

Cédric Devries

*Licence professionnelle
Médiation par la jeu et
gestion de ludothèques
2024-2025*

JEUX ET JOUEURS : POPULATION [ECUE 22]

SOMMAIRE

Introduction p.3

Observation résumée p.3

Analyse de la situation de jeu p.5

Conclusion p.8

Bibliographie p.9

Annexes p.10

INTRODUCTION

Ce devoir est centré sur l'observation d'une situation de jeu symbolique d'un groupe de 5 filles de 9 à 11 ans. Cette observation est très spéciale parmi celles que j'ai pu réaliser pour plusieurs raisons. D'abord, dans les deux structures où j'ai fait mes stages, c'est la seule fois, et de loin, où j'ai pu constater le déroulement d'un jeu symbolique sur une durée aussi longue : 55 minutes. J'ai eu l'opportunité rare d'avoir une complète disponibilité pour le suivre en entier et d'être positionné à une distance idéale pour voir, entendre, soutenir par mon regard mais sans déranger le jeu. J'ai été très sensible à l'engagement des enfants, à leur résilience aux interruptions et, évidemment, à la thématique principale abordée : les rapports de domination entre une mère et sa fille.

Cette observation a eu lieu lors de la visite d'un accueil de loisir sans hébergement (ALSH) un mercredi après-midi dans une ludothèque intercommunale rurale. Bien ce groupe soit venu sur un créneau ouvert au public général, il n'y a pas eu d'autres usagers durant leur temps de jeu, nous étions deux pour les accueillir : une animatrice ludothécaire sans formation spécifique au jeu, en poste depuis 6 mois, et moi-même.

En m'appuyant sur des auteurs du champ de la psychologie, j'étudierai les compétences mises en œuvre pendant le jeu et j'aborderai la place du jeu de rôle au cours du développement de l'enfant. Enfin, en lien avec mon mémoire, j'identifierai les différents facteurs qui permettent un jeu de cette qualité et je réfléchirai à la posture du ludothécaire et à ses réactions lorsque sont abordées de thématiques aussi sensibles que les violences familiales.

OBSERVATION RÉSUMÉE

Ludothèque Intercommunale de Val de Gers, située à Seissan.

Accueil ALSH Masseube, 25 juin, 14:15

8 enfants de 9 à 11ans, 5 filles et 3 garçons.

Ils sont accompagnés par une animatrice.

La ludothèque est assez petite, environ 36m². Au fond, dans un coin une petite mezzanine, à laquelle on accède par un escalier. Sous la mezzanine se forme une cabane où est installé un univers dînette. La cabane est bas de plafond, très intime, un adulte ne peut y entrer qu'à genoux.

Je résume ci-dessous quelques phases du jeu, l'intégralité de l'observation est jointe en annexes, incluant le temps d'après le jeu. Je précise que toutes les violences physiques mentionnées dans le récit (baffes et autres passages en force) sont simulées.

[14:20] Les filles s'installent à la dînette et dans la mezzanine. «On dirait qu'on serait des voisines». Elles se répartissent du matériel entre haut et bas. Il est question d'une cuisine, en bas, qui peut servir l'étage du haut. Les filles du bas installent une sonnette qu'il faut utiliser pour leur parler, elles font le ménage, c'est une mère et sa fille. En haut les 3 filles organisent leur logement. Une fille du bas monte demander ce qu'elles veulent manger, les voisines répondent: «surtout de la viande!»

Il s'en suit une première phase de jeu où les voisines du haut vont incarner avec des déguisements un roi et une reine qui se font servir malgré une petite réticence des cuisinières « d'accord, mais on est voisin et vous êtes gentils avec nous ». Au cours de ce jeu, la fille de la cuisinière lance un nouveau motif en déclarant qu'elle doit se dépêcher de finir le service pour aller en cours, cela va entraîner le centrage du jeu sur la relation entre la mère et la fille, les voisines n'étant sollicité que pour accompagner la mise en jeu de cette relation. Les costumes de roi et reine sont changés pour des déguisements plus communs et le rôle des cuisinières -elles, toujours sans costume- s'estompe.

