

*Précédemment publié dans notre publication sœur au Royaume-Uni,
KINDLING : Journal for Steiner Waldorf Early Childhood Care and Education.
Des Extraits de cet article sont parus en premier dans le magazine EYE, février 2005.*

Le monde du jeune enfant - Le rivage des mondes infinis **Sally Jenkinson**

*Coquillage
Voiture Dinky¹
Oeil de taureau (bonbon)
Catapulte
Pistolet à eau
Papillon mort
Peau de serpent
Pierre intéressante – évidemment
Canif – une succession de... (au cas où vous les perdriez)
Bande de caoutchouc - tu en joues surtout, mais c'est un grand projectile
Une boîte d'allumettes avec quelque chose en elle - une fourmi ou une araignée
Loupe
Cartes de collection
Marrons – si c'est la saison
Billes de métal et de verre - j'aimais leur sensation et les regarder*

Le garçon, ancien propriétaire de ce qui précède et maintenant un homme, s'arrêta pensivement comme il révélait métaphoriquement le contenu de ses poches d'enfance. La main de sa mémoire remontait dans des espaces oubliés depuis longtemps pour en retirer les trésors encore cachés là. Tenus maintenant légèrement, dans le creux de son imagination, il décrit les objets familiers avec une immédiateté et un sens de l'intimité liés seulement au connu et à l'aimé :

« ...un papillon mort ; une pierre intéressante - « évidemment » avait-il dit, il était impensable qu'un enfant n'eût pas eu une de celles-ci ; un marron – en saison ; des billes de verre et de métal - j'aimais leur sensation et les regarder. »

Il était clair que beaucoup d'éléments individuels, tout en étant significatifs en eux-mêmes, avaient également une valeur totémique pour lui. Chacun signifiait un ensemble d'autres sentiments et d'associations importants. Son élastique ; la peau de serpent comme du papier qui n'avait pas duré longtemps dans ces poches de tissu bondés (mais quelle trouvaille!) ; la loupe grossissante ; les bonbons couverts de peluche ; les couteaux, qui ne cessaient de se perdre. Tout parlait de son odyssée personnelle à travers l'enfance, de son voyage pour se trouver. Chaque objet symbolisait au moins une aventure de jeu dans le monde - une expérience d'apprentissage unique et recherchée. Pris ensemble, le contenu rendait hommage à la « rageuse originalité de l'enfance » - la phrase de Blishen revisitée (1966) - et à la diversité ainsi qu'à la nature éclectique de l'esprit humain grandissant.

1 NDT : une marque de voiture miniature très connue en Grande-Bretagne :
https://en.wikipedia.org/wiki/Dinky_Toys

L'enfant connaîtra toutes les propriétés des choses, leur nature intime. C'est pourquoi il examine l'objet de tous côtés; C'est pourquoi il le met dans sa bouche et le mord. Nous reprochons à l'enfant sa désobéissance et sa folie ; et pourtant il est plus sage que nous qui le réprimandons.

Friedrich Froebel, Blishen, (1966)

Les poches du garçon étaient remplies

Les poches du garçon étaient remplies de ce qu'il choisissait de réunir là pour répondre à ses propres besoins idiosyncrasiques. Quelques éléments l'aidaient à explorer le monde – comme la loupe grossissante, le canif. D'autres étaient des découvertes accidentelles mais merveilleuses - la peau de serpent abandonnée, le papillon - que, même alors, il savait connecté à la beauté et à la mort, bien qu'il était incapable de verbaliser cette pensée à l'époque. Tous - ses outils de jeu, ses trésors – étaient les accumulations aléatoires de son enfance et une affirmation de son individualité.

Les jouets de l'enfant et les raisons du vieillard sont les fruits des deux saisons.

