
l'enfant et son jeu leurs relations

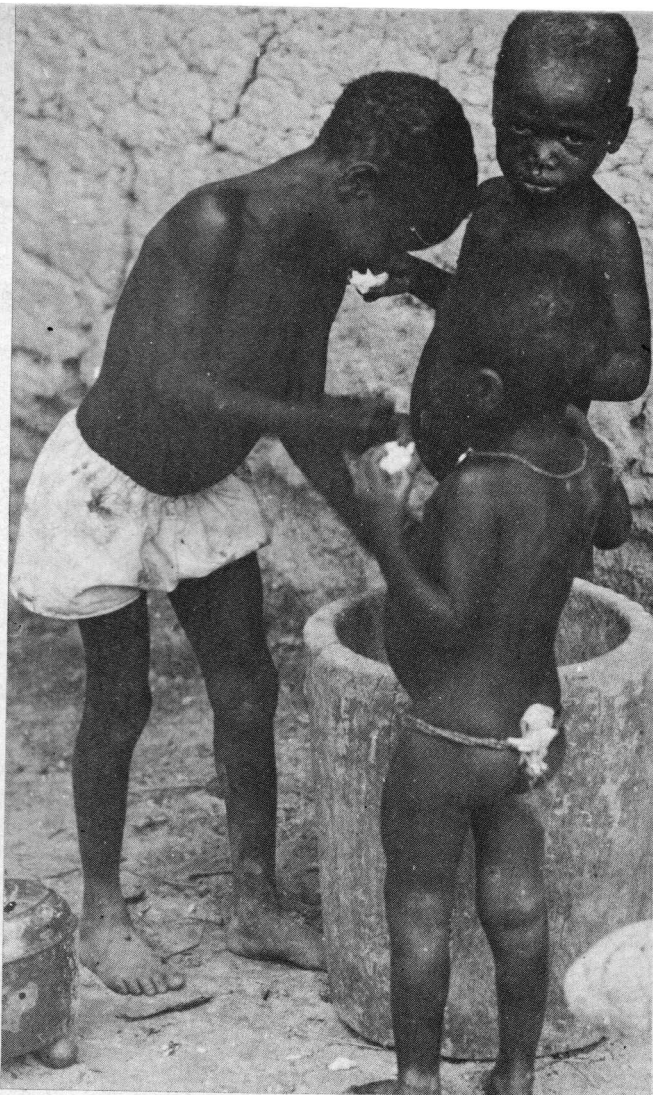
« La multiplicité des recherches sur le jeu montre qu'on ne peut ni connaître, ni élever l'enfant sans savoir pourquoi et comment il joue » (1)

Dans l'optique que nous avons prise qui est celle du jeu, reflet du social, on peut dire que la relation de l'enfant à son jeu est sous-tendue par les valeurs que véhiculent la société dans laquelle il se trouve, que ce soit transmission du passé ou intégration de nouveaux éléments venus de contacts avec d'autres cultures.

La relation à son jeu du petit occidental sera donc souvent différente de celle du petit africain.

Pourtant, nous les verrons à travers les différentes catégories de jeux, certains caractères semblent constants chez tous les enfants. Nous avons voulu faire ressortir ces traits de ressemblance et de divergence à l'aide de textes d'auteurs qui se sont penchés sur la question et dont les recherches se complètent.

Il nous a paru bon, au point de départ, afin de voir quelle relation va s'établir entre l'enfant et son jeu, de fournir quelques essais de classification des jeux, puis nous regrouperons les textes cités sous trois rubriques qui nous ont paru essentielles, à savoir : la part du réel et de l'imaginaire dans les jeux, l'affirmation de soi, puis la socialisation par le jeu.



divers essais de classification des jeux

Georges Gusdorf dit que dès l'âge enfantin, « le jeu n'est pas la négation pure et simple, la dérision du sérieux, du travail et de la loi, mais bien plutôt le signe et le gage de la réconciliation au sein du destin individuel et social, entre la norme et l'exception, entre la nécessité et la liberté. **Le jeu est le sel de la civilisation.** »

Etant d'accord sur l'importance du jeu chez l'enfant, des psychologues en ont tenté une classification, souvent en rapport avec ses stades de développement.

