnelle. Cette entrée permet de ne pas faire violence à des mécanismes de défense déjà bien construits...

Si l'expérience de l'impuissance et de la castration est importante pour l'enfant, il en est aussi, de nombreux, qui ont besoin de construire ou de consolider leur sécurité de base. Ayant opposé cela à Alain Guy au cours d'un échange, cette remarque m'a valu d'être « traitée » par lui de bionienne, winnicottienne, doltoïenne... Tout cela pour me qualifier, quel honneur ! ...