

LES CADEAUX DU JEU



1

Dès que nous entrons dans le silence, nous pouvons entendre comme un bruit de fond, comme une rumeur, comme un chœur dont le chant monte doucement : ce sont des voix qui viennent de tout près, de Béthune, de Beuvry, de Bruay-la-Buissière. Mais aussi de plus loin, de Calais, de Lille. Mais encore des campagnes, des villages, de Enquin-les-Mines, de Merckeghem, de Rinxent, de Autingues, de Marant, de Linselles...

Ce sont des voix d'enfants qui nous demandent encore et encore, inlassablement : quand viendrez-vous jouer avec nous ?

Nos réponses ne font pas souvent le jeu des enfants :

- *je n'ai pas le temps*
- *jouez avec ce que je vous ai acheté*
- *jouez avec vos frères et vos sœurs*
- *c'est un peu difficile avec le jeu (je n'aime pas tellement jouer !)*

Et c'est vrai que c'est plus facile de regarder une télévision qui organise la soirée de tous, de lire un bon livre qui nous fait un clin d'œil, de s'avouer, en toute honnêteté, qu'on a encore du travail ou du ménage à rattraper.

Et donc chacun ira dormir sans avoir reçu le cadeau d'avoir joué ensemble.

Un cadeau, me direz-vous ?

Oh ! Non ! Pas un cadeau... mais des cadeaux ! C'est bien là ma foi. C'est bien ce que je voudrais vous partager aujourd'hui. Le jeu est généreux pour ceux qui le cultivent avec bienveillance. Le jeu nous transforme. Le jeu est source de croissance humaine. Le jeu est source de joie intérieure. Et, en tout cela, il transforme notre relation aux autres et donc notre relation au monde.

Une maman – dont le mari était décédé quelques années plus tôt – nous disait récemment :

- il y a quelques semaines, mon petit garçon de 7 ans m'a posé cette question : Maman, est-ce que tu m'aimes ?

Etonnée, je lui ai renvoyé cette autre question pour comprendre ce qu'il voulait me dire :

- *quand est-ce que tu sens que je t'aime ?*

Et il m'a répondu :

- *quand tu joues avec moi !*

Cet enfant a une triple intuition :

- il dit que traverser la vie, c'est pas toujours facile et il a besoin d'être rassuré, encouragé
- il pressent que ça a à voir avec l'amour
- il sait, parce qu'il est un enfant, que le signe de l'amour est le jeu de sa maman avec lui

Pour que le jeu offre ses cadeaux et devienne une parole de proximité et de tendresse, je dirais que deux conditions sont nécessaires.

La première, c'est la plus simple : c'est y découvrir du plaisir.

Lorsqu'on découvre quelque chose de savoureux, est-ce qu'on ne cherche pas à en renouveler l'expérience ? Si vous découvrez une cuisine du monde que vous aimez, est-ce que vous n'allez pas sursauter de joie si on vous invite à en goûter un autre plat ? De la même manière, si on aime un jeu, on risque d'en aimer d'autres. Et la variété de jeux est de plus en plus grande et variée !

Le plaisir dans le jeu, c'est comme le soleil sur une forêt. Ce qui était neutre prend de la couleur et de la nuance. Les parfums et les odeurs surgissent. Un jeu sans plaisir est un jeu terne et ne touche pas en profondeur. Nous sommes, bien sûr, de bons parents parce que nous jouons... mais nous ne faisons pas passer notre « illumination » intérieure.

2

Pourtant que d'occasions d'être touchés par certains jeux !

Regardez ce jeu où on découvre que les cauchemars sont des trouillards et comment on les envoie dans le placard (La Chasse aux Montres). Regardez ce jeu avec 180 dés qui permet de jouer avec ses doigts, avec une louche, de construire des pyramides, d'élaborer des énigmes (Das Spiel, Abacus), ces boîtes où roulent des diamants (Mafia de Cuba ou Crossing), cet autre jeu qui se joue la nuit avec une bougie dans l'alternance des ombres et de la lumière (Le jeu des ombres en forêt, Kraul)... Partout des portes qui s'ouvrent sur des jeux divers : laquelle vous permettra d'être émerveillé et d'entrer avec joie dans le monde du jeu ?