- Pour H. Wallon (1), il existe :
 - les jeux fonctionnels ;

(1) J. Bandet - R. Sarazanas, L'Enfant et les jouets, Paris, Casterman, 1972.

(1) H. Wallon, L'Evolution psychologique de l'enfant, coll. U2, n° 38, Armand Colin, Paris, 1969.

TABLEAU I
RÉPARTITION DES JEUX

	AGON (compétition)	ALEA (chance)	MIMICRY (simulacre)	ILINX (vertige)
PAIDIA ↑ vacarme agitation fou rire	courses luttons } non etc. } réglées athlétisme	comptines pile ou face	imitations enfantines jeux d'illusion poupée, panoplies masque travesti	« tournis » enfantin manège balançoire
cerf-volant solitaire réussites mots croisés	boxe billard escrime dames football échecs compétitions sportives en général	pari roulette		volador attractions foraines ski alpinisme voltage
↓ LUDUS		loteries simples composées ou à report	théâtre arts du spectacle en général	

N. B — Dans chaque colonne verticale, les jeux sont classés très approximativement dans un ordre tel que l'élément *paidia* décroisse constamment, tandis que l'élément *ludus* croît constamment.

- les jeux de fiction ;
- les jeux d'acquisition ;
- les jeux de fabrication.

• Pour J. Piaget (1), on peut distinguer trois classes de jeux :

- les jeux d'exercice ;
- les jeux symboliques ;
- les jeux de règles.

• Pour J. Chateau (2), les types de jeu apparaissant chronologiquement dans la vie de l'enfant seront :

- les jeux fonctionnels de la petite enfance ;
- les jeux symboliques (aux environs de la troisième année) ;
- les jeux de prouesse (premières années de l'école primaire) ;
- les jeux sociaux (vers la fin de l'enfance).

Les deux auteurs suivants établissent des catégories qui s'étendent non seulement au jeu de l'enfant mais aussi aux jeux de l'adulte.

• Pour M. Dufrenne (3) qui cherche à réhabiliter le jeu souvent dévalué dans notre civilisation, on pourrait distinguer trois critères pour l'ensemble des jeux :

- la relation avec le hasard ;
- l'accomplissement d'un désir (« le jeu n'est pas seulement le moyen de déployer une énergie qui ne peut encore s'employer dans la réalité, il est l'occasion de vivre certaines situations où les interdits sont levés, où les rôles sont distribués autrement »).
- la relation à l'irréel « jouer c'est produire un imaginaire ».

• Pour R. Caillois (4), on peut répartir les jeux sous quatre

rubriques « *agôn*, *alea*, *mimicry*, et *ilinx* » (1). A l'intérieur de cette répartition, les jeux s'ordonnent en sous-ensembles suivant leur relation plus ou moins grande aux quatre rubriques considérées. En d'autres termes :

— l'**agôn** représente un groupe de jeux qui apparaît comme compétition ou comme combat avec une égalité des chances artificiellement créée.

— l'**alea** désigne les jeux de hasard « fondés, à l'exact opposé de l'*agôn*, sur une décision qui ne dépend pas du joueur, sur laquelle il ne saurait avoir la moindre prise, et où il s'agit par conséquent de gagner bien moins sur un adversaire que sur le destin ».

« L'*alea* et l'*agôn* représentent des attitudes opposées et symétriques mais qui ressortissent de la même attitude ; créer chez les joueurs une situation d'égalité qui n'existe pas dans la vie ».

— le **mimicry** qui consiste à devenir soi-même un personnage illusoire. Tout jeu de mime ou de travesti en fait partie. Le *mimicry* n'a pas de rapport avec l'*alea* où le joueur est immobile mais peut se composer avec l'*agôn*. Le *mimicry* se porte alors de l'acteur au spectateur par identification à la vedette.

