

Jouer pour penser

Le concept de psychomotricité rend compte de la liaison constante entre corps et psychisme, le jeu y tient un rôle primordial.

Entretien avec

Mathilde

Thomas, psychomotricienne dans un institut médico-éducatif accueillant des adolescents déficients mentaux

Pratiques : Pouvez-vous nous parler de la place du jeu dans votre pratique ?

Mathilde Thomas : Le jeu est mon outil de travail, j'utilise vraiment mon espace pour « mettre en scène » les choses qui ne peuvent pas être dites. Le jeu est support à la communication, à la créativité, il permet de parler de soi, de favoriser le partage des émotions, de les transformer.

Il est un élément du dispositif d'un projet de soin. Marionnettes, dessin, peinture, danse, jouets, conte, modelage, eau, cartes, mise en scène, jeux éducatifs, c'est riche, c'est un panel de supports important. Des jeux sensoriels sont également utilisés.

Le choix d'un jeu ou d'une médiation, ce qu'ils permettent d'exprimer et dans la forme et dans le contenu, est très important. Ce choix induit d'entrée ce qui va s'exprimer, se jouer ou être travaillé, il ne sollicite pas les mêmes choses (jeux cognitifs, d'expression, sensoriels...).

Le fait de travailler avec des adolescents et des jeunes adultes amène à être vigilant au caractère pas trop infantilisant du support. Il faut choisir des jeux qui correspondent à leur âge réel (par exemple pour les contes, avec ma collègue orthophoniste, nous avons pris le parti de choisir des contes qui se référaient à la mythologie pour retrouver des problématiques d'adolescents).

Partant de la pratique où certains jeunes venaient mettre en scène leurs histoires, nous avons monté avec la psychologue un atelier d'expression scénique.

Le jeu peut aussi faire référence à la culture. J'ai assisté à une conférence d'un interne malien qui, au sein de l'hôpital psychiatrique, faisait des mises en scène auxquelles la famille du patient participait ; il associait dans le jeu la troupe de théâtre local en rôle d'animateur. Les personnes parlaient de leur vécu, de leur histoire. Je me suis rendu compte qu'à travers les cultures et en partant du terrain, on arrivait à un dérivé de la même pratique. On pense bien sûr à la pratique du psychodrame.

Les préoccupations des adolescents ne sont bien sûr pas les mêmes que celles des enfants plus petits. L'important, c'est de partir de leur centre d'intérêt à eux. Maintenant, ces jeunes ne sont

souvent pas encore dans la verbalisation, ils ont parfois de gros problèmes de langage, de grandes difficultés à symboliser. Ils ont besoin de mettre en scène pour s'exprimer.

On retrouve des similitudes avec un passage dans le développement normal de l'enfant. Lorsque les enfants commencent à entrer dans les jeux de « faire semblant ». Je pense aux travaux de Piaget (passage du sensori-moteur, du vécu au symbolique) : les enfants s'expriment avec leur corps, quand ils jouent comme ça, c'est qu'il n'y a pas encore de mots pour pouvoir penser. Ils jouent, ils mettent en scène, ils changent de place, ils changent de rôle, ça sert à transformer les réalités, à aider à comprendre la complexité de certaines situations. Répéter les choses, jusqu'à ce que l'on puisse les comprendre, mettre des mots dessus. Une autre grande difficulté de ces ados, c'est d'accepter l'autre dans le jeu, le prendre en compte et créer du lien.

On pourrait dire que le jeu serait un équivalent du langage avant que celui-ci ne soit suffisamment élaboré pour pouvoir penser.

Pour la mise en scène, j'ai commencé à travailler de cette manière à partir de la situation d'un jeune qui traînait sa souffrance dans les couloirs, et qui ne parvenait à s'investir dans aucune des activités proposées. Il n'arrivait pas à mettre des mots sur ce qu'il pouvait ressentir. En revanche, il se réfugiait dans la salle et mettait en scène son histoire. J'ai parlé de ce jeune en supervision. On m'a proposé d'aller jouer avec lui pour pouvoir lui « renvoyer » des choses. Dans le jeu, il a commencé à mettre en scène des supers héros, avec des supers pouvoirs et petit à petit, il est allé du côté de la réalité. Sa mère a tenté de le tuer lorsqu'il était petit par noyade. Il interrogeait aussi le décès de sa sœur en bas âge, les circonstances de celui-ci, la fragilité de sa mère. Il a été placé avec ses deux frères après un signalement. Ce sont des policiers qui sont venus chercher les trois enfants au domicile. C'est l'une des scènes qu'il a rejoué à plusieurs reprises. Des moments chocs qui l'avaient marqué, mais dont il ne pouvait rien dire. Il jouait beaucoup avec un poupon. Il jouait au papa et il me demandait de jouer à la maman, ça lui permettait de voir les écarts entre sa maman et le rôle de mère que je pouvais jouer. D'observer comment on s'occupe d'un nourrisson. Ça lui permettait de mettre du sens sur son placement. Quand il sortait de la séance, il était apaisé.

