

Parce que l'enfant a besoin de jouer.

Le besoin de jouer

1 Il n'y a pas de hiérarchie à établir entre le jeu simple et gratuit et le jeu éducatif à visée d'apprentissage. La recherche de performances et de stimulations précoces qui caractérisent notre époque conduit malheureusement à privilégier le second par rapport au premier considéré comme moins adapté.

Le souci parental de donner le plus de chances possibles à son enfant pour l'avenir va dans le même sens.

Or, les deux sont nécessaires : les enseignants et les éducateurs connaissent bien les vertus du jeu comme moyen pour apprendre. Mais cela ne signifie pas que le jeu gratuit, sans autre objectif a priori que le plaisir de partager une situation et d'inventer un univers, doit être réduit à la portion congrue.

2 En effet, la construction de l'enfant emprunte largement au jeu ses ingrédients fondamentaux, qu'il s'agisse de jeux moteurs développant les compétences et l'adresse physique, de jeux d'imitation donnant envie de grandir, de ceux qui stimulent la créativité et l'invention de réponses inédites à une situation nouvelle, ou encore de ceux qui favorisent le plaisir d'être avec les autres et d'acquérir les capacités de régulation des relations avec eux.

Selon les âges, le jeu prend des formes différentes et répond à des besoins évolutifs. Il peut utiliser un objet intermédiaire (manufacturé ou non), comme un scénario imaginé. Il peut se dérouler selon des règles pré-établies ou non.

Dans tous les cas, il s'agit d'une médiation indispensable dans les rapports de l'enfant à son environnement matériel, familial, amical, puis social.

3 Les parents d'aujourd'hui sont extrêmement mobilisés par le souci de bien faire avec leurs enfants. Ils souhaitent, et l'on ne peut les en blâmer, les préparer au mieux au monde de demain.

Malheureusement, ils font souvent fausse route quand, pour ce faire, ils les stimulent précocement et durablement à l'aide de matériels, objets et nouvelles technologies, sans cesse renouvelés.

Le monde de demain nécessitera en effet de plus en plus des capacités d'adaptation à des données rapidement évolutives, une curiosité à l'égard de l'inconnu, de l'étranger et des questions nouvelles, qu'aucun apprentissage pré-formaté ne permettra à lui seul.

Par contre, ces qualités sont particulièrement développées par les jeux faisant appel à l'imagination, la recherche de solutions dans les relations aux autres, le plaisir d'être confronté à une énigme. Pour que l'enfant ait du jeu dans sa vie actuelle et future, encore faut-il que lui ait été proposé de jouer.

À défaut, l'enfant puis l'adolescent ont plus de difficultés à trouver du plaisir dans les apprentissages qu'ils vivent comme des contraintes, et dans les relations aux autres et au monde perçus comme des empêchements de poursuivre sa route, sans pouvoir trouver à ces empêchements une vertu stimulante.

4 Les jeux vidéo suscitent depuis quelque temps autant de peur que de fascination. Ils font d'autant plus peur qu'ils sont inconnus, d'où l'intérêt, pour les parents, d'aller voir de plus près que de quoi il retourne.

Mais la fascination, qu'ils peuvent exercer sur l'enfant, par la stimulation sensorielle qu'ils induisent, nécessite de la part de l'adulte un cadre d'utilisation pré établi. N'oublions pas que ces jeux ne sont que des objets et qu'un objet n'a de vertu, ou de danger, que selon l'usage qui en est fait.

Les jeux vidéo, avec un usage modéré, contribuent à l'apprentissage des technologies qui font et feront encore plus à l'avenir partie du monde, permettent d'exercer les compétences psychomotrices et la rapidité des réponses à apporter à une situation donnée.

Ils sont souvent utilisés comme médiation entre enfants ou adolescents, comme support d'échanges et de dialogue... Autre chose est d'y être scotché, plusieurs heures par jour, seul, décrochant progressivement des contraintes et des réalités du monde et du besoin des autres comme du plaisir de construire avec eux un univers nouveau.

5 Les parents ont de multiples occasions de jouer avec leurs enfants, du moment que l'on accepte l'idée selon laquelle jouer n'est pas exclusivement associé à l'utilisation d'un jouet manufacturé. Des jeux sportifs à l'extérieur, autant que la construction d'un château de sable sur la plage ; la confection d'une pâte à tarte avec le petit enfant, comme l'aide apportée à la construction d'une cabane avec des morceaux de bois ramassés aux alentours...

Les parents, grâce à leurs enfants, peuvent retrouver le plaisir de jouer qu'ils ont pu eux-mêmes connaître lorsqu'ils étaient plus jeunes et profiter ainsi, en plus d'un plaisir partagé, d'une situation où ils transmettent, bien plus qu'ils ne le pensent, les éléments sensibles de leur enfance et de leur propre relation à leurs parents.

N'oublions pas que jouer est une question de qualité des relations et non de quantité.