William Blake, *Auguries of Innocence*

À l'intérieur de nos têtes d'adultes, les articles de collection que sont nos pensées, nos sentiments et nos souvenirs, se bousculent ensemble comme le contenu de la poche de ce petit garçon. Rudolf Steiner suggère que la façon dont nous rassemblons des choses ensemble pour créer nos univers de jeu en tant qu'enfant est un processus nécessaire qui devance et, en effet, informe la façon dont nous recueillons plus tard les concepts nécessaires de notre dépôt d'expérience pour faire de bons jugements individuels en situations réelles et en tant qu'adultes (Steiner, 1981). Pour prendre de bonnes décisions personnelles, nous devons creuser profondément dans les poches de notre expérience.

Le parcours linéaire, de pure forme, à travers les premières années par la voie la plus rapide possible, pour arriver à l'âge adulte à bout de souffle et avec une valise pleine de papiers testés, n'est pas nécessairement le meilleur chemin vers la maturité. Ce qui fait de nous des êtres arrondis, satisfaits et personnellement créatifs qui sont capables de prendre des décisions judicieuses, c'est plutôt la longue exploration, le regard persistant, la collection de bizarreries, le stockage des expériences, bonnes et parfois mauvaises, qui naissent dans l'enfance et peuplent nos mondes intérieurs à partir de maintenant vers l'avant. Les enfants ont besoin de lieux pour jouer en toute sécurité dans leur propre société – pour flâner, pour détourner leur attention du monde de l'apprentissage pendant un certain temps, et ainsi de se trouver.

Ils ont aussi besoin de se retrouver les uns les autres ! Lorsqu'ils sont interrogés, les enfants disent que ce qu'ils aiment faire le plus est de jouer avec leurs amis, mais certains jeux semblent être en déclin. Une enquête menée en 2004 auprès de 3 500 parents et enseignants au Royaume-Uni a révélé que les parents craignaient que les jeux traditionnels disparaissent de l'école primaire. Seulement un enfant sur cinq jouait aux jeux de chasse ou de balle, un sur dix jouait à sauter, un sur

vingt jouait aux Conkers² et moins d'un sur cent jouait aux billes. « Le berceau du chat »³ avait disparu complètement. (Wendy Russel, Senio Lecturer at Playwork, Université de Gloucestershire)

Certains jeux ont été remplacés par des versions contemporaines. Les rimes de saut sont remplies de références culturelles modernes : la « Pauvre Jenny » se marie, divorce et se remarie en quelques minutes. Il s'agit d'une évolution dynamique et inévitable, mais les jeux saisonniers - ceux qui coûtent très peu et ont toujours donné aux enfants un grand plaisir parce que tout le monde a le même accès à eux - ont été écartés par les jouets et les gadgets sophistiqués. Le délice des choses simples, semble-t-il, est de plus en plus de courte durée.

Les enfants perdent aussi leurs espaces de jeu – à la fois l'espace physique, il y a moins d'espace physique offrant de l'aventure et des risques sains dans une relative sécurité - et aussi, dans certains quartiers, moins de tolérance et de compréhension des raisons pour lesquelles les enfants ont besoin de leur « espace pour jouer », pourquoi ils ont besoin de temps en dehors des programmes débordant d'activités de leur vie et pourquoi le jeu est une partie si importante de leur processus d'apprentissage.

Le monde naturel, vivant, dans un cadre urbain et rural, a beaucoup à nous enseigner quel que soit notre âge, et il est clairement nécessaire d'encourager et de planifier l'engagement ludique des enfants avec la nature. Les collègues de la petite enfance travaillent fort pour offrir aux enfants l'occasion de faire l'expérience du grand air, par exemple en introduisant des jardins dans les milieux de la petite enfance et dans le mouvement des Jardins d'Enfants en forêt. Il y a de nombreuses années, l'éducatrice Margaret McMillan a fait l'observation éclairée : « *La meilleure salle de classe et le placard le plus riche sont couverts seulement par le ciel* ». (Majorie Ouvry, Early Education, Printemps 2003)

Simon Barnes, l'auteur et naturaliste, serait d'accord avec elle. Écrivant sur la découverte d'un couple de tritons couchés « comme des dinosaures noyés » au fond d'un étang par son fils, qui souffle « Wouha ! » avec joie, Barnes argue :

« Tout dépend de ce que vous entendez par éducation. Veut-on éduquer les gens pour qu'ils deviennent une partie viable de l'économie ? Ou la priorité devrait-elle être de faire d'eux une partie viable de l'humanité ? C'est une question relative à ce que nous évaluons. Votre argent ou votre vie, si vous voulez.