Le tout, c'est de découvrir un jeu qui nous touche, nous épate, qui nous emballe.

N'est-ce pas ce qui nous arrive lorsque je vous présente **Bamboleo** (Zoch / Gigamic) avec ce plateau posé en équilibre sur une boule de liège, elle-même installée sur un socle en bois ?

* * * *

Le jeu nous touche s'il dépose en nous du plaisir. Un père ou une mère, un grand-père ou une grand-mère, un professionnel... ne se met à jouer pour du vrai que si le jeu l'emplit de plaisir. Bien sûr, on peut jouer pour faire plaisir. Mais c'est du sous régime. Nous sommes en cela de bons parents ou de bons animateurs qui font leur travail... mais nous ne faisons pas passer le tiers du quart de ce que nous ferions passer si nous le faisons avec plaisir, enthousiasme, gratuité.

Commençons par chercher des jeux pour nous-mêmes qui nous font du bien et qui nous font du bonheur. Et ne croyons pas que le jeu fétiche de quelqu'un soit le bon jeu pour nous-mêmes. Le jeu est un ajustement, le jeu se rit de la globalisation. Le jeu se moque des jeux que tout le monde devrait avoir. Il y a des jeux qui nous correspondent parce que nous sommes logiques ou spirituels, gourmands ou malins, adroits ou calculateurs. Si vous n'aimez pas jouer, il faut juste que vous tombiez dans les mains de quelqu'un qui a la douceur de trouver « votre » porte d'entrée.

Le premier critère d'adhésion aux jeux, c'est donc le plaisir.

Le second, c'est la prise de conscience que le jeu est un outil magnifique et généreux pour poser dans notre quotidien les valeurs dans lesquelles nous croyons.

Cette prise de conscience se fait parce que nous avons un projet et que nous reconnaissons que le jeu choisi va susciter ce que nous voulons et ce que nous souhaitons : de la rencontre, du lien, de l'écoute, du plaisir partagé, de la créativité partagée, l'esprit d'entraide, l'émerveillement...

Parfois moi aussi, en découvrant un jeu et sa règle, sa beauté ou son mécanisme, je devine qu'il fera des merveilles, qu'il sera bon dans tel ou tel groupe pour l'affranchir de la méfiance, dans tel couple pour entretenir le plaisir de se retrouver après la journée, dans cette association pour nous redire que nous sommes dans la gratuité et que cette gratuité est féconde...

Les cadeaux du jeu

Le premier cadeau du jeu est celui du lien.

3

Indépendamment du thème, tout jeu – bien géré – crée du lien. Même si Monopoly n'est pas un jeu intéressant, il fait et il a fait son travail de lien : combien de cousins et de cousines ne l'ont pas joué ensemble pour leur plus grand plaisir et leur plus grand lien ?

Lorsque vous choisissez un jeu, commencez par écarter tous ceux qui n'ont pas de séduction. Entre un jeu coopératif bien ficelé et le jeu Las Vegas, avec son image de casino et ses billets qui sortent presque tout seuls de la boîte, lequel, pensez-vous, attirera des adolescents à la table de jeu ? Bien sûr, le second... (Las Vegas, collection Alea de Ravensburger)
L'important, voyez-vous, c'est que ce que nous proposons déclenche l'envie de jouer et de s'asseoir ensemble. Sans ce préliminaire, la bonté du jeu ne peut pas se donner.

Il faut que nous comprenions que ce n'est pas le thème qui transforme les joueurs. Le thème, c'est l'habillement, c'est ce qui déclenche l'envie de jouer.

Un jeu se doit d'être séducteur pour que enfants, ados et adultes arrivent à la table du jeu et désirent vivre un moment partagé. Dès qu'il en est ainsi, c'est déjà gagné, d'une certaine manière. Indépendamment de nous – mais sûr, encore mieux avec nous – le jeu, sans qu'on en ait la conscience, va pouvoir faire son travail : transformer les uns, pétrir les autres, créer de la complicité, construire un monde de joie partagée, ouvrir un inattendu.

Dans le monde des jeux, ce n'est pas le thème qui nous transforme. C'est l'acte de jouer.

