

COMMUNIQUER AVEC LE JEUNE ENFANT HANDICAPÉ

« L'éveil par le jeu »

Obj : sensibiliser les professionnels et parents sur la richesse du jeu comme support d'échanges affectifs, de communication et d'apprentissages (intérêt de l'éveil par le jeu au-delà de la rééducation)

Présentation (CAMSP, SAAAIS)

- **L'éducateur de jeunes enfants :** favorise l'épanouissement et le développement global et harmonieux de l'enfant en stimulant ses potentialités (affectives, psychoaffectives, cognitives, sensorielles, motrices, d'éveil) afin de lui permettre d'être autonome et intégré socialement.

→ Effectue un travail global, auprès de l'enfant (basé sur la relation, en favorisant son expression, son éveil), sa famille (écoute, soutien, accompagnement, guidance éducative), des professionnels qui gravitent autour de l'enfant.

→ L'éducateur de jeunes enfants va adopter une attitude éducative basée sur la verbalisation, la mise en mots, dans un cadre rassurant et contenant.

→ Dans ce cadre il laisse l'enfant évoluer et part de ses désirs pour orienter son intervention.

→ L'objectif premier à atteindre dans les situations de souffrance chez l'enfant liées à des difficultés, ou un handicap, est l'accès à un mieux être.

→ Le support essentiel de travail de l'éducateur de jeunes enfants est le jeu.

- **Le « JEU »** est l'activité principale de l'enfant qui est indispensable à son développement et lui permet des acquisitions dans tous les domaines.

*« Le jeu devrait être considéré comme l'activité la plus sérieuse des enfants »
Montaigne (philosophe du XVI^e siècle)*

Définition du « jeu » (Petit Robert) : « activité physique ou mentale purement « gratuite », qui n'a, dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autre but que le plaisir qu'elle procure. »

- **Notion de « plaisir » :** avant tout, le jeu procure un plaisir immédiat, il suscite chez l'enfant l'envie, et lui permet d'accéder à un « mieux être ». Celui-ci se manifeste clairement chez l'enfant par des sourires, des manifestations de joie ou d'apaisement.
- **Notion de « gratuite té » :** tout enfant a besoin de pouvoir jouer gratuitement, simplement pour le plaisir de jouer, sans devoir produire quelque chose pour laquelle il y a une attente. Les attentes de la société actuelle sont de plus en plus grandes, l'école demande aux enfants à être de plus en plus performant de

plus en plus tôt. Dans les situations de handicap, l'enfant est soumis à de multiples rééducations au cours desquelles on lui demande de « travailler ».

Ex: Je reçois une enfant âgée de 18 mois, qui présente un syndrome d'immaturation du tronc cérébral avec un vécu hospitalier dès ses premiers mois de vie, et des rééducations dès son retour à domicile. Elle me manifeste d'emblé une grande réticence à être en relation avec moi, je sens une crainte de sa part, j'ai le sentiment d'être « intrusive ». Après quelque temps, en lui laissant la liberté de se laisser aller au jeu, elle accepte petit à petit à être en relation avec moi. Aujourd'hui elle est très à l'aise, et me montre de bonnes capacités et un fort intérêt pour le jeu.

On demande à l'enfant de répondre à une attente, dans le but de rééduquer, de réparer ? Il est important de permettre à l'enfant de jouer dans une recherche de plaisir, sans culpabilité (souvent ressentis par les parents de ces enfants porteur de handicap) ni crainte de « perte de temps ». En jouant, l'enfant fait de nombreux apprentissages.

- **Le jeu est stimulant :** Le jeu stimule l'ensemble des sens de l'enfant, la vue (*jeux basés sur les couleurs, les formes*), l'ouïe (*jeux sonores, musicaux, chansons, comptines*), le toucher (*jeux de matières, massages, jeux de nourrice, jeux de doigts, comptines, loto des textures*), l'odorat (*loto des odeurs*), le goût (*atelier cuisine*).

L'enfant est spontanément attiré par des sensations agréables. Cela suscite en lui des réactions.

