

*Jeux de bébés*

## Collection « 1001 BB » dirigée par Patrick Ben Soussan

Des bébés en mouvement, des bébés naissant à la pensée, des bébés bien portés, bien portants, compétents, des bébés malades, des bébés handicapés, des bébés morts, remplacés, des bébés violents, agressés, exilés, des bébés observés, des bébés d'ici ou d'ailleurs, carencés ou éveillés culturellement, des bébés placés, abandonnés, adoptés ou avec d'autres bébés, des bébés et leurs parents, les parents de leurs parents, dans tous ces liens transgénérationnels qui se tissent, des bébés et leur fratrie, des bébés imaginaires aux bébés merveilleux...

Voici les mille et un bébés que nous vous invitons à retrouver dans les ouvrages de cette collection, tout entière consacrée au bébé, dans sa famille et ses différents lieux d'accueil et de soins. Une collection ouverte à toutes les disciplines et à tous les courants de pensée, constituée de petits livres – dans leur pagination, leur taille et leur prix – qui ont de grandes ambitions : celle en tout cas de proposer des textes d'auteurs, reconnus ou à découvrir, écrits dans un langage clair et partageable, qui nous diront, à leur façon, singulière, ce monde magique et déroutant de la petite enfance et leur rencontre, unique, avec les tout-petits.

Mille et un bébés pour une collection qui, nous l'espérons, vous donnera envie de penser, de rêver, de chercher, de comprendre, d'aimer.

Retrouvez tous les titres parus sur  
[www.editions-eres.com](http://www.editions-eres.com)

# *Jeux de bébés*

Pierre Denis

*1001 BB - Bébés au quotidien*

**ères**  
éditions

Conception de la couverture :  
Corinne Dreyfuss  
Réalisation :  
Anne Hébert

Version PDF © Éditions érès 2012  
ME - ISBNPDF : 978-2-7492-2124-3  
Première édition © Éditions érès 1997  
33, avenue Marcel-Dassault, 31500 Toulouse  
**[www.editions-eres.com](http://www.editions-eres.com)**

Aux termes du Code de la propriété intellectuelle, toute reproduction ou représentation, intégrale ou partielle de la présente publication, faite par quelque procédé que ce soit (reprographie, microfilmage, scannérisation, numérisation...) sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite et constitue une contrefaçon sanctionnée par les articles L. 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle. L'autorisation d'effectuer des reproductions par reprographie doit être obtenue auprès du Centre français d'exploitation du droit de copie (CFC), 20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris, tél. : 01 44 07 47 70 / Fax : 01 46 34 67 19.

# Table des matières

Avant-propos .....	7
Autoroute .....	10
Bobine .....	12
Chutes .....	16
Diablerie .....	19
Entre-deux .....	21
Face ou pile ou face .....	23
Grand bazar .....	28
Hommage .....	30
Incorporation .....	34
Jouets .....	38
K 331 .....	40
Livre magique .....	42
Mobiles .....	44
Ne me quitte pas .....	46
OVNI .....	54

Peintre en herbe.....	57
Quel doux visage .....	59
Rameur.....	61
Soucoupes.....	64
Trou à border .....	67
Urgence .....	70
Verdun .....	75
<i>Wit</i> .....	78
Xénophobie .....	80
<i>Yellow Submarine</i> .....	84
Zen.....	87
Bibliographie .....	90

## Avant-propos

Pour coiffer cet ouvrage, j'ai choisi un titre paradoxal car, en principe, le jeu commence là où l'ère du bébé décline<sup>1</sup>. Aussi, observer le bébé sous l'angle du jeu ou étudier le jeu du point de vue du bébé relève du défi : essayer de tenir ensemble deux termes contradictoires, avec l'espoir d'éviter quelque enfermement et courir le risque d'arriver à la constatation suivante : Un bébé qui joue seul, ça n'existe pas<sup>2</sup>.

Un nourrisson éveillé reste rarement inactif, même lorsqu'il n'est pas pressé par les besoins de la vie. Joue-t-il pour autant ? Le cas échéant, à quoi joue-t-il et comment ? Questions fédératrices de ce recueil d'observations et de commentaires divers. D'abord, s'entendre sur la définition du jeu, sa

---

1. En effet, enfant vient du latin *infans* qui signifie « qui ne parle pas ». Or le paradigme du jeu dans la littérature psychanalytique est appelé *fort-da* (parti-voilà) en référence aux paroles qui accompagnent le jeu de la bobine (voir plus loin).

