

# Le jeu et l'environnement de jeu dans le développement du langage et des interactions chez les jeunes enfants

Présenté par Mathieu Point, PhD.,  
pour l'école d'orthophonie et d'audiologie de l'UdM - *formation de développement continu*

# Présentation

Mathieu Point, PhD.

- Professeur-Chercheur à L'Université du Québec à Trois-Rivières
- Responsable des programmes en soutien pédagogiques en service de garde (certificat et microprogramme)

« L'enfant ne joue pour apprendre, il apprend parce qu'il joue »

*Jean Epstein*

# Plan de la journée

## L'importance du jeu pour l'enfant

- Évolution du jeu
- Définition
- Le développement de l'enfant
- Le jeu symbolique et le langage

## L'environnement de jeu

- La place de l'adulte dans le jeu
- Importance d'un environnement favorisant le développement global
- Les environnements intérieurs
- Mise en place de différents environnements.

# Évolution du jeu à travers le temps

« On peut en savoir plus sur quelqu'un en une heure de jeu qu'en une année de conversation. »

(Platon)

# Évolution du jeu à travers le temps

- Vos souvenirs de jeu?

# Évolution du jeu à travers le temps

- Évolution



Mathieu Point, UQTR ; 09-12-2016

# Évolution du jeu à travers le temps

- Étaient non supervisés – on jouait du matin au soir avec seule obligation d’être revenu pour le souper.
- Se faisaient en groupe – habituellement avec des enfants d’âges différents du voisinage qui se réunissaient et arpentaient les rues et terrains vagues.
- Impliquaient la nature – les arbres, les rochers, herbes longues, la boue, les bancs de neige, ...
- Sans adulte
- Impliquaient souvent un haut degré de risque, sauter sur des structures instables, grimper, escalader, utiliser des bâtons de bois ou du métal,...

# Le jeu : un droit de l'enfant



Selon La Convention relative aux droits des enfants  
(Nations Unies 1989)

- «Les États parties reconnaissent à l'enfant le droit au repos et aux loisirs, de se livrer au jeu et à des activités récréatives propres à son âge et de participer librement à la vie culturelle et artistique».

# Définitions du jeu en petite enfance

- Le jeu est universel
- Difficulté de définition

# Vos préconceptions par rapport au jeu

- Création d'une carte conceptuelle

# Définitions du jeu en petite enfance

- **L'UNESCO** l'Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture définit le jeu comme :  
**« une activité libre, structurée par des règles qui définissent des mouvements circonscrits dans l'espace et dans le temps et reposant sur une fiction »** (p. 49).

# Définitions du jeu en petite enfance

**Francine Ferland** (Le modèle ludique)

« une attitude subjective où le plaisir, curiosité, sens de l'humour et spontanéité se côtoient, ce qui se traduit par une conduite choisie librement et pour laquelle aucun rendement spécifique n'est attendu »

# Définitions du jeu en petite enfance

**Smith et Pellegrini (2009)**

« une activité pratiquée par simple plaisir, caractérisée par l'emphase mise sur les moyens plutôt que sur la fin, la flexibilité et l'affect positif »

# Définitions du jeu en petite enfance

## **J. Huizinga**

« Le jeu est une activité volontaire accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension ou de joie et d'une conscience d'être autrement que dans la vie courante. »

**Roger Caillois (1958)** reprend la définition du jeu de Huizinga et met de l'avant que le jeu est une activité qui doit être :

**Libre**

- l'activité doit être choisie pour conserver son caractère ludique,

**Séparée**

- circonscrite dans les limites d'espace et de temps,

**Incertaine**

- l'issue n'est pas connue à l'avance,

**Improductive**

- qui ne produit ni biens, ni richesses (même les jeux d'argent ne sont qu'un transfert de richesse),

**Réglée**

- elle est soumise à des règles qui suspendent les lois ordinaires,

**Fictive**

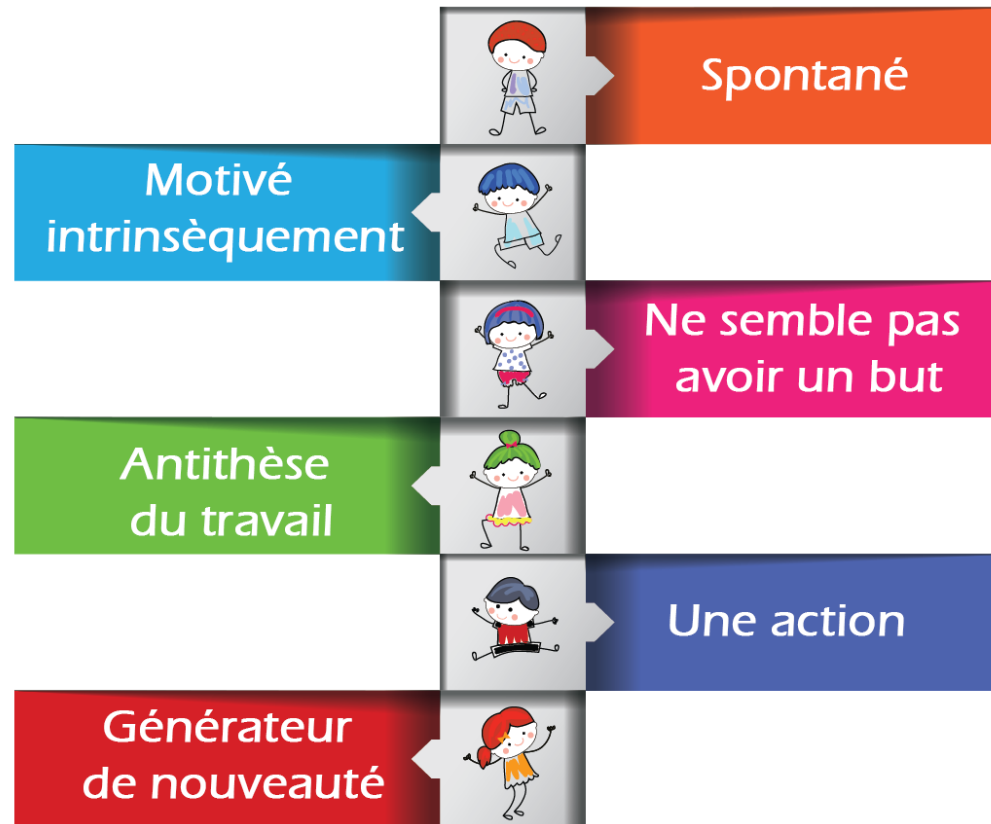
- accompagnée d'une conscience fictive de la réalité seconde.

# Bateson

- jeu est **spontané** et offre une récompense à l'individu; le comportement est **motivé intrinsèquement** et la performance est un objectif en soi «Jouer est amusant
- Le joueur est d'une certaine façon protégé des conséquences habituelles des comportements sérieux. Le comportement de **jeu ne semble pas avoir un but** ou un bénéfice immédiat.
- Les formes sociales des comportements de jeu peuvent être précédées ou accompagnées de signaux spécifiques ou d'expressions faciales qui indiquent que ce comportement n'est pas sérieux. Le jeu est **l'antithèse du travail** ou du comportement sérieux.

- Le comportement de **jeu est une action**, ou pour les humains des pensées exprimées avec de nouvelles combinaisons. Les formes sociales des comportements de jeu peuvent être accompagnées de changements temporaires dans les rôles sociaux, comme le renversement ou un individu dominant devient temporairement subordonné dans le jeu et vice versa. Le jeu est un **générateur de nouveauté**.
- Dans le jeu les actions et les pensées des individus sont répétées
- Le comportement de jeu est lié à l'état de santé et se produit uniquement quand l'individu est en santé et ne subit pas de stress trop important « **Le jeu est un indicateur du bien-être** »

# Définitions du jeu en petite enfance

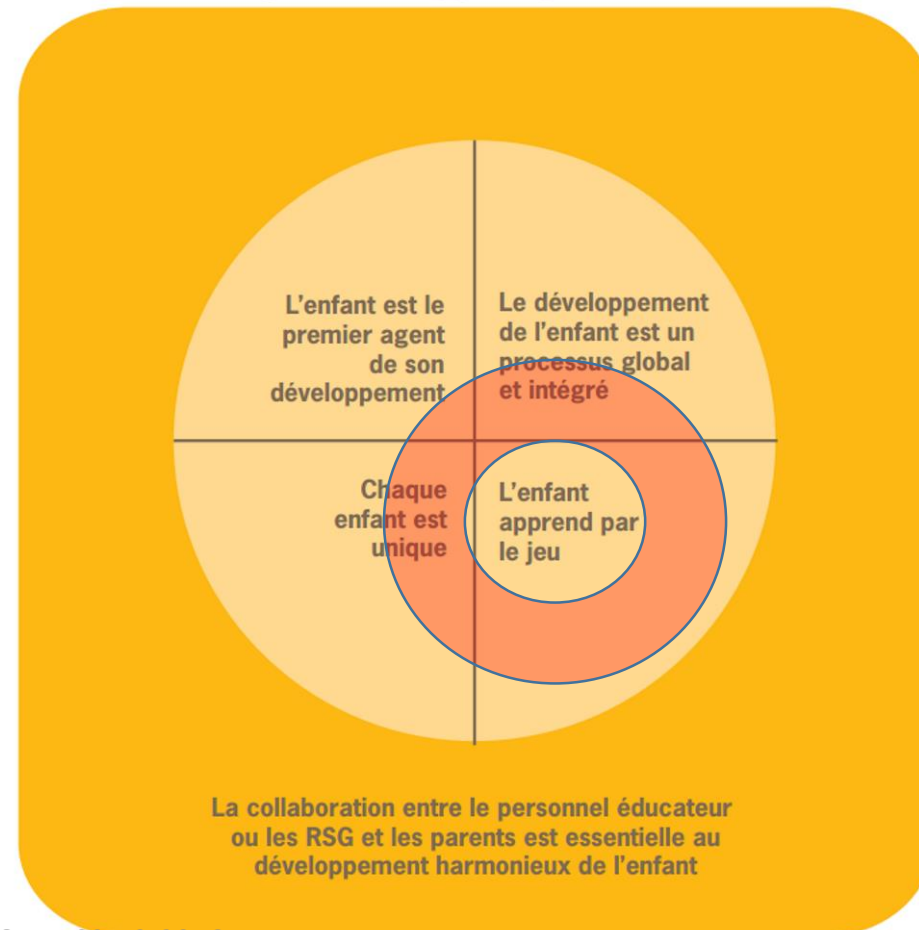


« Le jeu est le travail de l'enfant »  
*Jean Château*

# Le jeu dans le programme éducatif

- « Accueillir la petite enfance »
  - Un des principes de base

Figure 2. Cinq principes de base



# Le jeu dans le programme éducatif

- « Essentiellement le produit d'une motivation intérieure, le jeu constitue pour l'enfant le moyen par excellence d'explorer le monde et d'expérimenter. Les différents types de jeux auxquels il joue – solitaire ou coopératif, moteur, symbolique, etc. – sollicitent, chacun à sa manière, toutes les dimensions de sa personne » (p. 16, MFA, 2007).

