

Les interactions thérapeutiques à travers le jeu symbolique dans un groupe d'enfants pré-scolaires

Marie-Claire Cavin¹
Logopédiste indépendante
Lausanne

Résumé

Agent unificateur et constructeur de la personne, le jeu symbolique est l'une des options thérapeutiques possibles permettant à l'enfant d'accéder au langage dans sa fonction représentative. Ce qui est essentiel, c'est que l'enfant soit reconnu au sein d'une relation privilégiée, dans un lieu déterminé où le thérapeute est partenaire symbolique. Alors seulement le jeu aura un sens. Par cette présentation, j'expose de manière succincte la naissance du symbole et la constitution du jeu symbolique à travers les objets transitionnels; j'explore ensuite comment, dans un groupe, les co-thérapeutes sont des adultes-miroir qui accompagnent et partagent avec les enfants l'émotion de ce qui est créé, découvert. J'observe le groupe et ses divers paramètres en tant que lieu de socialisation, d'échanges et d'expérimentation. J'analyse enfin le jeu symbolique au travers des interactions thérapeutiques par la description d'un jeu de "faire-semblant" mettant en présence enfants et adultes.

PARTIE THEORIQUE

Introduction : La thérapie

L'utilisation du jeu symbolique est une option thérapeutique parmi d'autres possibles. C'est la reconnaissance de l'enfant par le thérapeute qui donne un *sens* au jeu et lui permet d'accéder à cette forme élaborée de la

¹ Avec la collaboration de Marie-Hélène Cuche, étudiante en orthophonie, pour la partie pratique.

communication qu'est le langage dans sa fonction cognitive, dont les éléments principaux sont la ré cognition, l'évocation et la représentation.

Le thérapeute est un adulte témoin, modèle, qui exprime les impératifs du code et recrée le désir de la parole. Cette parole qui rassure, qui évoque des images, qui permet à l'enfant de se reconnaître et d'être reconnu. Je considère le thérapeute du langage comme un médiateur entre le silence de l'enfant et la parole offerte : cet échange se joue dans un espace de transformation, lieu de passage entre la difficulté de communiquer et l'émergence du désir d'être relié.

Le thérapeute est porteur des mots qui identifient, qualifient, différencient, relient, animent, agissent le monde, il est le garant de la stabilité des lois du langage. Il doit pouvoir établir une relation *fiable* et offrir un *regard* créateur pour restituer l'enfant dans une relation d'amour possible.

Selon Dolto (1987), il n'y a pas d'âge pour le développement. Ce qu'il faut, c'est ne pas demander à l'enfant d'avoir un comportement avant d'avoir eu ce qui correspond au début de son intérêt (exemple : jouer aux marionnettes avant la conquête de l'espace et du corps). Il y a souvent ambivalence : "tu veux et tu ne veux pas en même temps, tu es comme deux. Il y en a un qui veut et l'autre qui ne veut pas".

Présupposés théoriques

Le groupe est un lieu de socialisation et d'expérimentation

- de la place
- de la rencontre à l'autre d'où naît le désir de communiquer, d'être relié
- du langage
- du comportement
- des échanges entre pairs dans une dimension commune et ludique.

Il offre en outre une enveloppe protectrice (cadre), l'expérience d'être *reconnu* comme individu au sein d'une relation privilégiée et des modèles d'interaction.

a. de l'imitation à la représentation

La représentation débute avec la possibilité qu'a l'enfant de différencier et mettre en relation des signifiants et signifiés. On trouve les premiers signifiants différenciés dans l'activité de *l'imitation* et de l'image mentale, son dérivé : l'enfant s'accommode aux objets extérieurs d'abord, puis en assimile des significations dans l'activité du jeu et du symbole. A noter que l'enfant *apprend* à imiter (Piaget, 1978).

L'image mentale, c'est-à-dire le symbole, en tant que copie ou reproduction intérieures de l'objet, est un produit d'intériorisation de l'imitation elle-même (comme le langage intérieur est à la fois esquisse des paroles à venir et intériorisation du langage exprimé). L'imitation est toujours un prolongement de l'intelligence dans le sens d'une différenciation en fonction de modèles nouveaux.