Ceux qui jouent ensemble, se relient. Ce qui se passe dans le jeu des loups-garous serait invivable dans la vie. Mais, dans un jeu, c'est un cadre qui nous fait rire et, lorsque la partie finit, nous avons été reliés par du plaisir. Tellement reliés que la complicité tangible va se prolonger dans la vie réelle. (Jeu des **Loups Garous de Thiercelieux, Asmodée, 9 à 20 joueurs, à partir de 10 ans**)

Les membres d'une famille qui jouent beaucoup ensemble, fortifient leurs liens et leur confiance mutuelle. Voilà qui part d'un jeu mais qui est tellement bon et tellement nécessaire pour traverser la vie réelle.

Le second cadeau du jeu est d'emmener nos enfants et nos adolescents dans un cadre sans danger où ils peuvent faire des expériences qui les transforment.

Dans **LES COLONS DE CATANE** (Edition Fiosofia, 3 à 4 joueurs, à partir de 10 ans) – une règle **géniale à apprivoiser** -, on apprend, par exemple, à négocier. Pour construire un village, j'ai besoin de ressources que tu possèdes. Comment vais-je mener un échange dans lequel nous serions tous les deux gagnants ? Si l'autre n'accepte pas ce que je mets dans la balance de l'échange, vais-je rester intransigeant quitte à ne rien obtenir ? Ou vais-je m'assouplir ? Et comment vont m'influencer les modèles dont je vais être témoin : la manière dont mes parents négocient entre eux ; la manière dont ma sœur obtient de notre père un échange ?

Ces négociations vécues dans un jeu, vont évidemment changer ma manière de négocier dans la vie. Ce que je peux essayer sans danger dans un jeu, est fécond pour la vie réelle.

Je peux donc penser qu'un adolescent qui a beaucoup joué aux Colons de Catane, obtiendra plus facilement, auprès de son professeur, le report d'un devoir...

Tout homme est pétri de ce qu'il essaie. Nous en avons peut-être déjà pris conscience. Pour ma part, une des grandes transformations que le jeu a opérées en moi, s'est passée à La Chaux de Fonds, en Suisse. Nous avons choisi d'y suivre en famille une formation sur une éducation imprégnée de non-violence. Les formateurs nous faisaient jouer des jeux de rôles basés sur les conflits avec nos enfants. Durant ces jeux que nous faisons entre adultes, je découvrais à la fois ma violence instinctive (je reproduisais facilement le modèle du cri colérique voire de la fessée dont usaient mes parents) et à la fois des manières de réagir autrement dans la scène de jeu. Je pouvais découvrir que d'autres adultes s'y prenaient autrement que moi pour entrer en relation, apaiser un conflit ou le résoudre. Je ne suis pas sorti indemne de ce séjour. Par le jeu, mon corps, mon cœur et mon intelligence ont appris que je pouvais vivre des conflits avec mes enfants autrement que de la manière dont je les avais jusque-là gérés.

Autre exemple : lors d'une partie de jeu, ma petite fille triche.

Comment chacun de vous réagit lorsqu'un enfant triche ?

Les réactions souvent évoquées sont :

- *Je lui dis que ce n'est pas bien*
- *Je ne veux plus jouer avec toi*
- *Je triche encore plus que lui pour le dégoûter*
- *Je fais semblant de rien.*

Ma propre réaction est d'abord de me réjouir, sans révéler cette joie à l'enfant. Je me réjouis parce que cet accident se passe dans un jeu et pas dans la vie réelle. Si cela se passait à l'école, ma petite fille serait punie et les autres lui diraient : *sale tricheuse !* Ca lui ferait mal et ça me ferait mal.

Je me réjouis parce que cela se passe dans un jeu - quelle chance d'avoir cette zone de la vie pour essayer des choses et je me réjouis aussi parce que cela se passe sous le « dôme » de mon amour pour elle. D'une certaine manière, c'est le meilleur cadre qu'on puisse souhaiter pour avancer. Car, de fait, je ne vais pas me laisser faire. Je lui dis : *quand tu triches, je n'ai plus envie de jouer avec toi. Qu'est-ce qu'on va faire ?*

Mon interpellation est pleine d'amour et porte une autre puissance qu'une accusation moralisatrice ou qu'un laisser faire. La petite fille est bien obligée de se dire : est-ce que je veux perdre le plaisir de jouer avec mon grand père ?

