

# Expérience primordiale

## Métaphore.

Je voudrais employer une image pour illustrer sommairement cela.

Lorsque l'on fabrique des mémoires en électronique, le silicium est vide de courant électrique, il n'a reçu aucune empreinte. Ces mémoires ne sont que des circuits potentiels non encore parcourus par du courant.

Dans le cerveau humain, les apprentissages préalables à la naissance sont ceux apportés par les cinq sens baignant dans un milieu stable et tous les besoins sont satisfait avant qu'ils apparaissent.

À la naissance, brusquement : variations, changements, manques.

Comme les aires associatives sont, à la naissance, très peu préprogrammé, les outils indispensables à son fonctionnement, (son logiciel) vont se créer grâce aux premières expériences (primordiales) dans et par l'environnement de naissance.

Ainsi : le test de présence/absence (état de manque/satisfaction), l'évaluation, la comparaison, sont les programmes à créer parce que les sens internes et externes apportent un flot continu d'informations. Même si ces potentialités étaient existantes surgit brusquement le besoin de les utiliser.

Tout de suite après la naissance, presque toutes les créations dans le cerveau humain sont logiciels, implémentées en mémoire vive. (constatons qu'elles seront perdues à la première qui est aussi la dernière extinction).

Les informations avant que d'être stockées sont utilisées pour créer des circuits, des voies, des EMPREINTES.

## Voici un exemple :

Dès le premier allaitement, la satisfaction du besoin est connectée (en PNL on parle d'ANCRE) simultanément au fait de lever les yeux et rencontrer les yeux maternels.

Cette expérience va se reproduire de nombreuses fois laissera une **empreinte** dans un cerveau neuf Plus tard le bébé qui marche à quatre pattes lève le yeux et rencontre le visage qui sécurise. (**ancree**) Ce jeune cerveau va ajouter une variante à l'**empreinte** pour cette expérience semblable à celles déjà rencontrées

Il marche pour la première fois il lève les yeux et voit la personne qui le félicite et applaudit (**ancree**) De variante en variante une classe est née et avec elles un savoir faire : des facultés utilisées pour la première fois : généralisation, sélection, Etc. et des mécanismes mentaux associés.

## Autre exemple :

Le jeune enfant fait glisser (avec effort) une chaise sur le sol. Elle cogne contre le tapis (un obstacle) il augmente son effort en vain. Alors il pousse dans une autre direction et rencontre un rideau en lanière entre deux pièces il fait passer la chaise au travers du rideau sans augmenter son effort.

Toutes ces expériences lui font découvrir de nombreux phénomènes : Mouvement, Force, Action, Réaction, Résistance, Opposition, Obstacle, et plus loin : ce qui s'oppose, ce qui est possible Etc L'expérimentation de la « Force mécanique » est à la base des modalités applicables à l'action : Obligation, Possibilité, Pouvoir.

L'expérimentation du mouvement le fait partir de là où il est pour ce jeter dans les bras de Maman et y atteindre du plaisir, Sera à la base : du découpage du temps (avant pendant, après) (objectif, but, réussite)

En apprenant le jeune cerveau retient les contenus de pensée, mais aussi (surtout) les processus mentaux et il structure une organisation mentale.

Les éléments cités, ne sont pas des concepts dans la pensée de l'enfant sont des **empreintes de processus**, de mécanismes, d'images-schémas qui précèdent et rendent possible la conceptualisation.