

Le jeu  
en psychothérapie  
de l'enfant



Annie Anzieu • Christine Anzieu-Premmereur • Simone Daymas

# Le jeu en psychothérapie de l'enfant

DUNOD

Le pictogramme qui figure ci-contre mérite une explication. Son objet est d'alerter le lecteur sur la menace que représente pour l'avenir de l'écrit, particulièrement dans le domaine de l'édition technique et universitaire, le développement massif du photocopillage.

Le Code de la propriété intellectuelle du 1<sup>er</sup> juillet 1992 interdit en effet expressément la photocopie à usage collectif sans autorisation des ayants droit. Or, cette pratique s'est généralisée dans les établissements

d'enseignement supérieur, provoquant une baisse brutale des achats de livres et de revues, au point que la possibilité même pour

les auteurs de créer des œuvres nouvelles et de les faire éditer correctement est aujourd'hui menacée. Nous rappelons donc que toute reproduction, partielle ou totale, de la présente publication est interdite sans autorisation de l'auteur, de son éditeur ou du Centre français d'exploitation du droit de copie (CFC, 20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris).



Nouvelle présentation 2021

© Dunod, 2000

[www.dunod.com](http://www.dunod.com)

ISBN 978-2-10-082016-0

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes de l'article L. 122-5, 2° et 3° a), d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite » (art. L. 122-4).

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles L. 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

« L'homme n'est tout à fait homme  
que là où il joue. »

Schiller

*Lecteur, il faut jouer. Jouer avec nous,  
avec les enfants, les mots et les choses.  
Nous espérons t'y entraîner avec nous.*



# TABLE DES MATIÈRES

<i>AVANT-PROPOS</i> <i>PAR ANNIE ANZIEU</i>	1
<i>INTRODUCTION</i> <i>PAR ANNIE ANZIEU ET SIMONE DAYMAS</i>	3
La psychothérapie, espace de jeu	5
Pouce... Jeu et hystérie	7
CHAPITRE 1. LA TECHNIQUE PSYCHANALYTIQUE AVEC L'ENFANT PAR ANNIE ANZIEU	13
1. Historique	13
Freud et la bobine	13
L'établissement de la technique du jeu :	
Melanie Klein et Anna Freud	15
D.W. Winnicott	16
2. Le cadre	17
Le cadre pratique	18
Le cadre et les règles	19
Interférences du cadre et du processus	20
Le cadre et le contre-transfert	20
3. La neutralité de l'analyste face à l'enfant qui joue	22
L'analyste, figure parentale	23
À partir de Bion	24
Avec Winnicott	26
Contre-transfert et supervision	27

L'analyste face aux parents	28
Le risque de la séduction	32
4. Le matériel du jeu	32
CHAPITRE 2. LE JEU DANS LA PSYCHOTHÉRAPIE DE L'ENFANT DE 0 À 5 ANS PAR CHRISTINE ANZIEU-PREMMEREUR	39
1. Les modalités des jeux des très jeunes enfants	41
2. Les prémisses du jeu	43
William : l'investissement libidinal du moi à travers le premier âge	44
3. L'accès au jeu	46
Cyril : après l'autisme, le jeu autour de l'absence	47
4. Les traitements conjoints parents-enfant	49
Jacques, l'enfant qui ne joue pas	49
Camille : jeu d'emboîtement entre une mère et une fille inséparable	59
Paul : le jeu qui introduit le tiers	63
Marie et sa mère, partenaires actives dans des jeux favorisant l'accès à l'œdipe	67
Mathilde : jeu de maîtrise réciproque mère-fille	73
5. La psychothérapie individuelle	81
Alice : hypomanie et déni des difficultés de séparation	81
CHAPITRE 3. LE JEU DANS LA PSYCHOTHÉRAPIE EN PÉRIODE DE LATENCE ET D'ADOLESCENCE PAR ANNIE ANZIEU ET SIMONE DAYMAS	91
1. Période de latence et/ou position de latence	92
2. Latence et inhibition	96
3. Les jeux à l'âge de latence	100
4. Le jeu dans la psychothérapie de l'adolescent	103
CHAPITRE 4. LE RÔLE DU CORPS PAR ANNIE ANZIEU	107
1. L'importance de la motricité	108
Le corps à corps œdipien : Léonie et le loup	108
Jeu et psychose : Christian et sa voiture	112
2. Qu'est-ce qui bouge ?	116
Motricité et relation d'objet	119