# Le jeu dans le programme éducatif

- PFEQ (Programme d'éducation préscolaire ):
  - « Par le jeu et l'activité spontanée, l'enfant s'exprime, expérimente, construit ses connaissances, structure sa pensée et élabore sa vision du monde. Il apprend à être lui-même, à interagir avec les autres et à résoudre des problèmes. Il développe également son imagination et sa créativité. L'activité spontanée et le jeu sont les moyens que l'enfant privilégie pour s'approprier la réalité; il est donc justifié que ces activités aient une place de choix à la maternelle et que l'espace et le temps soient organisés en conséquence » (p. 52, MEQ, 2001).



# Taxonomie du jeu

## Classification des types de jeu

- Varient en fonction des critères utilisés: nombre de joueurs, implication physique, stade de développement, ...

# Taxonomie du jeu

- Stades de développement

Piaget

- Fonctions générales
- Fonctions spécifiques

Claparède

- Attitudes fondamentales

Callois

# Rubin

- Jeu social
- Jeu cognitif

# Le degré d'interaction entre les enfants pendant le jeu

## Aucune:

- Enfants oisifs
- Spectateur: intérêt mais pas d'implication directe dans le jeu
- Jeu solitaire

## Interaction sociale minimale

- Jeu parallèle

## Beaucoup d'interaction sociale

- Jeu de groupe associatif
- Jeu de groupe coopératif

# Types de jeux cognitifs

jeu fonctionnel

jeu de construction

exploration

jeu symbolique

jeu réglementé

# Taxonomie

## APPRENTISSAGE CHEZ LES JEUNES ENFANTS

Centre du savoir

### LAISSONS-LES S'AMUSER : l'apprentissage par le jeu chez les jeunes enfants

Par Jane Hewes, Ph. D.  
Présidente du programme d'éducation des jeunes enfants  
Grant MacEwan College  
Edmonton, Alberta, Canada

#### Le jeu : essentiel au développement optimal de l'enfant

Le jeu est un phénomène universel qui a toujours tenu une place prépondérante dans l'histoire de l'humanité<sup>1,2,3</sup> et qui fascine philosophes, peintres et poètes depuis des générations. L'article 31 de la Convention des Nations Unies relative aux droits de l'enfant reconnaît l'importance du jeu dans la vie des jeunes. Il le considère d'ailleurs comme un droit spécifique, distinct du droit aux loisirs et à celui de se livrer à des activités récréatives.<sup>4</sup>

Les éducateurs de la petite enfance connaissent depuis longtemps l'importance du jeu, et la contribution substantielle de celui-ci au développement des jeunes enfants est bien documentée en pédopsychologie, en anthropologie, en sociologie et dans les cadres théoriques de l'éducation, des loisirs et des communications.<sup>5</sup> Le jeu constitue d'ailleurs l'une des tâches développementales essentielles de la petite enfance<sup>6,7</sup> : sans lui, l'enfant ne peut réaliser son plein potentiel.<sup>8</sup>

#### Le jeu menacé

Paradoxalement, le jeu est constamment sous-estimé, et les occasions pour les enfants de s'y adonner librement, à l'intérieur comme en plein air, sont de plus en plus menacées. Les milieux physique et social dans lesquels évolue l'enfant en Occident ont été bouleversés depuis quelques décennies<sup>9,10</sup> et bien des enfants passent dès leur plus jeune âge de longues heures dans des groupes organisés de pairs qui, étant axés sur des activités structurées de nature éducative et ludique, laissent peu de place au jeu libre, ouvert et autodéterminé.<sup>11</sup>

Les défenseurs du droit des enfants de G. T. B. au jeu s'inquiètent de ce qu'il est de moins en moins possible de jouer dans des milieux naturels locaux. La technologie,

la circulation automobile et les tendances en urbanisme ont transformé le territoire de jeu naturel des enfants<sup>12</sup> : Leurs parents étant de plus en plus concernés par la sécurité, les enfants se voient astreints à fréquenter des terrains de jeux aménagés avec soin mais qui limitent la stimulation.<sup>13,14,15</sup>

La priorité qu'on accorde actuellement à l'acquisition de compétences scolaires dès le plus jeune âge constitue également une menace pour le jeu,<sup>16</sup> car trop souvent, elle limite les perspectives d'apprentissage naturellement inhérentes à celui-ci. La détermination de ce que doit comporter la préparation à l'école et de la manière dont elle doit être réalisée continue de susciter des débats animés au Canada. Naguère, les enfants passaient leurs premières années à jouer, que ce soit à la maison, en garderie ou en prématernelle, alors que de nos jours, on préconise souvent des programmes pour la petite enfance axés sur l'apprentissage des lettres et des chiffres, en particulier lorsque le milieu et l'environnement social pourraient compromettre la préparation de l'enfant à l'école.

Depuis quelques années, la tendance veut qu'on intègre davantage de connaissances par enseignement magistral à la pratique des spécialistes de la petite enfance. Des travaux de recherche démontrent que cette approche, prometteuse à court terme, ne procure aucun avantage à long terme – en fait, elle nuit à certains enfants.<sup>17</sup> Les longues périodes de jeu ininterrompu, en solitaire ou avec d'autres enfants, à l'intérieur comme en plein air, se raréfient.

Les ouvrages sur le développement de l'enfant ne laissent planer aucun doute : jouer favorise la croissance physique, sociale, affective et cognitive pendant les premières années de vie. Les enfants ont besoin de temps, d'endroits, de matériel et du soutien de parents éclairés et d'éducateurs

# Taxonomie



# L'importance du jeu dans le développement global

«La plus grande force des jeunes enfants dans l'acquisition de savoirs est leur passion pour le jeu.»

Vivian Paley

# L'importance du jeu dans le développement global

- Ce qu'en dit le programme éducatif:
  - « Une des principales caractéristiques du jeu est le plaisir que l'enfant y éprouve. Le jeu constitue pour lui le moyen par excellence d'explorer le monde, de le comprendre, de l'imaginer, de le modifier et de le maîtriser. À ce titre, le jeu doit être considéré comme l'outil principal par lequel l'enfant s'exprime, apprend et se développe. »

# L'importance du jeu dans le développement global

- Ce qu'en dit le programme éducatif:

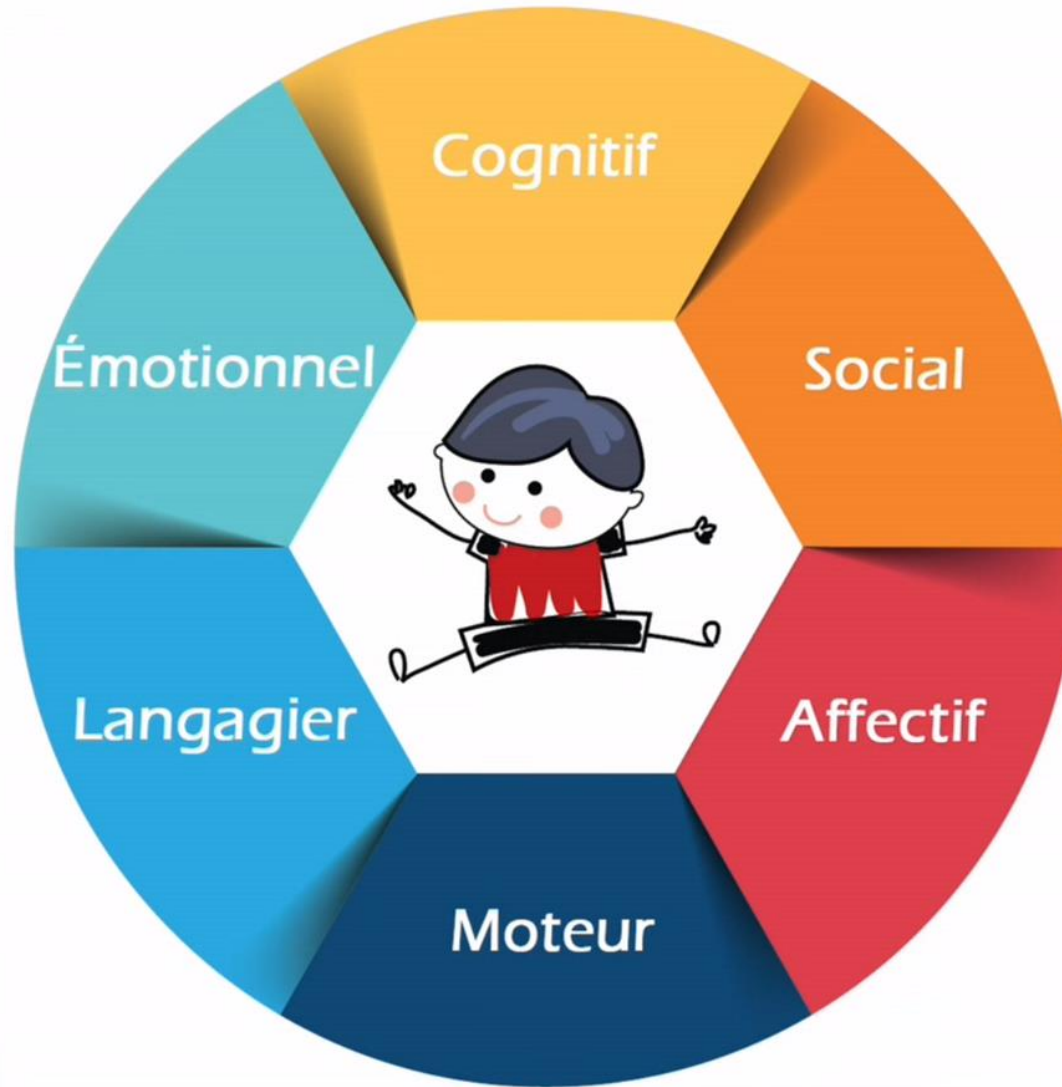
« Dans la vie de l'enfant, le jeu a plusieurs fonctions. Il lui permet d'abord de faire de nombreuses découvertes sensorielles et de parfaire ses habiletés motrices, puis, plus tard, d'agir sur son environnement en le manipulant à sa guise et aussi d'expérimenter de nouveaux rôles sociaux. »

