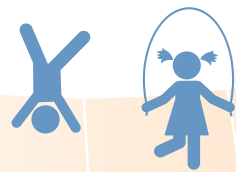


# LE JEU SYMBOLIQUE À L'ÉDUCATION PRÉSCOLAIRE

## Un contexte propice au développement et à l'apprentissage

Le jeu est la **principale source de développement** des enfants, autant sur le plan affectif, social, physique, intellectuel. En plus d'être un moyen naturel pour comprendre l'environnement qui les entoure, le jeu encourage leur motivation et leur persévérance par le plaisir et la satisfaction qu'il procure. Différentes recherches ont mis en évidence les bienfaits du jeu symbolique, qui aurait le plus **grand potentiel pédagogique** (Bouchard, 2020; Drainville, 2023; Marinova, 2019; Pesco, 2022). Il faciliterait notamment le développement d'habiletés sociales, de l'autocontrôle et de l'autonomie. De plus, il améliorerait les fonctions exécutives, enrichirait le langage oral, développerait la conscience phonologique et faciliterait l'entrée dans le monde de l'écrit.

### DIFFÉRENTES FORMES DE JEU, DIFFÉRENTS RÔLES POUR L'ENFANT ET LE PERSONNEL ENSEIGNANT



#### Jeu libre



Jeu initié et contrôlé par l'enfant : il se base sur son imagination.



Aucun objectif d'apprentissage précis ciblé.



Rôle du personnel enseignant : non engagé dans le jeu, observateur ou metteur en scène.



#### Jeu symbolique



Jeu dans lequel l'enfant fait semblant que des objets, des actions, des mots et des personnes représentent autre chose que ce qu'ils sont.



Jeu initié par l'enfant et habilement soutenu par l'enseignant, pour le diriger vers des apprentissages tout en respectant sa logique.



Rôle du personnel enseignant : à l'extérieur du jeu comme observateur en documentant le développement de l'enfant. À l'intérieur comme metteur en scène (poser des questions) ou en cojoueur (soutenir le jeu à partir d'intentions pédagogiques).



#### Jeu dirigé



Jeu initié et contrôlé par le personnel enseignant.



Le jeu est construit autour d'un objectif pédagogique précis et il amène les enfants à découvrir du matériel d'apprentissage.



Rôle du personnel enseignant : il contrôle l'ensemble du jeu et son implication dirige l'enfant vers des notions d'apprentissages.

COMPRENDRE  
LE JEU

PRÉPARER  
LE JEU SYMBOLIQUE



#### Planifier l'apprentissage

- Considérer le jeu comme une activité pédagogique et non seulement récréative.
- Accorder au minimum deux périodes de 45 à 60 minutes de jeu quotidiennement pour permettre au jeu de s'approfondir.
- Faire des liens explicites avec des thèmes de la vie réelle.



#### Aménager les aires de jeu

- Diversifier le matériel écrit.
- Mettre à disposition une variété de matériel de jeux (figurines, petites voitures, poupées, vaisselle-jouet, jeux de société, etc.).
- Organiser l'espace de jeu de manière logique, intime et proposer une diversité de rôles.

JOUER

#### Une situation d'apprentissage issue du jeu : dicter-jouer

Cette approche de jeu développée par Vivian Paley (Pesco et Saint-Martin, 2022) favorise le développement du langage. Elle implique de créer et de mimer des histoires en classe.

#### Comment animer ce jeu ?

1. Demander aux enfants de **raconter** individuellement une histoire fictive ou inspirée par des événements vécus.
2. **Prendre en note l'histoire** exactement comme l'enfant la dicte en encourageant l'observation du processus d'écriture.
3. Plus tard, **lire l'histoire** à la classe et veiller à ce que tous les enfants la comprennent.
4. Ensuite, guider l'enfant conteur et ses camarades à **jouer des rôles et à mimer** l'histoire.

Les contenus présentés sont tirés de :

Bouchard, C. (2020). *Mise en place d'un dispositif de développement professionnel auprès d'enseignants en maternelle 5 ans afin de favoriser le soutien du développement du langage oral et écrit des enfants en situation de jeu symbolique* [Rapport de recherche], Université Laval.

Drainville, R. (2023). *Élaboration et mise à l'essai d'un dispositif pédagogique reposant sur la Perspective vygotkienne : soutenir l'émergence de l'écrit des enfants à l'éducation préscolaire en contexte de jeu symbolique*. [thèse de doctorat, Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue]. Depositum. <https://depositum.uqat.ca/id/eprint/1403>.

Marinova, K. (2019). *Lire et écrire dans des situations d'apprentissage issues du jeu : construire un savoir partagé* [Rapport de recherche], Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue.

Pesco, D. (2022). *La formation continue des enseignants, axée sur les récits dictés et joués par les enfants, et ses effets sur les enfants en maternelle* [Rapport de recherche], Université Concordia.

Pesco, D. et Saint-Martin, A. (2022). *Les enfants racontent. Inventer et mimer des histoires en classe pour stimuler le langage, la littératie émergente et encore plus d'habiletés*. Université Concordia.

Les rapports de recherche ont été réalisés dans le cadre du Programme de recherche en littératie (PREL) du ministère de l'Éducation (MEQ), en partenariat avec le Fonds de recherche du Québec - Société et culture (FRQSC).

UNE COLLABORATION DE :

