

# Les maisons du Monde. Et l'enfant créa son jeu...

Nadège Haberbusch

Des maisons évoquant les quatre coins du monde invitent les enfants à jouer avec les codes culturels réels ou inventés, connus ou inconnus. Elles offrent aux enfants la possibilité de créer leurs propres univers seuls ou à plusieurs.

L'association *Les Enfants du Jeu* gère une ludothèque, une ludomobile qui sillonne la région francilienne et un secteur de formation professionnelle. La ludothèque est installée au rez-de-chaussée d'un immeuble situé au cœur du quartier Franc-Moisin à Saint-Denis. Elle y accueille des enfants, des familles et un nombre important de collectivités de la région. La ludomobile nous permet de transporter le jeu au sein d'autres quartiers ou collectivités publiques ou privées, accueillant des enfants, des jeunes ou des adultes. Le secteur de formation propose des temps de formation aux professionnels qui souhaitent réfléchir à la place du jeu dans leur pratique. Il s'agit également d'accompagner sur site des équipes à la création ou à la redynamisation d'espaces ludiques.

A travers l'ensemble de ces activités, notre association promeut le jeu en tant qu'activité culturelle visant chez tous, et chez l'enfant en particulier, à faire des expériences plaisantes et enrichissantes. Depuis plus d'une décennie, elle défend la préservation ou la restauration du libre-jeu dans les structures d'accueil et de loisirs. C'est à travers de nombreux partenariats que nous avons constaté la généralisation de l'instrumentalisation du jeu à des fins éducatives, tant au sein des structures éducatives que de loisirs (pour le public enfantin : centres de loisirs, clas-

ses du degré maternel et élémentaire, instituts accueillant des enfants handicapés, crèches et assistantes maternelles).

## « Donner à jouer »

Investis de la mission de « donner à jouer », terme utilisé par l'Association des Ludothèques Françaises pour présenter la mission des ludothèques, nous proposons dans notre travail une réflexion sur l'environnement matériel et sur les modalités d'accueil favorisant le jeu. Nous nous définissons davantage comme des créateurs d'atmosphères propices au jeu que comme des animateurs. Notre but est d'offrir à l'enfant un espace, physique et temporel, à partir

duquel il puisse organiser et construire une activité ludique investie comme un espace de décision à sa dimension et où sa singularité peut émerger et s'exprimer.

L'espace matériel offre à l'enfant une occasion d'expérimentation mais également des suggestions de jeux dont il peut se saisir ou qu'il peut détourner. D'une manière ou d'une autre, l'environnement matériel (choix des objets et aménagement) induit le jeu de l'enfant. La présence bienveillante, disponible et soutenante du ludothécaire favorise et garantit les caractéristiques essentielles du jeu telles que la frivolité ou la dimension du second degré, ainsi que définies par Gilles Brougère (2005). Il ne s'agit pas



d'organiser une activité afin de la proposer à l'enfant, mais bien de le soutenir, par une présence attentive ou une interaction sollicitée par l'enfant, dans la construction ou le déroulement de son jeu.

### Les jeux symboliques

Forts de la volonté de permettre à l'enfant de construire des jeux où il puisse mettre en scène ses émotions et ses idées, nous cherchons plus particulièrement à promouvoir une forme de jeu : les *jeux symboliques*, terme emprunté à Jean Piaget qu'utilise Denise Garon (2002) dans le système de classification des jeux ESAR. Il s'agit de jeux de rôles et/ou de mises en scène où l'enfant fait comme si, en imitant, reproduisant, inventant, transposant sa réalité en fiction, utilisant d'autres fictions. Cette forme de jeu offre à l'enfant un espace d'expression où il met en acte ce qui provient de sa réalité et de son imaginaire. Il nous semble que cette forme d'activité ludique est plus subversive que les autres dans la mesure où, puisque l'enfant construit ses scénarios, il peut mettre en scène plus aisément que dans d'autres formes de jeu ses propres désirs, frustrations et représentations de la réalité. Cette forme de jeu offre à l'enfant la possibilité de renverser cette dernière.

« En Cisjordanie, des enfants issus d'un camp de réfugiés jouent au « check point » qui régit les entrées et sorties du camp. Le début du jeu reprend des scènes réelles de contrôles d'identité au cours desquels les sorties des réfugiés sont acceptées ou refusées, puis les enfants jouant les réfugiés se rebellent et déclarent le combat pour sortir des camps. Le jeu se termine par la victoire de ces derniers ». (Observation recueillie lors d'une mission de formation, réalisée en 2005 pour l'ONG *Enfants réfugiés du monde*, en direction d'animatrices et d'animateurs palestiniens dans le camp de réfugiés de Shufat).

Ainsi, au sein de nos structures, nous nous préoccupons particulièrement de cette forme de jeu en mettant en place un cadre la suscitant. Ce cadre comprend trois aspects : l'espace matériel, les règles de fonctionnement et l'accompagnement de l'adulte.