Et comment peut-on valoriser ce qu'on n'a jamais vu ? Rendre les bottes des enfants boueuses n'a rien à voir avec le recrutement des gardes forestiers de demain. Peut-être le test de devenir humain est-il la mesure avec laquelle nous évaluons les choses au-delà de notre cercle immédiat de préoccupation : valoriser la vie au-delà de la famille, au-delà de la nation, au-delà de la race, au-delà de la religion, au-delà des espèces.

Mais vous ne pouvez pas faire le premier pas vers la compréhension du monde non-humain si vous ne pouvez pas dire « Wouha » devant un triton. C'est devenu une question politique : chaque enfant a le droit de dire « Wouha » à un triton. » (Barnes 2005)

Il a raison, et je crois que nous devrions faire pression pour que les enfants aient ce genre d'expériences d'affirmation de la vie. Les enfants qui regardent des heures de télévision au lieu

2 NDT : C'est un jeu traditionnel anglais nécessitant des marrons et des ficelles <https://fr.wikipedia.org/wiki/Conkers>

3 NDT : C'est un jeu de ficelles qui se joue à deux ou plus https://fr.wikipedia.org/wiki/Berceau_du_chat

d'être dehors dans les rues et les champs souffrent des maux jumeaux de déficience d'expériences et de surcharge d'informations.

Ignorant le programme de la vie

Ignorant le « programme de la vie », en faveur du projet de travail a également été montré comme plaçant les enfants sous un stress excessif, dans un sondage réalisé en 2002 par Phil Willis (porteur de parole en matière d'éducation du parti libéral-démocrate), 147 écoles représentatives, enseignants et parents ont indiqué que 55% des enfants âgés de 7 ans étaient stressés. Leur stress se manifeste de différentes façons, y compris les suivantes :

- anxiété excessive
- perte d'appétit
- insomnie
- énurésie
- oubli et dépression

Les enseignants rapportèrent se sentir concernés par le fait que les enfants n'étaient plus autorisés à être des enfants ; le cas d'une fille qui recommençait à nouveau à mouiller son lit fut utilisé à titre d'exemple. Elle avait été emmenée chez le médecin pour aller à la racine de son problème, et il s'est avéré qu'elle se préparait à des tests et qu'on lui avait dit que le travail de son professeur dépendait des résultats. Quelle tristesse pour elle. Le fardeau de la responsabilité était tout simplement trop lourd à supporter. Nous mettons de lourds sacs sur le dos de nos enfants. Dans le passé industriel, ils déformaient le corps, maintenant ils pèsent sur l'âme.

Un morceau de recherches plus anciennes réalisées aux États-Unis - mais je crois toujours valides - dirige notre regard vers un paradigme très différent pour l'enfance :

« Après avoir constaté qu'un enfant sur 30 est brillant et heureux... beaucoup de recherches ont été effectuées afin de déterminer quelles caractéristiques démographiques ou psychologiques distinguaient ces enfants. Mais les enfants venaient d'un large éventail de milieux - riches et pauvres, petites familles et grandes maisons, familles brisées et stables, parents pauvres et bien éduqués - et de toutes les parties des États-Unis. Finalement, au travers de questionnement étendu, [Burton White de l'Université Harvard] a déterminé que les enfants brillants et heureux avaient seulement une chose en commun : tous avaient passé des quantités remarquables de temps regardant paisiblement et sans mot dans l'espace ». (Ray et Myers)