« Le jeu permet ensuite à l'enfant d'apprendre à faire des choix, ce qui l'amène à développer à la fois son autonomie, sa créativité et son estime de soi. Il lui sert aussi à affronter ses peurs et à vaincre les monstres qui emplissent son imaginaire. Il constitue enfin un exutoire grâce auquel l'enfant peut évacuer ses tensions et ses frustrations. »

# L'importance du jeu dans le développement global

- L'apprentissage offert par le jeu est lié au développement psychologique, personnel et social, ainsi qu'à l'acquisition de compétences et de connaissances.
- En particulier dans les premières années de l'enfant, le jeu est reconnu comme une des principales voies de l'apprentissage.

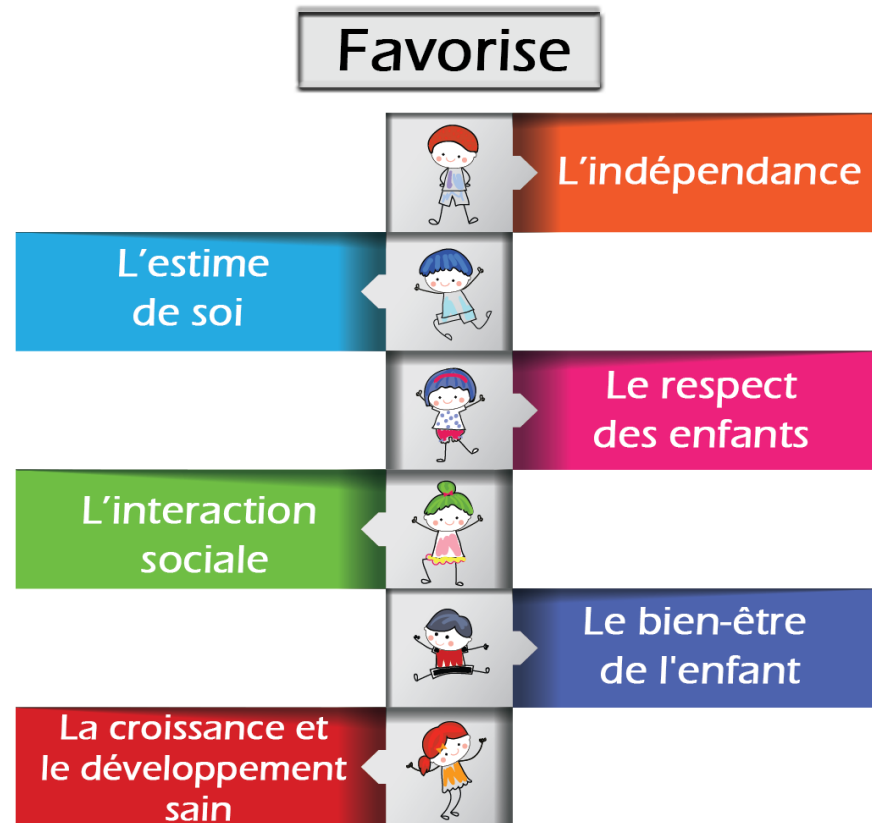
# L'importance du jeu dans le développement global



# L'importance du jeu dans le développement global



# L'importance du jeu dans le développement global



# L'importance du jeu dans le développement global



# Développement affectif et émotionnel

- Le jeu soutient le développement affectif en fournissant un moyen de s'exprimer et de faire face aux sentiments. **Piaget (1962)** explique que le jeu de faire semblant par exemple permet aux enfants d'exprimer leurs sentiments de différentes façons:

## Simplifiant

- En simplifiant certains événements en créant un personnage imaginaire ou une mise en scène pour correspondre à leur état émotionnel. Ainsi, l'enfant qui a peur du noir peut supprimer la nuit ou la noirceur de ses épisodes de jeu

## Compensant

- En compensant des situations en ajoutant des actes interdits au jeu de faire semblant. Un enfant peut, par exemple, manger des biscuits et de la crème glacée pour le petit déjeuner dans le jeu, alors qu'en réalité, ce ne serait pas autorisé.

## Contrôler l'expression de ses émotions

Le jeu de faire semblant permet aussi de contrôler l'expression de ses émotions en reconstituant dans le jeu des expériences vécues dans la réalité. Par exemple, **un enfant peut faire semblant d'avoir un accident après avoir vu un véritable accident de la circulation sur l'autoroute.**

## Éviter les conséquences négatives

- Le jeu permet aussi à l'enfant d'éviter les conséquences négatives d'un acte inapproprié en prétendant qu'une autre personne les a commis. Cette autre personne peut être un jouet ou un personnage inventé
- Ainsi l'enfant qui a mangé des biscuits et de la crème glacée au petit déjeuner pourra **permettre à sa poupée de manger les biscuits et la crème glacée et ensuite la réprimander pour cet acte.**

# Développement affectif et émotionnel

- En plus d'exprimer des sentiments, les enfants en jouant apprennent aussi à **faire face à leurs sentiments** dans une situation qu'ils contrôlent, par exemple faire semblant d'être en colère, triste ou inquiet.
- Le jeu leur permet de réfléchir à voix haute sur leurs expériences chargées de sentiments plaisants comme désagréables. Plus les enfants grandissent, plus le jeu va leur permettre de développer des compétences émotionnelles importantes comme **une meilleure perception de soi** et la capacité à l'**autorégulation**.

# Développement affectif et émotionnel

- Les enfants en grandissant commencent, grâce au jeu, à découvrir les activités dans lesquelles ils sont bons et celles où ils sont moins doués. Ces possibilités qu'offre le jeu de contrôler et de qualifier ses sentiments et émotions permettent aux enfants de **croire en leurs capacités**.
- Le rôle du jeu dans le développement des capacités d'**autorégulation** et de **métacognition** est aussi mis de l'avant dans la recherche. Les capacités métacognitives concernent le développement de notre conscience de nos propres processus cognitifs et émotionnels, et notre développement de stratégies pour les contrôler.

# Développement affectif et émotionnel

- Whitebread (2010) dans son chapitre sur le jeu, la métacognition et l'autorégulation à travers sa recension d'études scientifiques démontre que les enfants commencent à développer cette prise de conscience et ce contrôle très tôt dans la vie, que ces compétences sont apprises et que **les différents types de jeu forment un contexte puissant pour leur développement.**
- Des études sur l'émergence des capacités d'autorégulation chez les jeunes enfants dans des contextes éducatifs ont montré que ceux-ci sont principalement démontrés dans des **contextes ludiques** de différents types.

# Développement cognitif

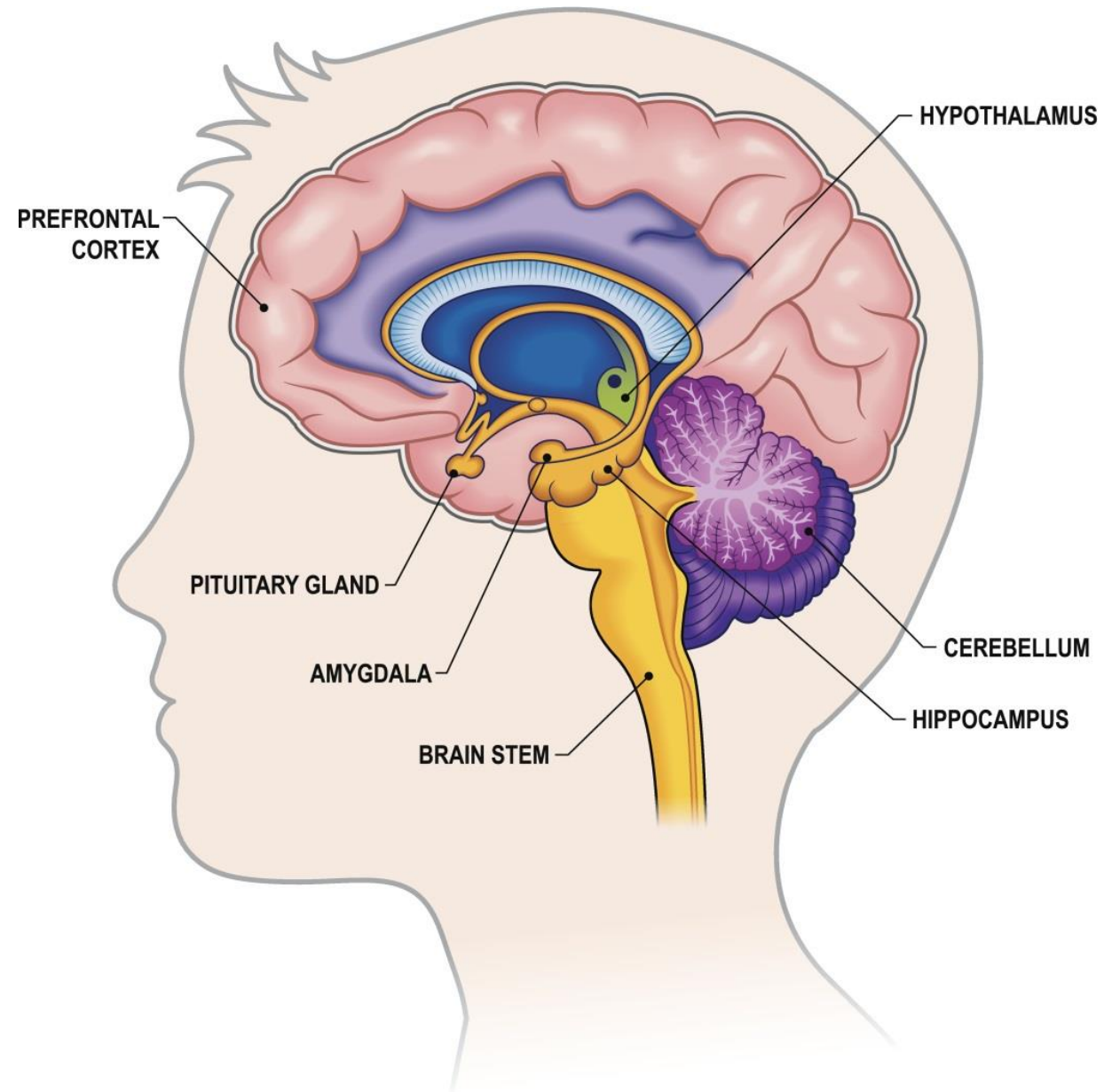
« La plus grande force des jeunes enfants dans l'acquisition de savoirs est leur passion pour le jeu. »

