



# LES EFFETS DU JEU SUR LE DÉVELOPPEMENT PSYCHOLOGIQUE ET LES APPRENTISSAGES DE L'ENFANT

Dr Nicole CATHELINÉ  
Pédopsychiatre, présidente de l'association « Faiseurs de liens »

# Introduction

- « *Le jeu est le travail de l'enfant, c'est son métier, c'est sa vie* » Pauline de Kergomard (fondatrice et première inspectrice générale de l'école maternelle)
- Pour les pédopsychiatres : révélateur d'une perturbation de la santé physique ou psychique tout autant que mode de traitement
- Pour les psychologues du développement, à la suite de Piaget (1934) les jeux, qu'ils soient d'exercice, symbolique, ou de règles est un moyen
  - d'appréhender la réalité
  - de transformer la réalité
  - d'échapper à la réalité

# Le jeu permet d'appréhender la réalité

- Jusqu'à 2 ans : grâce aux **jeux sensori-moteurs** : intégration multisensorielle de son corps et de son environnement
- Puis de 2 à 4 ans : manipulation d'objets et surtout développement du langage grâce à l'attention conjointe
- L'attention conjointe ( i.e regarder ensemble un même objet) permet le développement de l'intentionnalité, la perception des états mentaux d'autrui (théorie de l'esprit) et l'empathie
- d'où l'importance pour l'adulte de jouer avec l'enfant
- Le jeu accompagne toutes les étapes du développement moteur, du langage, des notions d'espace, de temps et de relations avec autrui

# Le jeu transforme la réalité

- Dès lors que l'enfant acquiert le jeu symbolique (entre 2 et 3 ans), c'est-à-dire le « faire semblant », il développe sa vie psychique et affective
- Le jeu lui permet d'exprimer ses désirs et de soulager ses angoisses en rejouant de scènes du quotidien en donnant une autre issue et/ou en changeant de rôle
- Le jeu aide à surmonter les conflits et les frustrations
- Là encore, le soutien de l'adulte permet de développement de jeux plus riches, avec des issues plus diversifiées
- Le jeu de faire semblant favorise la coopération, la capacité à se décentrer de son point de vue
- En maternelle, des études ont montré un effet positif du jeu symbolique sur le langage (Parent, Bouchard, 2020)

# Le jeu permet d'échapper à la réalité

- Grâce à l'imagination, l'enfant s'invente des mondes nouveaux qu'il construit ce qui développe sa logique et sa créativité
- Il développe ainsi un monde intérieur riche nourri à la fois de la réalité et de ses rêveries
- Mais le jeu favorise aussi l'apprentissage, non seulement parce qu'il est plus attractif, mais surtout parce qu'il oblige à prendre des postures différentes, ce qui est l'équivalent de la pose d'hypothèses
- Encore une fois les recherches montrent que la présence et l'engagement de l'adulte favorise ces gains dans le développement

# Le jeu est aussi une activité de socialisation

- Dès la capacité à utiliser les jeux de règles (vers 6-7 ans) et jusqu'à l'âge adulte
- Les jeux de règles sont des institutions sociales qui se transmettent de générations en générations, ce qui inscrit l'enfant dans une généalogie
- Durant l'enfance (6-12 ans), l'enfant utilise toutes les formes de jeux qui l'ont aidé à se développer
  - Jeux sensoriels : pour éprouver des sensations (manège)
  - Jeux moteurs : course, équilibre
  - Jeux psychiques ; raisonner, réfléchir , mémoriser, associer, inventer ou imaginer
  - Jeux affectifs qui créent des émotions (jouer un conte)

# A l'adolescence..

- Les jeux de l'enfance sont désinvestis car ils rappellent cette période qu'ils veulent fuir.
- De nouvelles formes apparaissent :
  - **l'illinx** : le vertige, la prise de risque pour expérimenter sa force physique et son agilité nouvelles afin de défier la mort et savoir si on est légitime dans la succession des générations
  - **L'Agon** : la compétition, pour se positionner par rapport à l'autre, le défier, se mesurer afin de savoir ce que l'on vaut par rapport à l'autre et per rapport à soi

# Et à l'âge adulte...

- « *Dans l'homme authentique, il y a un enfant qui veut jouer et dans l'enfant, il y a un homme caché qui veut chercher* » (Nietzsche)
- Jouer est un moyen de résoudre des problèmes dans des conditions inoffensives et détendues
- Le jeu chez l'adulte permet le dépassement et l'oubli de soi
- Pourtant, le jeu a eu mauvaise presse à partir de la révolution industrielle du XIX<sup>e</sup> sc. Car jouer ne rime pas avec rentabilité
- Les adultes qui jouent sont plus créatifs car ils peuvent durant le jeu envisager la réalité comme flexible et non pas déjà déterminée
- Freud considère que l'humour est un équivalent du jeu chez l'adulte ( jeu a donné joke en anglais). Jeu ne dérive pas de ludus



# Conclusion : jouer pour grandir et ne pas vieillir

- Le jeu est indispensable au développement de l'enfant car il permet d'exercer toutes les compétences utiles : cognitives, affectives et sociales
- C'est un moyen de relier l'action et la pensée
- Jouer donne du plaisir et le plaisir est la voie royale de l'apprentissage
- La participation de l'adulte aux jeux de l'enfant augmente la richesse des scénarii
- Le jeu permet à l'enfant de se construire et à l'adulte de s'oublier mais aussi de se dépasser
- Il permet aux adultes de sortir de leur quotidien et de s'immerger dans un monde moins pesant, surtout actuellement...
- Il faut jouer toute sa vie car dès qu'on n'a plus de plaisir à jouer, on vieillit.