2. Paraphrase de la formule de Donald W. Winnicott : « Un bébé seul, ça n'existe pas. » (« L'angoisse associée à l'insécurité », *De la pédiatrie à la psychanalyse*, p. 198-202).

fonction, son origine... Ensuite, chercher les conditions nécessaires au jouer : quiétude, maturité, présence de l'adulte, choix des jouets... Vingt-six volets pour se faire une idée à ce sujet : coups de zoom ou angles plus larges sur des situations de la vie quotidienne.

Au début, je voulais éviter le jargon psychanalytique. Non que je sois fâché avec la métapsychologie freudienne, mais par crainte d'user de concepts précis et complexes comme de *mots-tiroirs*. Laisant courir ma plume, j'ai au contraire visité les tiroirs avec plus ou moins de bonheur. J'espère que mon entreprise, ma cuisine personnelle, donnent du corps à certaines notions par essence abstraites et à mon sens incontournable.

Ici, je me suis amusé à un jeu d'écriture : un chapitre par lettre de l'alphabet. Série arbitraire dont le respect a mis en tension mon esprit, tout en le dégageant d'un ordre logique. Foison d'idées pour les lettres courantes, pénurie pour les moins usitées. Efforts pour dénicher des souvenirs enfouis, imaginer des thèmes qui n'entraient pas dans le projet initial. Contrainte oblige. Certains chapitres se renvoient la balle ou varient sur un même thème, d'autres s'opposent ou se complètent.

Parmi eux, le corps est en première ligne, car il est à la fois source d'expériences et moyen d'expression pour le bébé. Lieu d'échanges. La fonction maternelle est aussi prépondérante : une présence vivante. Quant au père, il occupe la place de celui qui motive l'absence de la mère. Fonction symbolisante.

Au final, heureuse surprise : l'enchaînement des séquences n'est pas trop cacophonique. Puisse le lecteur y trouver des figures personnelles, supportées par mes esquisses et mes lacunes ! C'est que la rencontre se sera produite.





## Autoroute

Aujourd'hui, veille des grandes vacances. J'ai sorti mon caméscope pour conserver des images de ces bébés de crèche observés une année durant. La salle est ouverte à tout vent. Mon œil électronique est attiré vers la terrasse par Aurore qui déambule à quatre pattes. Les auxiliaires ont pris soin de lui enlever sa robe, afin qu'elle ne s'empêtre pas dedans.

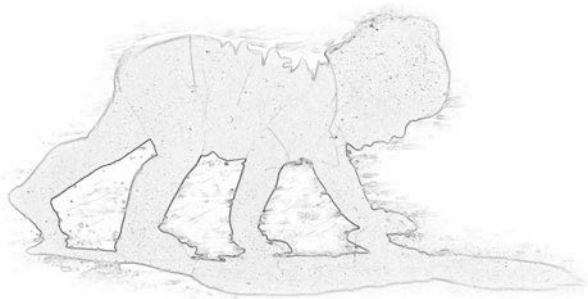
Elle marche, tel un ours, les jambes tendues, les fesses en l'air. Technique peu courante. Une seconde fillette va pour la rejoindre. Même tenue. Quatre pattes traditionnel jusqu'à franchir l'obstacle de la porte-fenêtre. Rehaussement du postérieur, jambes tendues. Passage délicat. Elle emboîte le pas de sa camarade. Puis un troisième bébé, un quatrième...

Ils sont cinq maintenant à se déplacer sur la terrasse. Cinq petits ours à la queue leu leu. Ceux qui partent croisent ceux qui reviennent. Anticipation du chassé-croisé des aoûttiens et des juillettistes ?

Qu'est-ce qui incite ces futurs vacanciers à pratiquer de concert la marche de l'ours ? Imitation. Oui, mais ils ne sem-

blent pas particulièrement intéressés les uns par les autres, bien qu'il faille reconnaître un mouvement de groupe. Instinct grégaire.

Autre hypothèse : le sol. Il est ombragé donc pas trop chaud. En revanche, il est fait de cette matière synthétique qui recouvre certains terrains de tennis. Râpeux. Impropre aux glissades sur les genoux. Œuvre d'un architecte oublieux de ses expériences quadrupédiques.