Placer une réclamation pour l'imagination

J'ai récemment visité un jardin d'enfants où les enfants ont le temps d'être et de regarder. À cette occasion, cependant, ils avaient choisi de ne pas regarder paisiblement, mais plutôt de s'engager énergiquement dans leur jeu libre (jeu initié par un enfant, sans objectifs spécifiques d'apprentissage externe). Au fur et à mesure qu'ils développaient leurs thèmes - démêler les idées individuelles et les associer à de nouvelles combinaisons avec d'autres - j'étais consciente que le jeu est très souvent à

propos de la place, à propos de « détermination du terrain ». Deux garçons gardaient une zone de « terre », une terre vénérable, avec une paire de balais entrelacés. Les enfants qui voulaient entrer dans la zone protégée étaient tenus de dire un mot de passe, à la suite de quoi les balais se levaient lentement, comme le pont-levis d'une forteresse médiévale, ou plus prosaïquement, la barrière d'un parking moderne (un détail admirablement observé peut-être). Le point sur la barrière et ce qui se trouvait derrière était que les enfants avaient transformé l'espace désigné en ce qu'ils voulaient qu'il soit. À cette occasion, la terre en question allait d'une maison où, cachée à l'intérieur, une cuisinière faisait des crêpes et dressait la table pour son amie le chat-poule (un rôle négocié parce que le « chat » ne voulait pas seulement être un chat) à un palais pour une princesse qui dormait « là-bas » (avec un cheval à bascule à qui l'on cuisinait un ragoût), et à une cour pour un chenil avec un chien.

Cette idée de déterminer la terre dans l'enfance peut être plus significative dans la vie plus tard que nous ne le réalisons. Melvyn Bragg a interviewé l'auteur dramatique Michael Frayn pour découvrir ce qui se trouvait derrière l'esprit remarquablement inventif de cet homme. Frayn parla de son enfance, où il avait joué librement avec des amis sur des lieux bombardés et d'autres zones non réclamées : « *des terres indéterminées* » comme il les appela. « *Ils devenaient ce que vous vouliez qu'ils soient.* » Cette qualité - d'être capable de superposer un lieu ou une situation avec une imagination (souvent accompagnée d'une construction physique) et donc de le déterminer - s'est révélée centrale dans le travail littéraire ultérieur de Frayn. Dans l'interview, l'homme de soixante et onze ans réagissait avec un plaisir évident à la redécouverte de quelques clous rouillés, encore ancrés à un arbre, qui avait autrefois soutenu la proue d'un navire imaginaire que lui et ses amis d'enfance avaient construit et navigué avec, des années auparavant. Il parlait de l'imagination comme d'une vaste étendue de terre indéterminée qui nous attendait pour la revendiquer et la déterminer pour nous-mêmes.

Vous savez ce que c'est d'être un enfant ?

C'est croire en l'amour,

Croire en la beauté,

Croire en la foi... C'est de transformer les citrouilles en diligences,

Et les souris en chevaux,

La bassesse en grandeur, et rien en tout.

Francis Thompson, 1913

Malgré l'importance de faire semblant dans l'enfance, la recherche financée par le Conseil des recherches économiques et sociales (ESRC) suggère que les jeunes enfants peuvent oublier des jeux à faire semblant comme les pirates et les astronautes en raison des exigences du programme scolaire.