Refoulement et motricité	122
Excitation motrice et scène primitive	124
CHAPITRE 5. HYSTÉRIE, INHIBITION ET ANGOISSE DE MORT PAR ANNIE ANZIEU	125
1. Laura : analité et féminité	126
2. Lucia : la répétition transférentielle dans le jeu	132
3. Jules : destructivité du moi	137
4. Alex : constitution de l'objet interne et d'un contenant	140
5. Commentaires	150
Refoulement et régression	150
L'importance du toucher : prise de distance à l'objet	153
CHAPITRE 6. LA SYMBOLISATION DANS LE JEU PAR ANNIE ANZIEU	157
1. La confusion des contenus du corps : Gabriel	157
Technique et interprétation	160
Progression de la symbolisation	162
2. L'utilisation de l'objet non constitué en figure : Antoine	164
Émergence du symbole	168
Espace/temps	170
3. Le changement de niveau dans la symbolisation : Éliisa	172
Le jeu comme histoire du traumatisme	176
Du jeu au dessin	177
4. Les jeux de rivalité	178
CHAPITRE 7. LA RECONSTRUCTION INTERPRÉTATIVE PAR ANNIE ANZIEU	181
1. Quand interpréter ?	182
2. Quoi interpréter ?	185
3. Comment interpréter ?	187
4. Pourquoi interpréter ?	194
Luc : la séduction dans le jeu	195
Transfert et contre-transfert	201
CHAPITRE 8. LE PSYCHODRAME DANS LA PSYCHOTHÉRAPIE AVEC L'ADOLESCENT PAR SIMONE DAYMAS	209

1. Historique	209
2. Le psychodrame psychanalytique	211
Le cadre	212
Le jeu psychodramatique	213
Psychodrame et théâtre	214
La mise en jeu	216
Le meneur	217
Les cothérapeutes	218
3. Contre-transfert et séduction	220
Abord de la rivalité fraternelle	221
Jeu et séduction	222
Filiation et inceste	224
La post-séance	225
4. Exemples cliniques	226
Psychodrame et psychose	226
Les troubles des conduites alimentaires	230
Les névroses narcissiques	231
Les traumatismes	233
Les enfants adoptés	234
5. Les indications du psychodrame	235
6. Les psychodrames de groupe	237
Aperçu théorique	238
Technique	241
<i>BIBLIOGRAPHIE</i>	245
<i>INDEX</i>	251

# AVANT-PROPOS

par Annie ANZIEU

Il s'agit ici de cheminer au fil du jeu des enfants lorsqu'on les a placés dans la situation de l'analyse. Chemin sinueux, souvent incertain, sinon chaotique, avec pour but l'établissement de bases, aussi fermes que possible, à une identité qui pourra se penser soi-même.

Notre intention n'est pas seulement de décrire la multiplicité des supports et des prétextes du jeu. Nous voulons tenter de montrer comment l'enfant y exprime ses fantasmes inconscients, ses conflits psychiques et ses angoisses actuelles. Ce travail présent ne prétend pas être exhaustif. Il est le résultat partiel d'observations et de réflexions sur une longue durée, en grande partie personnelles, mais aussi issues des discussions avec de nombreux thérapeutes d'enfants. Le jeu offre une multiplicité de nuances dont le sens nous échappe ou peut être négligé par nous, soit du fait de nos positions théoriques, soit du fait de la limitation de notre sujet. Un certain nombre de mécanismes psychiques sembleront méconnus en raison de cette polyvalence du jeu. Le langage et nos interprétations, par la mise en évidence de quelques paradigmes, représentent aussi une limitation de notre écoute et des processus de la relation enfant-adulte.