Il y a une brève phase où la fille tombe malade et est soignée par sa mère. Puis assez brusquement, la fille et la mère décide d'échanger leurs rôle, commence alors une nouvelle phase de jeu avec un départ improvisé, il n'y a pas de négociation préalable sur le scénario.

[14:35] La fille rentre de l'école, sa mère l'accueille :

-t'as passé une bonne journée?

-j'ai pas envie d'en parler

-t'es sûre?

La fille ressort de la cabane en disant qu'elle part en stage. La mère se plaint de sa fille à la voisine
« Elle est toujours en stage, elle est égoïste »

La fille rentre : « Que fait la voisine ici ? » puis elle donne une baffe à sa mère *[elles en rigolent pour de vrai]*

« Ma fille, je m'absente », la mère monte chez les voisines en déclarant qu'elle a appelé la baby-sitter.

La fille prévient qu'elle n'est pas contente et viendra chercher sa mère. Elle explique aux voisines que quand elles l'entendront monter il faudra dire à sa mère « Cache-toi, elle arrive »

La fille monte et prévient sa mère qu'elle doit venir: « t'as deux... non, cinq minutes... je te prévient, je dois faire mes devoirs »

La mère descend et la fille lui met la pression :

-Maman! Mes devoirs! Ils sont faits?

-Tu me soûle, je vais me coucher chez la voisine.

Sa fille la tape. Monte la chercher, la tape encore. La maman redescend en pleurant. Tandis que la fille reste en haut, la voisine suit la mère et lui propose de donner une raclée à la fille. [14:40]

Cette scène va être rejouée quatre fois avec des variations qui sont négociées, scénarisées, avant l'action. A chaque nouvelle version la pression de la fille sur sa mère monte d'un cran et dans le même temps les versions sont de plus en plus théâtrales, presque déclamées. Mon regard, mais aussi les quelques interventions de la ludothécaire et de l'animatrice pour leur demander de faire moins de bruit, prouvent qu'elles ont un public. Le principal ingrédient qui est ajouté est que la fille est parfois « gentille » grâce à une potion dont l'effet ne dure qu'un certain temps. Je retranscris ci-dessous la dernière scène :

[15:05] L'idée est maintenant que la maman est en train de mourir et va leur dire en expirant

« Vengez-moi! ». La mère se cache sous des coussins chez la voisine. La voisine essaie d'empêcher la fille de monter, mais celle-ci monte en force.

Un peu de confusion, des cris on ne comprend plus si la mère est morte ou pas, elle se fait écraser par mégarde...

[la ludothécaire intervient pour enlever certains objets: « si tu te loupes, tu lui casses les dents... »]

Fin de la scène, un peu chaotique.

La fille va jouer aux playmobiles, il y a une espèce de répit. [15:10]

« on arrête de jouer à ça. »

[Un garçon grimpe dans la cabane et redescend]

Les 4 filles sont réunies: « et maintenant on joue à quoi? » [15:15]

FIN DU JEU DE RÔLE

ANALYSE DE LA SITUATION DE JEU

a) Premières remarques :

L'enfant qui joue le rôle de la mère torturée par sa fille est la maîtresse du jeu, mais «sa fille» a aussi beaucoup participé, elle propose des situations et négocie les scénarios

La joueuse qui incarne la voisine est une excellente accompagnatrice du jeu, elle dit toujours oui, elle est complètement suiveuse dans le jeu, elle s'amuse mais ne semble pas ressentir d'émotions particulières liées au scénario.

Je n'ai malheureusement pas saisi pourquoi une des voisines a quitté le jeu (elle ne trouve pas sa place, elle se lasse, elle a un problème avec le scénario ou une proposition de jeu de l'animatrice l'a attirée?)

La joueuse "errante" ne trouve pas une place propre dans le jeu. Elle a fait quelques propositions qui n'ont presque jamais été accueillies, elle gravite et sa présence sert parfois les autres joueuses.

Pour la ludothécaire avec qui j'ai échangé, le thème des violences familiales, la récurrence de situations qui semblent tirées de la vie réelle et la persistance du jeu, la conduisent à vouloir signaler la situation aux professionnel·les qui accompagnent le groupe.