### Des « appels à jouer » en contexte

Si nous savons que l'enfant peut jouer sans jouet, nous sommes cependant convaincus qu'il joue de manière plus riche et plus longuement dans un espace dont les objets ludiques auront été choisis avec attention. Ces objets portent les codes culturels et sociaux des sociétés dans lesquelles ils ont été produits. Ces codes sont investis par les enfants en produisant des « affordances », c'est-à-dire des « appels à jouer » selon Gilles Brougère, qui viennent nourrir leurs actions ou scénarios ludiques (Roucoux & Habermus, 2010). La composition et l'aménagement d'un espace de jeu



nécessitent une réflexion concernant non seulement le choix de ces objets mais aussi leur agencement dans l'espace.

L'espace matériel est proposé à l'enfant avec des règles de fonctionnement qui préservent son imaginaire ludique. Nous avons construit ces règles de manière à ne pas enfreindre les caractéristiques essentielles au jeu, notamment celles du second degré et de la frivolité (selon Brougère), que nous cherchons à promouvoir par notre attitude d'accompagnement. Ainsi les enfants peuvent jouer où ils le désirent, seuls, avec les partenaires de leur choix, changer les objets ludiques d'espaces, les détourner de leurs utilisations premières, jouer avec des jouets qui a priori ne leur sont pas destinés.

### Genèse des maisons du Monde

C'est en observant les jeux des enfants et la manière dont ils font référence aux différentes cultures (enfantines, familiales, ethniques) que nous avons pris conscience de l'importance d'alimenter leur « parc à jouets », terme utilisé par Georges Reddé (1992) pour désigner l'environnement ludique de l'enfant, de manière à l'enrichir de cette diversité de références. De là est né le projet de créer des maisons du Monde.

Dans un premier temps, nous avons introduit dans nos espaces de jeu des objets évoquant différentes cultures. En proposant des vêtements traditionnels, des dinettes, des aliments ou encore de simples tissus évoquant d'autres régions, nous avons constaté que ces objets suscitaient, alimentaient et diversifiaient les scénarios des enfants. Les jeux observés mettaient en scène des fêtes : préparation des repas du ramadan, fête du henné, mariages traditionnels, et des pratiques diverses de maternage (portage, rites d'endormissement, etc.).

Dans un second temps, nous avons entrepris de créer des maisons du Monde évoquant ces diverses cultures. Soit six espaces : la maison chinoise, la maison japonaise, la maison africaine, la maison du Maghreb, la maison mexicaine et le restaurant italien. Cette création a nécessité une recherche documentaire : l'architecture des habitats, l'alimentation, le maternage, les coutumes, l'habillement, etc... Chaque maison est composée d'un décor, constitué de trois cloisons, et d'objets ludiques mettant en scène un lieu de vie structuré autour de l'alimentation et pour certains d'entre eux du maternage.

### A la recherche des objets ludiques

Deux années ont été nécessaires, l'étape la plus laborieuse ayant été la recherche des objets ludiques, vu la difficulté rencontrée à trouver certains jouets faisant référence ou provenant d'autres cultures et répondant aux critères incontournables en collectivité (sécurité et solidité) et relatifs à ce qui caractérise un jouet, c'est-à-dire la caricature et la miniature.

Nous avons trouvé quelques rares jouets en France, aujourd'hui en rupture de commercialisation (dinettes du monde Berchet). La constitution du fonds de jouets a par conséquent nécessité d'acheter dans divers pays (dinettes, vêtements), de fabriquer (mobilier, vêtements de poupées, déguisements) ou de détourner des objets réels, utilisés pour la décoration (alimentation, dinette).

### Premières observations

La première maison réalisée a été la Maison chinoise. Au cours de la première observation, nous n'avons pas été étonnés de voir que les enfants l'ont immédiatement investie comme un restaurant asiatique, délaissant



les poupées. Le plus surprenant pour nous a été de les observer, durant les 10 premières minutes, échanger, et donc jouer, en inventant exclusivement des mots à consonance asiatique sans que cela limite le jeu.

Depuis, nous avons eu l'occasion d'effectuer des observations dans des contextes variés avec des enfants d'âges différents, qui nous informent sur plusieurs aspects de la pratique pour les professionnels du jouer que nous sommes. Dans le jeu...

### Favoriser la rencontre avec d'autres cultures

L'objet culturel, qu'il soit jouet ou objet, est bien porteur d'une affordance qui suscite chez le joueur une idée de jeu. Quand il évoque la culture d'un autre pays, il permet à l'enfant de mettre en acte les représentations, réelles ou imaginées, qu'il en a. Selon les enfants, nous avons observé des manières diverses d'investir les maisons, en rejouant des actes du quotidien, des événements spécifiques ou des scénarios s'inspirant de la culture enfantine.