Ex: Un enfant âgé de 2 ans et demi, qui présente un polyhandicap qui limite de manière conséquente ses possibilités. Sur son visage je passe un foulard très doux, cela provoque chez lui un sourire de contentement. Il est attiré par cet objet et aura ensuite des mouvements volontaires pour tenter de l'attraper.

Un enfant âgé de 3 ans, qui présente une maladie métabolique, qui par moment se coupe de la relation pour s'attarder à des activités répétitives. Je produis quelques notes de musiques sur un instrument qui donne une jolie mélodie, l'enfant arrête son activité, me rejoint et joue avec moi.

L'enfant handicapé est souvent carencé au niveau d'un ou de plusieurs de ses sens. Par les jeux sensoriels, on peut stimuler les sens défaillants sans contraintes. Il est important de lui proposer un environnement riche et stimulant dans lequel il pourra évoluer.

Au-delà de la stimulation, dans ma pratique je vise avant tout un plaisir dans la relation, dans un but d'épanouissement de la personne.

- **Un support à la relation :** C'est dans l'échange que le jeu prend toute sa valeur. Dès les premiers mois de vie, l'adulte entre en relation avec l'enfant par le jeu (*jeux de nourrice, massages, jeux de « cache-cache », comptines*). Le jeu est un médiateur des interactions, il est un tiers dans la relation et permet de l'établir.

Ex: Une enfant âgée de 5 ans, que je vois pour un retard global, qui lorsqu'elle se retrouve seule avec moi, me montre son « doudou » et le met en scène. Un jeu s'établit alors autour de cette peluche à qui on trouve des choses à faire, dont on s'occupe ensemble.

La relation établie ne peut se faire que dans un climat de confiance mutuelle.

- **Le jeu est un moyen de communication** essentiel chez le jeune enfant. Il va utiliser le jeu pour communiquer ses émotions, ses ressentis, ses envies, ses désirs. Le jeu est un outil de communication indispensable pour l'enfant qui ne possède pas le langage oral.

Ex: Un enfant âgé de 4 ans, dont l'audition est défaillante et qui ne possède pas de langage oral, accroche mon regard et se met à imiter ce que je fais. Il appelle alors par le jeu d'imitation à une entrée en contact. Je prolonge l'expérience et lui propose le support d'un tambour sur lequel nous allons reproduire des rythmes tout en s'amusant.

- **Le jeu est facilitateur**, il facilite l'accès à des choses contraignantes, comme le rapport au cadre, aux limites.

Ex: Un enfant refuse de participer au rangement des jouets que l'on a déballé, on peut imaginer que chaque jouet a besoin de se reposer et qu'il s'agit de retrouver la maison de chacun.

Le jeu facilite les périodes de transition, où il y a séparation, et permet à l'enfant de mieux les vivre. En ciblant son intérêt sur le jeu, l'enfant sera moins « envahi » par l'angoisse que suscite la séparation, sans que celle-ci lui soit cachée. L'enfant peut aussi rejouer ce qui est difficile à vivre dans cette période de transition ce qui lui permet de mieux la vivre.

Le « jouet transitionnel » ou « doudou » de Winnicott « permet de nier symboliquement les absences de la mère, l'enfant fantasme alors sa présence en la projetant sur l'objet transitionnel »

- **Un moyen de découverte :** Le jeu permet de multiples découvertes, il est attractif, et permet à l'enfant « d'aller vers » car stimule son envie dans la recherche d'un bien être. L'enfant limité dans ses possibilités de déplacements peut par l'attraction que suscite le jeu accroître ses possibilités et accéder à son environnement.

Avant tout c'est la découverte de lui-même ; l'enfant commence par jouer avec son propre corps, par le jeu il découvre et prend conscience des différentes parties de son corps (*joue avec ses mains, avec ses pieds, jeu de miroir*), par la suite prend conscience de ses possibilités par l'action qu'exerce son corps sur son environnement (*jeux de manipulations*).

Ex: Un enfant de 3 ans, n'ose pas entrer dans la tente en forme de cabane. A la fois il est attiré par cette espace mais à l'entrée il montre une crainte du fait

d'un inconnu. J'entre dans la cabane et démarre un jeu de « coucou » à travers les fenêtres. Cela amuse l'enfant qui me rejoint par la suite.