— l'**ilinx** rassemble les jeux « qui reposent sur la poursuite du vertige et qui consistent en une tentative de détruire pour un instant, la stabilité de la perception et d'infliger à la conscience lucide, une sorte de panique voluptueuse ».

Les jeux, pour Caillois, vont de la turbulence à la règle. Il nomme **paida** (2) ce besoin de libération et **ludus** (3) ce besoin de règle. Le tableau ci-dessus indique bien les diverses catégories de jeu et leur progression d'un élément à un autre.

(1) Roger Caillois s'explique du vocabulaire employé. Il ne cherche pas à faire appel à une « mythologie pédante ». Il veut simplement empêcher qu'en recourant à un langage habituel on ne prenne un des éléments pour le tout, ce qui est évité en utilisant le terme le plus compréhensif dans des langues étrangères : *agôn* (grec) = compétition, *alea* (latin) = jeu de dés, *mimicry* (anglais) = mimique, *ilinx* (grec) = vertige.

(2) *Paida* (grec) : amusement.

(3) *Ludus* (latin) : jeu.

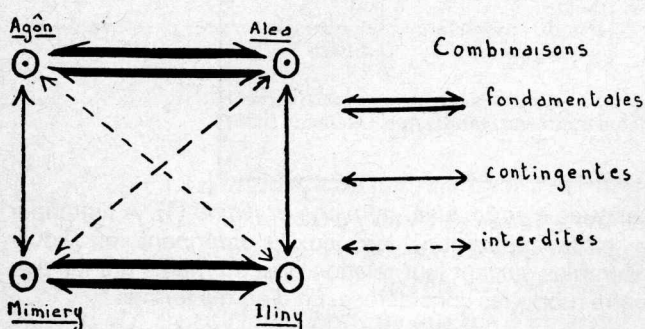
(1) J. Piaget, *La formation du symbole chez l'enfant*, coll. *Pédagogie et psychologie*, Delachaux et Niestlé, Paris, Neuchâtel, 1970.

(2) J. Chateau, « Jeux de l'enfant » dans *Jeux et Sports*, La Pléiade, Gallimard, Paris, 1968.

(3) M. Dufrenne, *Le jeu et l'imaginaire*, *Revue Esprit*, Paris, juillet-août 1971.

(4) R. Caillois, *op. cit.*

Nous reproduisons ci-dessous un tableau établi par C. Béart (1) sur les catégories de R. Caillois afin de montrer quelles sont leurs compatibilités et leurs incompatibilités.



Nous sommes passés dans nos classifications du fait psychologique au fait sociologique et de l'enfant à l'adulte.

Il nous faut encore exprimer une contradiction secrète : le jeu est une conduite désintéressée et cependant on joue mieux lorsqu'il y a un enjeu. Pascal l'a fort bien dit pour les jeux d'adultes et nous ne pouvons mieux faire que de nous référer à lui : « Tel homme passe sa vie sans ennui, en jouant tous les jours peu de chose. Donnez-lui tous les matins l'argent qu'il peut gagner chaque jour, à la charge qu'il ne joue point : vous le rendez malheureux. On dira peut-être que c'est qu'il recherche l'amusement du jeu, et non pas le gain. Faites-le donc jouer pour rien, il ne s'y échauffera pas et s'y ennuiera » (2).

du réel et de l'imaginaire dans le jeu

L'attitude mentale de celui qui joue est très particulière. Il entre dans la vie imaginaire avec la conscience qu'il joue. A partir du moment où il ne sait plus qu'il joue, le jeu disparaît. C'est le cas du délire ou, par exemple, celui du

comédien qui se prend à son propre rôle. Le « mécanisme » du jeu sans la « conscience du jeu », ce n'est plus le jeu. « **Jouer, c'est savoir qu'on joue.** »

J. Henriot(1) fait une analyse très éclairante de l'attitude du sujet qui joue : « A première vue, la dialectique par laquelle semble pouvoir se décrire cette attitude est assez complexe. On n'en saisit le plus souvent qu'un aspect isolé.