Le projet, mené par Sue Rogers de l'Université de Plymouth, a révélé que les classes d'accueil ne sont pas toujours conçues pour répondre aux besoins des enfants de quatre à cinq ans. « *Les enfants de cet âge apprennent à se faire des amis et à utiliser leur imagination par le jeu de rôles* », dit le Dr Rogers. « *Nous savons qu'ils sont capables de jeu imaginatif soutenu et complexe et que capter et engager leur intérêt est essentiel. Malheureusement, les pressions sur le temps et l'espace, ainsi que la nécessité de l'alphabétisation, signifient que jouer à la marchande, aux pirates et au docteur est difficile à intégrer dans le calendrier.* »

Les chercheurs ont fait un total de 71 visites à des groupes de quatre ans dans les écoles de trois zones contrastées dans le sud-ouest de l'Angleterre. Au total, 144 enfants, six enseignants et six assistants ont participé au projet. En plus d'observer comment le jeu intérieur et extérieur étaient

organisés dans les trois écoles, les chercheurs ont demandé aux enfants leurs jeux favoris et utilisé des dessins, des histoires, des scénarios de jeu de rôle et des photographies pour construire une image de leur point de vue sur le jeu de rôle. « *Écouter les opinions des enfants sur l'utilisation de l'espace et sa conception pourrait accroître la valeur du jeu dans le programme d'études et réduire les tensions potentielles entre les enfants et les adultes* », explique le Dr Rogers. (Rogers 2005)

Faire des hypothèses

Les tensions potentielles susmentionnées entre les adultes et les enfants proviennent souvent de malentendus ou d'hypothèses erronées, et parfois d'un manque d'imagination de notre part, comme l'illustre l'anecdote suivante.

Avez-vous entendu parler de l'enseignante qui aida un de ses élèves de la maternelle à mettre ses bottes ?

Il avait demandé de l'aide et elle pouvait voir pourquoi. Avec elle tirant et lui poussant, les bottes étaient très dures à enfiler. Quand la seconde botte fut en place, elle avait tellement travaillé qu'elle était en sueur. Elle gémit presque lorsque le petit garçon lui dit : « *Maîtresse, elles sont sur les mauvais pieds.* »

Elle regarda, et bien sûr, c'était le cas. Ce n'était pas plus facile de retirer les bottes que de les mettre. Elle réussit pourtant à garder son sang-froid alors qu'ensemble, ils travaillaient à remettre les bottes sur les bons pieds.

Ensuite, il annonça : « *Ce ne sont pas mes bottes.* » Elle se mordit la langue plutôt que de lui crier au visage : « *Pourquoi ne l'as-tu pas dit* », comme elle en avait envie. Encore une fois, elle lutta pour l'aider à sortir les bottes mal ajustées.

Il dit alors : « *Ce sont les bottes de mon frère. Ma maman m'a fait les porter.* »

Elle ne savait pas si elle devrait rire ou pleurer. Elle rassembla la grâce de lutter encore une fois pour mettre les bottes sur ses pieds. Elle dit ensuite : « *Maintenant, où sont tes moufles ?* »

Il répondit : « *Je les ai fourrés au bout de mes bottes...* »

Ce qu'il faut saisir de cette blague, peut-être, est que nous ne savons pas toujours ce qui se passe avec les enfants. Ils ne nous disent pas toujours parce qu'ils ne le peuvent pas. Nous faisons des suppositions à leur sujet qui sont parfois erronées, ou notre connaissance à leur sujet est insuffisante. Parfois, les chaussures, ou les expériences dans lesquelles nous essayons de les pousser, ne correspondent pas, et c'est très inconfortable. Parfois il y a des choses cachées, des choses dont nous n'avons aucune connaissance, qui exercent également leur influence.

J'ai regardé un jour une fillette jouer seule. Tout d'abord, elle s'est enveloppée dans un manteau, puis dans de nombreux tissus de différentes tailles et de couleurs. Une jupe de la boîte de déguisement est venue ensuite, puis un chapeau, suivi d'un voile et une couronne et enfin, une paire de gants. Je savais qu'elle n'était pas enveloppée contre le froid parce que cela se passait à Hong Kong, donc son jeu était au service d'autres fins cachées. Nichée dans les couches de tissu et de manteau, et se