On pourrait dire que le jeu serait un équivalent du langage avant que celui-ci ne soit suffisamment élaboré pour pouvoir penser.

Je pense aussi à Elvire, une jeune psychotique qui a beaucoup joué et rejoué son abandon. Elle jouait un enfant insupportable que sa mère abandonnait du fait de son comportement. Jusqu'au jour où elle a changé de rôle, c'était moi qui devait faire le bébé et elle qui devait faire la maman, et là, vraiment, elle était sous le choc, elle ne savait pas quoi faire avec un bébé qui pleure, un bébé qui a faim, elle était complètement désemparée, elle n'est pas parvenue à investir ce rôle. Après cette séance, elle a eu du mal à revenir, comme si elle avait subi un électrochoc. Elle a davantage accepté et compris, je pense, que sa mère trop fragile l'ait confiée à d'autres qui s'en occuperaient mieux, et qu'elle n'était pas une petite fille infernale et que l'on aurait abandonnée pour cela.

Marawn, lui, il voulait jouer au foot. Son souci principal c'étaient les changements corporels, il se demandait s'il allait grandir, pour lui c'était ça qui était important, grandir. Derrière le choix du support foot, c'était son angoisse de ne pas grandir qui l'amenait. Le foot c'était rassurant pour entrer en relation. Marawn, il y a eu un moment où il regardait beaucoup de films extrêmement violents, je ne sais plus, ce film où un personnage avec un masque tue tout le monde. Ça lui revenait la nuit les images et il était complètement effrayé, il pensait que le personnage au masque allait rentrer dans sa chambre et le tuer. Il a fallu lui redire que ce n'était pas la réalité, que c'étaient des acteurs. Le psychologue est même allé sur Internet avec lui pour lui montrer comment on faisait pour fabriquer du sang « pas vrai », etc. « Alors c'est vrai, c'est vrai, ce n'est pas pour de vrai... » On voit là comment il y a un énorme hiatus entre le réel et l'imaginaire. Il semble ne pas y avoir de frontière. Du coup, le jeu permet de métaboliser ça. On sent qu'il ne parvient pas à maîtriser ses peurs, que ça l'envahit. Il est gêné de pas pouvoir parler. Ce sont des choses qui lui font peur. Marawn interroge sur des choses qu'il ne comprend pas. Maintenant, il a grandi, il est rassuré, il a des histoires d'amour... Une fille lui dit : « J'ai un papillon dans le cœur », il vient me voir pour m'interroger sur ce que cela veut dire. Il demande : « Est-ce que ça veut dire qu'elle a ses règles ? ». Il ne sait pas quoi répondre, alors il vient me voir, et me demande ce qu'il doit lui répondre... Derrière ça, on sent une grande fragilité dans le lien à l'autre, dans la compréhension du langage commun. Le foot a permis qu'une relation de confiance se tisse progressivement pour pouvoir partager son vécu sans être trop persécuté par l'autre.

Pour Anastasia, une jeune fille autiste, je vais avec elle à la piscine, elle est bien dans l'eau, elle trouve une enveloppe qui lui permet de parler. Elle est enveloppée et à ce moment-là, son mode de com-

munication change. Elle aborde plein de sujets qui la concernent : les naissances, la vie, la mort, grandir. Il y a aussi dans le lieu un hammam, et là aussi elle se sent bien, c'est la chaleur qui l'enveloppe, le brouillard de la vapeur qui rend l'autre plus discret et caché. Dans son groupe éducatif, elle s'enveloppe sous sa couverture. Elle, il lui faut vraiment une enveloppe sensorielle, une seconde peau pour se sentir suffisamment protégée de l'autre et pouvoir entrer dans le lien de manière plus apaisée.

Et pour ceux qui ne jouent pas... Pour Laurent, il ne sait pas jouer, il expérimente beaucoup sur le terrain, parfois en se faisant mal, comme la fois où il s'est appliqué un puissant aspirateur sur la joue et qu'il est ressorti avec une brûlure. Du côté du corps, on a l'impression d'un « corps tube ». Il prend la nourriture, il va aux toilettes, puis il reboit, il retourne aux toilettes... Il incorpore des objets dans ces orifices (nasaux, auditifs...) pour les boucher ? C'est difficile de l'amener du côté du jeu dans l'espace de la salle. Il avait investi l'atelier proposé par un art thérapeute en modelage. Il est bien avec la terre, la manipulation de la terre, il faisait une collection de petits boudins (des crottes ?). Le médecin de l'établissement enroule régulièrement des parties de son corps à l'aide de bandes, pour que son corps tienne ? Est-ce pour cela qu'il incorpore de la colle et du scotch ? Pour que son corps colle ? Lui qui a démonté le lavabo à l'internat ? Est-ce pour rattraper des morceaux de lui ? Lui qui a avalé la feuille où il s'était dessiné. Comment l'amener à jouer ?

