« 1, 2, 3… Contez »

Un jeu de cartes pour aider l'enfant à créer ses propres contes

Par Bernard Epitaux
Directeur à Chardonne

Le conte pour transmettre des mythes, des hauts faits, des traditions. Pour édifier, divertir, transgresser. Pour dire ou faire entendre l'indicible, mais aussi le merveilleux, la magie, le rêve.
Extraordinaire approche de l'enfant meurtri, le conte est utilisé avec succès par les éducateurs des Clarines[1] depuis plusieurs années.

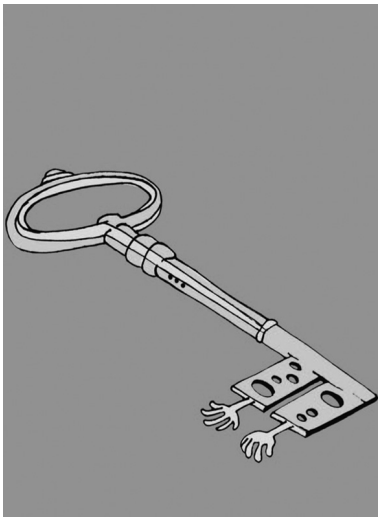
Les enfants placés là ont derrière eux une courte vie, déjà bien douloureuse. Très perturbés, en grand danger dans leur développement physique, psychique, affectif ou social, ils proviennent de familles marquées par de graves difficultés psychosociales.

La gageure est de taille, qui consiste à leur donner la protection et la sécurité affective dont ils étaient privés. On sait l'importance des premiers mois et des premières années de vie pour la construction d'une bonne image de soi, ainsi que du rôle capital du père et de la mère dans cette construction. Mais même lorsque la présence physique des parents est réelle, l'absence d'une figure d'attachement stable et fiable est préjudiciable pour le bon développement de l'enfant.

Aux Clarines, le travail de l'équipe – véritable « constellation soignante » – consiste à pallier ce manque et à protéger l'enfant, tout en minimisant l'impact institutionnel d'une telle action. La prise en charge est globale, intégrée et personnalisée. La qualité des soins, la stabilité mais aussi le maintien des liens et d'une représentation parentale pour l'enfant, sont nos priorités. Les moyens offerts par l'institution sont essentiellement socioéducatifs même si nous pouvons compter sur la collaboration d'un médecin pédopsychiatre via une convention établie avec la Fondation de Nant.

Depuis plusieurs années, la conteuse Alix Noble Burnand[2] coopère avec l'équipe et l'a initiée au conte en tant que moyen de travail.

1- Les Clarines offrent des prestations d'éducation spécialisées à des enfants âgés de 0 à 6 ans, placés par divers services de protection des mineurs suite à des décisions de justice.
2- www.alixraconte.ch

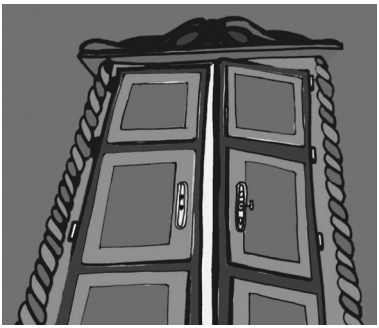


Au cours de cette formation, au travers de ces expériences partagées, germe l'idée de développer nos pratiques : l'histoire que l'on prend plaisir à raconter – et à écouter – doit et va s'enrichir du conte que l'enfant crée avec son éducateur.
Restait à développer l'outil : l'« Objet magique » qui donne au « Héros » la possibilité de vaincre le « Méchant ». Après de multiples essais en situations éducatives, suivis de réajustements, de modifications et de divers affinements, nous l'avons mis et remis à l'épreuve du travail avec les enfants. Divers professionnels et divers lieux ont coopéré à cette élaboration.

Ainsi est né « *1,2,3… Contez* » : un jeu de trente-deux cartes qui permettent à l'enfant, en lien et avec l'aide du professionnel[3] qui l'accompagne, de créer ses propres contes, favorisant ainsi son accès à la symbolisation, au monde des émotions et des ambivalences.

Avec « *1,2,3… Contez* » l'enfant a littéralement ses cartes en mains : il choisit et met en place les personnages et le décor. Gaies ou menaçantes (le Héros, le Monstre), descriptives (le Lieu), séduisantes (l'Objet magique), les cartes plaisent aux enfants, qui se les approprient aisément. Qui sera le héros de l'enfant ? la petite fille triste, le preux chevalier ?… Quel monstre affrontera-t-il ? le voleur, la geôlière ?… Où ? derrière des volets clos, dans une épaisse forêt ?… Et avec quel objet magique vaincra-t-il ? la clé, le livre ?…

3- Enseignant, éducateur de la petite enfance ou spécialisé, psychologue, etc..



◢ Par son aide bienveillante, sa compréhension, ses interventions, le professionnel donne à l'enfant la possibilité d'élaborer son histoire, réelle ou imaginaire, enfouie au fond de lui-même ou prête à jaillir, douloureuse ou légère, mais toujours son histoire à lui, qu'il a vécue, qu'il aimerait ou qu'il n'aimerait pas vivre, qu'il vivra ou à laquelle il échappera... L'adulte « jouant » avec l'enfant est le guide qui lui permet d'avancer, de reconnaître les écueils, de les éviter ou les surmonter, de trouver ses propres forces ou de demander de l'aide.

« *1,2,3... Contez* » n'est ni un jouet ni un jeu de cartes parmi d'autres. C'est un outil, permettant à l'enfant, ou au groupe d'enfants, ainsi qu'au professionnel qui s'en occupe, d'entrer sans détour dans le conte et de laisser celui-ci jouer son rôle bienfaisant. L'an dernier, pour fêter les 30 ans de l'institution, l'équipe des Clarines a décidé de mettre cet outil à disposition des spécialistes du jeune enfant, que sont notamment les enseignants, les éducateurs, les psychologues.

Nathalie Perrin, étudiante à l'ECAL pour les illustrations, et à Stefano Boroni pour la ligne graphique, ont collaboré à la réalisation du coffret comprenant : 32 cartes, « le Guide » et cinq cahiers de transcription. Plusieurs donateurs ont permis la fabrication des premiers coffrets, dont un exemplaire sera remis gracieusement aux participants au coup d'envoi organisé le 18 novembre 2011 au Musée suisse du Jeu à La Tour-de-Peilz.

Les professionnels désireux de s'associer à ce lancement sont invités à s'inscrire sur notre site internet www.lesclarines.ch. ou par tél. au 021 922 98 22.

Des formations sont également prévues ultérieurement, dont le prix inclura le coffret « *1,2,3... Contez* ». Il sera aussi possible de commander et d'acquérir le coffret en dehors de toute formation via notre site internet. ■

Bernard Epitaux