• Premier moment : magie (irréalisme)

« Pris par son jeu, le joueur semble dupe de l'illusion. Il métamorphose le monde. La chaise n'est plus chaise, mais automobile. La poupée dort. Le bâton n'est pas un morceau de bois, mais une épée. **Dans le jeu s'opère une transmutation magique de l'objet. Le monde devient autre.** On perd le contact avec le réel, on pénètre dans l'univers féerique de la fiction.

• Second moment : lucidité (réalisme)

« L'irréalisme du joueur n'est qu'une invention de ceux qui le voient jouer. Le joueur reste lucide. Il n'est jamais dupe. Il sait que la chaise n'est qu'une chaise et que la poupée ne vit pas. Si, devenant le jouet de son jeu, il s'y laissait prendre, une confusion s'établirait entre le réel et l'imaginaire : on sortirait du domaine ludique pour entrer dans celui de l'hallucination. **Le joueur sait qu'il joue.** Ce savoir le protège et le tient à distance de son jeu même. Il fait « comme si », mais ne s'abandonne jamais entièrement à l'illusion. Le jeu, suivant la formule de K. Lange, est une « autoduperie », une « auto-illusion consciente ». La conscience de jouer, élément constitutif du jeu, en définit les limites.

• Troisième moment : illusion (surréalisme)

« Il ne suffit pourtant pas d'opposer à la prétendue magie du jeu le principe d'une lucidité du joueur, et de réfuter l'irréalisme ludique au nom du réalisme. Un jeu dans lequel on n'entre pas, auquel on ne se laisse pas plus ou moins prendre n'est pas un jeu. Le jeu forme autour du joueur un cercle envoûtant : il faut être dedans pour jouer. Si l'on reste dehors, on ne joue pas — on risque de ne pas comprendre de quel jeu il s'agit, ni même s'il s'agit d'un jeu. Mais si l'on pénètre dans le jeu au point de n'avoir plus de possibilité de recul et de désengagement, si l'on joue au point d'en venir à oublier qu'on joue, alors on se trouve aliéné : on ne joue plus. **Qui n'entre pas ne joue pas ; qui se laisse prendre ne joue plus. Il y a un en deçà et un au-delà du jeu.** »

(1) C. Béart : *Recherche des éléments d'une sociologie des peuples africains à partir de leurs jeux, Présence africaine, Paris, 1960.*

(2) Pascal, *Pensées*, Ed. Brunswig, Paris, Hachette, fragment 139.

(1) J. Henriot, *Le jeu*, Paris, PUF, 1969.

action et affirmation de soi dans le jeu

En même temps que se déroulent ces phases de lucidité et d'illusion, le joueur est actif même lorsque, dans certaines catégories de jeux, il semble passif, et en agissant, il cherche à s'affirmer.

J. Henriot, dans le même ouvrage, nous montre, à travers les diverses catégories de jeu, que **le jeu est actif** et que, par l'action, le joueur recherche l'affirmation de soi.

● imitation

« Dans de tels jeux, le « plaisant » ne tient pas au fait même de l'imitation considérée en tant que reproduction aussi exacte que possible du modèle.

Faire semblant de dormir, conduite déterminée, exclut au premier chef l'éventualité du sommeil : ce peut être tout, sauf précisément dormir. En « faisant celui qui dort, le joueur n'imité que les apparences du sommeil, et d'ailleurs jusqu'à un certain point seulement, puisqu'il s'y prend souvent de telle sorte que l'on sache qu'il joue et que **le sommeil qu'il imite n'est qu'un sommeil feint. Le jeu tient au fait que l'imitateur, tout en copiant les traits du modèle, les accentue, les déforme, les caricature. Il joue avec lui, comme le chat avec la souris. Son travail n'est pas simple copie, mais recreation : c'est pourquoi il peut être assimilé à une forme d'art.**

