

# Sortir du jeu imaginaire

**Comment faire admettre aux enfants que le village de lutins qu'ils ont observé pendant une semaine est un jeu avec un début, une fin et des règles qu'ils ont construites au fur et à mesure du jeu ?**

Quelle place donner à l'imaginaire, jusqu'où faut-il aller pour ne pas mettre en péril la sécurité affective des enfants ? A-t-on le droit de mentir aux enfants ? Inventer une histoire pour les faire entrer dans le jeu, est-ce leur mentir ? Tant de questions auxquelles il est nécessaire d'avoir réfléchi avant de se lancer dans cette merveilleuse aventure de l'imaginaire avec de jeunes enfants.

Une partie du groupe des petits a été invitée à explorer la forêt pour y découvrir des maisons de lutins disposées çà et là par un animateur pendant la nuit. Très vite, les enfants se prennent au jeu et décident de leur donner à manger, de leur faire des cadeaux... Chaque jour débute une nouvelle aventure, une nouvelle histoire avec ces petits personnages qu'ils ne voient jamais mais qui toutes les nuits laissent des traces de leurs passages. Pour relancer chaque journée, l'animateur confectionne de nouvelles maisons... De plus en plus intrigués, les enfants construisent des détecteurs de lutins pour tenter de les localiser. Ils partent alors en expédition dans la forêt. Afin de « pimenter » le jeu l'animateur les emmène sur la piste d'un ours qui habite la forêt et menace le village des lutins. Les enfants chuchotent, se cachent... pour ne pas se faire remarquer par l'animal. Aucun signe de nervosité, de peur apparente, tous les enfants sont dans le jeu. Le lendemain après-midi, un petit garçon ne veut pas rejoindre son groupe, il reste avec nous à l'infirmerie. Au moment du goûter, il va avec les autres, mais il refuse de monter dans la prairie. Nous mettons cela sur le compte de la fatigue et sur le fait que sa maman lui a dit le matin même que le lendemain il resterait à la maison avec elle. Le soir, à l'arrêt du bus, nous expliquons cela à sa maman ainsi que nos différentes hypothèses. Elle nous dit alors que son fils a cauchemardé la nuit, qu'il a eu peur de la forêt, qu'il lui a dit ne plus vouloir y retourner...

Nous n'avons pas vu ou n'avons pas su décoder les signes de crainte chez cet enfant. Sans doute qu'à un moment donné nous n'avons pas fait la différence entre un sourire d'amusement et un sourire de façade qui masque la peur. Nous n'avons peut-être pas pris suffisamment de temps avec lui pour expliquer qu'on joue à faire semblant, que l'ours n'existe pas, que c'est un jeu. Le soir en réunion nous évoquons la fin de cette aventure, comment amener les enfants à bien prendre conscience que c'est un jeu qu'ils ont construit ensemble, que tout cela n'existe pas ? Se pose alors la crainte de leur avoir menti, de les avoir trahi. Il s'agit de leur faire comprendre qu'on a joué à « faire semblant ». L'animateur peut retourner sur les lieux pour leur dire et leur montrer tout ce qu'il a fait lui-même... Ce serait, au contraire, plus dangereux de ne pas leur dévoiler le jeu, de les laisser croire aux lutins, aux ours dans la forêt, de les laisser grandir avec toutes ces fausses idées vectrices de craintes. Une deuxième piste a été de redonner à la forêt un

caractère « concret » en y pratiquant un jeu qui ne fasse pas du tout appel à l'imaginaire, mais qui l'utilise pour ses qualités propres. L'idée retenue a été un jeu de cachette : retrouver un objet bien connu des enfants qui a été préalablement caché par l'animateur. Pour cela, il est nécessaire de baliser le terrain de manière très précise. Tout cela dans le but de ne pas insécuriser les enfants. Si le jeu avec l'imaginaire est nécessaire, il est tout aussi indispensable de pouvoir en sortir.

**Marlène Mouillaud**

Article extrait de [CA n°56 – D'un été vers l'autre](#)