Bien sûr, si elle triche, c'est aussi parce que perdre est douloureux pour elle.

Il faut donc, dans ce laboratoire que représente le jeu, oser prendre à pleine main ce fameux problème d'apprendre à perdre en paix.

J'ai moi-même 8 petits enfants et lorsque ces petits enfants perdent, ils sont évidemment semblables à tous les enfants du monde et les larmes leur viennent aux yeux.

Me voici donc en situation comme tant d'autres parents. Je joue avec une de mes petites filles. La partie finit. Je gagne, elle perd. Elle commence à pleurer.

Quand cette scène si classique arrive, quelle est ma réaction ? Que disons-nous à l'enfant ? Que faisons-nous ? Les uns disent : « tu gagneras une autre fois ». D'autres perdent exprès pour que l'enfant gagne. D'autres encore disent : « ce n'est pas grave ».

Mais si ! C'est grave ! Grave pour l'enfant parce qu'il a mal quelque part dans son image. Grave parce que l'adulte, par ces paroles et ces attitudes, ne résout rien et renvoie à la prochaine situation qui sera une répétition de la précédente.

Or, s'il y a bien une matière où l'art de perdre en paix pourrait s'apprendre, n'est-ce pas précisément le jeu ? Que faisons-nous du temps de l'enfance que chaque famille traverse pendant 10 ans pour transmettre à nos enfants qu'une défaite n'est pas la fin du monde, qu'une défaite peut se traverser dans la paix ?

5

Pour ma part, j'ai élaboré une stratégie :

- tu es triste ? - RECONNAÎTRE SES SENTIMENTS et SES EMOTIONS
- est-ce que parfois tu gagnes ? AVOIR MIS SUR SON PARCOURS DES JEUX OU L'ENFANT GAGNE AVEC LEGITIMITE (par exemple des jeux de mémoire : l'excellent **Husch Husch** (Zoch, Allemagne), l'excellent **Pique Plumes**, collection Gigamic)
- des jeux de hasard, qui nous mettent à égalité (jeu de l'oie, jeu des petits chevaux, l'excellent **ATTRAPE CHAPEAUX (Fang den Hut**, Ravensburger, collection allemande)
- ces fameux jeux coopératifs (voir ci-dessous)
- une parole personnelle qui remet la victoire au bon endroit (voir ci-dessous)

Les jeux coopératifs

Dans un jeu coopératif, nous faisons l'expérience de gagner ou de perdre tous ensemble.

Nous nous allions contre un danger ou un défi extérieur. Dans **le Verger** (Haba, 3 à 5 ans) nous essayons de cueillir les fruits plus vite que le corbeau. Dans **Hop Hop Hop** (Djeco, 4 à 6 ans), nous essayons de rentrer le troupeau avant que l'orage n'éclate. Dans **le Bal Masqué des Coccinelles** (Pegasu, 5 à 7 ans), nous déguisons les coccinelles avant que les fourmis n'aient dévasté le buffet de la fête. Pour des plus grands, dans **S.O.S. Pirates** (Amigo, Gigamic, 6 – 10 ans, très familial), nous évitons les pirates et tentons de mettre à l'abri nos bateaux. Dans **L'île Interdite** (Filosofia, 9 ans - familial), nous affrontons un archipel qui se défend par sa magie. Avec **Le Crayon coopératif (Fabrication allemande d'un atelier protégé en Allemagne, 10 ans et plus, ados et adultes)**, nous dessinons ensemble, créons des énigmes. Avec **BABEL (Ed. Casse-Noisettes, 8 ans et +, ados et adultes)**, nous transportons ensemble des quilles et formons des tours.

Déposer une parole sur nos parties

Perdre tous ensemble est beaucoup moins douloureux que de perdre tout seul. L'enfant nous observe et regarde comment nous les adultes nous perdons. Est-ce que nous nous effondrons ? Est-ce qu'il voit notre capacité de relativiser ? Est-ce qu'il découvre que perdre, ce n'est pas la fin du monde ?

Parce que nous vivons une alliance dans les jeux coopératifs, lorsque nous gagnons, nous nous réjouissons ensemble ; et lorsque nous perdons, nous pleurons ensemble, ce qui est évidemment... risible.

