

Jean EPSTEIN
Illustrations de ZAÛ

Le jeu enjeu

Adultes, enfants :
vivre ensemble en collectivité

2^e édition

DUNOD

© Dunod, 2026
2011 pour la première édition
11, rue Paul Bert, 92240 Malakoff
www.dunod.com
ISBN 978-2-10-089709-4

Ce livre est dédié à la mémoire de ma mère,
qui m'a essentiellement appris deux choses :
à aimer la vie, à lutter, au jour le jour,
contre la pire maladie qui soit :
la bêtise (ou plutôt l'abêtissement) sous toutes ses formes.
Ces quelques pages ont pour seul objet
de crier à quel point chaque personne,
enfant ou adulte, est, avant tout, unique.





AVANT-PROPOS

Chez l'enfant, et tout particulièrement chez le tout-petit, le jeu est partout !

En effet, il joue ses joies, ses plaisirs, mais aussi ses peurs, ses peines (en s'efforçant de les combattre grâce au jeu !), etc. En un mot, l'enfant joue au quotidien ce qui se passe dans sa vie.

Je pense, par exemple, à cette petite fille d'à peine trois ans, croisée dans une crèche qui, alors que ses congénères se livraient à diverses activités (peinture, musique, emboîtements, motricité, etc.) marchait à travers la salle de jeu en traînant derrière elle une ficelle avec un nœud au bout. Elle n'avait pas l'air très en forme mais, seule, arpentait la pièce d'une extrémité à l'autre en reniflant régulièrement car son nez coulait quelque peu ! Intrigué, je lui ai demandé à quoi elle jouait et, illico, elle m'a répondu : « je traîne ma grippe ! ».

Le soir, lorsque sa maman est venue la chercher à la crèche, je lui ai fait part du jeu un peu surprenant auquel se livrait sa gamine, et aussitôt, elle m'a répondu : « ça ne m'étonne pas, ça fait une semaine qu'elle nous traîne une grippe ! »

Un tel exemple, aux côtés de beaucoup d'autres, contribue à nous prouver à quel point le jeu n'est surtout pas que le jouet ! En effet, le jeu est le moteur du développement d'un enfant, quel que soit son âge. Or ce développement est extrêmement vaste et surtout variable d'un enfant à l'autre (d'où l'absurdité, d'ailleurs, des âges marqués sur les boîtes !).

De façon à illustrer ce qui vient d'être écrit, prenons l'exemple des jeux dits « sensoriels » destinés à éveiller les cinq sens de nos loupis. Or chaque enfant comme chaque adulte, tout en possédant les cinq, est porteur de sens prioritaires : certains, dans leur rapport avec le monde extérieur, privilégient l'odorat, d'autres la vue, le goût, le toucher ou encore l'univers sonore !

Pour en revenir au jouet, dans chaque partie du globe on conçoit du matériel de jeu qui alimente essentiellement les intelligences dites fondamentales. Par exemple, en France et plus globalement en Europe, les « bonnes intelligences sensorielles » sont avant tout visuelles, d'où les diverses activités de jeu alimentant ce sens : puzzles, dessins, emboîtements, coloriages, peinture, etc. ce qui est, on le conçoit aisément, très limité en regard des

besoins d'éveil et à l'exercice de leurs talents, de nombreux enfants ayant besoin de nourrir les autres sens dont ils sont porteurs !

Soulignons que les jeux tactiles sont presque toujours réservés aux tout-petits (peluches, etc.) alors que certains enfants en ont besoin pendant des années, idem pour ce qui est de l'éveil du goût ou de l'odorat, souvent proscrit pour des raisons d'hygiène.

Au sein de ce livre, je m'efforce de décrire deux axes interactifs :

- ◆ En quoi les différents jeux alimentant les multiples volets du développement de chaque enfant sont indispensables ;
- ◆ Quelles sont les idées concrètes qui peuvent être utilisées ou réalisées de façon à répondre le plus largement possible aux besoins propres à chaque enfant dès son plus jeune âge pour exercer et affirmer ses talents ?

Ceci en soulignant au passage que, délibérément, cet ouvrage s'adresse autant aux professionnels qu'aux parents !



NOTE DE L'AUTEUR

Avant d'aborder ce livre, quelques mises en garde s'imposent.

Les mots « normal » et « normalité » sont utilisés à plusieurs reprises dans les différents chapitres. Il convient d'interpréter ces expressions avec précaution car, selon moi, l'idée de normes est pour le moins ambiguë lorsqu'elle s'applique au développement d'un enfant. Il faut voir plutôt de ma part, dans l'emploi fait ici de ces mots, une volonté d'élargissement maximum de ces notions.

Cet ouvrage, destiné à un large public, fait état du développement de l'enfant d'une manière succincte, qui pourrait sembler simpliste voire caricaturale. Ce choix est délibéré.

Son objectif n'est pas d'expliquer mais de montrer, de suggérer.

Son contenu ne s'adresse pas aux chercheurs, qui ont à leur disposition des bibliothèques efficaces, mais aux personnes de terrain, aux praticiens, quotidiennement confrontés à des difficultés et souvent démunis d'éléments de réponse.