● masques et personnages

« Nous avons dit que l'acteur qui joue un rôle ne se prend pas réellement pour le personnage qu'il incarne. S'il se confondait avec lui, il cesserait de jouer. **La simulation réfléchie qui caractérise le travail du comédien maintient une distance entre celui-ci et le personnage qu'il prend pour modèle. En même temps, à travers ses diverses incarnations, c'est une affirmation toujours renouvelée de lui-même qu'il recherche.** »

● hasard

A l'intérieur du système des jeux défini par Caillois, lorsqu'on tend vers des formes de jeux de hasard où dominent le désordre, la turbulence et, du même coup,

l'abandon du sujet à ces impulsions qui disloquent et dérèglent le jeu, on peut comme lui parler d'une « démission de la volonté », d'un « abandon au destin ». Mais cela ne veut-il pas dire que, dans la catégorie même des jeux de hasard, **il n'y a vraiment jeu que lorsque le joueur, par son action, marque ses distances et affirme son pouvoir ?** Les véritables « jeux » de hasard sont ceux dans lesquels le sujet, loin de s'abandonner, joue avec le hasard. **Il ne se laisse pas faire, il fait.**

● vertige

« Ce que recherche le joueur qui, dans les jeux de vertige, veut réellement jouer, ce n'est pas le vertige lui-même. Là où se produit le vertige, on se trouve projeté au-delà des limites : on ne joue plus. D'après Grandjouan, **le but n'est pas de « s'abandonner au vertige », mais de le dominer ;** il ne s'agit pas de subir, d'abdiquer, mais de lutter et de vaincre. On joue avec le vertige... »

● jouets et appareils à jouer

« **Le jeu ne tient pas à la chose mais à l'usage qu'on en fait.** Sans doute est-il, dans certains cas, plus ou moins directement induit par la forme et la matière de l'objet. Mais **la réalité effective du jeu s'exprime par l'emploi souvent imprévu et cocasse, que le joueur fait du jouet ?** Avec son jouet, il peut jouer à quelque chose d'autre que la chose impliquée par la structure du jouet ou par le mode d'emploi qui s'y trouve associé. A la limite, il peut en faire ce qu'il veut. Jouer avec quelque chose, c'est en faire quelque chose. D'un toboggan, d'un tourniquet, d'une balançoire, il peut faire un usage tout à fait différent de l'usage prévu par l'inventeur et apparemment imposé par la structure de l'appareil. Il en est de même au niveau des jeux symboliques : l'essentiel n'est pas l'objet prétexte, mais sa valeur symbolique, ce qu'il représente, ou plutôt ce qu'il suggère. Chateau insiste sur cette polyvalence du jouet ; un enfant de quatre ans joue à « laver » un chien en peluche à l'aide d'un cube de bois prélevé sur les éléments d'un jeu de construction. Le cube ne « représente » pas un morceau de savon, il en tient lieu : « la seule condition qu'il doive remplir est de se prêter à l'action. » (1)

● rôle du jouet

Le jouet apparaît donc comme un moyen d'incitation au jeu.

« L'enfant éprouve le besoin de jouer, mais souvent ne sait pas « à quoi » jouer. Il faut fournir un aliment à son appétit.

(1) Huizinga J., op. cité.



Jouer avec quelque chose, c'est en faire quelque chose...

Le bon jouet est celui qui se prête au jeu. Trop perfectionné, il l'assomme : au bout de quelques jours l'enfant ne sait plus quoi en faire, sinon le détruire, ce qui est encore une façon d'en faire quelque chose, c'est-à-dire de jouer avec lui.

Le jouet est médiateur entre le réel et l'imaginaire.

Il permet au joueur de garder le contact avec l'univers concret des objets, mais lui sert en même temps de point d'appui pour la re-création ou la réinvention de cet univers (...). Le jouet ne possède pas sa fin en lui-même, mais renvoie toujours à quelque chose d'autre que lui.

La valeur inductive du jouet demeure donc limitée.