Mais encore : nous nous regardons, dans l'humble acceptation de notre malchance ou de notre incompétence, et nous nous disons que nous essayerons de faire mieux la prochaine fois. Une parole d'autant plus facile à dire et à entendre si elle est suivie de cette autre parole que tout père, toute mère, tout grand parent, tout animateur pourrait laisser jaillir : *mais sais-tu, j'ai eu tellement*

de plaisir à jouer avec toi ! (Pour rappel, c'est ici que nous voyons qu'il y a une différence entre jouer pour faire plaisir ou jouer par plaisir).

Une parole qui ramène l'accent sur l'ensemble de la partie. Ne laissons pas la minute finale d'un jeu « détruire » la convivialité de ce qui a été vécu durant toute la partie. La minute finale, c'est le temps de la victoire et des défaites. Nous la laissons trop souvent envahir la scène de jeu et, en lui donnant de l'importance, nous escamotons tout ce qui a été vécu de bon auparavant.

C'est le moment où l'adulte prend sa place et détourne l'attention en ramenant la conscience de tous sur la joie partagée, l'audace de vivre une table de plaisir. Osons des mots simples pour exprimer ce qui est beau quand une famille joue ensemble. « Nous nous sommes débattus avec le défi en employant le carburant de la solidarité. Que c'était bon ! Et que j'ai du plaisir à être avec vous dans ces moments de jeu ».

6

De telles paroles marquent nos enfants. Avec elles, ils entendent où nous mettons l'accent et ce qui importe dans notre recherche du bonheur.

Remarque : dans les jeux que j'ai proposés tout au long de la journée (après le repas et dans mon atelier de jeux corporels), chaque jeu s'est terminé par des applaudissements communs, qu'on ait gagné ou qu'on ait perdu. C'était bien le signe que c'était le plaisir qui était salué !

Comment finissent les parties de jeu dans nos familles, qu'elles soient compétitives ou coopératives ? Chacun s'en va-t-il avec, si c'est le cas, l'amère déchirure d'avoir perdu ? Ou chacun s'en va-t-il avec cette parole d'adulte qui lui dit : que c'est bon de jouer avec toi !

Comment finissent nos parties de jeu dans nos familles ? Comme l'eau dans le fond de l'évier ou par cette petite prolongation où nous allons célébrer, à travers un moment symbolique, le bon d'avoir été ensemble ? Le prolongement symbolique d'un jeu (la parole d'un père, un morceau de gâteau partagé pour célébrer la bonne humeur, l'épisode des bières belges dans ma propre famille, comme je vous le racontais) fait prendre conscience de ce qui a vraiment été gagné ou reçu.

Et une des choses qu'un enfant ou un adolescent reçoit dans ce moment de jeu, n'est-ce pas aussi le temps que ses parents lui donnent « en toute gratuité », ce qui veut dire : **ils ont arrêté leur vie très occupée pour être pleinement avec moi parce que j'ai du prix à leurs yeux.**

Le troisième cadeau est celui de la transmission de nos trésors, de ce qui nous importe

Le jeu permet de dire ce que nous aimons, ce que nous croyons, ce que nous voulons.

Les gens disent : c'est difficile de transmettre nos valeurs. Ah ! s'ils savaient que de bons jeux et des jeux bien choisis sont des outils magnifiques et non moralisateurs pour encourager la pratique de certaines valeurs ou attitudes.

Je me rappelle d'une formation que je donnais à Clermont Ferrand. En début de journée, j'avais demandé à Sandrine quelles étaient les valeurs importantes à ses yeux qui pourraient nous guider dans le choix des jeux à préparer. Mais cette question l'avait laissée surprise...

Il n'est pas toujours facile d'exprimer les valeurs qui nous habitent. C'est pourtant en les nommant que nous pouvons mieux prendre conscience de ce que nous aimerions partager.

Je m'y suis donc pris autrement. Lors du trajet entre l'aéroport et le lieu de l'association, j'avais appris que Sandrine avait un petit garçon de 7 ans. Je lui ai donc demandé : *par l'éducation que tu lui donnes, qu'est-ce que tu souhaites que Tom devienne ?* Et soudain les réponses étaient évidentes : *je voudrais qu'il soit généreux et tolérant.*

En cela, deux valeurs importantes pour Sandrine étaient exprimées. J'ai donc dit : nous choisirons donc des jeux qui encouragent la tolérance et la générosité.