C'est au niveau de la représentation qu'imitation et jeu se rejoignent pour constituer le jeu symbolique.

L'entourage affectif de l'enfant va lui permettre, par réciprocité du plaisir de l'échange, de relancer et enrichir le jeu.

On peut parler de *symbole* lorsqu'il y a assimilation fictive d'un objet quelconque au schème (par exemple : le faire semblant de dormir en tenant un linge en guise d'oreiller et en fermant les yeux).

Le jeu symbolique, ainsi, représente une situation sans rapport direct avec l'objet-prétexte à évoquer la chose absente. Le symbole repose sur une simple ressemblance entre l'objet présent, qui joue le rôle de "signifiant" et l'objet absent "signifié" par lui symboliquement, et c'est en quoi il y a représentation : une situation non donnée est évoquée mentalement. Dans le développement du langage, à ce stade, il y a explosion : l'enfant est entré dans le système complexe des signes.

De manière générale, on distingue trois catégories de jeux :

1. les jeux d'hérédité (luttons, chasse, cache-cache...)
2. les jeux de survivance sociale (jeu de l'arc)

3. les *jeux d'imagination et jeux de rôle*, comprenant des métamorphoses d'objets, création de jouets imaginaires, transformations de personnages et mises en action de contes.

Par ordre de complexité croissante, l'on peut distinguer d'abord la "conquête du corps" (jeux moteurs avec le corps propre comme instrument), "conquête des choses" (jeux de destruction et jeux constructifs) et jeux de rôle (métamorphoses des personnes et des choses).

b. la représentation conceptuelle liée au développement du langage

La possibilité de construire des représentations conceptuelles est l'une des conditions nécessaires à l'acquisition du langage. Le langage initial est d'abord fait d'ordres et d'expressions du désir. Accroché en premier lieu à l'acte immédiat et présent (jugements d'action), le langage de l'enfant est ensuite construction de représentations verbales (jugements de constatation).

c. les objets transitionnels et le jeu symbolique

Définition : les objets transitionnels (phénomènes transitionnels) désignent l'aire intermédiaire d'expérience située entre le pouce et l'ours en peluche, véritable relation d'objet, permettant de maintenir le lien entre réalité intérieure et extérieure. L'objet est là, à la place du sein, défense contre l'angoisse, dès le quatrième au douzième mois environ. Puis, en principe, il perd sa signification pour faire place au jeu. C'est l'objet transitionnel qui rend possible le processus permettant à l'enfant d'accepter la différence et la similarité, accès au symbolisme, passage entre la subjectivité pure (monde de la perception) à l'objectivité.

Pour y accéder, il faut, entre autres, avoir pu faire l'expérience comme bébé de la *fiabilité* de la mère décrite par Winnicott / Bowlby (1971/1978) et être capable de séparer "moi/non-moi".

Le jeu est une expérience créatrice de l'expérience du Soi qui, grâce à la créativité, réfléchi *en miroir* (par le regard de la mère) permet à l'enfant d'être et d'être trouvé.

La confiance naît de l'introjection d'un "bon objet". L'enfant va construire les modèles expérimentaux du monde, dresser des plans... en fonction des figures d'attachement et de la manière dont il peut s'attendre à les voir répondre en cas d'appel (facteur de prévisibilité). C'est ce qui, selon Dolto, va permettre à l'enfant de prendre des éléments et de les rendre, puis être un facteur déterminant pour la réussite scolaire, qui n'est autre que la possibilité qu'a l'enfant de prendre et restituer un savoir.

PARTIE PRATIQUE

Introduction

Le lieu que nous décidons d'offrir est un terrain d'expériences pour soi, de construction d'une identité, où le jeu peut être dépassement d'interdits, résolution de conflits intra-psychiques au rythme de l'évolution de chacun et sans comptes à rendre, en vivant le plaisir d'être.

a. population

- Enfants n'ayant pu introjecter un "bon objet" (deux des mères sont dépressives, deux sont hyper-anxieuses, l'une est "borderline"), dont trois ne pouvant évoluer dans un cadre familial et/ou éducatif adéquat.
- Enfants pour qui toute situation de séparation est souffrance, qui ne peuvent donc imaginer le futur ou avoir envie de s'y projeter.
- Enfants qui n'ont pas accédé à la représentation du langage, dont la vie imaginative est peu élaborée.