Elle dépend de l'intention qui anime le joueur. **Le jouet n'est jouet que dans la mesure où il sert à jouer.** Il y a des choses nommées jouets avec lesquelles l'enfant joue peu, joue mal, ne joue pas ; inversement, il y a des objets quelconques, non intentionnellement fabriqués pour être « jouets », et dont il fait pourtant ses jouets favoris.

Mais le jeu, pénétration d'un monde imaginaire et conscient, affirmation de soi par le contrôle d'une situation est aussi apprentissage de la vie sociale.

jeu et socialisation

• importance du jeu de la poupée

Le paragraphe suivant est extrait du livre de J. Bandet et R. Sarazanas « L'enfant et les jouets ». Les auteurs soulignent que la poupée est une préfiguration de l'image de l'autre. « Cette poupée, l'enfant va, selon son âge et son niveau, l'utiliser comme un objet ou la considérer comme une personne. »

La poupée est alors à la fois objet et sujet vers lequel se tourne l'affectivité de l'enfant.

« Bientôt, elle va devenir la compagne de l'enfant, (...) son double — son « alter ego » — en un moment où il prend conscience de sa personnalité. Grâce à elle souvent, il imagine mieux son propre corps mais aussi ses propres actions. C'est par cette projection que l'enfant prendra conscience de lui-même. Pourtant, la poupée, comme tout autre humain, a sa volonté propre : elle refuse de parler, de chanter, de marcher toute seule, elle ne veut pas avancer ; on lui pardonne (« elle n'est pas en vrai »), mais elle est ainsi très souvent l'obstacle en face de soi, « l'Autre », objet ou être humain ou les deux à la fois. »

On voit là le rôle que peut jouer la poupée dans la structuration de la personnalité physique et morale. Elle est donc sous ses multiples formes le jouet par excellence.

Pour P. Erny (1) le jeu de la poupée (2) a, dans les sociétés africaines, une importance non seulement pour la petite fille africaine mais aussi pour son entourage. « Quand la fillette africaine joue à la poupée, il s'agit là certes d'une occupation proprement enfantine qui remplit les mêmes fonctions psychologiques que dans le reste du monde ; pourtant aux yeux de l'adulte, ce jeu n'est pas pur amusement ; on lui reconnaît une signification et une efficacité que l'enfant ne perçoit pas au début, mais qu'il découvrira peu à peu, parfois au cours d'une véritable initiation. Pour ces sociétés traditionnelles, il n'existe pas, pourrait-on dire, d'enfentillages sans valeur. La poupée appartient aux deux mondes, celui des grands et celui des petits, mais d'une manière très différente : dans l'un on la manipule avec cette inconscience propre au jeu, dans l'autre on contemple ce jeu, on l'interprète et on spéculé à son sujet. »

• naissance à la vie de groupe

A la suite de nombreuses études de groupes d'enfant, on a pu constater qu'avant 5 ans, les enfants préfèrent jouer isolés ou groupés par deux. On a fait en Russie des efforts répétés pour regrouper le jeu des enfants avant cet âge et l'on n'y est pas parvenu. Il n'en est plus de même après 5 ans. Miss Gardner (3) note en parlant des enfants de cet âge : « Bien qu'ils ne jouent jamais réellement ensemble, ils n'aiment pas jouer seuls et il est rare qu'il y ait jamais un seul enfant de cet âge près du bac à sable. Ils paraissent aimer à jouer en présence d'autres enfants ». Il existe alors

(1) P. Erny, *L'enfant et son milieu en Afrique noire*, Payot, Paris, 1972.

(2) Jusqu'à une période encore récente la poupée était fabriquée par des artisans dans les villages. Devant la régression de ces métiers, on constate une disparition de cette production. Dans certaines ethnies encore, les petites filles les fabriquent elles-mêmes aidées par leur mère à l'aide de matériaux à leur disposition dans le milieu.

