

11^{ème} colloque de la FNAME – Salle de Montission / St-Jean-le-Blanc (Orléans)
« LE JEU : quels enjeux pour les apprentissages ? Se construire – Penser – Apprendre. »
Vendredi 4 octobre 2013 – 11h00 – 12h30.

Marie DESSONS

Psychologue clinicienne, Maître de Conférences en Psychologie clinique Université Paul Valéry
Montpellier III.

« De la capacité à jouer au plaisir d'apprendre. »

Ordinairement le terme de « capacité » s'applique plus souvent aux apprentissages et celui de « plaisir » au jeu : on acquiert la capacité d'apprendre et on prend plaisir au jeu. Or la capacité à jouer est une condition non seulement pour pouvoir apprendre, mais aussi une condition au plaisir de penser, c'est-à-dire au plaisir du fonctionnement du Moi, celui qui règnera ensuite sur la période de latence.

La dimension ludique et de plaisir du fonctionnement intellectuel sont essentiels (pulsion scopique puis épistémophilique). En témoigne le plaisir pris par les enfants au maniement des mots, lorsque ceux-ci sont encore très près des choses. Elle suppose que l'enfant puisse tolérer l'existence de ces pulsions en lui, donc que celles-ci soient suffisamment endiguées et « liées » par les processus secondaires, ce que, justement, permet le jeu. Tant que priment le processus primaire et le principe de plaisir : la capacité à jouer n'est pas possible. Cela pose le problème de la psychose infantile, où l'enfant fonctionne en « équation symbolique » et où domine le processus primaire, comme dans les fonctionnements limites, mais aussi celui des enfants « hyperactifs ». L'incapacité d'apprendre procède directement de l'incapacité à jouer. Des illustrations cliniques, dans le champ de la pathologie comme du « tout-venant » viendront à l'appui de ces considérations.

L'accent est mis également sur la capacité à « laisser jouer en soi », comme étant au cœur de ce processus, avec une prédisposition proche de l'état de jachère et de l'aire de l'informe chère à Winnicott. Ensuite seulement ; l'enfant accède à la capacité de jouer, *sur le terrain du langage*. Le modèle du *squiggle verbal*, comme celui de l'*Objeu*, seront présentés comme paradigmatiques du plaisir pris à penser de manière ludique et créatrice. Enfin, c'est la question du « faire-semblant » qui sera interrogée comme représentative de la fonction de symbolisation par le jeu : lorsque faire semblant revient à jouer pour de vrai.

Donald W. Winnicott, *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, Paris, Gallimard, 1975.

Sophie de Mijolla-Mellor, *Le plaisir de pensée*, Paris, PUF, 1992.

René Roussillon, *Le jeu et l'entre-je(u)*, Paris, PUF, 2008.

Paul Denis, *De l'âge bête. La période de latence*, Paris, PUF, 2011.

Annie Anzieu et coll., *Le jeu en psychothérapie de l'enfant*, Paris, Dunod, 2007.

Fabien Joly et coll., *Jouer... Le jeu dans le développement, la pathologie et la thérapeutique*, Paris, Ed. In Press, 2003.

De la capacité à jouer au plaisir d'apprendre

Marie DESSOUS

Le jeu chez l'enfant.

Le lien entre évolution du jeu dans la pratique et la différence d'apprentissage.

Capacité à jouer et capacité d'apprendre liées ensemble.

On soigne par le jeu en psychanalyse et on peut entrer dans les apprentissages.

Le jeu de l'enfant est la curiosité de l'enfant pour le monde adulte.

Play = jeu libre d'imagination (Winnicott).

Game = avec consignes, règles.

Le jeu est souvent disqualifié (ex : arrête de faire... va jouer).

Jeu lié au plaisir de penser ce qui va permettre à l'enfant de se construire, d'aller vers la symbolisation.

Passage de la pulsion scopique (curiosité sexuelle infantile) à la curiosité intellectuelle (savoir).

Cette pulsion ne doit pas avoir été trop brimée, il faut laisser l'expérimentation, le jeu symbolique.

