

Bloc de compétences, UE et ECUE concernés :

ECUE Évalué

BC 2/UE2	Intervenir en fonction des spécificités du champ d'intervention des ludothèques (médiation, participation, etc.)
ECUE 22	Jeux et joueurs (enfant, famille, personnes âgées, en situation de handicap)

ECUE concerné

BC4/UE4	Conduire une démarche réflexive et évaluative
ECUE 41	Méthodologie de la recherche



Introduction

Je me propose ici d'étudier une scène de jeu observée dans le cadre d'un stage pour la formation. Cette observation s'inscrit dans un contexte d'animation ludique en plein air, au pied d'immeubles d'un quartier populaire d'une grande ville. J'ai choisi d'adopter une approche psychologique pour analyser cette situation, en m'appuyant notamment sur les travaux de Jean Piaget, Donald Winnicott, Lev Vygotski, Erik Erikson, Jerome Bruner et Johan Huizinga. Mon objectif est de mieux comprendre ce que le jeu révèle du développement de l'enfant, de ses émotions, de ses interactions sociales et de sa construction identitaire.

Cette analyse s'inscrit également dans la continuité de mon mémoire et de mon projet professionnel, centrés sur la médiation par le jeu. En observant les comportements spontanés des enfants dans un cadre libre et accessible, je cherche à mieux cerner les fonctions du jeu dans le quotidien des enfants, en dehors d'un contexte scolaire ou institutionnalisé.

1. Observation

La scène se déroule un après-midi d'été, sur une plaine d'herbe en bas d'immeubles. Une boîte à jeux a été installée par une association locale, offrant aux enfants du quartier un espace de jeu libre, encadré de manière souple par deux animateurs. Plusieurs enfants sont présents, certains accompagnés de leurs parents. Les jeux mis à disposition sont variés : draisiennes, jeux de construction, tir à l'arc, ateliers de création, balles, ballons, etc.

Parmi les enfants présents, trois situations ont particulièrement attiré mon attention :

- Darren, un petit garçon d'environ 4 ans, passe d'un jeu à l'autre sans vraiment s'arrêter. Il semble à la fois curieux et dispersé. Lorsqu'un adulte vient lui dire qu'il est l'heure de partir, il se met à pleurer, se débat, refuse de quitter les lieux. Sa détresse est manifeste.

- Plus loin, deux enfants, Miraje et Mohamed-Ali, se disputent silencieusement une draissienne. Le conflit ne passe pas par des cris ni des gestes violents, mais par une tension palpable dans les regards, les postures, les gestes retenus.

- Enfin, Anouk, une fillette d'environ 7 ans, prend spontanément le rôle de meneuse: elle trace des parcours au sol avec des bâtons, donne des consignes, organise les autres enfants sans imposer mais avec une autorité naturelle qui semble être acceptée.

Les adultes présents interviennent peu. Ils observent, soutiennent, répondent aux sollicitations, mais n'imposent ni règles strictes ni activités dirigées.

2. Analyse Psychologique

Ce qui m'a frappée dans cette scène, c'est la richesse des comportements observés, et tout ce qu'ils révèlent du développement psychologique de l'enfant, dans une perspective à la fois individuelle et sociale.

2.1. L'espace transitionnel et le besoin de sécurité : l'exemple de Darren

Le comportement de Darren illustre bien ce que Winnicott (1971) nomme un "espace transitionnel", c'est-à-dire un lieu où l'enfant peut jouer librement tout en étant sécurisé par la présence discrète d'un adulte. Le jeu, ici, devient un point d'ancrage, un refuge affectif. Son refus de partir exprime l'importance de ce moment de jeu dans son équilibre émotionnel. Le cadre permissif mais structurant de l'animation lui permettait de se sentir en sécurité, de relâcher certaines tensions, peut-être accumulées ailleurs.

D'un point de vue affectif, son effondrement au moment de quitter les lieux peut également être interprété comme une réaction face à une perte de contrôle sur un environnement qu'il s'était approprié. Le jeu, dans ce contexte, fonctionne comme un régulateur émotionnel.

2.2. Le conflit comme apprentissage social : l'exemple de Miraje et Mohamed-Ali

La scène entre Miraje et Mohamed-Ali met en lumière la valeur pédagogique du conflit dans les interactions entre enfants. Piaget (1932) considère que les désaccords et tensions sont des moteurs d'apprentissage : l'enfant y découvre la nécessité de prendre en compte l'autre, de composer avec des désirs opposés, d'inventer des compromis. Même silencieuse, la confrontation autour de la draisiennne leur offre une occasion de négocier symboliquement des rôles, des places, des droits.

Cette scène illustre aussi que les conflits ne nécessitent pas toujours d'intervention adulte. La capacité des enfants à réguler eux-mêmes leurs tensions, dès lors que l'environnement est sécurisé, doit être valorisée.