Avec l'orthophoniste, nous avons un groupe « corps et langage », cinq jeunes y participent. L'idée c'est de mettre en scène des contes ou des histoires inventées au fil des séances. Le fait que les mots soient mis en scène leur fait prendre sens. Ce groupe est né avec Gérard, un enfant qui ne parle pas, mais qui dessine beaucoup. La maman était en demande de séances d'orthophonie, mais que faire avec un enfant qui ne parle pas ? Gérard m'avait fait une demande et moi, je me disais qu'au niveau du corps chez ce jeune, il y avait une harmonie mais sans voix. Valériane, trisomique, a pu comprendre de nombreux mots qui ont pris sens pour elle quand ils ont été mis en scène et rapprochés du corps. Après, elle les répétait tout le temps. Un mot en plus dans son panier à vocabulaire ! C'est fou le temps que l'ont met pour répéter l'histoire. Pour que ça fasse sens. Un des jeux consistait en ce que chacun construise son pays : inventer son climat, le matérialiser, dire la langue que l'on parle dans ce pays, les règles du pays, qui décide, on a mis un certain temps à établir tout cela... On a eu à faire à des dictatures sanguinaires et très autoritaires (c'est

... des jeux consistait en ce que chacun construise son pays : inventer son climat, le matérialiser, dire la langue que l'on parle dans ce pays, les règles du pays, qui décide... On a eu à faire à des dictatures sanguinaires et très autoritaires.

.../...

.../... là où l'on voit que les grands dictateurs sont psychotiques !). Si les gens n'obéissaient pas, on devait les tuer. Bref des pays où on n'avait pas du tout envie d'aller. Le pays d'Antoine était interdit aux jeunes, aux vieux, aux gens malades ; tous ceux qui étaient jeunes, vieux ou malades étaient exclus du pays. Le dictateur était un homme... Antoine était dans sa réalité, mais en même temps cela amenait des questions et ça l'amenait à réfléchir, à poser des questions sur l'histoire. « La France, elle a un président ? », « La France, comment ça s'est créé ce pays ? », « Pourquoi des règles et celles-là ? » Ce groupe les a vraiment enrichis.

Le jeu est-il pour vous quelque chose qui a fait partie de votre formation ?

On nous a appris à partir d'un bilan avant de proposer un suivi ou pas, avec des choses calculées, normées, on observe là où l'individu en est de son développement. Mais on peut recevoir des personnes qui ne peuvent répondre aux consignes. On se situe alors dans une observation du jeu spontané. Dans les exemples, il a été beaucoup question des jeux d'expression. Les jeunes qui me sont adressés peuvent également présenter des difficultés motrices (ajustement tonique, coordination, préhension, équilibre) et la demande se situe à ce niveau. Auquel cas il s'agit davantage de jeux moteurs et pratiques corporelles (relaxation...). Il y a une progression dans le jeu, l'enfant joue d'abord seul, il manipule, il explore, puis il joue aux mêmes jeux, mais en prenant compte sur le mode associatif l'activité ludique de l'adulte. Ensuite intervient la coopération, le jouer ensemble où chacun accepte le partage des rôles et les

échanges de place. C'est souvent là que cela devient compliqué. Je repense à une adolescente dans l'atelier de « jeux scéniques » que nous avons constitué avec la psychologue. Elle jouait beaucoup ce qu'elle ressentait, ce qu'elle vivait, mais c'était très dur pour elle de prendre en compte l'autre dans son jeu. Il était très difficile pour les autres de pouvoir entrer dans son jeu. L'objectif était alors qu'elle prenne davantage l'autre en compte.

Dans le jeu et suivant le développement, il y a un passage progressif qui se fait des sensations, aux perceptions puis aux représentations, du corps vécu, senti, au corps représenté.

Le jeu transforme les réalités pénibles, il permet de maîtriser, d'inventer. Cela permet de projeter les préoccupations internes dans le jeu, de transformer les angoisses.

C'est à travers ce support qu'on peut tirer d'importantes sources d'information : au travers du jeu, l'enfant manifeste ce qu'il vit, il offre ce qu'il sait, ce qu'il veut que l'on sache de ce qu'il vit. Tout en reproduisant des situations vécues, il les assimile, il peut transformer tout ce qui dans la réalité est pénible en le faisant supportable ou même agréable, ou au moins en essayant d'y mettre du sens.

L'enfant travaille pour son propre compte, il travaille pour son entreprise de subjectivation, de symbolisation.

Pour les adolescents, ces moments d'expression individuelle où ils « bricolent » au travers du jeu sont des moments privilégiés auxquels ils tiennent beaucoup. ■