- **Un moyen d'apprentissages :** L'enfant a besoin d'expérimenter pour apprendre, il s'approprie à son rythme la réalité du monde. Le développement de l'enfant, né de la frustration, a besoin de s'appuyer sur le monde extérieur. Le jeu permet d'évaluer les notions spatio-temporelles; dedans/dehors, trois dimensions, rythmes, cadre, permanence de l'objet... (*Jeux basés sur le contenant/le contenu, jeux basés sur les rythmes, jeux musicaux, jeux de construction, legos, cubes*), les notions d'attention, de concentration, de « chacun son tour » (*jeux de précisions, jeux de société*).

Par le jeu, l'enfant tente de résoudre des énigmes et de s'y adapter. Par la répétition, l'enfant va assimiler un raisonnement, des solutions qu'il va s'approprier (*jeux d'élaboration, à mécanismes, à énigmes*). L'expérience réussie avec les jouets va augmenter la confiance et la puissance du « moi », autorise et amène l'enfant à recommencer.

Par imitation, l'enfant va mettre en application ce qui est vécu dans son quotidien, de manière à l'assimiler (*jeux d'imitations, dînette, mallettes de docteur, de mécanicien, poupons*).

- **Un moyen d'expression :** Au-delà du langage, l'enfant utilise le jeu comme « langage secret », pour nous communiquer ses envies, ses préoccupations, ses difficultés (*Jeux d'expression artistique, peinture, modelage, dessin, activités manuelles, jeux de création,...*, *Jeux de mise en scène, personnages, playmobiles, marionnettes, déguisements,...*).

Les tensions affectives peuvent se libérer sans danger. Le jeu symbolique permet aussi de compenser les frustrations, à travers lui, l'enfant trouve son équilibre entre les contraintes de la réalité et la maîtrise qu'il peut en avoir.

Ex: Une enfant âgée de 6 ans, que je vois en raison de troubles dans son comportement, s'occupe de la poupée puis la fait manger, mais la poupée refuse de manger et l'enfant s'énerve fortement après la poupée qui se retrouve à terre. Cette enfant est actuellement en conflit perpétuel avec sa maman sur les temps de repas.

Le jeu symbolique a une fonction « exutoire », il est possible de rejouer ce qui est difficile à vivre, ou des fantasmes irréalisables.

Ex: Une enfant de 5 ans, présente une hémiplégie qui induit un retard global. Elle choisit par les déguisements de s'identifier à une belle princesse. La princesse réussit tout, de plus elle est synonyme de beauté, de prestige, elle est aimée de tous !

Un enfant de 11 ans, dont le petit frère présente un polyhandicap. Dans un jeu de playmobiles, il y a un drôle d'animal sur le fauteuil roulant, celui-ci commence par tout dévaster sur son passage mais finit par se faire attraper par un autre animal sur un vélo. Le fauteuil roulant s'envole...

Un enfant de 3 ans, qui présente une déficience visuelle, s'approprie le « bébé playmobile » qui est vaillant et courageux et ose traverser le château parsemé de dangers, mais il se fait avoir par le crocodile et sa maman qui était inquiète viendra le retrouver.

Le jeu symbolique permet de construire le pont entre le monde imaginaire et le monde réel.

Ex: Sur un temps de groupe avec trois enfants âgés de 5 à 6 ans, qui présentent des difficultés dans l'acceptation de leur handicap. Nous avons lu le conte du « petit poucet » puis spontanément les enfants proposent une distribution de rôles. Le jeu qui se met en place permet de rejouer les scènes difficiles à vivre de l'histoire, parce qu'elles ont fait peur, pour mieux les maîtriser.

Nous avons aussi proposé le support du dessin comme intermédiaire. L'ogre que nous avons dessiné a été « gribouillé » par les trois enfants, ils ont insisté sur la bouche et le couteau !

Dans le jeu on peut « tout faire », on peut tout imaginer. Dans le jeu, le « faire semblant », il n'y a pas de limites.

Dans les situations de handicaps chez l'enfant, le jeu est un support qui permet de surmonter les difficultés, de mieux les vivre.

Enfin, le jeu amène avant tout du plaisir, et un bien être indispensable à l'équilibre de tout enfant.