*Un groupe de quatre fillettes entre dans la maison japonaise, endossent les déguisements, se saluent en joignant les mains et baissant la tête et s'agenouillent immédiatement à la table sur laquelle sont disposés des jouets évoquant un service à thé et des sushi. Elles rient, s'éventent régulièrement et font semblant de parler une langue asiatique, ce qui les fait rire. Deux garçons entrent dans la maison, se déguisent en Ninja, viennent prendre le thé puis simulent un combat évoquant des pouvoirs surnaturels ou magiques (évoquant les mangas ?). Les fillettes*

*poursuivent leur repas en essayant d'utiliser les baguettes. Chacune explique comment il faut faire, deux d'entre elles disent qu'elles sont déjà allées dans un restaurant chinois : « je connais parce qu'on a déjà mangé dans un restaurant chinois », aucune ne précise qu'il s'agit de la maison japonaise et non chinoise (la maison chinoise est installée à quelques mètres).*

### Rendre visible et valoriser les cultures

La présence d'objets évoquant la culture dont l'enfant est issu est valorisante pour ce dernier. Nous avons recueilli des témoignages d'enfants dans ce sens. Nombre d'entre eux ont dit connaître tel objet, le nommer dans la langue du pays et l'utiliser à bon escient. Tous les enfants issus des cultures représentées par les maisons semblaient heureux et valorisés par ces objets rendant visible leur culture d'origine. Nous avons parfois perçu de la fierté chez certains enfants.

*Une fillette entre dans la maison africaine, saisit le pilon, dit à la ludothécaire « qu'on s'en sert à la maison pour préparer les repas », se vêt d'une robe, s'installe sur le tapis, reprend le pilon, met des aliments en plastique à l'intérieur et fait semblant de les concasser, en souriant. Quelques minutes plus tard, elle regarde la ludothécaire puis lui dit fièrement qu'elle parle l'africain et « qu'il y a tout ça chez elle, qu'elle connaît tout ça » en montrant les objets (dînettes, aliments, tissus) disposés autour d'elle.*

La mise en scène de ces maisons permet aux enfants de rejouer ce qu'ils vivent au sein de leur famille de manière plus fidèle (maternage, préparation des repas, prières). Les interactions ludiques se trouvent

enrichies par la connaissance de l'objet et l'utilisation qui en est faite dans telle ou telle famille ou pays.

### Faire se rencontrer les cultures

Les enfants jouent avec les codes culturels des autres et ce qu'ils en perçoivent. Très enthousiastes à l'idée d'endosser d'autres « rôles », les enfants investissent sans difficulté tous les espaces. Si cela donne des scènes parfois incongrues, là encore cela produit des interactions très intéressantes. Les enfants échangent leurs connaissances, expériences ou suppositions sur l'utilisation de tel ou tel objet mais aussi sur les manières de faire, les us et coutumes. Les relations associatives et coopératives peuvent engendrer des rencontres pleines d'inventivité.

*Une fillette originaire d'Afrique noire joue avec une fillette d'origine maghrébine dans la maison du Maghreb. Elles prennent le thé et mangent les petits gâteaux. La première propose à l'autre de mettre des vêtements et trouve un foulard, agrémenté de pièces en métal, utilisé pour les danses du ventre. Elle le noue autour de ses hanches et danse, ce qui fait rire sa camarade qui prend à son tour un foulard et danse avec elle, en lui disant : « il faut mettre les pieds comme ça ». Toutes deux continuent de danser en riant et en se conseillant mutuellement. Quelque temps après, elles rendent visite à des enfants (filles et garçons) qui jouent dans la maison japonaise. Ces derniers les accueillent mais leur font remarquer qu'elles n'ont pas apporté de cadeaux. Ennuycées, elles se regardent, et l'une propose : « on a qu'à danser ». Elles dansent comme précédemment, leurs hôtes rient et les acceptent dans leur maison.*

Nadège Habermusch, codirectrice, *Les Enfants du Jeu*.  
www.les-enfants-du-jeu.com

Photos : Les Enfants du Jeu

### Références :

- G. Brougère, *Jouer/Apprendre*, Paris, Anthropos, 2005.
- D. Garon, *Guide d'analyse, de classification et d'organisation d'une collection de jeux et jouets*, Editions du cercle de la librairie et Les éditions ASTED, 2002.
- N. Roucoux, N. Habermusch, « Culture enfantine, jouets et jeu symbolique en ludothèque », in S. Rayna, G. Brougère (dir.), *Jeu et cultures préscolaires*, Lyon, INRP, 2010.
- G. Reddé, « Le parc des jouets », in G. Brougère (dir.) *Le jouet, valeurs et paradoxes d'un petit objet secret*, Paris, Autrement, n° 133, 1992.