(3) *The children play-center.*



Très tôt, les enfants de tout un village ou de tout un quartier sont mêlés les uns aux autres.

des groupes, mais ils sont constitués d'enfants qui jouent seuls. Puis, peu à peu, ces groupes isolés se transforment en groupes de coopération. Souvent cette coopération commence par la rivalité : qui court le plus vite, qui saute le plus loin, etc., mais ces jeux sont encore mal organisés. C'est petit à petit que naît la coopération souvent par des jeux d'imitation.

« Il est enfin des jeux (1) qui, tout en restant des jeux de petits, peuvent se prêter à la naissance d'un véritable groupe coopératif, ce sont certaines imitations. Nous n'avons jusqu'ici examiné que les imitations accomplies par un seul enfant ; mais nous avons vu comment de telles imitations peuvent parfois, comme dans le cas du jeu d'avions, se compliquer en un jeu d'ensemble : on n'imité plus des avions isolés, mais une bataille d'avions (ou du moins ce que l'on croit être tel).

« Si nous voulons trouver comment l'enfant en vient à des jeux organisés (...). C'est du côté des grands qu'il faut chercher. Si les petits apprennent à coopérer entre eux, c'est des grands eux-mêmes qu'ils l'apprennent, et dans les jeux des grands. Il est donc nécessaire de voir comment les petits sont acceptés dans les jeux de leurs aînés, et comment ils s'y conduisent. »

Il existe une attraction réciproque des plus petits pour les plus grands. « La bienveillance des grands a deux sources : d'une part, elle procède de sentiments sympathiques naturels comme l'inter-attraction, d'autre part, elle constitue un témoignage de plus de cette fierté enfantine que nous avons déjà souvent rencontrée.

Cette intégration se fait petit à petit, comme si le petit devait faire un apprentissage. En effet, il n'a

d'abord dans le jeu des grands qu'un rôle de spectateur. **Regarder jouer**, c'est déjà pour le petit une source de jouissance sûre et sans difficulté. »

Puis, comme il arrive souvent qu'un jeu, surtout un jeu traditionnel ne comporte pas un nombre de joueurs déterminés, le public est parfois intégré pour faire nombre. « Nous pouvons dès lors comprendre la structure du groupe des grands. Ce n'est nullement un groupe fixe, comme une équipe de scouts, c'est un groupe aux frontières sans cesse changeantes. Ce groupe a un centre et une périphérie. A la périphérie se trouvent les petits, dans une zone flottante, certains petits ne sont acceptés dans le groupe que lorsque l'on ne refuse personne, lorsque l'on cherche à faire nombre ; ceux-là marquent la limite extrême du groupe. »

Par ailleurs, il existe une hiérarchie dans ces groupes hétérogènes où l'on trouve des meneurs. Une enquête faite sur ce sujet a prouvé que, pour des enfants, « leur groupe paraissait être un groupe d'égaux, un groupe démocratique, alors que tout groupe enfantin ressortit plutôt d'un groupe féodal ». Et pourtant : « Le meneur intervient sans cesse dans le jeu... Son autorité est parfois tyrannique... Cependant, il sait en général user d'une certaine pondération et ménager la susceptibilité de ses sujets ».

« Chaque groupe possède, en effet, ses institutions ludiques. Les règles, dans la société des grands, ne s'inventent plus, sauf rare exception, elles sont déjà, et l'on ne peut les modifier, les enfants les ont apprises d'enfants plus âgés et ils les transmettront à des enfants plus jeunes. Ainsi se constitue dans chaque village, dans chaque école, dans chaque quartier un héritage de jeux. A ces règles du jeu, il faut adjoindre des formulettes qui servent à tel ou tel jeu, des comptines qui servent à fixer les rôles, des chants enfin. Tout cela est strictement déterminé, c'est comme la liturgie du jeu enfantin.

(1) J. Chateau, op. cité.



Entre le jeu d'une part, le rite et la liturgie d'autre part, les frontières sont imprécises.

C'est ce bagage traditionnel qui donne à chaque groupe enfantin son essence de société véritable, c'est lui qui témoigne aussi de la valeur de chaque groupe. Il est des groupes plus riches que d'autres, ce qui témoigne d'une activité et d'une tradition plus intenses. On pourrait ainsi — nous y reviendrons — classer les groupes selon leurs codes de jeux et selon l'importance de leurs poésies (comptines surtout) ».