J'ai exposé ailleurs la structure institutionnelle dans laquelle s'est déroulée une grande partie de mon expérience avec les

enfants (Anzieu, 1996a, pp. 1-5). Cette pratique s'est complétée par des années de travail privé et le mode d'engagement différent que celui-ci suppose. Une telle disposition entraîne l'analyste à envisager d'autres aspects de son intimité avec l'enfant et les nécessités provoquées par cette situation. Nous allons donc ici essayer de voir comment l'analyste peut comprendre et utiliser le contenu du jeu, s'en sentir le destinataire et ce qu'il peut en extraire pour aider l'enfant à progresser dans la construction de soi.

Pour organiser plus à fond cet ouvrage et dégager quelques formes majeures du jeu dans la psychothérapie, j'ai eu recours à l'expérience différente et complémentaire de deux autres analystes qui travaillent avec des enfants. L'une, Christine Premmereur-Anzieu<sup>1</sup>, s'occupe de très jeunes enfants : nous verrons avec elle comment l'enfant accède au jeu et s'y installe, et quel en est l'effet thérapeutique ; comment ce travail rend possibles le développement psychique et les capacités de relation. L'autre, Simone Daymas<sup>2</sup>, pratique et enseigne le psychodrame depuis de longues années dans l'institution où j'exerce moi-même. Elle nous fait ici participer à son expérience du psychodrame avec les enfants et les adolescents. Cette technique est fructueuse auprès de patients dont les dispositions actuelles ne relèvent pas d'une psychothérapie en tête à tête.

---

1. Psychiatre-psychanalyste, Centre Alfred-Binet.

2. Psychiatre-psychanalyste, département de psychanalyse de la Salpêtrière (Pr. Basquin).

# INTRODUCTION

par Annie ANZIEU et Simone DAYMAS<sup>1</sup>

**L**e jeu paraît, chez l'enfant, un comportement spontané. Cependant, il n'est pas possible sans l'établissement chez lui auparavant d'un sentiment de sécurité de base. Ce vécu primordial fonde l'aptitude à jouer. L'environnement immédiat de l'enfant doit lui fournir la confiance d'être contenu en toutes situations. C'est-à-dire de ne pas avoir à s'absorber entièrement dans la nécessité de sa survie, réelle ou psychique. Sur cette base de structuration du psychisme, le jeu est recherche et création permanente de la réalité, du sentiment d'exister par soi-même et du sens que prennent ces phénomènes pour l'enfant. À partir de l'établissement premier de cet axe narcissique, va devenir possible la création d'objets différents de soi, puis l'entrée en rapport avec ces objets.

Il faut noter ici l'ambiguïté du terme *objet*. Pris dans le sens courant, il signifie une *chose* matérielle extérieure au corps du « sujet » qui la perçoit et l'utilise. Au sens psychanalytique, il désigne « ce en quoi et par quoi la pulsion cherche à atteindre son but, à savoir un certain type de satisfaction. Il peut s'agir d'une personne ou d'un objet partiel, d'un objet réel ou d'un objet

---

1. La première partie de ce texte, qui comprend notamment « La psychothérapie, espace de jeu », a été rédigée par Annie Anzieu, « Pouce... Jeu et hystérie » a été rédigé par Simone Daymas.

fantasmatique » (Laplanche et Pontalis, 1967, p. 290). Ainsi Freud nomme « pulsion » la mystérieuse liaison qu'il constate entre l'énergie spontanée du moi et ce qu'il en produit comme activité. L'enfant qui joue utilise les objets/choses comme supports des représentations de ses objets fantasmatiques et des projections affectives se rapportant à ses objets internes. Ce rapport entre l'intérieur pulsionnel et fantasmatique et le contact perceptif établit l'ordre ludique qui entraîne rapidement l'ordre symbolique dans le cas de relations normales aux objets internes. Le cas de l'enfant jouant avec la bobine décrit par Freud dans *Au-delà du principe de plaisir* en est un parfait exemple dans la précision et la condensation du jeu.

Le jeu consiste donc à expérimenter le contact avec les objets externes, à les éprouver, les utiliser, à en intérioriser les aspects matériels et affectifs et, enfin, à en acquérir la maîtrise. C'est une expérimentation gratuite qui reproduit et élargit la curiosité du bébé envers le corps maternel, et les échanges sensoriels ludiques précoces avec la mère.