*Vivian Paley*

Le développement cognitif chez l'enfant fait référence au développement de sa pensée et de son raisonnement face au monde qui l'entoure. Le développement cognitif comprend notamment:

- l'acquisition des connaissances
- les mécanismes d'apprentissage
- la conceptualisation
- les liens de causalité
- l'éveil à la lecture et à l'écriture, aux mathématiques, aux sciences et à la technologie.

Entre 2 et 6 ans, ce que Piaget appelle le stade préopératoire, la partie préfrontale du cortex de l'enfant se développe de plus en plus. Le cortex préfrontal est la partie du cerveau qui soutient les habiletés cognitives supérieures, en particulier celles qu'on appelle les fonctions exécutives.



# Fonctions exécutives

- La fonction exécutive fait référence à l'acte de prendre des décisions et de les exécuter, comme quand quelqu'un tente de résoudre un problème

# Fonctions exécutives

- **La mémoire de travail** (fonction de mémoire qui permet de stocker, de traiter et de manipuler l'information dans un court laps de temps), de **l'inhibition** (cette fonction permet à l'enfant de se concentrer uniquement au jeu auquel il s'adonne et ne pas tenir compte de ce qui se passe autour de lui), de **la flexibilité mentale** (capacité à s'adapter à la nouveauté et aux changements) qui sont considérées comme les trois fonctions exécutives principales.
- Il est aussi question des fonctions de **l'attention**, des habiletés de **planification**, d'**exécution** et d'**évaluation**. Ainsi l'enfant pourra planifier et exécuter son jeu et aussi l'évaluer.

## Fonctions exécutives



La mémoire de travail



L'inhibition



La flexibilité mentale

## Fonctions exécutives

- L'enfant développera les fonctions exécutives à condition d'avoir la possibilité de les exercer ou de les pratiquer. Et c'est par des jeux variés dans différents contextes que les fonctions exécutives sont le plus stimulées.

## Fonctions exécutives

- Par exemple un enfant peut décider de construire un château avec des blocs, il va donc imaginer son château, il va ensuite se mettre en action pour réaliser le dit château pour ensuite évaluer en observant sa réalisation pour voir si le château correspond à son idée de départ.

# Développement cognitif

- Pour Vygotsky : Jouer à faire semblant par exemple, est essentiel afin de développer les habiletés au niveau des fonctions exécutives des jeunes enfants.

# Développement cognitif de l'enfant

Réflexion



Raisonnement



Créativité



Résoudre des problèmes



Capacité d'attention



Mémorisation



Planification



# Développement cognitif

- Le développement cognitif se réalise dans **l'interaction entre l'enfant et son environnement physique et social**. Ses jeux et ses échanges avec les autres enfants l'amènent par exemple à observer, à anticiper, à imiter, à négocier et à se poser des questions. Par le langage, il élabore sa pensée.

# Développement social

- Burdette et Whitaker (2005) soulignent que le jeu offre des opportunités pour les enfants d'apprendre les interactions sociales.
- Avoir de bonnes interactions sociales est le résultat d'un bien-être social qui se développe par la mise en place de capacités sociales telles que la capacité à développer et à maintenir des relations amicales, la capacité de coopérer, de mener et de suivre dans un groupe.

L'enfant, en explorant et en connaissant les espaces de jeu, développe la conscience de soi. Afin qu'il acquière une image positive de lui, il a besoin d'identifier clairement ses réalisations, de vivre l'expérience de la réussite et d'être convaincu de sa capacité de continuer à grandir. Le regard des autres est le témoin de ce qu'il accomplit: courir vite, sauter loin, se sentir courageux.

Dès sa première année de vie, le bébé montre des comportements dits «semi-sociaux», comme par exemple sourire, offrir un jouet. Dans sa deuxième année de vie, il montre un certain intérêt pour les pairs du même âge. Une organisation sociale s'amorce. L'interaction continue avec son environnement fait en sorte que les réactions des autres à ses comportements et à ses attitudes lui donnent l'occasion de développer ses habiletés sociales

Le développement social de l'enfant est marqué par son désir d'aider l'adulte. En imitant ses gestes, l'enfant fait l'apprentissage des rôles. Mais au fur et à mesure qu'il atteint divers niveaux de maturité, la distance physique entre lui et l'adulte s'accroît. Les relations entre pairs se multiplient et deviennent plus complexes avec l'affinement du potentiel moteur, cognitif et linguistique. La fréquence des interactions sociales positives et négatives continue d'augmenter, facilitant l'acquisition de comportements sociaux. La coopération et les jeux sociaux augmentent alors qu'il y a diminution progressive des jeux parallèles.

Dans tous les jeux où l'enfant est amené à jouer avec d'autres enfants, il est nécessaire pour l'enfant de résoudre une certaine forme de problème social, comme décider:

- à quoi jouer
- qui peut jouer
- quand commencer
- quand s'arrêter
- ainsi que les règles communes du jeu.

La résolution de ces dilemmes et conflits qui surviennent dans le jeu encourage les enfants à faire des compromis et à coopérer. Ce processus permet de développer des capacités sociales et émotionnelles telles que :

- **l'empathie**
- **la flexibilité**
- **la conscience de soi**
- **l'autorégulation.**

- Le jeu permet aux enfants de mettre en pratique les compétences de communication verbale et non verbale en négociant les rôles, en essayant d'intégrer un jeu déjà en cours et en déchiffrant les sentiments des autres.



# Développement social

- Le jeu permet aux enfants d'apprendre à répondre aux demandes de leurs pairs quand par exemple ils doivent **attendre leur tour, partager un objet** ou encore expérimentent ensemble un jeu.



# Développement social

- En entrant en contact avec les besoins et les désirs des autres à la maison, à la garderie ou dans la communauté, le jeu permet d'expérimenter différents rôles sociaux.

# Développement social

- Le jeu permet aussi aux enfants de découvrir les points de vue des autres par la négociation de l'espace, des matériaux ou des règles.



- En conclusion, le jeu est essentiel pour apprendre à se faire des amis et à s'entendre avec les autres.
- C'est par le jeu que les enfants apprennent à soumettre leurs désirs aux règles sociales, à coopérer volontairement avec les autres, à adopter des comportements socialement appropriés notamment des comportements essentiels à l'entrée à l'école.



# Expériences clés

- Faire des choix et les exprimer, élaborer des projets et prendre des décisions
- Résoudre les problèmes qui surgissent durant la période de jeu
- Développer son autonomie en répondant à ses besoins personnels
- Exprimer ses sentiments à l'aide des mots
- Participer aux activités de groupe
- Être sensible aux sentiments, aux intérêts et aux besoins des autres
- Créer des liens avec les enfants et les adultes

# Expériences clés

## Faire des choix et les exprimer, élaborer des projets et prendre des décisions

- élabore son projet : fabriquer des gâteaux, construire des maisons ou des routes, creuser des lacs, faire flotter des bateaux ou d'autres objets
- choisit la façon de le réaliser : mélanger, brasser, amonceler, verser, creuser, remplir, tapoter, sasser, modeler, éclabousser
- dit avec qui il compte le réaliser : seul, à côté des autres enfants, avec un ami ou en groupe.

# Expériences clés

Résoudre les problèmes qui surgissent durant la période de jeu

- Il explique son point de vue à un ami s' il est en désaccord à propos de la construction d'un chemin ; il partage des petites voitures et l'espace pour circuler.

# Expériences clés

## Développer son autonomie en répondant à ses besoins personnels

- L'enfant choisit un coin de la cour pour s'isoler car il ressent le besoin d'être seul un certain temps.

# Expériences clés

## Exprimer ses sentiments à l'aide des mots

- Il exprime ses sentiments lorsqu'un autre enfant ne respecte pas le tour des autres dans la glissoire, ou lors de bousculades ou de disputes pour obtenir la voiturette

# Expériences clés

## Participer aux activités de groupe

- Il participe à des activités auxquelles tous les enfants du groupe ou plusieurs enfants de groupes variés participent, par exemple lorsqu'on joue au parachute à l'extérieur

# Expériences clés

Être sensible aux sentiments, aux intérêts et aux besoins des autres

- Il invite un ami à jouer avec lui dans le carré de sable, lui offre un camion pour l'aider à réaliser le chemin qu'il est en train de construire.