parlant doucement à elle-même, elle flottait dans la salle absorbée dans son propre univers de jeu. La pensée et « l'être » ne sont pas séparés chez les jeunes enfants, et je pouvais voir le flot imaginaire intérieur s'écouler directement dans ses mouvements extérieurs. Bien que créant un autre « être » imaginaire, paradoxalement, elle explorait aussi les possibilités d'un moi élargi. Je n'avais aucune idée de qui ou de ce qu'elle était dans cette métamorphose, et je n'avais pas l'intention de le deviner, mais je sentais que le temps et l'espace - loin du bruit et de la clameur du monde -, et les quelques moments qui avaient été donnés à son imagination pour fleurir n'avaient pas été gaspillés. Le jeu donne des indications sur l'avenir. Quand nous jouons, nous rêvons notre chemin dans les futures personnalités que nous allons un jour devenir.

Susan Linn, directrice adjointe du Media Center de l'Université de Harvard, et critique active et sans détour de l'agression médiatique sur l'enfance, écrit sur la valeur d'un espace tranquille pour la croissance de l'imagination.

« *Harry Potter n'a pas évolué dans une vie d'exposition à la télévision, aux films et aux produits qu'ils vendent. Ses racines sont dans le silence que J.K. Rowling trouvait dans la forêt de Dean⁴. Il a grandi dans l'espace qu'elle s'était autorisée à remplir avec sa propre vision. Il a grandi dans l'expérience glorieuse - plus en danger aujourd'hui que jamais - d'écouter des voix que personne d'autre n'avait entendues* ». (Linn, 2004)

Beaucoup d'enfants ont aussi des compagnons imaginaires

Beaucoup d'enfants ont aussi des compagnons imaginaires. Loin d'être un sujet de préoccupation, ces compagnons ont été montrés comme ayant des avantages positifs. Anna Roby, psychologue à l'Université de Manchester, a passé l'année précédente à étudier 20 enfants âgés de quatre à huit ans qui avaient créé des mamans supplémentaires, des chiens imaginaires, et même un dragon pour jouer avec. Roby constata que : « *les enfants qui ont des compagnons imaginaires ont des compétences de communication plus avancées.* » Le Dr Evan Kidd, son collègue, dit que les résultats aideront à renverser les idées fausses communes sur les enfants qui ont des amis imaginaires : « *Ils viendront à être perçus comme ayant un avantage plutôt qu'un problème qui doit inquiéter.* » Les compagnons invisibles peuvent aider les enfants à explorer des aspects de la vie qui sont déroutants ou inquiétants, aussi bien que d'être amusants.

Nous ne pouvons pas supposer que nous savons ce qu'un enfant peut choisir de mettre en jeu pour les besoins du monde intérieur. Pour un enfant, ce peut être un tel ami. « *Dans le récit de moi-même, « je » peut avoir besoin d'un autre moi pour être plus courageux, plus fort, plus perturbateur que le moi que je suis ; un allié, quelqu'un avec qui je peux dialoguer. Quelqu'un qui est moi - et pas moi ; dans le monde réel et pourtant pas.* » Dans cette citation de son livre *Playing and Reality*⁵, l'éminent psychologue D. W. Winnicott⁶ affirme que le jeu vit entre le réel et le non-réel, entre le monde intérieur et le monde extérieur que nous habitons. Il se déroule et ainsi est réel, mais il est aussi imaginaire. Il cite une traduction du *Gitanjali*⁷ de Tagore⁸ : « *Au bord du rivage des mondes*

4 NDT : https://fr.wikipedia.org/wiki/For%C3%AAt_de_Dean

5 NDT : *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, Gallimard, 1975 (*Playing and Reality*, 1971), réédité en folio, 2004 (ISBN 2070419843)

6 NDT : https://fr.wikipedia.org/wiki/Donald_Winnicott#Ouvrages

7 NDT : *L'Offrande lyrique (Gitanjali, 1910, Song Offerings)*, NRF, 1913. Traduction de l'anglais par André Gide. Ou *L'Offrande lyrique, La Corbeille de fruits*, Gallimard, 1971. (ISBN 2070317889 et 978-2070317882)

8 NDT : https://fr.wikipedia.org/wiki/Rabindranath_Tagore

infinis, les enfants jouent » (Winnicott, 1971) Nous pouvons seulement imaginer ces mondes.