Cette expérimentation permet d'intégrer les changements internes liés au développement de l'individu. Nous verrons que, dans la grande variété des formes du jeu, s'introduisent peu à peu les caractères de la symbolisation.

Par ses caractères sensoriels et moteurs, on peut penser que le jeu est une expression directe de la pulsion. Bien qu'à l'âge de latence, il paraisse déjà un fonctionnement du préconscient. Il serait donc une représentation symbolique de l'activité pulsionnelle du moi, précédant le dessin et le discours. En effet, le jeu de l'enfant précède le langage. Dans la situation de psychothérapie, il précède aussi le dessin dont le niveau symbolique est postérieur et suppose l'utilisation des objets/choses (crayon, pinceau) devenus des instruments, dans un but de figuration défini. Dans la figuration graphique, la partie inconsciente de la représentation adhère au symbole de manière directe, alors que, dans le jeu, elle fluctue plus près du fantasme, et passe par le contact tactile avec la chose représentative et par les mouvements signifiants.

## La psychothérapie, espace de jeu

Le psychanalyste, lorsqu'il s'installe devant un enfant qui joue, quitte le monde des adultes. Il se permet de faire un retour *au Pays des Merveilles*, comme Lewis Carol. Mais il se trouve alors dans une situation originale si on veut la comparer avec la situation « conforme » de l'analyse : divan/fauteuil.

Pour rapporter cette situation, les auteurs du présent travail sont souvent trouvés devant la difficulté d'absence de tout support matériel. Leur mémoire est vigoureusement mise en exercice et en question lorsqu'il s'agit de rapporter le contenu et le processus d'une séance dont il ne reste aucune trace que mémorisée. Les notes prises en dehors des séances, comme il est bien utile de le faire, laissent échapper une grande partie du matériel. Le contre-transfert en est touché et présente d'autant plus de problèmes que son élaboration repose en grande partie sur des constructions. Cet état des choses peut aussi porter le thérapeute à se référer à des apports apparemment plus tangibles sous forme d'informations venues de l'extérieur. Winnicott (1971, p. 76) décrit bien la situation de chacun des deux partenaires lorsqu'il écrit :

« [...] la psychothérapie s'effectue là où deux aires de jeu se chevauchent, celle du patient et celle du thérapeute. Si le thérapeute ne peut jouer, cela signifie qu'il n'est pas fait pour ce travail. Si le patient ne peut jouer, il faut faire quelque chose pour lui permettre d'avoir la capacité de jouer, après quoi la psychothérapie pourra commencer. Si le jeu est essentiel c'est parce que c'est en jouant que le patient se montre créatif. »

Ce passage résume parfaitement la position des auteurs de ce livre. La seule remarque qu'on puisse y ajouter, c'est que « si le patient ne peut pas jouer », il faut, sans aucun doute, commencer la psychothérapie en lui permettant d'accéder au jeu. Mais Winnicott ne se plaçait pas à ce niveau lorsqu'il écrivait ce texte, et il le savait bien.

Pour ce qui est de l'analyste, le jeu de l'enfant pendant la séance lui permet de se rapprocher des émotions infantiles, de les éprouver à nouveau dans l'agréable, ou de les maîtriser sans cesse dans le désagréable et de les analyser en permanence dans

leur rapport à l'objet/enfant. La mobilisation des identifications par les nuances du processus transféro-contre-transférentiel suscite la possibilité de transformer ces émotions en éléments communicables à l'enfant. La distance prise par l'analyste envers les contenus de son contre-transfert lui permet alors de penser et d'interpréter.

Dans le développement de l'enfant, et, par la suite, dans la situation analytique, le jeu précède le dessin et le discours, même si une certaine verbalisation accompagne parfois le jeu. Le jeu engage cependant des processus d'accès à la symbolisation, à l'expression de soi et à la communication qui sont préétablis chez le petit patient dans les stades précédents de son développement mental.