Les adultes/thérapeutes sont partenaires symboliques, modèles langagiers, témoins, miroirs dans le temps, dans une relation *fiable* où les rituels sont immuables.

b. indications

- Agée de 5 ans, L. est signalée pour des troubles d'articulation, une déglutition primaire. Elle a des difficultés à se différencier de sa petite sœur et à devenir autonome.
- Y., âgé de 5 ans, est traité depuis deux ans pour une dysphasie-dyslalie multiple (thérapie mère-enfant). Il a besoin de se confronter à des pairs, d'automatiser son articulation, d'explorer sa place dans un groupe protégé et de la prendre.
- M., âgé de 4 ans, est signalé pour une dyslalie multiple, et bénéficie d'une prise en charge individuelle (thérapie mère-enfant) parallèlement au groupe; troisième-né d'une fratrie de quatre, il doit explorer sa place, vivre l'accueil des nouveaux et faire le deuil d'anciens participants qui s'en vont; au travers des expériences avec des pairs, il doit trouver une place adéquate, apprendre l'écoute de l'autre, se confronter et valoriser ses idées.
- O., âgé de 7 ans, est le dernier-né d'une fratrie de quatre; il est signalé pour une dysphasie-dyslalie multiple. Mêmes remarques que pour M.
- Agé de 4 ans, G. est le dernier-né d'une fratrie de trois. Signalé pour une dysphasie-dyslalie multiple, il a en outre de graves problèmes de limites.

c. déroulement d'une séance (durée : environ une heure et quart)

1. Accueil, choix d'une place à tour de rôle dans l'espace délimité par un tapis, visualisation du cadre
2. Rituel de la "baguette magique" : chaque enfant à tour de rôle exprime un vœu le concernant en tant que personne (conquête de l'individuation)
3. Activité-"cadre" : moment d'entraînement de la motricité bucco-linguo-faciale, de l'articulation et de la parole
4. Comptines (rythme de la parole, mémoire et représentation du langage)
5. *Jeu symbolique*
6. Conte ou histoire en images

J'ai décrit l'importance de la fiabilité de la mère (comprendre : image parentale) dans la construction du symbolisme, permettant à l'enfant de

devenir autonome. C'est ainsi que le *cadre* assuré dans une séance est primordial :

- à travers le contrat de départ liant les parents, l'enfant et le thérapeute
- à travers le rituel des moments (choix de la place, baguette magique, comptines, activités, contes)

d. le jeu symbolique

Il varie selon l'étape de développement des enfants et comprend :

1. des jeux de "faire-semblant" (docteur, coiffeur, magasin, où la notion d'échange est importante)
2. des jeux de construction (figurines, cubes...)
3. des dessins
4. des figurines en pâte représentant des personnages, etc.

Nous introduisons l'activité en disant aux enfants "Nous allons imaginer ensemble, décrire, puis jouer une situation".

Nous consignons dans un cahier et structurons ensuite les temps forts de l'histoire correspondant aux moments-charnière (trace écrite).

Chaque enfant choisit alors un rôle, une figurine ou un animal. Ensemble nous constituons le cadre de jeu (maison, hôpital, zoo, forêt, magasin...) et structurons l'histoire à jouer, les difficultés d'expression de chacun étant encore trop importantes pour permettre le retrait de l'adulte.

Interactions thérapeutiques à travers le jeu symbolique

Description d'un jeu de "faire semblant" : le jeu du magasin.

Sont relatées ici les séquences de jeu symbolique significatives. L'un des deux thérapeutes reste à disposition des enfants à l'extérieur du jeu, afin d'assumer les fonctions de modèle langagier et de "re-cadrage" dans le sens d'une redéfinition des rôles.

G., O., M. et Y. sont des enfants dont la vie imaginative, la faculté de représentation du langage sont peu élaborées.