Dans les jeux, nous pouvons dire nos valeurs. Et les jeux coopératifs se prêtent merveilleusement à rencontrer ces valeurs.

Si vous pouviez interviewer les personnes qui ont joué des jeux de coopération, elles vous diront vraisemblablement :

Pour réussir les défis, nous avons dû nous écouter les uns les autres, partager nos idées et en cela nous affirmer ; nous avons dû croire en nos ressources et en celles des autres ; nous avons accepté de déposer ce que nous sommes, de plus lourd, de plus fragile...

7

Et puis... et ce n'est pas le moindre :

dans un jeu compétitif, les compétences des autres sont des menaces.

Si Jean est abstrait, il me battra aux Echecs. Si Stéphanie a de la mémoire, elle me battra à Pique Plumes. Si Blandine est rapide, elle me battra à Jungle Speed. Si Samuel a un bon esprit de déduction, il me battra à Cluedo...

Certains, à cause de ces menaces, refusent dès lors d'entrer dans une partie de jeu.

Dans un jeu coopératif, tout au contraire, les compétences des autres sont des cadeaux qu'ils mettent à la disposition de tous. Dès lors, il n'y a plus de menace. Et quand la menace s'en va, la peur disparaît avec elle.

Et quand la peur disparaît, la fragilité peut être accueillie.

Voilà bien un mécanisme qui retourne la donne, qui permet aux plus vulnérables d'accéder au jeu, qui ouvre le mouvement du donner et du recevoir... sans que ce soient toujours les mêmes qui donnent et toujours les mêmes qui reçoivent.

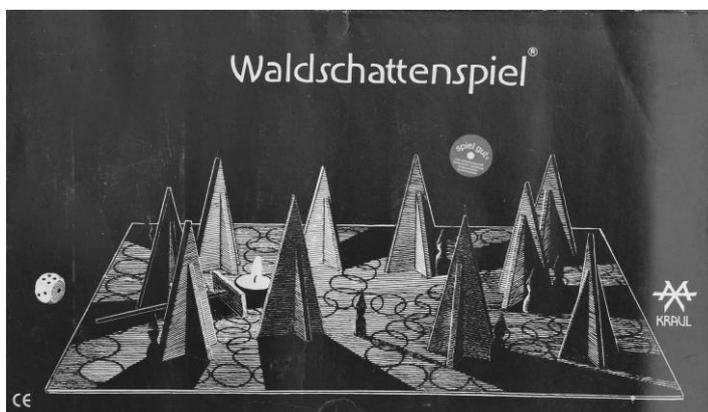
Un quatrième cadeau du jeu est parfois celui d'ouvrir le rêve

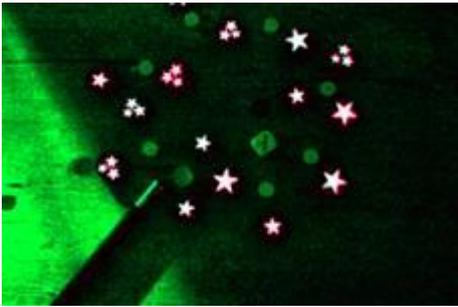
Certains jeux vont parfois plus loin. En les expérimentant, nous glissons dans la vie de l'enfant des ingrédients qui l'ébahissent, qui lui feraient dire : *ce que je goûte dans ces expériences de jeu me nourrit et m'allume au point que j'en veux davantage.*

Je vous ai montré deux jeux qui vont dans ce sens :

Le jeu des ombres (Edition Kraul, Allemagne, 7 – 11 ans) dans lequel un sorcier essaie d'aveugler les nains (les pions) en déplaçant sa bougie sur le plateau, ce qui crée des zones de lumière et d'ombre.

Le jeu « **Bonne Nuit** » (Edition Casse-Noisettes, 4 – 7 ans) dans lequel les enfants allument les étoiles dans le ciel. Dans la seconde partie du jeu, on éteint la lumière, on s'émerveille de la phosphorescence des étoiles puis, selon une règle simple, on les éteint une à une (en employant du hasard ou de la mémoire).