Pour moi, le point d'inquiétude finalement, plus que la thématique du jeu, qui inclut des scènes de domination, de menaces et de violence -mais qui pour moi est resté du jeu- est l'attitude d'une des joueuses après le jeu. Les deux joueuses principales (la mère et la fille) ont essayé de jouer à quelque chose de complètement différent: un jeu d'assemblage pour créer des circuits de billes «Gravitrax». Bien que ce jeu invite à la collaboration pour construire, la joueuse qui incarnait la fille de la cuisinière s'est comportée d'une manière très autoritaire. Elle s'énervait contre elle-même, contre le jeu et contre sa compagne. Elle a envoyé bouler plusieurs fois et sans délicatesse un garçon qui souhaitait s'intégrer au jeu. Elle a fini seule et a abandonné le jeu.

Je pense qu'il aurait été intéressant de lui demander si ça allait, de lui proposer de parler et d'essayer de recueillir ses impressions. Cela aurait peut-être pu permettre de ressentir si elle était simplement fatiguée, si elle avait besoin d'être seule ou si quelque chose de plus profond la travaillait.

b) Ce que disent les auteurs

La lecture d'ouvrage sur le jeu et ses pratiques tend à confirmer la vision d'un jeu de qualité, puissamment incarné et qui mobilise de nombreuses compétences en lien avec l'âge des participantes.

Dans son livre, revu et augmenté par Rolande Fillon¹, Denise Garon retient l'approche de Piaget pour servir de socle théorique principal et définir le jeu sous l'angle des réalités psychologique. J'ai analysé le jeu observé avec les six facettes de son système ESAR.

C'est un jeu de type **symbolique**, et plus spécifiquement du jeu de rôle. C'est un type de jeu qui apparaît entre 12 et 24 mois, par l'ajout à la simple manipulation d'objets de la capacité de "faire-semblant" en les transformant et les substituant. Au fur et à mesure de son développement l'enfant expérimente une progression de ses jeux symboliques, depuis des représentations qui évoquent la fonction habituelle d'objets quotidiens jusqu'à l'écriture de scénarios complexes en passant par le détournement d'objets. Dans le jeu de rôle, c'est le joueur qui est lui-même acteur d'un scénario. Il pourra prendre des "rôles sociaux" identifiés comme des professions ou des

positions dans la société en "prenant le rôle" des personnages, c'est à dire en imitant les gestes, les comportements, les paroles... Par imitation, dès l'âge de trois ans, un enfant pourra par exemple jouer une maman fâchée. Les savoir faire et les rôles se complexifient avec l'âge et le niveau de développement. Après sept ans, les enfant peuvent élaborer des situations avec plusieurs personnages, à partir d'observation de la vie quotidienne, des livres ou de la télévision.

Au niveau des habilités cognitives, ce jeu est dans le domaine de la **conduite représentative**, qui permet l'utilisation des compétences de simulation, de fiction, de représentation et d'invention de personnages. Particulièrement mobilisée ici, la **pensée représentative** permet d'incorporer des éléments non présents physiquement en faisant appel aux souvenirs et à l'anticipation.

En ce qui concerne la facette des habilités fonctionnelles et motrices, elles sont du domaine de la **performance** qui permet d'agir avec un maximum d'efficacité, notamment en terme de concentration, qui se traduit par la capacité à jouer longtemps sur le même thème, et de créativité inventive qui permet des variations à partir d'un même scénario.

L'activité sociale représentée dans ce jeu est **associative et coopérative**.

L'habilité langagière est pleinement sollicitée avec la conscience du langage oral qui permet d'adapter son discours au rôle joué et aussi de la **réflexion sur le langage oral** illustré par exemple par la fille qui utilise sciemment les mots de la mère pour la menacer ou la gronder.

Au niveau des conduites affectives, l'analyse est riche puisqu'elle nous permet d'abord d'identifier des conduites autour du **jeu des émotions** (la peine, la honte, la culpabilité...) et de **l'identification parentale et sociale**. C'est enfin un jeu sur l'identité. Dans l'étape de développement de ces jeunes filles qui arrivent au seuil de l'adolescence, elles commencent à remettre tout en question dans ce chemin d'accès au monde des adultes. Le renversement du système de domination en donnant le pouvoir à l'enfant peut représenter la mise en mouvement de ce bouleversement.