# Expériences clés

## Créer des liens avec les enfants et les adultes

- Les enfants plus jeunes sont invités à jouer à proximité des enfants d'autres groupes plus âgés.
- Les enfants plus âgés fournissent de l'aide pour s'asseoir sur une table ou pour remonter une glissoire.

# Imitation

- Tomasello et al (2005) définissent l'imitation comme la capacité d'acquérir, par l'observation, un nouveau comportement moteur et de le reproduire en utilisant les mêmes mouvements employés par le démonstrateur.
- L'imitation motrice est le fait de **reproduire, par observation, les mouvements corporels d'un modèle** (Heyes, 2001).

# Imitation

Imitation d'action  
sur un objet

Imitation gestuelle  
significative  
non significative

Imitation orale-faciale

Simple ou séquentiels

Immédiats ou différés

Spontanés ou suscités

## Deux fonctions distinctes :

- une fonction d'apprentissage ou **fonction instrumentale**, par laquelle les enfants apprennent de nouvelles compétences et connaissances
- et une **fonction sociale**, par laquelle les enfants s'engagent dans des échanges sociaux et émotionnels avec les autres

Le rôle social de l'imitation motrice dans la petite enfance est associé au développement de compétences plus sophistiquées de communication. Dans un même temps, l'enfant apprend à communiquer par imitation de l'autre, de ses codes, de ses actes.

L'étude de Bates et al. (1979) démontre l'existence de corrélations entre imitation gestuelle et vocale et la communication chez les enfants. De plus, les habiletés motrices sont associées au développement du langage et aux compétences de communication sociale.

Adrien et al. (1992) accordent une place importante à l'imitation motrice dans le cadre des interactions sociales; l'imitation permet d'attirer l'attention et d'entrer en contact.

De son côté, Jacqueline Nadel assimile l'imitation à des bénéfices moteurs, sociaux et au niveau de la conscience de soi.

Pour Uzgiris (1999), l'imitation représente un moyen d'apprentissage important dans le développement.

L'imitation représente donc un élément essentiel du jeu pour le développement global de l'enfant.

- [https://www.canal-u.tv/video/cerimes/s\\_imiter\\_pour\\_se\\_parler.11920](https://www.canal-u.tv/video/cerimes/s_imiter_pour_se_parler.11920)

# Jeux de faire semblant (jeux symboliques)

- Dans les jeux de faire semblant, l'enfant va puiser dans sa vie courante pour la représenter le plus souvent de manière exagérée. Il met en scène, de manière fictive, des activités de vie, d'abord réelles, ensuite possibles ou totalement imaginaires.

# Jeux de faire semblant (jeux symboliques)

- Ces jeux de faire semblant sont un moyen d'exprimer des sentiments et de les explorer. La plupart des jeux de faire semblant mettent en œuvre des mouvements et des actes complexes. Ils sont à la fois sensorimoteurs et symboliques.

# Jeux de faire semblant (jeux symboliques)

- A travers le jeu de faire semblant, l'enfant a accès au monde de la représentation. L'utilisation de symboles implique la représentation d'un objet absent. Le symbole est une comparaison entre un élément donné et un élément imaginé.
- Le jeu de faire semblant se développe à partir de 18 mois environ et prédomine jusqu'à l'âge de 6 ans. Ils sont moins fréquents chez l'enfant plus âgé, l'adolescent et l'adulte.
-

# Jeux de faire semblant (jeux symboliques)

- **Entre 18 mois et 2 ans** , Le jeu de faire semblant ne concerne que l'enfant lui-même dans un premier temps. Par exemple, l'enfant va faire semblant de manger, faire semblant de dormir, etc.
- Progressivement, l'enfant va intégrer un partenaire fictif (faire manger sa poupée) puis des objets disponibles qu'il substitue symboliquement à l'objet impliqué dans le jeu (ex : un cube pour une voiture).

# Jeux de faire semblant (jeux symboliques)

- **Entre 3 et 4 ans**, les jeux de faire semblant deviennent plus complexes, plus variés, impliquant davantage de personnages, les enfants mettent en place de véritables scènes et prennent divers rôles.
- Le langage se développant mutuellement avec le jeu de faire semblant, les dialogues sont plus riches et nombreux dans ces diverses scènes.
- A cet âge, le jeu de faire semblant permet à l'enfant de se détacher de la réalité, par exemple, de revivre des situations qui se sont avérées désagréables en les transposant en situations fictives.

- Le faire semblant favorise la communication et permet de mettre en valeur les compétences conversationnelles
- Dans le jeu de faire semblant les enfants apprennent l'importance d'attendre son tour et de trouver les moyens de résoudre des problèmes de nature sociale – par la **persuasion, la négociation, les compromis et la coopération**.
- Le jeu de faire semblant exige des compétences complexes en communication, puisque les enfants doivent savoir exprimer et comprendre le message : « **ceci est un jeu** ».
- Au fur et à mesure qu'il s'améliore dans son faire semblant, l'enfant commence à parler à divers niveaux simultanément, devenant acteur, metteur en scène, narrateur et public, se glissant successivement dans divers rôles sans aucune difficulté.
- Pellegrini a démontré des liens positifs entre le jeu de faire semblant chez l'enfant et les aptitudes précoces pour la lecture.

# Piaget et le jeu symbolique

Piaget classe les jeux symboliques selon leur structure et leur évolution :

**Le schème symbolique** : l'enfant reproduit un schème sensori-moteur en dehors de son contexte et en l'absence de l'objet habituel (**faire semblant** de dormir, de manger, ...)

- **Rôle** : utiliser ses pouvoirs individuels à reproduire ses actions pour le plaisir de se les donner en spectacle, à lui-même et aux autres.

**La projection de schèmes symboliques sur des objets nouveaux** : l'enfant fait boire, manger sa poupée. Il la fait téléphoner (alors que lui-même ne téléphone pas dans la réalité). L'enfant projette des schèmes empruntés à des modèles imités.

- **Rôle** : l'**imitation** constitue une des sources de la **représentation** à laquelle elle fournit essentiellement ses signifiants imagés.

**L'assimilation** d'un objet à un autre, du corps propre à autrui ou à des objets quelconques (l'enfant se transforme en lion, en maman. Un bâton devient son cheval ...)

- **Rôle** : l'enfant s'**identifie** à d'autres personnages.

**Les combinaisons symboliques simples** (des scènes entières de la vie réelle transposée ou de situations imaginaires sont jouées)

**Les combinaisons symboliques compensatrices** (l'enfant s'accorde dans le jeu ce qui lui a été refusé ou qu'il n'ose pas faire dans la réalité).

**Les combinaisons symboliques liquidatrices** (l'enfant cherche à revivre une situation désagréable, angoissante, source de conflit comme dans un jeu de docteur où l'enfant fait subir à l'autre les pires atrocités.)

# Jeux de faire semblant (jeux symboliques)

- Le jeu symbolique, dans sa forme la plus mature, est composé de trois éléments importants : une situation imaginaire créée par les enfants, l'adoption et l'interprétation de rôles et l'application d'un ensemble de règles correspondant à des rôles précis (Vygotski, 1978). Dans la perspective vygotkienne, ce jeu véritable est planifié dans le temps et il existe des règles pour y prendre part (Bodrova et Leong, 2012).

# Jeux de faire semblant (jeux symboliques)

Les bienfaits associés au jeu symbolique sont si nombreux pour l'enfant que le MELS (2013), dans son projet de programme d'éducation préscolaire pour la maternelle quatre ans à temps plein en milieu défavorisé, souligne l'importance d'offrir une aire où l'enfant pourra se prêter à ce type de jeu. On peut y lire que :

- « L'enfant apprend lorsqu'il crée des scénarios complexes faisant appel à des objets, à des actions et à la parole pour en tirer des séquences narratives, perfectionnant ainsi son vocabulaire et sa syntaxe. Jouer à faire semblant en groupe l'oblige à utiliser le type de raisonnement figuratif nécessaire aux premiers apprentissages de la lecture » (MELS, 2013, p.10).

# Jeux de faire semblant (jeux symboliques)

Le jeu symbolique offre également l'occasion à l'enfant d'apprendre, de se développer et d'exprimer la réalité telle qu'il la perçoit et la ressent (Caffari-Viallon, 1988; Druart et Wauters, 2011; Thériault, Doyon et Doucet, 2000). De plus, comme le soulignent Landry (2014) et Duval et Bouchard (2013b), plusieurs travaux ont montré qu'il favorise toutes les dimensions du développement de l'enfant.

- Exemple : en faisant semblant de soigner un ami à la clinique médicale, l'enfant apprend, entre autres, à se soucier du bien-être de l'autre en le questionnant sur sa santé, à manipuler les objets de la trousse médicale comme le stéthoscope pour écouter son cœur et la seringue pour lui donner un vaccin, à utiliser les bons mots pour s'exprimer et à s'initier à l'écrit en lui préparant une prescription.