Il ne s'agit pas non plus d'un ouvrage de vulgarisation : en effet, ce serait tromper le lecteur que de lui laisser entendre qu'il possède, au terme de sa lecture, toutes les clés pour comprendre l'évolution de l'enfant et y répondre.

Ce livre, conçu dans le même esprit que *L'Explorateur Nu*¹, s'appuie sur une réflexion à la fois pratique et théorique. Mon souhait a été de définir le plus clairement possible les grandes lignes connues à propos du développement d'un enfant au cours des premières années de sa vie ; ceci afin d'évoquer, en parallèle, de façon immédiate, un certain nombre de réponses concrètes envisageables (aménagement de l'espace et du temps, activités de jeu...).

Ayant écrit *Le Jeu Enjeu* dans l'espoir qu'il suscite des questions et provoque des réactions, je serai très heureux de répondre à tout lecteur désireux d'ouvrir le débat.

1. Jean Epstein, Chloé Radiguet, *L'Explorateur Nu*, Éditions Universitaires, 1982.

Enfin, ceux qui voudraient approfondir leurs connaissances en matière de petite enfance pourront trouver, en fin d'ouvrage, une bibliographie spécialisée en ce domaine, répertoriée par thèmes.

*Il y a du sérieux
dans le jeu,
et peut-être même
du jeu dans le sérieux ?*





PRÉSENTATION DE L'OUVRAGE

Écrire sur le jeu et, plus globalement, sur l'enfance est à la fois chose facile et difficile.

Facile, car nous avons tous dans la peau, du moins peut-on l'espérer, quelque chose qui nous porte spontanément à jouer. Comme un souvenir de l'enfant que nous avons été.

Difficile, du fait qu'il convient, pour être compris, de parler la même langue que le lecteur, ce qui, dans ce domaine, n'est pas aussi simple qu'on voudrait bien le croire, étant donné l'ambivalence des mots.

Rassurez-vous, je ne m'enliserai pas dans l'analyse de certains points, d'ordre purement linguistique, qui m'ont pourtant toujours étonné.

Comme, par exemple, le nombre de termes botaniques utilisés pour qualifier la petite enfance, et ce qui s'y rattache : dès la conception, on trouve la fameuse « petite graine », puis, ensuite, la puériculture (qui m'évoque invariablement une bêche ou un râteau !), les jardins d'enfants, animés par les ex-« jardinières », etc. On serait tenté de croire qu'il suffit, pour qu'un enfant « pousse » convenablement, de veiller à son arrosage !

Plus sérieusement, je pense nécessaire, avant d'entrer dans le vif du sujet, que nous nous accordions sur le sens à donner à deux termes précis : le *plaisir* et le *jeu*. Il est en effet stupéfiant de constater à quel point ces deux mots, selon qu'ils sont appliqués aux adultes ou aux enfants, prennent des sens différents, voire opposés.

Le plaisir

Pour nous, adultes, le plaisir constitue essentiellement une sensation agréable, une sorte de cadeau que l'on se fait.

Il faut toutefois reconnaître que, la raison et la morale aidant, tout ne peut pas être origine de plaisir, et qu'il existe en nous une frange de vie assez « meublée » oscillant entre le plaisir et le déplaisir.

Dans le cadre professionnel, par exemple : « Mon métier m'ennuie, mais il faut bien que je gagne ma vie ! »

Sans tenir compte des obligations de tous ordres auxquelles nous sommes forcés de nous plier ! « Si tu crois que je fais cela pour mon plaisir ! »

En résumé, nous sommes très régulièrement contraints de faire, d'agir... même si cela nous impose un certain déplaisir.

À l'inverse, pour l'enfant, il n'existe que deux alternatives :

- ◆ le plaisir : moteur de son activité,
- ◆ le déplaisir : frein de ses recherches.

Son jeu va devoir, en permanence, être générateur de plaisir et, à l'inverse, le plaisir engendrer son jeu. Ceci me semble un élément capital.

On verra, dans cet ouvrage, à quel point tout déplaisir (ou tout plaisir non partagé !) peut être cause d'auto-censure, pour l'enfant, de bon nombre de ses explorations et, par conséquent, de son épanouissement.

Le jeu

Le jeu, pour l'adulte, est un acte relativement gratuit (si l'on excepte les courses de chevaux !). Un adulte joue lorsqu'il n'a plus rien d'important à faire. L'enfant, lui, joue sa vie. Il ne joue pas pour apprendre, mais apprend par ce qu'il joue.

Le jeu nourrit sans arrêt le développement de l'enfant, de la même façon que ce développement nourrit sans arrêt son jeu.

Celui-ci, même s'il se traduit par des rires, est toujours profondément sérieux. L'enfant joue ses peurs, ses joies, ses amours, sa maladie. Il joue avant tout ce qui évolue en lui.

Le jeu est le travail de l'enfant, le plaisir est le moteur de son jeu.

Il convient toutefois d'envisager, séparément, le jeu sous deux aspects :

- ◆ en tant qu'outil de développement pour l'enfant, de ses capacités propres,
- ◆ comme mode d'expression et, de ce fait, pour l'adulte, comme moyen de comprendre l'enfant.

Pour ce faire, *Le Jeu Enjeu* se décompose en trois parties.

La première a pour but d'énoncer le plus clairement possible un certain nombre de connaissances actuelles, relatives au développement (de tous ordres) des jeunes enfants.