Dans son livre, *Six études de psychologie*², Piaget explique que l'enfant, après 7 ans devient capable de coopération, parce qu'il ne confond plus son point de vue propre et celui des autres, mais qu'il les dissocie pour les coordonner (p.58). D'autre part, l'affectivité des sept à douze ans se caractérise par l'apparition de nouveaux sentiments moraux dont le respect mutuel qui inclut l'honnêteté entre joueurs : ceux qui négocient la règle s'y tiendront ou devront quitter le jeu. (pp.80-82)

Dans un article consacré au développement de l'imagination en comparant les approches de Piaget et Vygotsky³, les auteurs soulignent que « Généralement structuré autour d'un objet, le jeu symbolique, solitaire ou collectif, est une activité réelle de la pensée puisqu'il permet à l'enfant de reconstituer une scène déjà vécue et de la transformer pour se libérer de certaines tensions intérieures "en le libérant des nécessités de l'accommodation" ». Ils concluent, en accord avec Piaget, que chez le jeune enfant l'imagination est un acte spontané souvent lié aux émotions dont la fonction serait, entre autres, de combler les vides cognitifs dus à son inexpérience mais pensent comme Vigotsky qu'elle devient peu à peu une activité réfléchie capable d'ouvrir des horizons inconnus, jouant donc un rôle tant dans le développement individuel que dans celui des sociétés et des espèces.

Nous en arrivons ainsi, après la description des compétences mises en jeu, aux effets induits, à ce qui se joue de plus profond dans la représentation de scènes aussi engageantes que celle que

nous avons observées. Nadège Habermusch, défenseuse, observatrice et facilitatrice du jeu libre, nous éclaire sur la manière dont les enfants se mettent en jeu et les rapports entre jeu et violence.

« Le scénario se construit au fur et à mesure du jeu, à partir des décisions du joueur et, bien souvent, des joueurs. Ils peuvent se saisir des espaces de jeu proposés, les créer ou les construire.

Ils mettent en gestes ce qu'ils comprennent de la réalité ou ce qu'ils voudraient faire, ce qui leur est interdit, ce qui est impossible, culturellement ou socialement condamnable. Ils mettent en geste ce qui les traverse, les encombre. Ils mêlent tout cela de manière tout à fait singulière.

Leurs pensées et leurs émotions prennent corps, s'incarnent, protégées par la frivolité du jeu. Elle leur permet de tout jouer ou presque sans que cela ne les engage dans la réalité. Le jeu peut se poursuivre à la condition que tous les joueurs le décident. Les enfants s'engagent totalement dans leur jeu car ils y sont autorisés. Parce qu'un cadre contenant délimite clairement les limites entre jeu et réalité. (...) A la ludothèque, la violence réelle est bien évidemment interdite tandis que les jeux où se *joue* la violence sont autorisés parce que ce sont des jeux, sans conséquence dans la réalité. Cette règle est essentielle pour permettre aux enfants de jouer leurs émotions sans déborder dans la réalité. Ce cadre est porté et garanti par des professionnels attentifs et respectueux de leurs jeux ».⁴

Les joueuses que nous avons observées sont aux portes de l'adolescence. Dans *Jeu et réalité*⁵, Winnicott écrit qu'à cette étape, garçons et filles émergent de l'enfance de façon gauche et désordonnée, s'éloignant de la dépendance où ils étaient pour s'avancer à tâtons vers le statut d'adulte. (p.198). Il note que dans le fantasme de la première croissance il y a la *mort*, et que dans celui de l'adolescence, il y a le *meurtre*. (p 199). Pour illustrer son propos, il évoque un jeu : *le roi du château*. Un jeu d'affirmation d'être en tant que personne. Un jeu de position qui implique la mort de tout rival ou l'établissement d'une domination. Là, c'est le "sale type" qui frappe le roi et qui a son tour devient roi. Ici est-ce la fille qui frappe la mère pour devenir mère à son tour ?

Sur le même sujet il ajoute qu'il convient de ne pas oublier que la rébellion fait partie de la liberté et que l'adolescent.e a besoin d'un adulte qui s'oppose pour continuer l'affirmation de soi.