Exemples :

Le 3.6.94 :

Chaque enfant choisit un rôle : vendeur, caissier ou acheteur. L'espace "jeu" est délimité par le tapis, qui représente le magasin, et une vitrine fictive séparant l'intérieur de l'extérieur, l'imaginaire de la réalité. Les deux thérapeutes ont également un rôle précis. Dans cette séquence, ils ont décidé d'être à la disposition de l'enfant si celui-ci a besoin d'aide (par exemple lorsqu'il ne sait pas comment demander telle ou telle chose ou ne trouve plus en lui les ressources nécessaires pour faire face à la situation). Chaque thérapeute est donc disponible, l'un du côté des vendeurs et l'autre du côté des acheteurs. A ce stade, ils ne font pas partie intégrante du jeu symbolique.

Distribution des rôles :

- L. : caissière
- G. : vendeur
- M., O., et Y. : acheteurs
- T1 : thérapeute disponible pour les acheteurs
- T2 : thérapeute disponible pour les vendeurs

Tout est prêt; le jeu commence. M., O. et Y. se précipitent sur l'étalage, touchent à tout. C'est le désordre complet. Les adultes interviennent. Le T1 décide de montrer l'exemple en entrant dans le rôle d'un acheteur. Il se fait véritable partenaire symbolique, il se pose en modèle en interagissant dans ce lieu imaginaire. Ensuite, chacun entre dans l'interaction symbolique et se réapproprie le modèle proposé. Si les problèmes langagiers subsistent, un cadre d'interaction et de reconnaissance de chacun, en tant que "sujet parlant" ayant sa place, est posé.

Le 10.6.94 :

Dans cette séquence de jeu, les intervenants ont à se mettre dans la peau d'un personnage de manière plus précise.

Distribution des rôles :

- Y. : caissier
- O. : vendeur
- L. : maman
- M. : petit garçon
- T2 : fille de 12 ans
- T1 : à l'extérieur du jeu
- G : monsieur

Dès le début, L. court partout, bouscule tout le monde et se roule à terre, suivie de M. T1 intervient en la sensibilisant à son rôle de mère et ses implications pratiques : "Est-ce que tu penses qu'une maman entre comme ça dans un magasin en bousculant tout le monde et qu'elle se roule par terre ?".

L. et M. retournent dans le jeu en ayant déjà oublié le rôle qu'ils sont censés incarner. L. passe avant ceux qui étaient déjà dans le magasin en se précipitant sur la marchandise. T2, qui incarne une fille de douze ans devant faire les courses pour sa maman, prétend qu'elle était là avant la dame, et trouve cette situation injuste. Tous rigolent. T2 fait semblant de pleurer. O. éclate de rire, suivi des autres.

L. n'arrive pas à garder son rôle de mère par rapport à son enfant et se comporte de manière très autoritaire envers les autres intervenants, oubliant la place de chacun.

G. et Y. restent passifs. Néanmoins, O. prend sa place de vendeur et récupère une fonction qui lui est attribuée, celle de servir les clients, et que L. lui avait "empruntée". Dès lors, chacun fait ses achats en se réappropriant le modèle comportemental (rôles dans le jeu) de l'adulte T2.

Conclusions

Nous avons vu comment les interventions de l'adulte étaient significatives, modélisables, pour les enfants concernés, dans le sens d'une individuation et d'une plus grande autonomie. C'est ainsi qu'à travers le jeu symbolique, les interactions thérapeutiques touchent de manière non exclusive les buts fondamentaux de l'activité langagière, à savoir transmettre des informations, clarifier un problème, activer la relation dans une dimension ludique permettant de coder l'expérience, d'évoquer une représentation de la réalité aussi bien que de l'imaginaire dans un processus d'autonomisation et de structuration cognitive.

Bibliographie

- BOWLBY, J. (1978) : *Attachement et perte - La séparation, angoisse et colère*, Paris, PUF.
- DOLTO, F. (1987) : *Tout est langage*, Paris, Carrere.
- PIAGET, J. (1978) : *La formation du symbole chez l'enfant*, Neuchâtel et Paris, Delachaux et Nestlé.
- WINNICOTT, D. W. (1971) : *Jeu et réalité*, Paris, NRF, Gallimard.
- WINNICOTT, D. W. (1971) : *La consultation thérapeutique et l'enfant*, Paris, NRF, Gallimard.