Les jeux que produisent les enfants pendant leurs thérapies sont sans doute peu différents de ceux qui les occupent dans leur vie quotidienne. Melanie Klein a commencé sa carrière en se rendant au domicile de ses jeunes patients, chez lesquels elle les regardait utiliser leurs propres jouets. Puis elle a compris que ce cadre n'était pas assez « neutre » pour qu'elle puisse en dégager les éléments purement transférentiels. C'est, en effet, le processus de transfert qui va faire se modifier le contenu et la narration développés dans le jeu. Modifier aussi le rapport de l'enfant à l'espace du cadre, au corps de l'analyste, au contact avec les objets dont il dispose.

L'espace du cadre de la thérapie est utilisé librement par l'enfant. Si des débordements apparaissent, l'analyste est responsable de leur limitation par une parole adéquate dont le sens sera toujours à reprendre par la suite. L'espace matériel de chaque séance représente l'espace mental commun aux deux partenaires et les dispositions qui s'y établissent au décours des associations. Bion parlerait sans doute de « modifications », Winnicott d'« espace transitionnel ». Peu importe le vocabulaire qui tente de mettre en mots d'adultes, en théories et en métapsychologie ce qui se passe dans une séance pendant laquelle un enfant joue devant et avec son thérapeute. Ce qui importe est l'écoute qui est prêtée à ce jeu, et les transformations qui modifient la structure psychique de l'enfant par l'organisation de ses objets internes et qui conduisent peu à peu le jeune patient à une vie de pensée et

d'équilibre intérieur, par l'organisation harmonieuse des rapports entre ses objets internes.

On ne sait jamais comment un jeu finira. C'est le propre du jeu que l'inattendu. Même si l'attente de gagner fait partie du jeu. Jouer, c'est tenter un défi. À soi-même et aux partenaires. En ceci la psychanalyse est un jeu. Un défi lancé aux défenses, aux pulsions, aux images, à l'analyste, défi sans cesse remis en jeu. La résistance est là pour faire face à la réalité et ses contraintes. La psychanalyse avec les enfants est, de notre part, adultes et analystes, un jeu retrouvé avec les fantaisies infantiles et actuelles. C'est aussi un défi à la disparition de l'infantile, que nous tentons, à chaque détour de l'inconscient, de mûrir et, malgré tout, de maintenir pour sa valeur dynamique irremplaçable. L'infantile idéalisant qui conduira l'enfant à la pensée et peut-être à la sublimation grâce au jeu avec les mots que deviendra l'analyse.

Nous allons cependant essayer dans cet ouvrage de rendre compte de certains des processus qui s'accomplissent et se modifient grâce au jeu dans la psychothérapie d'un enfant.

### **Pouce... Jeu et hystérie<sup>1</sup>**

« Pouce » !, dit l'enfant qui joue... et le jeu s'arrête, et le temps du verbe passe du conditionnel au présent.

« Mettre les pouces » évoque les jeux du cirque dans l'antiquité où le consul, le pouce baissé, exigeait la mise à mort du gladiateur terrassé qui demandait grâce.

Le « pouce » de l'enfant est un doigt levé qui dit : « Arrêtez, du calme, du souffle, assez de panique, assez d'excitation, assez de jouissance. »

Le jeu de l'enfant fascine l'adulte; le jeu de l'hystérique fascine le médecin depuis l'antiquité (les Égyptiens, comme traitement, essayaient de traquer, par des fumigations à tous les orifices du corps, les déplacements facétieux de l'utérus); le scénario de l'hystérique fascine le psychanalyste depuis Freud.

N'y a-t-il pas entre les manifestations hystériques et l'activité ludique de l'enfant une relation très intime ?

1. Texte déjà paru en partie dans *Neuropsychiatrie de l'enfant*, 1982, n° 30.

Il y a une parenté certaine entre l'ambiguïté de la nature enfantine qui se cherche dans son sexe à travers ses identifications, à qui tout vrai questionnement est interdit, et « l'ambigu désordre d'une chair androgyne » (Perrier, 1968) de l'hystérique qui parle par son symptôme.

L'hystérique « souffre de réminiscences », réminiscences d'émois de l'enfant liés à la séduction par l'adulte, culpabilisés et refoulés.