Jouer remplit de nombreuses fonctions pour un enfant. Comme la vie, ses thèmes peuvent être sérieux, effrayants et violents, aussi bien que délicieux, et le tact et la compréhension face au jeu difficile quand il se produit sont toujours nécessaires. Avec des mots beaucoup plus éloquents que les miens, Walt Whitman observa que l'enfant devient ce qu'il voit chaque jour. Nous savons que cela est vrai : les forces de l'imitation sont à leur plus fort dans les premières années, et tandis que l'imitation est dans l'ascendant, la discrimination doit encore apparaître. Les expériences affluent sans contrôle, et, pour la plupart, ce que les enfants voient est ce qu'ils font alors. La vie est leur sujet. Les enfants jouent des explosions après un tremblement de terre. Ils rejouent les épouvantables événements observés dans les camps de concentration de la Seconde Guerre mondiale. Ils jouent les kamikazes dans les rues de Palestine - en fait l'un des jeux les plus populaires que les enfants jouent là-bas est « Être un martyr », qui implique de creuser soi-même une tombe peu profonde dans le sable dans la rue (Bauwens, 2002). Au Sri Lanka, ils ont lentement commencé à jouer à des jeux de perte suite au récent tsunami. Bien qu'il soit troublant d'y assister, ces tableaux⁹ doivent être autorisés et rencontrés avec notre compassion et notre compréhension. Il est vital que nous ne présumions pas que les enfants sont nécessairement « méchants » quand leur jeu devient difficile ou nous met mal à l'aise. « Jouer » peut être aussi essentiel à l'enfant que la pensée pour à un adulte ; en effet, dans un sens, le jeu *est* la pensée de l'enfant. C'est une réflexion sur la vie mise en œuvre avec tout le corps et pas seulement avec la tête. Lorsque le jeu devient trop effrayant ou dangereux, nous pouvons avoir besoin d'intervenir avec une légère redirection - peut-être d'une façon où les uns les autres pourraient s'entraider avec des véhicules de sauvetage ou apporter de l'équipement médical, etc. Être conscient qu'il est tout à fait normal pour les enfants d'apporter dans leur jeu ce qui les inquiète, les trouble ou les effraie, nous aidera cependant à répondre avec sensibilité. Ce genre de jeu est nécessaire pour aider à rétablir l'équilibre intérieur. Le jeu est le moyen par lequel les enfants mélangent les questions vraiment importantes avec les plus quotidiennes. Les grands acteurs - la vie et la mort, l'amour et la perte - se côtoient avec les fous, les acrobates et les danseurs (et tout ce qui se trouve entre), tout comme ils partagent la scène ensemble dans le théâtre merveilleux de jeu.

Le jeu a un rôle de guérisseur: il est aussi universel. Il traverse les générations et les genres, et atteint les divisions culturelles pour se présenter spontanément et inopinément entre ceux qui veulent entrer dans son monde magique. Il faut de l'intelligence et parfois une pensée rapide pour accompagner quelqu'un dans le jeu - pour rencontrer un autre avec la bonne réponse, comme Eduardo Galeano¹⁰ l'écrit dans une célébration de la fantaisie dans *Le livre des étreintes*¹¹. Il décrit une visite qu'il a faite à la ville d'Ollantaytambo près de Cuzo, Uruguay. Un petit garçon, maigre et farouche, s'approcha de lui et lui demanda s'il allait lui donner son crayon. Galeano n'était pas en mesure de faire cela parce qu'il utilisait son crayon-plume pour « *écrire toutes sortes de notes ennuyeuses* », mais il proposa de dessiner un petit cochon sur la main du garçon. Peu de temps après, une foule de petits garçons l'entouraient, tous demandant la même chose pour eux-mêmes. Il dessina un serpent pour un, un petit dragon pour un autre, un perroquet pour encore un autre.