# Bobine

**B**onne vieille bobine : quatre-vingt quatre bougies déjà ! De quoi s'agit-il ? D'une observation princeps de Freud (1990, p. 41-115) qui constitue une référence en matière de jeu : un mètre étalon. En voici un court extrait :

*L'enfant avait une bobine en bois avec une ficelle attachée autour. Il ne lui venait jamais, par exemple, l'idée de la traîner par terre derrière lui pour jouer à la voiture ; mais il jetait avec une grande adresse la bobine, que retenait la ficelle, par-dessus le rebord de son petit lit à rideaux où elle disparaissait, tandis qu'il prononçait son o-o-o-o riche de sens<sup>1</sup> ; il retirait ensuite la bobine hors du lit en tirant la ficelle et saluait alors sa réapparition par un joyeux « voilà<sup>2</sup> ».*

Freud est embarrassé. Les faits contredisent sa théorie de l'époque sur le cours des événements psychiques : il est régi, en dernière instance, par le principe de plaisir/déplaisir. À savoir que l'appareil tend à rechercher le plaisir et à éviter le déplai-

---

1. En allemand : *fort* (qui se traduit : *parti*).

2. En allemand : *da*.

sir. Or, ce bambin n'a de cesse de reproduire une situation plutôt désagréable puisqu'il figure l'absence de sa mère (partie/revenue). Sauf à penser qu'il trouve plaisir à maîtriser en jeu une situation qu'il subit en réalité. Dédommagement. Mais Freud va plus loin, il introduit dans la métapsychologie un *au-delà du principe de plaisir*. L'automatisme de répétition : l'inconscient reproduit aveuglément toute expérience, bonne ou mauvaise. Cependant, seules sont réinvesties par le psychisme celles qui s'accompagnent d'un éprouvé de plaisir. Le reste est indifférent et opère en silence, à l'insu du sujet. Aussi le jeu vise-t-il à enrichir le moi d'expériences jusque-là impensables car échappant au principe de plaisir. Il procède par petites transformations successives, d'où son caractère continu et répétitif. Roussillon (1995*b*) appelle ce travail du jouer : compulsion à la symbolisation.

Au début, les expériences évacuées ne peuvent être rassemblées sous le primat du principe de plaisir sans l'aide du psychisme maternel. Et certaines resteront lettre morte.

Le jeu de la bobine constitue un pivot car il témoigne de la capacité de l'enfant à jouer seul : nul besoin de lui redonner le jouet jeté par-dessus bord pour que le jeu se poursuive. Si un adulte attentif a inventé le montage ficelle-bobine, il revient au bambin de l'utiliser avec créativité. Paroles significatives : « Fort-da ! » Ici, pas de doute qu'il sait la bobine au bout du fil malgré sa disparition derrière le rideau, malgré le traitement qu'il lui inflige : va-t-en/reviens. Elle a survécu à son désir de vengeance.

Plus jeune, le bébé joue soit avec la ficelle, soit avec la bobine, sans se préoccuper de leur lien. En conséquence, la bobine cachée est perdue.

Un exemple de bobine moderne : il est 19 heures. Barnabé est le dernier de sa section de crèche. Sa mère est bloquée dans les embouteillages. Au lieu d'être le nez collé à la vitre, Barnabé joue paisiblement avec un garage. Plus précisément avec l'ascenseur qui monte les voitures à l'étage, une à une. En haut, elles sont propulsées sur une rampe qui les ramène au point de départ. « A y est ! », s'exclame-t-il à chaque retour.

En amont du jeu de la bobine, le jeu de la spatule (Winnicott, 1993, p. 37-56). La situation est la suivante : la mère tient son bébé sur ses genoux. Devant eux, au bord de la table, un abaisse-langue en métal brillant. Le reflet ne tarde pas à intéresser l'enfant qui lance le bras dans sa direction. Mais il se rétracte avant même d'avoir touché l'objet. Lorsqu'il a apprivoisé l'idée de s'en saisir, le bébé porte l'abaisse-langue à la bouche, le mord puis le jette par terre. Il se tend alors vers l'objet jusqu'à ce qu'il lui soit rendu. Et la séquence se répète, tant que l'adulte se prête au jeu.

Winnicott attire l'attention sur le mouvement du bébé qui veut s'emparer de la spatule et qui est pris d'une soudaine hésitation. Prendre, mordre, jeter revient à endommager l'objet. Angoisse du bébé confronté à sa propre destructivité. Que l'adulte représente la spatule au bébé lui apporte une preuve tangible de l'innocuité de ses mouvements pulsionnels.

Comme pour la bobine, le jeu de la spatule figure la relation à la mère : quoi que bébé fasse, elle survit. Entre elle et lui ça tient ! Ils restent attachés. C'est dire si la ficelle et la bobine sont solidaires.



## Chutes

**C**est touchant ! Caroline laisse choir son lapin en peluche, à l'instant précis où son père disparaît dans le couloir de la crèche. Absent jusqu'au soir. Le lapin traîne par terre, sans que Caroline s'en préoccupe. Plus tard, elle butera dedans, le ramassera et lui fera un câlin.