## Jeu symbolique – langage : ce qu'en dit la recherche

- De nombreuses recherches ont étudié les liens existant entre le développement du langage et celui du jeu symbolique. Elles ont mis en évidence que les premières activités de faire semblant sur soi (faire semblant de manger par exemple) correspondent en général avec l'apparition des premiers mots. La fiction appliquée à autrui (donner à manger à une poupée par exemple) et l'utilisation d'objets substitués coïncident avec une augmentation significative du lexique (Ingram, 1978; Mc Cune Nicolich, 1995; Veneziano, 1981 et 2005) et de la compréhension des messages verbaux (Lytinen, Poikkeus & Laakso, 1997)

# Jeu symbolique – langage : ce qu'en dit la recherche

- Des corrélations développementales :
  - Jeu symbolique et langage s'enrichissent mutuellement au cours du développement général de l'enfant
  - Jeu et langage exigent des habiletés symboliques. Ils dépendent et contribuent au développement conceptuel.
  - Manifestation de la fonction symbolique
  - Développement du jeu symbolique = précurseur de l'apparition d'un langage
    - Entre 9 et 13 mois, la mesure du jeu symbolique serait le meilleur prédicteur de l'évolution du geste et du langage (Roth et Clark, 1987)

# Jeu symbolique – langage : ce qu'en dit la recherche

- McCune-Nicholich, 1981
  - Les enfants les plus avancés du point de vue langagier le sont aussi au niveau du jeu symbolique
  - Correspondance entre comportements pré-symboliques et pré-langagiers
- Veneziano, 2002
  - Correspondance entre débuts du jeu symbolique et premiers mots
  - Correspondance de l'expansion du lexique avec les actes conventionnels dans le jeu symbolique

# Jeu symbolique – langage : ce qu'en dit la recherche

- Dans une conception interactionniste du développement du langage, la participation de l'enfant à un dialogue en situation de jeu symbolique favorise le développement de son langage. En effet le langage se développe par et pour la communication, au travers de situations fonctionnelles (Rodi, 2007), éthologiques (Monfort & Juarez Sanchez, 2007) ou routinières (Bruner, 1983) qui constituent des lieux d'acquisition et d'exercice des capacités langagières pour l'enfant. Le jeu symbolique interactif constitue une de ces situations privilégiées, et est d'ailleurs largement utilisé dans la pratique orthophonique. De Weck (1996) a de plus montré que le jeu symbolique est un contexte favorisant pour les enfants avec des troubles spécifiques de développement du langage.

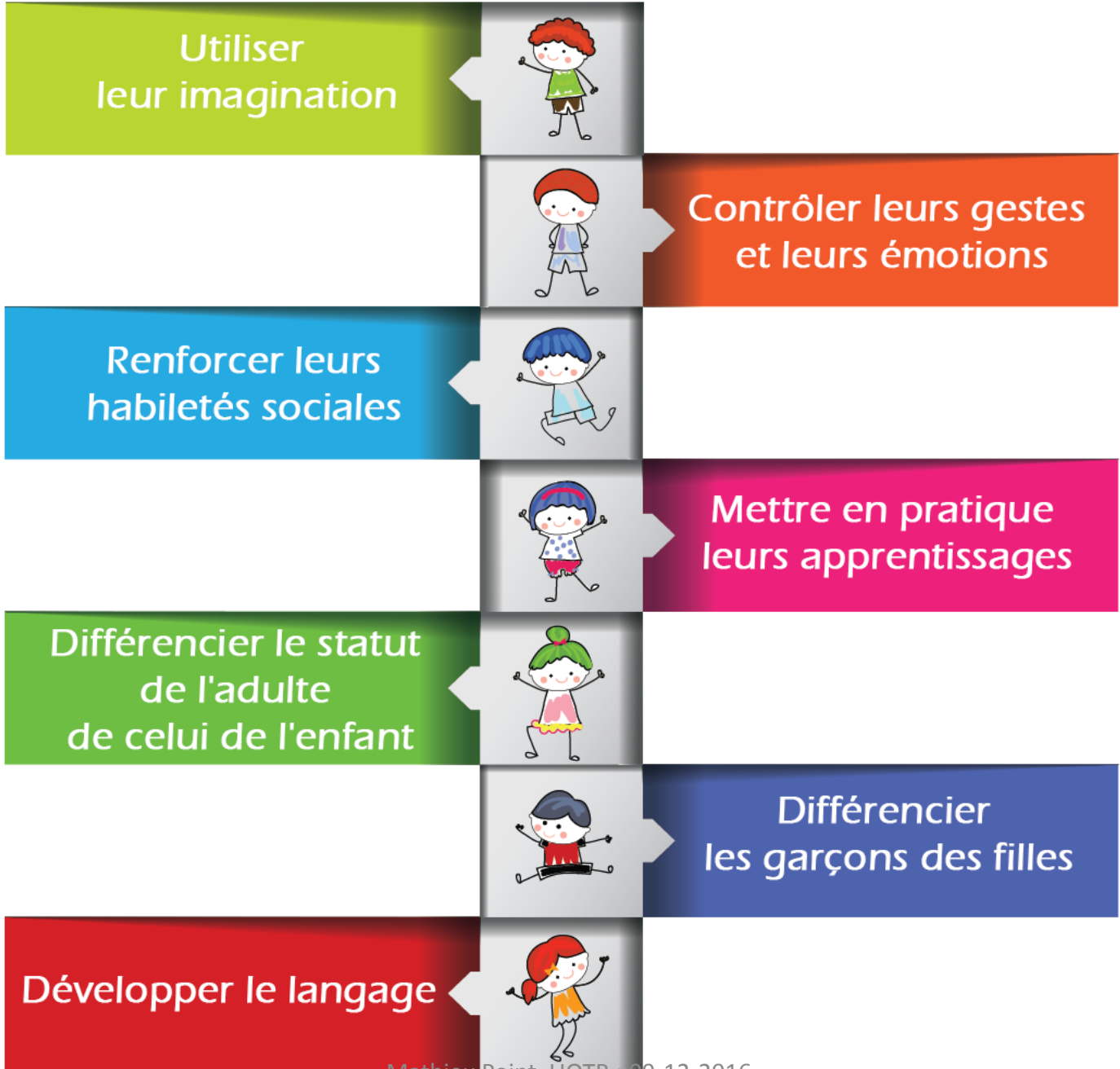
## Jeu symbolique – langage : ce qu'en dit la recherche

- Les capacités langagières permettent l'engagement dans le jeu symbolique dyadique, les échanges avec les partenaires et la construction d'un jeu symbolique complexe. Le langage offre des moyens de construction du jeu plus développés que les actes seuls et permet à l'enfant de mettre en place des stratégies de conceptualisation et d'abstraction (Marinova, 2009).
- Le langage permet également à l'enfant, à travers le monologue, de planifier et contrôler son comportement. On rejoint ainsi Vygotski sur l'importance du langage dans la mise en place de l'autorégulation.

# Jeu symbolique – langage : ce qu'en dit la recherche

Le langage accompagnant les activités de jeu peut avoir plusieurs fonctions vis-à-vis de la fiction (Harris & Kavanaugh, 1993; Musatti, Veneziano & Mayer, 1998; Veneziano, 2002):

- la créer : Le langage a des potentialités de transformation de la réalité bien plus importantes que les gestes ou la mimique (Fein, 1981; Garvey, 1990). La verbalisation qui accompagne en effet le jeu de faire semblant permet de créer une infinité de signifiants et de les partager avec l'autre. Veneziano (2005) parle du « pouvoir créateur de signifiant du langage ».
- la complexifier : Via le langage, l'enfant construit une histoire et permet à ses partenaires de jeu d'y prendre part et de l'enrichir, de la complexifier.
- l'organiser : Il permet en effet de distinguer les moments qui sont dans le jeu de ceux qui se situent en dehors. Cette distinction formelle est accessible aux enfants dès 3 ans (Giffin, 1984).



«Le jeu symbolique constitue la voie royale de la logopédiste en interaction avec un enfant d'âge préscolaire »

*Berney, 2006*

«Les jeux des enfants ne sont pas des jeux, et il faut juger en eux comme leurs plus sérieuses actions.»

*Michel de Montaigne*

# La place de l'adulte dans le jeu

- Question: selon vous quel est le rôle essentiel dans le jeu de l'enfant

«On ne joue pas en assistant à un jeu. »

*Proverbe baoulé*

# Jeu libre et jeu dirigé



Moyles (2010) propose 3 types d'activités qui permettent de distinguer le jeu libre du jeu dirigé soit :

- Le jeu initié par l'enfant
- L'activité initiée par l'adulte
- L'activité centrée sur l'adulte.

**Le jeu initié par l'enfant** (qu'on appellera par la suite jeu libre) est composé de n'importe quelle activité amorcée par l'enfant qui comble ses intérêts et besoins. Selon elle, le jeu initié par l'enfant ne doit pas être entravé par de trop nombreuses restrictions. Si le jeu est trop restreint par l'adulte, ce n'est plus considéré comme étant un jeu initié par l'enfant.

**L'activité initiée par l'adulte** est pour sa part l'évolution du jeu initié par l'enfant par l'implication de l'adulte dans celui-ci. Dans ce type d'activité, l'adulte pourra soutenir l'activité, l'encourager, la modifier, l'enrichir, etc.

**L'activité centrée sur l'adulte** est toute activité planifiée par ce dernier et qui vise l'atteinte d'un objectif précis. L'activité est imposée à l'enfant ou à de petits groupes d'enfants. Les activités ainsi proposées pourront être réutilisées par les enfants dans leurs périodes de jeu ultérieures. On peut considérer ce type d'activité comme des situations d'apprentissage ludiques.

## Jeux dirigés

- Les jeux dirigés ou structurés peuvent par exemple prendre la forme d'activités d'art plastique, de comptines ou chansonnettes, d'histoire à partir de littérature jeunesse, de parcours de motricité, de jeux réglementés ou toute autre activité initiée par l'adulte.

## Jeux dirigés

- L'inclusion de plusieurs activités structurées et dirigées par des adultes peut aller à l'encontre des objectifs du jeu libre. Ces activités structurées peuvent signifier pour certains que les adultes ne croient pas les enfants capables d'orienter leur propre jeu et leur propre apprentissage.

## Le jeu libre

- Article de l'UNICEF :

« le jeu doit inclure des activités qui ne sont pas contrôlées par les adultes et durant lesquelles l'enfant ne doit pas nécessairement se conformer à des règles ».

## Le jeu libre

- Il est donc primordial pour l'enfant que lui soit préservé un espace-temps consacré au jeu libre.
- beaucoup de temps doit être consacré aux périodes de jeu libre pour permettre à l'enfant d'explorer sans être interrompu tout en étant impliqué et motivé dans son expérience.