Galeano poursuit : « *Puis, au milieu de cette rafale, un petit gamin des rues, qui faisait à peine 1 mètre de haut m'a montré une montre [déjà] dessinée à l'encre noire sur son poignet.*

« Un oncle à moi qui habite à Lima me l'a envoyée », dit-il.

« Et donne-t-elle la bonne heure ? », lui ai-je demandé.

9 NDT : en français, dans le texte.

10 NDT : <http://www.babelio.com/auteur/Eduardo-Galeano/9100>

11 NDT : <http://www.babelio.com/livres/Galeano-Le-livre-des-etreintes/188716>

« C'est un peu lent », *admit-il.* »

Ce garçon n'avait pas de poche pour sa montre, et n'avait jamais besoin de la remonter ; il gardait un temps plutôt excellent (bien qu'un peu lent), par la seule puissance de son imagination. Dans cet enchantement partagé entre l'adulte et l'enfant, et de bien d'autres manières étant donné l'espace et le temps, le génie sans faille du jeu s'étendra et enrichira nos vies. Notre tâche est de déterminer et de garantir sa place dans l'enfance.

Sally Jenkinson

Références

- BARNES, S (2005) Wild Notebook, article 16/04/05 « Today's election issue : every child has the right to say wow to a new ! Times Newspaper:London.
- BAWENS, M (2002), article 31/05/02 « My People in the Crossfire », The sunday times newspaper, London
- BLAKE, W (1961) Blake's Poetry and Prose, London, The Nonesuch Library
- BLISHEN, E (1966) The World of Children, London, N.Y. Paul Hamlyn
- GALEANO, E (1991) The Book of Embraces, (translated by Cedric Belfrage with Mark Schafer) N.Y. : W.W. Norton
- LINN, S (2004) Endangered, Child-powered Play, International Symposium on Early Childhood Education, Conference Manual, Korea. www.seonam.org
- RAY, M & MYERS, R (1989) Creativity in Business, Garden City, N.Y. : Doubleday
- ROGERS, Dr S (2005) Curriculum targets affect children's playtime, ESRC http://www.eurekaalert.org/pub_releases/2005-09/esr-cta090705.php
- STEINER, R. (1981) The Renewal of Education, Forest Row, UK, Steiner Schools Fellowship Publications
- TAGORE, R (1917) Gitanjali [song offerings] : a collection of prose translations made by the author from the original Bengali. Intro. W.B. Yeats. London : Chiswick Press for the India Society.
- THOMPSON, F. (1913) « Shelley », The Works of Francis Thompson, vol. 3 <http://www.worldwideschool.org/library/books/lit/literarystudies/Shelley2/Chap.1.htm>
- WINNICOTT, D.W. (1971) Playing and Reality, London : Routledge
- Des extraits de cet article sont apparues en premier dans EYE magazine, février 2005.

Sally Jenkinson¹² a enseigné dans un Jardin d'Enfants Steiner pendant de nombreuses années. Elle a travaillé comme représentante de la petite enfance à la Steiner Waldorf Schools Fellowship¹³ et est membre fondateur de l'Alliance for Childhood¹⁴. Elle écrit et donne des conférences sur les problèmes de la petite enfance au Royaume-Uni et à l'étranger et est l'auteure de *The Genius of Play*, publiée par Hawthorn Press qui a fait l'objet d'une revue dans Gateways il y a plusieurs années.

Cet article est téléchargeable librement en anglais sur le site Waldorf Online Library : <http://www.waldorflibrary.org/journals/15-gateways/133-springsummer-2007-issue-52-the-world-of-the-young-child-on-the-seashore-of-the-worlds>

12 <https://steiner.presswarehouse.com/books/AuthorDetail.aspx?id=24224>

13 <http://www.steinerwaldorf.org/>

14 <http://www.allianceforchildhood.org/>