Ces jeux ouvrent des champs de rêve. Des champs d'intériorité.

Rêver, c'est construire l'avenir.

Chaque fois que nous allumons dans nos enfants des champs d'intériorité, nous leur donnons un tremplin magnifique pour rêver et inventer leur vie.

* * * *

8

L'acte de jouer commence toujours par un abandon. *Veux-tu jouer avec moi ?* Et l'autre de me dire oui, ou de me dire non. Jouer, c'est lâcher prise. C'est savoir qu'on entre dans un registre où je peux paraître plus naturel que dans la vie, où je peux laisser tomber toute l'image que je veux donner aux autres ou toute l'image qu'on attend de moi.

Mais qu'il est difficile pour certaines personnes de lâcher prise : « Ils vont me voir comme je suis ! »

Ce n'est évidemment possible, je le répète, que si, dans nos jeux, il n'y a pas de jugement. Tu as perdu... mais ce n'est pas grave et ce n'est pas l'essentiel. Nous avons été des partenaires de jeu, c'est cela l'important. Il n'y a pas de lâcher prise sans confiance.

Dans cet abandon, nous découvrons peut-être aussi un petit bout de notre enfant intérieur. Un enfant intérieur, ce n'est pas une part de nous-même infantilisée. C'est entrer dans l'émerveillement, dans la simplicité des petites choses qui nous font du bien, dans cette valse de relations presque sans souci où nous sommes accueillis et accueillants, insouciants comme l'enfant car il sait sans savoir que l'amour est autour de lui et qu'il n'y a rien de plus important. Heureux ceux qui pensent que jouer est un acte d'amour !

Nous touchons ici à quelque chose d'autre qui est donné avec le jeu : **la gratuité de l'activité.**

C'est précisément parce que le jeu **ne sert à rien** qu'il délivre un message autrement plus puissant que ce qui sert à survivre (la nourriture, les habits, le chauffage, le suivi à l'école...). Jouer avec un enfant, c'est arrêter notre vie pour être avec lui dans le domaine qui l'enchant le plus : jouer ensemble.

Quand un enfant nous demande de jouer ensemble, il nous demande bien plus que du jeu. C'est notre présence dans le jeu qui bénit ce jeu.

C'est notre présence dans le jeu qui dépose sur cet enfant le meilleur signe de notre amour : tu es unique à mes yeux et je prends le temps de te le dire en faisant avec toi ce que tu aimes par-dessus tout : *jouer !*

Quel cadeau pour l'enfant ! Quel viatique pour qu'il puisse prendre confiance en lui-même et oser sa vie ! Quelqu'un croit en lui ! Il a du prix aux yeux de quelqu'un !

Nous ne sommes d'ailleurs pas en reste ! Nous aussi, dans ce temps de jeu, nous recevons du sens, de la complicité, de l'amour.

Lorsque ma petite fille s'en va, après un après-midi de jeux partagés, je lui dis :

- *Merci, Laina, d'avoir joué avec moi !*
- Et elle, de me répondre :
- *De rien, Papi !*

En ces mots, tout est dit. Nous sommes gagnant/gagnant.

Nous n'avons rien fait d'utile. Mais nous avons été des frère et sœur de jeux.
Et chaque fois que j'y repense, j'en suis ému... en me disant qu'une des belles parts de ma vie se trouve précisément là, dans cet infiniment petit.

Ah ! Si nous pouvons nous réjouir de ces moments magnifiques !

9

Alors s'allume en nous une source qui est avant nous et au-delà de nous, celle de la joie intérieure. Devant cet enfant que je fais vivre et qui me fait vivre, je touche à l'essentiel de la vie et je suis rempli d'une joie qui donne sens à ma vie. Qui me dit que c'est si bon de vivre malgré les ennuis, le poids de la vie, les souffrances.

Nous sommes dans une double bienveillance (bien – veiller sur). A la fois je te dis que tu es unique au monde et à la fois je découvre que j'ai du prix à tes yeux.
Dans cette découverte, n'y a-t-il pas un envoi plein d'énergie à vivre ta vie (je crois en toi) et pour moi-même une paix d'être vraiment dans mon métier d'homme ?

Pascal Deru