## Le jeu libre

- Ruebke (2009) ajoute en disant que le jeu libre doit inclure 4 éléments afin d'être efficace. Soit que les enfants aient :
  - la liberté d'explorer et de choisir soi-même le jeu
  - du temps en quantité suffisante pour entrer dans le processus de jeu et déployer leur créativité
  - un espace sécuritaire dans lequel s'engager sans que l'adulte n'ait à intervenir
  - une multitude d'objets à disposition qui permettront de développer

## Le jeu libre

C'est donc le rôle de l'adulte d'offrir un environnement de jeu riche, ainsi que de laisser du temps de jeu ininterrompu, afin de permettre à l'enfant d'être totalement impliqué au jeu libre de façon significative et spontanée.

## Le jeu libre

- Les résultats de l'étude de Booren, Downer et Vitiello (2012) suggèrent que les interactions éducatrice -enfants sont de meilleure qualité lors d'activités dirigées par l'éducatrice, tandis que les interactions entre pairs sont de meilleure qualité lors des jeux libres, périodes où les enfants peuvent diriger eux -mêmes leurs jeux. »

## Le jeu libre

- « Selon Ostrov & Keating (2004), lors des jeux libres, il y a un plus grand nombre (fréquence) d'interactions sociales avec ses pairs et, par le fait même, plus de conflits. »
- Ainsi, les jeux libres constitueraient un lieu propice aux interactions sociales entre pairs.

## Le jeu libre

- transfert des connaissances : de la théorie à la pratique
  - Passer de l'intellectualisation des comportements souhaitables à l'application concrète de ces comportements qui se développeront en habiletés chez l'enfant

## Le jeu libre

- Pendant les jeux libres, est-ce que l'intervenant doit :
  - A) Observer l'enfant et prendre des notes;
  - B) Observer pour intervenir spontanément et soutenir les situations-problèmes que les enfants rencontreront;
  - C) Offrir une présence chaleureuse (sans intervention directe dans le jeu de l'enfant);
  - D) S'insérer dans le jeu de l'enfant.

# Observer

- les enfants, pour mieux les connaître (intérêts, besoins, habiletés et difficultés).
- le matériel utilisé;
- la structuration des lieux (espacement, circulation, coins complémentaires, etc.);

Observer pour prendre des notes (avoir un outil)

Observer en vue d'être disponible pour soutenir le jeu de l'enfant ...

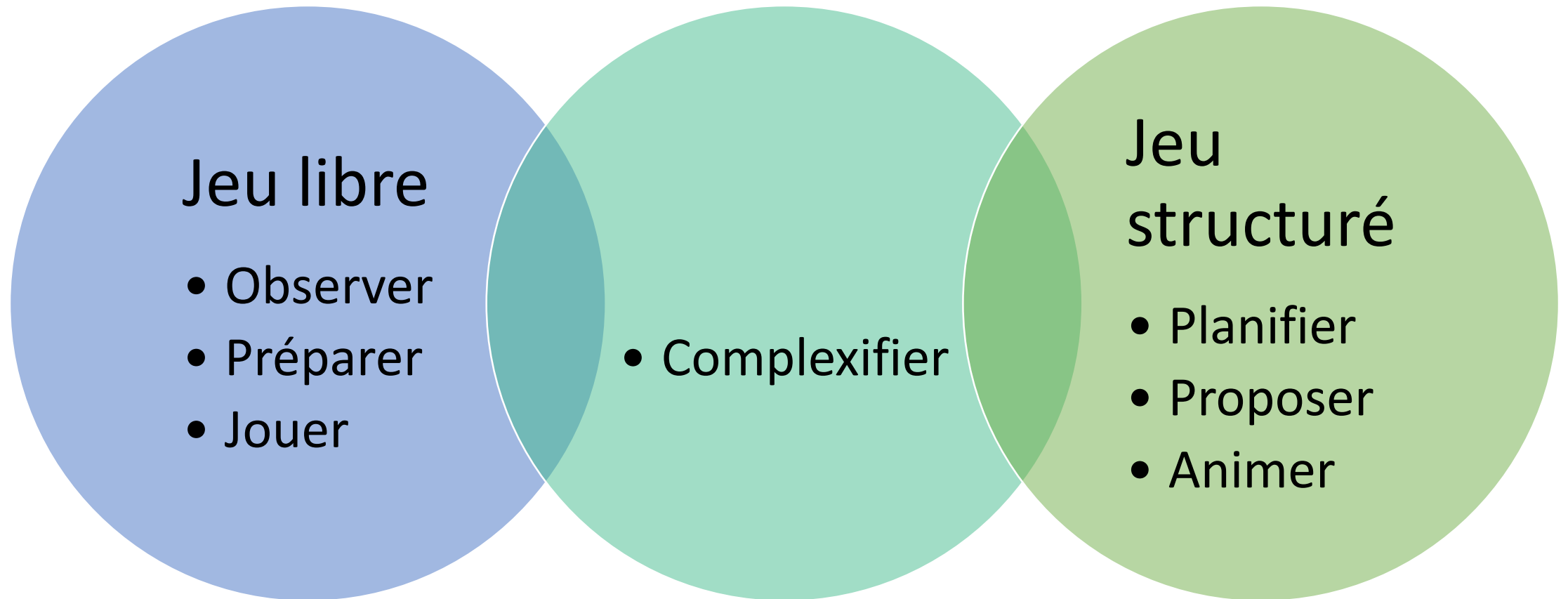
# Rôle

- Soutenir la résolution de conflit
- L'affirmation de soi
- Habiletés sociales et de communication
- Vivre des relations égalitaires (sentiment de justice)
- Soutenir la résolution de problème
- La persévérance
- Faire progresser son jeu
- Questionner l'enfant sur ces actions
- Accompagner l'enfant à mieux se connaître
- Sentiment de compétence
- En respectant son rythme (ne jamais mettre l'enfant dans une position où il ne peut pas s'en défaire seul)
- Encourager l'enfant à faire des choix

# Jeu libre et jeu dirigé

- Il y a donc un choix délibéré et conscient à faire
- Quelle place réservez-vous aux jeux libres versus les jeux dirigés dans vos suivis auprès des enfants?

# La place de l'adulte dans le jeu



«Le jeu c'est le côté soleil de la vie, là où éclosent toutes ces choses qui ne servent à rien mais qui nous sont tellement nécessaires. »

*Alex Randolph*

# Discussion

- Jeu libre et orthophonie
- Jeu de groupe et orthophonie
- La place de l'orthophoniste dans le jeu

L'environnement de jeu

# Vos environnements

- Qu'est ce qui domine dans vos environnements?
- Quelles sont vos priorités dans vos aménagements intérieurs?
- Quels jouets mettez vous de l'avant et pourquoi?

# Vos craintes

- Le désordre
- Le bruit
- Les conflits
- Les blessures

# Environnement et développement global

Variés

Défis

Stimulant

Exploration

Intérêt

Découverte

Ludique

Plaisir

Partage

Collaboration

# Un environnement en fonction des besoins de l'enfant

- Identifier les besoins en fonction du développement de l'enfant
  - En fonction des sphères de développement
  - En fonction de l'âge
  - En fonction des opportunités de jeu
  - En fonction du matériel disponible

# La prise de risque ou le risque d'apprendre

- La prise de risque et les défis sont des éléments clés dans le jeu des enfants et dans leur développement.

« Lorsqu'on veut accomplir des choses exceptionnelles, ça passe forcément par le risque, donc par le jeu. »

*Jean-Claude Killy*



Lors du jeu, les enfants veulent et ont besoin de prendre des risques, sauter, tourner, se balancer. Toutes ces activités motrices sont très recherchées par l'enfant. C'est à travers cette recherche que l'enfant va découvrir et s'approprier le milieu dans lequel il évolue. La prise de risque va favoriser chez l'enfant de nombreuses compétences :

- une motricité de locomotion et de posture,
- l'acquisition et la maîtrise de l'équilibre,
- le contrôle de ses émotions
- l'acceptation d'éventuels échecs
- la perception du danger...

Il faut savoir que l'acceptation du risque est plus grande chez les jeunes parce que cela favorise l'expression des émotions, comme une sensation de puissance, la recherche d'approbation de la part d'autrui et de l'agressivité.

La perception du risque varie selon les époques, les générations et suivant les épreuves de la vie;

La majorité des études sociologiques sont unanimes nous nous inquiétons d'avantage que les générations précédente;

Le langage corporel de cet enfant indique clairement qu'il est prêt à risquer un saut même si cela représente un danger de chute.





Mathieu Point, UQTR ; 09-12-2016



Mathieu Point, UQTR ; 09-12-2016

Les médias jouent un rôle de différentes façons en indiquant ce que nous devons penser du niveau de gravité du risque

Mais également en proposant les images fortes des catastrophes en boucle qui influencent la perception et modulent notre façon de percevoir les risques;

Généralement les gens perçoivent les événements comme plus risqués qu'ils ne le sont en réalité;

Les accidents rares mais très médiatisés tendent à être surévalués par la population et cela vient créer un sentiment d'insécurité généralisé.

Par exemple, grimper est identifié par les enfants comme une activité très populaire, ou encore, sauter en bas d'endroits surélevés

Les enfants perçoivent et décrivent ces activités comme dangereuses mais accepte quand même de s'initier à ce type de jeu pour les sensations qu'il procure :

- Plaisir
- Vertige
- Peur
- Surpassement de soi

L'adulte pourra aider l'enfant dans ses actions en l'aidant à évaluer le risque et en s'assurant que les risques encourus ne sont pas dangereux pour l'intégrité physique de l'enfant. Il faut anticiper et aménager le milieu mais laisser agir l'enfant afin de lui permettre de prendre conscience de la portée de ses actions.