Pourquoi ce laps de temps ? Le lapin a été perdu de vue, comme le papa parti au travail. Il est réinvesti au hasard d'une errance. Errance suffisamment longue pour que je ne voie pas de préméditation aux retrouvailles. Comme on remet la main fortuitement sur un objet oublié. Et refont surface les souvenirs qui lui sont attachés. Laps de temps nécessaire au désinvestissement de l'objet, le parent en l'occurrence. Vacances propices à la remémoration.

La preuve : Caroline s'est adossée au mur, près de la porte vitrée donnant sur le couloir. Elle suce son pouce et l'oreille du *lapinou*. Elle se balance doucement d'avant en arrière au rythme de ses paroles : « Papa... ati... papa... ati... »

Autres chutes : Charles vient d'être couché sur le tapis par son auxiliaire de puériculture. Elle lui tend un hochet qu'il



attrape à deux mains et porte à la bouche, le regard dans celui de son interlocutrice. Elle s'en va. Il ouvre instantanément la bouche et les mains. Cela évoque un réflexe primaire d'équilibration<sup>1</sup>, mais ce n'en est pas un car le bébé est trop âgé. Sensation de chute imaginaire ? Un visage qui s'éloigne brusquement, c'est comme si le sol se dérobaît...

Le jouet est tombé, perdu ! Charles n'a pas l'idée de le reprendre. Ensuite, lorsqu'il s'en saisit à nouveau, il semble que ce soit par hasard. Je suppose que, pour lui, il ne s'agit pas du même objet. D'ailleurs, c'est sans importance, car Charles se montre plus préoccupé par ses propres sensations que par le hochet lui-même. Tenir/être tenu, lâcher/être lâché.

Il y a une certaine logique dans cette suite. Dès lors que le bébé s'éprouve dans le visage de l'auxiliaire, sa main et le hochet ne peuvent être que dans le prolongement l'un de l'autre. L'un est l'autre.

Quelques semaines plus tard, quand Charles a l'idée de reprendre le hochet lâché, il le scrute attentivement. Qu'est-ce qui le préoccupe ? Vérification de son identité ? Pour un observateur extérieur, le jouet n'a subi aucune transformation. Pour le bébé, l'heure est à la confrontation de son expérience perceptive actuelle (hochet lâché/repris) avec ce qui lui reste de l'expérience précédente (hochet tenu/lâché). Si la question se pose pour le jouet, elle se pose autant pour la mère. À ceci près qu'elle n'est pas inerte. Ne se pose-t-elle pas de la même façon pour le sentiment continu d'exister ?

---

1. Réflexe de Moro (Saint-Anne Dargassies, 1974).

Ultérieurement, Charles ne se contentera plus de lâcher le hochet. Il le jettera, le secouera, le mordra, le tapera sur le sol... Et chaque fois, de constater le résultat.

Ces expériences ne peuvent être vécues *ex nihilo*. Elles requièrent la présence réelle du jouet qui devient support d'une figuration. Répétition d'expériences vécues au contact de la mère, que Charles s'approprie par hochet interposé. Prélude au jeu de la bobine.

Fil d'Ariane de cette série d'observations : le signifiant *laisser tomber*, qui se décline en actes faute de pouvoir se déployer en pensées. À chacun sa capacité créatrice pour surmonter les ruptures que représente tout lâchage.



## Diablerie

**D**rôle de cube. Il est en bois, avec un couvercle amovible et une manivelle sur le côté. Tourner la manivelle. Ça fait un bruit de ressort. Toujours le même. Soudain djoing ! Le couvercle s'ouvre. Un diabolotin jaillit de la boîte. Surprise... Éclats de rire du public ou de l'acteur... Encore... crr... crr... djoing ! Surprise, rires... Encore... crr... crr... crr...

Succès garanti vu que le jaillissement est imprévisible. Pas de limite d'âge. À condition d'être en mesure de tourner la manivelle. Condition nécessaire mais pas suffisante. Il faut pouvoir supporter des mini-états d'impréparation. Les joies de l'imprévisibilité ne sont accessibles que si celle-ci ne concerne pas les urgences de la vie.

Ici, c'est gratuit. Ça rappelle une époque précoce où tout était imprévisible. Enfin presque. Époque révolue, recouverte par la capacité d'anticipation. Sinon, ça n'aurait rien de ludique. Plutôt effroyable. D'ailleurs, il y a les inquiets, ceux qui comptent les tours de manivelle, qui chronomètrent. Peine perdue. La machine est diabolique.

Jeu répétitif et imprévisible qui me paraît représenter en actes les prémices de la vie psychique.