2.3. Le jeu symbolique et la construction identitaire : l'exemple d'Anouk

Anouk semble, quant à elle, entrer dans une phase de jeu symbolique avancé. Elle s'approprie le rôle d'organisatrice, de "cheffe de projet ludique". En cela, elle expérimente ce que Piaget (1951) désigne comme un stade où l'enfant imite, transforme, ordonne le réel à sa manière. Elle n'impose pas, mais fédère.

Dans le cadre d'Erikson (1950), cela peut aussi être lu comme un moment-clé de la construction de l'identité : elle teste une posture de leader, renforce son sentiment de compétence, évalue la façon dont les autres réagissent à son initiative. Le jeu devient ici un outil d'exploration sociale, un terrain de mise à l'épreuve du "je".

3. Le rôle des adultes : encadrer sans diriger

La posture des adultes présents m'a semblé juste : ni trop en retrait, ni dans le contrôle. Ils incarnent ce que Bruner (1972) appelle des étayages, des soutiens souples qui permettent à l'enfant d'atteindre des niveaux d'interaction qu'il ne pourrait pas atteindre seul. Cette posture encourage l'autonomie tout en préservant un cadre sécurisant.

C'est aussi dans cette relation subtile entre encadrement et liberté que se situe la qualité d'un jeu réellement formateur. Huizinga (1938) insiste sur le fait que le jeu repose toujours sur un équilibre entre liberté et règles : un "comme si" qui donne sens à l'expérience vécue.

4. Approfondissement par la théorie

Pour approfondir cette analyse, mobiliser la pensée de Vygotski (1933) permet d'ancrer encore davantage le jeu comme pivot du développement cognitif et socio-affectif. Pour Vygotski, le jeu ouvre une zone proximale de développement : l'enfant y réalise des actions qu'il ne pourrait pas encore faire seul, mais qu'il peut expérimenter grâce à un support imaginaire ou relationnel. Le jeu devient alors un tremplin vers des compétences futures.

Cela rejoint également la notion d'imaginaire structurant : dans un cadre ludique, l'enfant peut jouer des scénarios sociaux complexes, vivre plusieurs rôles à la fois, et ainsi affiner sa compréhension des relations humaines.

Enfin, il est important de souligner le rôle du contexte. Une animation comme celle-ci, organisée dans l'espace public, permet l'accès à des enfants souvent éloignés des structures traditionnelles. Elle renforce la notion d'équité dans l'accès au jeu, qui est encore trop souvent conditionné par l'appartenance sociale.

Conclusion

Ce que cette scène m'a confirmé, c'est que le jeu est bien plus qu'un simple divertissement. C'est un espace de vie, d'apprentissage, de transformation. Chaque enfant y entre avec son histoire, ses besoins, ses émotions. Et chacun y trouve, à sa manière, un moyen de grandir.

Le contexte institutionnel - ici, une animation de rue portée par une association - joue un rôle facilitateur. Il rend possible ces expériences, ces rencontres, ces découvertes. Il crée un cadre dans lequel les enfants peuvent être eux-mêmes, tout en étant accompagnés.

Le jeu permet de développer des compétences sociales, cognitives et émotionnelles, tout en offrant un espace de liberté et de sécurité. Il permet aux enfants de se découvrir, d'apprivoiser leurs émotions, de créer du lien, et surtout, de se projeter dans le monde.

Bibliographie

- Bruner, J.S. (1972). Nature et usages de l'immatunité. *American Psychologist*, 27 (8), 687-708. <https://doi.org/10.1037/h0033144>
- Erikson, E.H. (1982) *Enfance et Société*. ed. Neuchâtel: Delachaux et Niestlé
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. Paris : Gallimard.
- Piaget, J. (1932). Le jugement moral chez l'enfant. Paris : PUF.
- Piaget, J. (1951). La formation du symbole chez l'enfant. Paris : Delachaux et Niestlé.
- Vygotski, L. S. (1966). Le rôle du jeu dans le développement de l'enfant. *Voprosi Psikhologii* [Problèmes de Psychologie] n°6, pp. 62-72.
- Winnicott, D. W. (1971). Jeu et réalité, l'espace potentiel. Paris : Gallimard.

ANNEXE 1 : l'observation

Nous sommes dans le quartier Saint-Jean de Beauvais, au pied d'immeubles, sur une plaine d'herbe. La « boîte à jeux », container rempli de jeux et jouets, y est ouverte depuis le 31 juillet et jusqu'au 10 août, de 15h00 à 18h00, du mercredi au samedi. C'est donc le 5e jour d'ouverture. Aujourd'hui, en plus du jeu libre proposé par l'association « La ludoplanète », Olga, de l'association « S.O.F.I.A » (asSOciation Fraternité Internationale par l'Art) propose gratuitement et librement un atelier de création artistique à base de peinture, sur le thème de la nature.

