

**DONNER PLACE AU JEU DE FICTION  
...EN TANT QUE SYMBOLISATION ACCOMPAGNEE  
JB BONANGE**

**Sous titre : Regards sur le dispositif de "Jeu libre avec des cartons"**

Notes de conférence du 18.02.2015  
(prises par M.GRUBER)

**Plan :**

Introduction

Repères : Jeu de fiction et symbolisation (p.1-2)

Les références, les caractéristiques, le cercle magique du jeu, le cadre de la rééducation

Regards : Dispositif des cartons (p. 2-3)

Un cadre et trois temps, observer l'accompagnateur, observer l'enfant.

**Introduction**

Regarder les enfants en jeu libre, en situation de jeu, dans un dispositif de prévention. On voit d'abord ce qu'on attend, ce que notre regard est habitué à voir. Il faut y regarder à deux fois pour découvrir la richesse des activités motrices, des relations, de l'évolution du jeu.

Rq. : Avantage du carton : pas cher, renouvelable, accueillant, modulable...

Présentation du formateur, de son parcours professionnel, artistique, personnel, et du type de formations à la pratique qu'il dispense. Les formations à la pratique exigent des stagiaires d'adopter trois positions : acteur du jeu, accompagnateur du jeu et observateur .

**Jeu de fiction et de symbolisation**

**REFERENCES**

(Voir les nombreuses citations éclairantes de la présentation de M.BONANGE)

Le jeu de l'enfant est situé entre autres par : AUCOUTURIER, BUCHER, E.CHAMP, KLEIN, DE LA MONNERAYE, SIBONY, WINNICOTT,,..

DEUX COURANTS PEDAGOGIQUES qui soutiennent le dispositif des cartons :

- Pédagogie de la situation :
  - Prendre soin de la situation, de son installation, son écologie,
  - pour la mise en jeu du corps (sensori-motrice/ action sur le monde / expression) dans des situations ouvertes
- Pédagogie du jeu de fiction :

*"Dans cette activité cognitive, les enfants attribuent des significations personnelles aux éléments de la situation"* Mina VERBA

Le dispositif des cartons combine les deux : il suscite la créativité des enfants en articulant les jeux en interaction avec les autres avec les significations personnelles

Exemples dans les courants historiques en rapport avec cette approche :

les pédagogies actives et non-directives, l'aménagement des cours de récréation, terrains d'aventures, jardins aquatiques ("Laisser l'eau faire » VADEPIED), le théâtre à l'école..

Ce n'est pas du "laisser faire", c'est laisser faire la richesse stimulante de la situation : la concevoir en termes de ressources, de sécurité, d'évolution.

## PLACE DANS LES PROGRAMMES

L'importance du jeu a toujours été soulignée dans les programmes.

Le projet de programme maternelle qui tient compte de cette importance, restitue aussi le jeu libre.

*"La maternelle doit se concevoir par l'apprentissage par la socialisation et le jeu"* Michel LUSSAULT, président de CSP – février 2015

## CARACTERISTIQUES DU JEU DE FICTION

*" Jouer ou créer implique la confiance, des expériences du corps, un acte spontané et non l'expression d'une soumission, une phase d'hésitation, de tâtonnement.*

WINNICOTT

Jeu de fiction : dédoublement du sujet (Malrieu) *Je est un autre*

### CERCLE MAGIQUE DU JEU

*" Le jeu forme autour du joueur un cercle envoûtant : il faut être dedans pour jouer"*

*"Pour entrer dans le jeu, il faut savoir que c'est du jeu"* HENRIOT

#### **Il développe les compétences de communication non-verbale et d'interaction.**

*" Le cercle (du jeu) autorise et protège"* JB BONANGE

- Les limites :
  - y entrer pour jouer (accepter la convention qui fait le jeu)
  - Ne pas se prendre au jeu (ex. penser que ça porte malheur de marcher sur les carreaux blancs)
- Créer :
  - Des rituels pour les entrées et les sorties du jeu
  - Les conditions de pouvoir créer des territoires, de structurer les espaces, la temporalité, les interactions
  - Les possibilités d'écoute du jeu de l'autre

## Regards sur le dispositif des cartons

### 3 TEMPS

1. Rappel du cadre : on ne se fait pas mal, on ne fait pas mal aux autres, on ne casse pas intentionnellement le matériel, on joue
2. Temps libre : mise en jeu de l'imaginaire et d'activité motrice investi au rythme de chaque enfant (désir à l'origine du désir d'apprendre)

Exemple de rituel d'entrée : un signal musical

### 3. Langage d'évocation : temps de régulation et de mise à distance

#### Eléments d'observation

##### ACCOMPAGNANT :

- Témoin du jeu, il en est le destinataire. L'enfant joue sous son regard
- Met en miroir le jeu de l'enfant pour soutenir son projet (différent d'une suggestion)
- Répond à la sollicitation d'aide de l'enfant, pour que son projet de jeu aboutisse, qu'il soit soutenu
- Porte attention aux sorties de jeu, aux changements (fréquentes quand l'angoisse apparaît) : verbaliser
- Relève quel enfant initie un nouveau jeu
- Ne s'approprie pas le jeu quand il s'y prête, ne prolonge pas le jeu quand l'élève se détourne, il est support

##### ENFANT :

- Comment observer le jeu ? Exemple du tunnel :
  - Nommer ce qu'on voit : entrée, sortie, passage dans un chemin qui n'est pas vu
  - Relever ce qui peut être symbolique : Intimité du lieu qui n'enferme pas mais qui est un passage
  - Croiser encore avec l'observation *l'enfant passe au tunnel après chaque émotion forte vécue dans le jeu avec un pair.*
- Comment évolue le jeu ? Exemple du jeu du tigre entre Tarlane et David  
(> travail d'observation des stagiaires, par deux, mise en commun)
  - Cadre sécurisant de l'accompagnatrice, accueillante (contact physique), se prête au jeu (soutenante et complice), distanciée, intervient en cas de mise en danger...
  - Tarlane : Elle rit, mais va se sécuriser auprès des adultes, les prend à témoin, joue la fuite, investit tout l'espace, se protège dans la maison mais ne peut plus fuir l'attaque : PEUR. David (le tigre) ne remarque pas qu'elle est sortie du jeu (intervention de l'accompagnante attentive à l'angoisse de Tarlane)...
  - Au niveau de jeu : plaisir partagé autour des rôles prédateur/proie. Evolution du scénario porté par les deux protagonistes. Dans le processus de jeu, Tarlane passe de la fuite à la protection jusqu'à faire face et contenir symboliquement le prédateur (tissus et carton)

##### Remarque :

- Le rééducateur travaille sur l'enjeu du jeu : il laisse évoluer chacun dans le jeu qui est le sien et soutient ses initiatives
- Le pédagogue va proposer des permutations de rôles pour explorer les polarités du jeu (Ex : loup-moutons)