Les théories sexuelles infantiles se passent de la présence et de l'intervention des parents.

Difficulté pour l'enfant à comprendre la raison du nombril (vu comme la bouche du ventre, trou du ventre pose problème aux psychotiques...).

Si trop brimé il peut y avoir le meurtre de la pulsion (c'est mal, c'est sale...).

Cela tue à la base la curiosité d'apprendre.

Il peut y avoir gel du désir d'apprendre. La curiosité est souvent vue comme un défaut or c'est primordial. Elle se situe sur la transgression d'apprentissage.

« Le petit chercheur devient l'adulte chercheur » Freud.

Petit chercheur dans la période de latence (à partir de 6 ans) le moi devient l'opérateur central associé au plaisir du fonctionnement. Passage du Play au Game.

Plaisir du jeu lui-même à instaurer des règles avec ensuite le plaisir de les transgresser.

➤ ⚠ Ecole maternelle = âge du pourquoi, jeux autour de la question des origines. Erreur de vouloir faire coller la réalité scientifique, laisser l'enfant imaginer, se créer son imaginaire, expérimenter, rechercher ➤ pulsion épistémophilique.

➤ Ce qui compte c'est le pouvoir imaginaire.

Sinon on se trouve dans un savoir clos, vers un interdit de savoir, interdit d'apprendre (cf : les non-dits). Le monde des adultes est relié à l'écriture, est énigmatique et peut être frappé d'interdits.

Non-dit = on sait que l'on ne sait pas, injonction de non dire, sujet tabou donc injonction de non savoir. Mieux vaut ne pas apprendre du tout.

Biblio : "les demeurés" Jeanne Benamer.

Agrissements sensoriels (monde des choses) en deçà du langage pour empêcher l'entrée des mots, du savoir. C'est le cas pour les autistes. Se fondre dans les choses, dans la sensorialité des choses, de s'identifier aux choses.

Puis faire sortir les mots dans les feuilles, les flaques... Mais cela ne marche pas, alors Luce tombe malade.

➤ Les conditions pour que les capacités de jeu soient disponibles.

Passer de la capacité de jouer (enfant) à jouer avec les mots (adultes) c'est le plaisir.

La disponibilité de l'espace psychique est liée, surtout indispensable à la capacité de jouer.

Un enfant qui ne va pas bien on le voit dans sa façon de jouer.

Et là on peut s'interroger sur sa difficulté à entrer dans les apprentissages.

➤ Pouvoir jouer, c'est pouvoir jouer en soi les fantasmes, les pensées...

Ex : de ceux auto-tyranniques qui rassemblent des jouets autour d'eux et veillent pour qu'on ne leur prenne pas, en fait ils ne jouent pas, ils ne peuvent pas jouer. Empêchement d'improvisation par répétition stérile, inlassable, immuable ➤ pas de reconnaissance de la subjectivité de l'autre et de ce fait de jeu.

➤ Cauchemar = échec de la fonction du rêve.

Il faut la fonction stop de la pulsion pour ne pas se laisser dépasser et permettre d'entrer dans le jeu, l'imaginaire, la création et les apprentissages qui vont pouvoir se mettre en place.

Les pourquoi il faut s'en saisir pour développer le langage, proposer plusieurs réponses, leur demander ce qu'ils en pensent, ce qu'ils imaginaient.

Le secret de la naissance, des origines est la grande question qu'il faut laisser l'enfant se poser des questions, imaginer... Reprendre les mots des enfants.

➤ Les surdoués savent jouer aux Game et absolument pas au Play.

Difficultés à imaginer, à être soi-même. Difficultés dans les affects possibles.

⚠ La "primarisation" de la maternelle empêche la mise en route de la machine à penser, car l'enfant de maternelle n'a plus la possibilité d'être dans l'imaginaire, l'expérimentation, le play ce qui va lui permettre de se construire, de symboliser.

➤ La consigne est : pas de consigne !

Il faudrait laisser les enfants en jeux libres et dans les quelques dernières minutes la consigne apparaîtrait.