« Je m'accuserai de crédulité blâmable si je ne disposais pas des preuves les plus convaincantes, [...] d'attentat sexuel, de liaison infantile, d'abus brutal réitéré. »

Malgré la découverte de la sexualité infantile, et l'aspect « pervers polymorphe » (Freud, 1905) de l'enfant, malgré l'affirmation de l'universalité des désirs œdipiens, Freud n'a jamais complètement abandonné la théorie de la séduction.

La « satisfaction hallucinatoire du désir », pierre de touche du psychisme humain, qui assure les contreforts du narcissisme et essaie de combler les angoisses de séparation et de castration, est bien aussi la nostalgie d'une première séduction.

L'aliénation de l'enfant à ses parents est physiologique, psychologique et sociale.

« La tendresse des parents et des personnes qui donnent leurs soins à l'enfant manque rarement de traduire son caractère érotique, l'enfant est un jouet érotique... La fille accuse régulièrement sa mère de séduction parce qu'elle a ressenti ses plus fortes sensations génitales lors de la toilette ou des soins corporels... »

Freud (1931)

Une aliénation réussie en présuppose la méconnaissance. Si elle est absolue chez l'enfant, c'est la psychose; mais dans l'évolution mentale, l'enfant est confronté à l'ambivalence des parents et « est obligé d'investir simultanément un objet à la fois cause de vie et de mort » (Aulagnier, 1981). Mais il fait en même temps l'apprentissage du doute, car le discours des parents n'est pas fiable; il peut mentir.

Si l'on peut dire n'importe quoi, on peut se libérer de toute tutelle; ainsi l'enfant dans le jeu s'exprime souvent au

conditionnel : le doute libère les processus de pensée, mais non la vie pulsionnelle.

Avant le doute, l'enfant, face à l'adulte qui pense, manipule des idées sans logique, tactique de protection, d'attaque ou de soumission.

C'est ainsi que l'on rencontre des enfants parfaitement soumis, enfants modèles, petites filles enrubannées des mêmes atours que leur mère, exhibées comme fétiches, petits garçons timorés et maniérés, enfants hors jeu, faisant l'économie de toute pensée.

Quels moyens a donc à sa disposition l'enfant pour se démarquer de cet entrelacs de désirs adultes, pour s'évader de l'aliénation et de la séduction ?

La voie la plus économique, la plus directe, la plus efficace est bien sûr le jeu, activité enfantine par excellence que l'adulte envie et veut imiter.

L'enfant qui ne joue pas est malade : il peut s'épuiser dans une activité de chantage, dans la crise de rage ou de négativisme, dans le besoin incessant de se rendre intéressant ou dans les crises de nerfs. Il peut s'exprimer dans des compromis névrotiques où le symptôme marque la collusion entre un environnement inadéquat et des besoins personnels anachroniques.

Le jeu enfantin est, comme l'hystérie, la dramatisation, la mise en scène de tous les mystères de la bisexualité humaine et du mystère de la sexualité féminine. Ne peut-on pas dire du jeu qu'il est, comme le symptôme de conversion, représentant symbolique du phallus perdu remplaçant par un vécu de plaisir tous les affects d'angoisse et tout sentiment de danger ?

Le jeu installe un espace fictif, véritable territoire dont tout adulte est exclu, dont toute séduction directe de l'adulte est exclue. L'enfant est à l'abri de la séduction dans laquelle « un élément extérieur quelconque exploite ses pulsions, favorise chez lui l'annihilation du sentiment qu'il a d'exister et par là rend le jeu impossible » (Winnicott, 1971).

Le jeu est une activité royale utilisant autant la motricité que le langage, permet toutes les permutations identificatoires et exprime toutes les facettes de la vie pulsionnelle.

L'excitation psychique se situe toujours à une limite où elle risque d'être trop forte et de casser le jeu. L'élément d'angoisse

est souvent présent mais toujours connoté d'intense satisfaction. La décharge pulsionnelle s'inscrit entre l'hallucination psychotique et le simulacre. Il y a toujours mise en scène et action.