# L'environnement intérieur

- Comment sont organisés vos environnements intérieurs?
- Faire une liste des jouets et espaces de jeu dans vos locaux

# Environnements intérieurs

- Coins jeux vs espaces de jeu
- Jeux vs Jouets

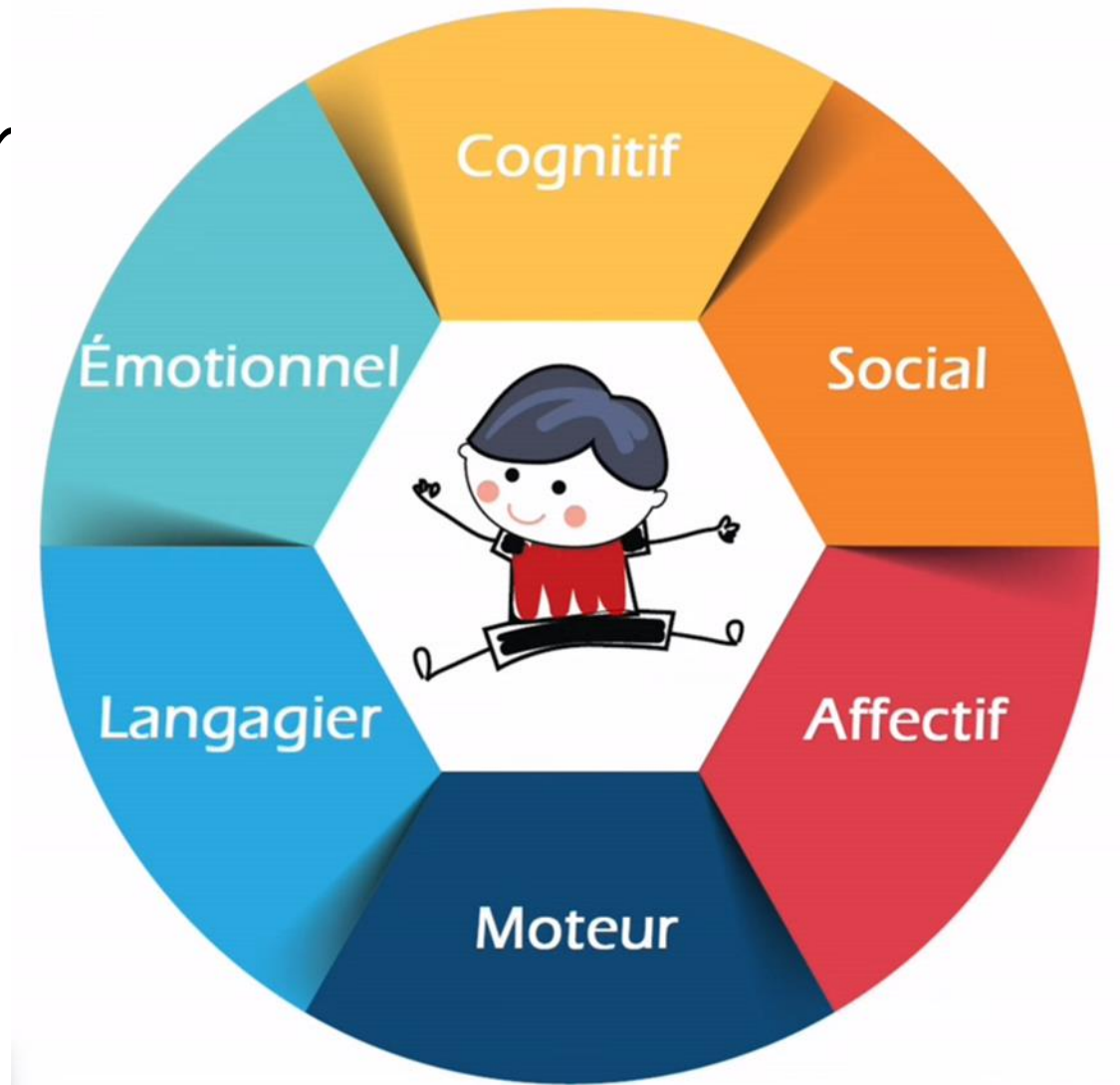
«L'enfant n'a pas besoin de jouet pour jouer et peut ne pas jouer malgré ses jouets!»

*Auteur inconnu*

Texte Jouer avec rien

# Environnement intérieur

- Matériel de jeu
  - Exemples



# Utiliser l'espace du local

De grandes aires de jeu ouvertes favorisent les comportements bruyants et turbulents et découragent les longues interactions intimes entre les pairs

Les aires de jeu isolées et bien définies favorisent l'interaction entre les pairs.

- Décrivez les changements que vous pourriez faire dans votre local pour favoriser les interactions entre pairs

# Utiliser l'espace du local

## Encouragez l'existence de groupes différents

- Il est important de réfléchir aux pairages que vous souhaitez réaliser:
  - Les intérêts mutuels des enfants
  - Leurs styles de conversation (sociable, réticent, indépendant, passif,...)
  - Leur niveau d'interaction sociale (quel type de jeu social est plus dominant chez ces enfants?)

# Utiliser l'espace du local

- Fournir du matériel et des activités qui favorisent les interactions entre les pairs
  - Organiser un environnement qui rapproche les enfants
  - Fournir de gros équipements qui favorisent l'interaction
  - Adapter les jeux (préférence de jouet)
  - Fournir des jouets convenant à tous les niveaux de développement
  - Fournir plusieurs exemplaires de certains jouets
  - Fournir un nombre de jouets convenable (trop ou pas assez)
  - Configurer l'environnement de manière à ce que les enfants puissent être face à face
  - Encourager les interactions en groupe à l'extérieur qui permettent à tous de se joindre au jeu

# Mise en situation

- Réflexion sur l'espace de jeu actuel que vous proposez aux enfants.
- Prendre un exemple en particulier

# Environnement de jeu symbolique

- Pour favoriser le jeu symbolique chez les enfants, l'adulte peut aménager des espaces classiques, tels que la maison, l'épicerie et le restaurant, mais également des espaces plus nouveaux comme la cabane à sucre, le magasin de chaussures et la lunetterie. Afin de préparer une aire de jeu symbolique qui permette aux enfants de développer des jeux de plus en plus complexes et favoriser la présence de scénarios complets et variés, elle doit tenir compte de certains critères.

# L'aménagement d'une aire de jeu symbolique

- il est suggéré de lui réserver un espace bien délimité où les enfants y retrouveront du mobilier et des accessoires pour élaborer des scénarios d'envergure (Thériault et al., 2000). Cette aire doit être bien conçue, organisée et enrichie tout au long de l'année afin de s'assurer que les enfants n'aient pas de comportements de jeu en deçà de leur niveau ou ne plafonnent pas.
- Selon Caffari-Viallon (1988), l'adulte soucieux d'offrir cette aire de jeu doit réfléchir à la portée de ses actions pédagogiques.

- Thériault, Doyon, Doucet et Van Tham (1987) ont identifié quatre questions qui permettent de guider l'adulte dans l'organisation de l'aire de jeu symbolique en général
  - 1) l'aménagement est-il organisé de façon logique?
  - 2) l'aire de jeu symbolique favorise-t-elle des rôles diversifiés en offrant du matériel pour des rôles complémentaires?
  - 3) les accessoires présents permettent-ils aux enfants de jouer des scénarios élaborés?
  - 4) l'aire est-elle aménagée dans un endroit discret?

# L'aménagement est-il organisé de façon logique?

- Le premier critère identifié par Thériault et ses collaboratrices (1987) réfère à la logique de l'aménagement qui permet à l'enfant d'organiser ses actions. Pour les auteures, ce critère est le plus important puisqu'il influencera les actions qui composeront le scénario élaboré par les enfants. Par exemple, si l'on veut que le scénario du repas se réalise, il faut que le réfrigérateur, la cuisinière, le vaisselier, la table, les chaises, de même que les accessoires pertinents, tels que les chaudrons, les assiettes et les ustensiles, soient réunis dans un même lieu. Un tel aménagement permettra à l'enfant de cuisiner des plats retenus dans des livres de recettes pour le repas du souper, de mettre les assiettes, les ustensiles et les verres sur la table et d'y déguster le repas avec ses invités. Alors, pour qu'une aire soit considérée logiquement aménagée, le mobilier et les accessoires doivent être en lien avec la thématique retenue.

# L'aire de jeu symbolique favorise-t-elle des rôles diversifiés en offrant du matériel pour des rôles complémentaires?

- L'adulte doit offrir un mobilier et des accessoires pertinents en fonction des rôles qui seront joués dans le cadre de la thématique retenue. Ainsi, si on aménage une clinique médicale, on pensera à intégrer différents personnages, tels que le médecin, l'infirmière, le patient, le secrétaire et l'ambulancier et à leur fournir le matériel associé (pour le médecin : une chemise blanche, une trousse médicale, un carnet pour les prescriptions, etc.; pour le secrétaire : un téléphone, un bottin téléphonique, un agenda pour prendre les rendez-vous, etc.).

# Les accessoires présents permettent-ils aux enfants de jouer des scénarios élaborés?

- Thériault et ses collaboratrices (1987) rappellent qu'il est préférable de mettre à la disposition des enfants des accessoires qui permettent une variété d'actions autour d'un thème et des rôles qui lui sont reliés, et ce, afin d'éviter l'éparpillement dans le jeu des enfants. Par exemple, pour la thématique des princes et des princesses, des robes, des bijoux, des couronnes, des armures, des chevaux sont des accessoires à privilégier puisqu'ils permettront aux enfants de jouer des scénarios en lien avec ce que font ces personnages.

# L'aire est-elle aménagée dans un endroit discret?

- Un coin isolé des ateliers bruyants et clairement délimité est fortement suggéré. Thériault et ses collaboratrices (1987) rapportent que les enfants jouent mieux dans des aires plus intimes, car ils peuvent se concentrer davantage sur leur rôle, leur scénario et leurs interactions. Toujours selon Thériault et ses collaboratrices (1987), en répondant à ces quatre questions, l'adulte s'assure de développer une aire de jeu symbolique de qualité. Par ailleurs, afin de favoriser chez l'enfant des comportements de lecteur et de scripteur, l'écrit doit également occuper une place de choix dans l'aire de jeu symbolique. C'est ce dont il sera question dans la prochaine section.

# Discussion

«Penser le jeu comme une activité noble de l'enfant pourrait être un de nos engagements en faveur de la petite enfance... »

*tiré du livre : Un curriculum pour un accueil de qualité de la petite enfance de sylvie Rayna, Catherine Bouve et Pierre Moisset*