Si nous en revenons, pour terminer ces réflexions sur la formation à la vie sociale par le jeu, aux sociétés africaines, P. Erny (1) nous dit que : « Plus dans une société, les modèles qui découlent du système des classes d'âge sont valorisés, plus l'enfant est aspiré tôt par des organisations de type horizontal (2) ». « Très tôt les enfants de tout un village ou de tout un quartier sont mêlés les uns aux autres (3) : les individualités se juxtaposent, les activités sont d'abord parallèles, puis peu à peu interfèrent, et enfin, avec une maturité qui s'acquiert rapidement, deviennent communes. A l'intérieur de la société enfantine s'instaure ainsi une sorte d'éducation mutuelle qui s'exerce plus ou moins en marge du monde adulte et dans laquelle il n'est

peut-être pas exagéré de voir le facteur de socialisation prépondérant en milieu coutumier. On valorise les traits de caractère qui témoignent d'une bonne insertion de l'enfant dans le groupe et on s'inquiète quand il s'isole ou ne s'intéresse pas aux activités communes (...). Un des signes de l'importance que prend le groupe dès la seconde enfance réside dans la prédominance du type de jeux que E. Erikson (1) qualifie de macrosphériques, c'est-à-dire centrés sur les compagnons, alors que la « microsphère » des jouets ne revêt qu'une importance secondaire.

« Avec la classe d'âge organisée en véritable institution éducative, l'enfant rencontre un milieu différent de la famille où l'apprentissage de la vie sociale peut s'effectuer hors des liens trop étroits d'affection, d'appartenance et de dépendance. Dans l'atmosphère qu'il y respire se trouve en germe celle qui caractérisera plus tard la vie publique de l'adulte. La société lui apparaît sous un jour nouveau, et par étapes successives il se prépare ainsi à y entrer et à répondre à toutes ses exigences (...).

« La pédagogie traditionnelle permet au petit Africain d'être pleinement enfant et ne l'oblige pas à jouer à l'adulte en miniature. C'est incontestablement là un des secrets de sa réussite et de son équilibre. Elle est vraie. Elle permet au jeune d'être ce qu'il est, psychologiquement et socialement, avec naturel, dans un climat où s'allie un maximum de liberté à une direction presque imperceptible mais efficace.

Là, par exemple, où l'enfant est investi de fonctions sociales et rituelles propres, que lui seul peut remplir, il les accomplira presque toujours, et malgré la haute conscience qu'il peut avoir de tenir un rôle important, sur un mode qui demeure ludique. Pour l'occidental il y a là une certaine contradiction qui n'existe pas aux yeux de l'homme traditionnel : le jeu peut devenir pour lui une activité extrêmement sérieuse. Entre lui, d'une part, le rite et la liturgie d'autre part, les frontières sont imprécises : il peut introduire dans la sphère du sacré ou constituer à la fois une manifestation et une manipulation. »

Denyse OETTINGER

(1) op. cité.

(2) Organisation de type horizontal : groupe d'enfants du même âge : les pairs.

(3) Ces réflexions valent surtout pour les garçons. Le facteur temps a une très grande importance dans les jeux en Afrique. La fille intégrée très tôt au groupe des femmes pour accomplir les tâches ménagères a beaucoup moins de temps pour jouer et pour faire partie de groupes de jeux que le garçon.

Extraits des ouvrages de : J. Bandet et R. Sarazanas, *L'enfant et les jouets*, C. Béart, *Recherche des éléments d'une sociologie des peuples africains à partir de leurs jeux*, R. Cailliois, *Les jeux et les hommes*, J. Chateau, *L'enfant et le jeu*, P. Erny, *L'enfant et son milieu en Afrique noire*, J. Henriot, *Le jeu*.

(1) E. Erikson, *Enfance et société*.