Dans la psychologie du jeu⁶ Millar parle de l'importance de jouer de façon répétée pour digérer une expérience, qui consiste parfois à s'identifier à l'agresseur (p. 201). Elle précise l'importance des scènes d'identification avec le parent de même sexe.

Elle cite Mélanie Klein qui suppose que ce que l'enfant fait dans le jeu libre symbolise les désirs, les terreurs, les plaisirs et les conflits, la préoccupation dont il n'est pas conscient (p. 284). Se méfiant des démonstrations hâtives, Klein était contre l'idée fausse que l'interprétation signifiait assigner un sens spécifique à des jeux particuliers. Un jeu auquel l'enfant joue à un moment donné ne peut être interprété sans le contexte du jeu général de l'enfant, de ce qui l'a précédé et suivi (p. 285).

De la même manière, pour Anna Freud, le jeu ne symbolise pas nécessairement quelque chose. Les enfants jouent à des jeux fantasmés, mais savoir si un jeu particulier est symbolique, ou ce que sont les mobiles cachés derrière le jeu, cela ne peut être construit qu'à partir de la situation de l'enfant à la maison, de ses expériences courantes...

CONCLUSION

J'ai eu la sensation d'être au théâtre durant cette observation. Les joueuses se sont données à fond, ont exploré leur créativité, leur adaptabilité, elles se sont étonnées, prises au jeu, elles se sont amusées et ont mis en mouvement de multiples choses de leurs vies réelles ou fantasmées. Avant d'aborder la thématique de leur jeu, il faut d'abord affirmer l'importance qu'elles aient pu jouer. Pour cela il a fallu un cadre contenant, pensé pour autoriser le jeu, avec des règles dont la fonction est de protéger les joueurs mais surtout de permettre le jeu, avec des interruptions aussi rares que possible, limitée à la seule protection de l'intégrité des joueurs et au confort des autres utilisateurs de l'espace. Sont également nécessaires, un espace et un temps de jeu assez conséquent avec la distance du regard soutenant et respectueux de l'observateur et l'intimité possible de la cabane.

Comme le confirment les dernières autrices citées il est impossible sur cette observation isolée de savoir si quelque chose d'inquiétant est évoqué dans ce jeu. Elles ont joué des scènes de transgression or la transgression est ce qui nous permet de grandir. L'inquiétude doit surgir si le jeu devient récurrent, ce qui pourrait être le signal consciemment envoyé ou non qu'une joueuse ne digère pas une expérience vécue.

La posture correcte du ludothécaire me semble être, tout en soutenant le jeu par son regard, d'avoir une écoute attentive et, comme l'évoquait ma collègue, dans la mesure où nous n'avons pas un contact régulier avec ces enfants, de transmettre l'observation aux professionnels les connaissant mieux.

Bien que cela me semble évident, je me permets de mentionner qu'il faut dans cette transmission de la délicatesse, il ne s'agit pas d'alarmer inutilement, ni de trahir la confiance que ces enfants nous ont témoignés en se laissant aller à jouer mais bien de nous inciter à être attentif collectivement au cas où ces scènes de violence se joueraient de manières récurrentes.

Enfin, et avec la même délicatesse, il semble tout à fait possible de s'enquérir à la fin du jeu si tout va bien pour pouvoir compléter notre observation du ressenti des joueurs.

1 Fillion, R. (2015). *Le système ESAR : pour analyser, classifier des jeux et aménager des espaces*. À la page.

2 Piaget, J. (1964) *Six études de psychologie*. Folio

3 Archambault, A. & Venet, M. (2007). Le développement de l'imagination selon Piaget et Vygotsky. : d'un acte spontané à une activité consciente. *Revue des sciences de l'éducation*, 33(1), 5–24. <https://doi.org/10.7202/016186ar>

4 Habermus, N. (2024). Le jeu : une chorégraphie de gestes. Dans M. Tricot, V. Puig et F. Cormerais (dir.) *Jeux, gestes et savoirs* (pp 45-51). C&F éditions.