Nous sommes le 7 août 2024. Il est 14h55 quand Vincent, co-gestionnaire de la Ludoplanète, et moi-même arrivons sur la plaine de la boîte à jeux. **Anouk** et sa maman nous attendent. Elles étaient déjà venues mercredi, jeudi et vendredi de la semaine précédente.

Nous installons une table et 6 chaises pour l'atelier d'Olga ainsi que son matériel, à environ 5 mètres de la porte du container, à l'ombre des arbres. Nous installons également une table et 2 chaises tout proche de la porte du container, pour Vincent notamment.

Je me mets un peu en retrait, à une quinzaine de mètres du container, sur une partie de la pente herbacée, bien placée pour pouvoir observer sans attirer l'attention.

15 h. Début de l'observation.

Mohamed-Ali (5 ans ½, informations obtenues par la suite) arrive avec sa maman.

Darren (information obtenue par la suite) arrive avec sa maman.

Olga est allée vers **Anouk** et **Mohamed-Ali**, leur a parlé (trop loin pour être audible). Ils reviennent à 3 vers la table de l'atelier, où Olga leur demande leur prénom.

Observons **Darren**. À 15h00, il a sorti la boîte du train en bois, puis le tir à l'arc : arc, flèches et cible. Il tire 2 fois. Puis il sort un engin de travaux puis le range. Il sort ensuite la draisienne, il fait 3 descentes de pentes herbacées puis retourne au tir à l'arc.

15h13.

La maman d'Anouk prend un grand tapis et s'installe au soleil.

Miraje (4 ans, informations obtenues par la suite) et sa maman arrivent. L'enfant investit la boîte du train en bois qui était restée sur l'herbe après l'utilisation par l'enfant 3. La maman de Miraje s'installe sur l'herbe, à environ 10 mètres de lui.

Les mamans d'Anouk et de Mohamed-Ali conversent avec Vincent, debout devant l'entrée du container. La maman de Darren est assise sur une chaise, attablée. Elle semble écouter la conversation.

Darren demande à Vincent de sortir le garage.

Miraje va voir sa maman puis range les objets du train dans la boîte et va s'installer avec le groupe d'Olga.

Darren et **Miraje** jouent côte à côte, sans parler.

Darren va chercher la tondeuse jouet puis fait un aller-retour sur la pente avec cette tondeuse, il laisse la tondeuse et rejoint la table d'activité.

Miraje et sa maman communiquent ensemble dans une langue étrangère.

Mohamed-Ali quitte l'atelier, donne sa production à sa maman et retourne dans la « boîte à jeux ».

La maman de Darren se lève et rejoint la conversation des autres mamans avec Vincent.

Mohamed-Ali refait un tour de draisienne. Il a trouvé une branche qu'il apporte à Olga.

ANNEXE 1 : l'observation

Miraje prend la draisienne indiquée par sa maman. Il monte la pente jusqu'à hauteur de sa maman et redescend. Il est félicité et encouragé par sa maman.

Mohamed-Ali sort la barre du speedball, puis demande à sa maman pour sortir le face à face, puis il sort la bascule et s'y installe. Puis se met sur le face à face. Miraje quitte la draisienne et se dirige vers le face à face. Mohamed-Ali quitte le face à face en courant vers la draisienne, Miraje court lui aussi vers la draisienne qu'il venait de laisser. Miraje arrive en premier au véhicule et, sans se parler, Mohamed-Ali fait demi-tour et laisse la draisienne à Miraje.

Vincent quitte les mamans qui se séparent et s'installent séparément. Vincent me rejoint, je lui fais part de quelques observations, notamment que Miraje et sa maman communiquent ensemble dans une langue étrangère. Vincent demande à la maman comment se nomme son fils et c'est ainsi que nous découvrons son prénom. Nous échangeons également rapidement sur la situation juste observée entre Miraje et Mohamed-Ali à propos de la draisienne.

Mohamed-Ali va chercher 2 jeux, le jenga et le cluster. Il fait une partie de jenga au sol avec sa maman.

Une autre adulte femme a rejoint la maman de Miraje. Miraje joue quelques secondes à la tondeuse. Puis à la draisienne, puis il va chercher le Jenga près de Mohamed-Ali et l'emmène à côté de sa maman.

La maman d'Anouk l'appelle pour soigner ses piqûres d'abeille (ou de guêpes ?)

Vincent part pour le centre social pour donner l'affiche communiquant sur la fête de clôture de la « boîte à jeux » qui aura lieu le surlendemain.

15h46.

Clara (j'ai connaissance de son prénom car sa maman l'a appelée) et sa maman arrivent sur la plaine. La maman s'installe loin de la « boîte à jeux ». Clara s'installe pour jouer au train.