Le langage supporte l'action dans toute sa subtilité. Cela va du cri, expression directe de l'affect, au mot-clé et au discours théâtral à plusieurs voix. Ce discours est alors souvent imitation et parodie du discours parental; l'enfant, à son tour, apprend à manier la parole mensongère. Faire semblant, c'est conjurer toutes les expériences, les maîtriser et les annuler. Dans le jeu s'exprime aussi le terrorisme fraternel, les rapports de préséance, de jalousie et d'envie, mais hors de l'enjeu des parents. C'est le merveilleux apprentissage de la « bande » de même âge, aux rapports enfin délivrés du « plus grand et du plus petit », carcan des frères et sœurs.

Ainsi le jeu, « opération complexe dialectique entre le symbolisme et le monde fantasmatique » (Gutton, 1972), aventure corporelle toujours étroitement liée au langage, s'adapte à toute l'évolution libidinale de l'enfant. Jeu fameux de la bobine (un des premiers jeux du bébé), jeu d'enfilage de perles ou de marelle (dont l'excitation masturbatoire est au premier plan), jeu de course ou de bataille, jeu de marchande (à composante anale dominante), toutes les variations du jeu du Papa et de la Maman, etc.

Voici trois exemples pour illustrer les diverses facettes du jeu qui ont été évoquées, exemples pris sur le vif, dans un jardin public.

Un bébé titubant suivi par un papa distrait : le papa s'installe auprès d'un bac à sable, ouvre son journal et donne un ballon à son bébé. Celui-ci jette aussitôt le ballon hors du bac à sable, crie vers son père qui doit le ramasser et le lui redonner. Le bébé jubile et recommence. Ça se répète... Le père, excédé, se lève, reprend l'enfant dans ses bras et le ballon et s'en va, perdant son journal.

Deux garçons, frères sans doute, trois et six ans, jouent à la guerre avec des bâtons-carabines. L'aîné ordonne : « Je sauterais, tu tirerais et je serais blessé. » Le petit obéit; le grand se débat, oscille et se couche sur le sol, touché. Dans un souffle, il ordonne : « Tue-moi encore. » Le petit s'exécute : « Pan, pan, pan. » Le grand, après un sursaut, gît inerte, bras en croix.

silence. Le petit, tout à coup terrorisé, se fige, puis éclate en sanglots. Mais le grand se relève aussitôt... pour que le jeu puisse continuer!

Deux fillettes déambulent, vêtues strictement de même, de la chaussure au pull-over. Elles ont environ sept et onze ans, deux sœurs bien sûr. En les regardant marcher, on imagine des parents rêvant de jumeaux ou bien, refoulant la culpabilité de leur déception de n'avoir point de garçon, surinvestissant la ressemblance et la similitude. Les fillettes arrivent à la fontaine. L'une se met à cheval sur la fontaine, l'entoure de ses deux bras et appuie de ses deux mains sur le bitonniau et ainsi fait couler l'eau. L'autre, réceptrice, maintient entre ses jambes sous le jet un petit arrosoir jouet. L'opération se déroule lentement, cérémonieusement, comme un rituel religieux.

On se prend à songer : négation de la petite différence? Mise en scène de la différence des sexes? Affirmation de la bisexualité?

On est frappé là par le sérieux du jeu en raison sans doute de sa trop grande proximité avec le fantasme de scène originaire. Le rire n'est pas le propre du jeu de l'enfant. D'une cour de récréation, ce sont des cris qui nous parviennent et non des éclats de rire.

L'adulte, en revanche, rit quand il joue. Les psychanalystes rient aussi quand ils parlent de certains contenus de psychothérapie d'enfants et au décours des séances de psychodrame, rappel de cet espace irremplaçable du jeu enfantin.

Pouce!...

Nous situant avant le dessin et la parole, lorsque les signes sont les seules approches que l'enfant nous adresse, il joue et nous essayons de jouer avec lui et pour lui.

« En somme, il n'y a pas d'espace ni de temps, seulement un être vivant qui se meut, et l'espace-temps naît avec lui. Il suffit d'un carré nu, de quelques mètres, pour que tous les rêves et toutes les passions de l'homme soient représentées. »

Cheng, 1998.