5 Winnicott, D. W. (1975) *Jeu et réalité*. Gallimard

6 Millar, S. (1979) *La psychologie du jeu*. Payot

ANNEXES

Observation complète

[14:15] Arrivée du groupe. 5 filles et 3 garçons de 9 à 11 ans et une animatrice.

[14:20] Les filles s'installent à la dînette et dans la mezzanine. «On dirait qu'on serait des voisines». Elles se répartissent du matériel entre haut et bas. Il est question d'un étage cuisine qui peut servir l'autre. Les filles du bas installent une sonnette qu'il faut utiliser pour leur parler, elles font le ménage, c'est une mère et sa fille. En haut les 3 filles organisent leur logement. 1 fille du bas monte demander ce qu'elles veulent manger, les voisines répondent: «surtout de la viande!»

Les 3 filles du haut vont chercher des accessoires, principalement des déguisements. S'incarnent alors un roi, une reine et un troisième personnage indéterminé qui sera toujours un peu errant dans le jeu. Le roi et la reine se présentent aux cuisinières du bas qui sont un peu sceptiques... «d'accord, mais on est voisin et vous êtes gentils avec nous». Les deux cuisinières s'activent.

[un garçon lance une invitation à jouer avec lui aux playmobiles pharaons, sans succès]

Roi et reine demandent à ne pas être dérangés puis, s'étant saisis d'un poupon, ils demandent de la purée pour leur enfant et du café. Ils récupèrent un balai et une pelle pour leur ménage. Les cuisinières, sans déguisement, montent le repas. La fille de la cuisinière dit qu'elle doit se dépêcher car elle doit aller en cours. Café et purée sont servis. Les cuisinières en partant demandent au roi et à la reine de descendre les couverts à la fin du repas puis se ravisent: «Appelez-nous pour venir débarrasser!» [14:30]

[Un jeu de règle qui réunissait 2 garçons, la ludothécaire et l'animatrice se termine, 1 garçon monte dans la mezzanine]

Changement de costume, il n'y a plus de roi et de reine mais des dames bien habillées.

La mère cuisinière interpelle le garçon: «Qui vous a permis d'entrer?»

En bas: «Ma puce, il faut vite faire le ménage... on a des invités»

[Le garçon n'a pas réussi à s'intégrer, il redescend et rejoint le joueur de playmobiles]

La fille déclare qu'elle est malade. Sa maman explique aux voisines qu'on arrête de jouer aux esclaves, on joue normalement en voisines. Elle s'occupe de sa «puce», lui fait un médicament. La malade explique son état, elle a vomi, elle s'est évanouie, elle est pâle...

Les joueuses décident d'inverser leurs rôles mère-fille. Fin de la maladie.

La fille rentre de l'école, sa mère l'accueille :

-t'as passé une bonne journée?»

-j'ai pas envie d'en parler»

-t'es sûre?

La fille sort.

[la joueuse «errante» a mis des gants de boxe, elle descend voir les voisines]

Maman demande de l'aide à une voisine. Elle se plaint de sa fille qui est toujours en stage et égoïste
[elle n'aide pas à la maison?]

La fille en rentrant joue une scène de jalousie: «Que fait la voisine ici?»

La fille donne une baffe à sa mère

[elles en rigolent pour de vrai]

«Ma fille, je m'absente», elle monte en déclarant qu'elle a appelé la baby-sitter.

La fille prévient qu'elle est pas contente et viendra chercher sa mère. Elle explique aux voisines que quand elles l'entendront monter il faudra dire à sa mère «Cache-toi, elle arrive»

La fille monte et prévient sa mère qu'elle doit venir: «t'as deux... non cinq minutes... je te prévient, je dois faire mes devoirs»

La mère descend et la fille lui met la pression : «Maman! Mes devoirs! Ils sont faits?»

la mère : « Tu me soûle, je vais me coucher chez la voisine». Sa fille la tape. Monte la chercher, la tape encore. La maman redescend en pleurant. Tandis que la fille reste en haut, la voisine suit la mère et lui propose de donner une raclée à la fille.

[la joueuse errante passe, un poupon dans les bras]

[14:40] Une des filles du haut sort du jeu, tente de revenir et ressort

La fille (de la cuisinière) redescend calmée, elle ajoute un poupon au jeu, c'est sa cousine et propose de faire le ménage.