La maman de Miraje aperçoit un groupe de 3 garçons d'environ 8-10 ans qui arrivent sur la plaine (ils étaient déjà venus les jours précédents à la « boîte à jeux »). L'un d'eux s'appelle Isma (elle l'a appelé) et tient un ballon de foot. Elle l'encourage à venir jouer avec Miraje. Les 3 pré-adolescents entrent dans le container avec Miraje. Ils en sortent avec des jeux de construction (Polydron géants et Polydron aimantés). 2 groupes se forment : les 2 plus grands jouent ensemble avec les Polydron géants ; les 2 plus jeunes jouent avec les Polydrons aimantés. Puis Issam (le plus jeune) va chercher les pédalgo à 4 roues (pédalier de cirque), s'en sert quelques secondes, puis retourne avec Miraje.

Clara tente à son tour les pédales.

Miraje fait une tour avec les formes carrées du Polydron.

La maman de Darren vient à la table d'activité pour récupérer son fils. Celui-ci pleure, crie, se débat. Sa maman lui explique qu'ils doivent aller chercher son frère Cameron. Darren se met sur la draisienne. La maman essaie de le forcer à le suivre. Puis fait semblant de partir.

Clara est allée tester les pédales de cirque près de sa maman.

Issam va d'un groupe de construction à l'autre. Et quand Miraje range, il l'aide.

Vincent parle à Darren.

Mohamed-Ali rejoint le groupe de bâtisseurs. Miraje aussi et détruit tout ce qui a été fait puis les 2 garçons et Issam rejoignent la table d'Olga.

ANNEXE 1 : l'observation

La maman de Darren emmène Darren qui part en pleurant.

Mohamed-Ali utilise quelques secondes la barre de speedball en la portant à bout de bras, en l'air. Il va ensuite dans le container.

Miraje retourne à la draisienne puis rejoint Mohamed-Ali dans le container. Interaction pour l'utilisation de la draisienne. La maman de Miraje lui dit : « Miraje, laisse ! » Miraje va chercher un autre jeu (table d'activité en bois), et va vers sa maman.

Mohamed-Ali fait des descentes en draisienne.

Isma et ses 2 copains indiquent à Olga qu'ils voudraient faire l'activité qu'elle propose. Elle va chercher et installe une seconde table pour les garçons, non collée à la première. La maman d'Anouk demande à sa fille si elle a terminé son activité. Quand c'est le cas, Anouk s'éloigne de la table, donne ses productions à sa maman. Clara se lève, et va voir la table des garçons, elle observe. Puis elle va donner son œuvre à sa maman.

16h05. Je stoppe l'observation.

16h25. Je reprends l'observation car un renouveau dans les jeux semble s'amorcer.

Mohamed-Ali se met à parler avec sa maman (on n'entendait pas sa voix jusqu'à présent)

Anouk propose à Vincent de faire un tournoi de tir à l'arc avec lui. Celui-ci décline en disant qu'il est occupé. Mohamed-Ali propose de le faire avec elle.

Joachim arrive avec sa maman et ses grands-parents. Joachim est venu quasiment tous les après-midis depuis l'ouverture de la « boîte à jeux » avec sa maman. Il me présente ses grands-parents.

Anouk change d'envie et ne veut plus faire de tir à l'arc. Elle sort au fur et à mesure des objets, jeux et jouets et les disposent dans l'espace pour faire un parcours. Elle pousse des cris. Joachim, Clara, Mohamed-Ali et Issam l'observent. Puis ils vont sur le parcours et discutent ensemble. Clara se met à parler. J'entends sa voix pour la première fois. Anouk leade et indique comment utiliser le parcours en donnant des indications : « Allez, saute ! », « Il ne faut pas que ça te touche », « Là tu choisis une couleur, par exemple bleu et tu dois pas aller sur le bleu ». Vincent ajoute un enclos. Une conversation débute :

- Anouk : Mais qu'est-ce que tu fais, là ?

- Vincent : j'ajoute de la difficulté pour sauter plus haut.

Il ajoute ensuite une table dans le parcours puis propose le double géant pour agrémenter le parcours.

Anouk s'en saisit et l'inclut dans le parcours.

16h43. Darren, Cameron et leur mère reviennent.

16h55. Darren enlève des objets du parcours. Anouk s'énervé et s'éloigne du groupe, les bras croisés. Elle a perdu son air joyeux et semble boudier. Mohamed-Ali va la rechercher. La maman de Mohamed-Ali intervient en remettant les objets à leur place et refait le parcours physiquement pour expliquer à Darren ce qu'il faut faire. Darren fait le parcours, en imitant la maman de Mohamed-Ali (mimétisme). Mohamed-Ali et Anouk font le parcours également.

17h. Fin de l'observation