«On dit que c'est le soir, allez en haut les voisines» «J'ai dit voisins en haut!»

«Non, attend, j'ai oublié de te dire, ma copine reste à dormir» (c'est la joueuse errante qui est conviée à prendre le rôle de la copine)

La mère: bon, ça t'embête pas si je vais boire un thé chez la voisine?»

-Ok

-ça ira pour les devoirs?

-avec ma pote on va en ville jouer aux playmobiles

Les deux mamans montent avec les ustensiles pour le thé

Les deux filles traînent un peu dans l'espace, l'une reste un moment jouer avec les garçons aux playmobiles puis elle rejoint l'autre qui est déjà monté.

En haut, elles négocient la suite du scénario

(histoire d'une potion [*de gentillesse*] dont l'effet dure un certain temps)

La mère et la fille redescendent. La fille dispute sa mère «Tu vas plus chez la voisine, tu fais mes devoirs!» [14:50]

Le nouveau scénario est le suivant : la mère va remonter chez la voisine. La fille sera réveillée par les rires. La fille montera et donnera une grosse baffe [sic] à sa mère.

Elles jouent scrupuleusement le scénario

[la ludothécaire intervient à cause des bruits de pas trop appuyés dans l'escalier car la fille joue la colère]

La fille frappe aussi les voisines. La mère a le bras cassé. La fille ne l'emmènera pas à l'hôpital, car sa mère doit lui faire à manger.

De nouveau la fille va devenir gentille pour une journée (potion)

-Viens, il faut qu'on parle de ce qui va se passer

-Mais maman!

-Non! Dans la vraie vie... on dit ce qui va se passer

Nouveau scénario négocié très rapidement, *presqu'en urgence*, la mère doit remonter se cacher chez les voisines pendant que la fille dort

-Allez on y va

-tu me dis go hein?

[intervention de l'animatrice: on a dit doucement dans les escaliers]

-Go!

La fille se réveille:

-Elle est où maman? Si elle est chez la voisine, elle va m'entendre!

Elle grimpe doucement mais imite avec la voix le bruit des pas pesants dans l'escalier

«Tu dis pas au revoir, tu descends, tu dis rien!»

Nouveau scénario, elles vont rejouer encore la même scène mais avec plus de pression.

La joueuse errante sort de nouveau du jeu

[l'engagement dans le jeu de la voisine et de la mère et de la fille, contraste avec l'air un peu absent des enfants au jeu de règle à côté]

La voisine est descendue. La maman lui dit de lui demander de lui montrer ses jambes pour qu'elle voit ses bleus, ça parle aussi de fracture.

[la fille dit: «je vais aux toilettes dans la réalité, je reviens]

La joueuse errante est de retour.

L'idée est maintenant que la maman est en train de mourir et va leur dire en expirant «Vengez-moi!»

[15:05] elles préparent la mise en scène pendant que la fille est au WC. La mère se cache sous des coussins chez la voisine.

La voisine essaie d'empêcher la fille de monter, mais celle-ci monte en force (simulée)

Un peu de confusion, des cris on ne comprend plus si la mère est morte ou pas, elle se fait écraser par mégarde...

[la ludothécaire intervient pour enlever certains objets: «si tu te loupes, tu lui casses les dents...»]

fin de la scène sans changement d'ambiance, un peu chaotique.

La fille va aux playmobiles

espèce de répit

(15:10)

«on arrête de jouer à ça.»

Un garçon grimpe et descend

Les 4 filles sont réunies: et maintenant on joue à quoi? (15:15)

FIN DU JEU DE RÔLE

A 15:30, les deux protagonistes (mère et fille) jouent à Gravitrax (jeu d'assemblage, circuit de billes). La lider est fatiguée et fatigante, mauvais caractère dans le nouveau jeu (elle déclare dans le même temps que c'est son jeu préféré et qu'elle n'y a jamais vraiment joué). Un garçon qui essaie de s'intégrer se fait envoyer bouler, l'autre fille ne trouve pas non plus sa place et finit par rejoindre enfin Joachim pour jouer aux playmobiles (pas longtemps). La lider se lasse et se détache du jeu

15:45: départ du groupe (après avoir rangé)