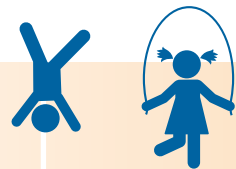


# LE JEU SYMBOLIQUE À L'ÉDUCATION PRÉSCOLAIRE

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

Le jeu est la **principale source de développement** des enfants, que ce soit 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, 2018, 2022). Il favoriserait notamment le développement d'habiletés sociales, de l'autocontrôle et de l'autonomie. De plus, il améliorerait les fonctions exécutives, enrichit le langage oral, développe la conscience des sons et facilite l'entrée dans le monde de l'écriture.

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



#### Jeu libre



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



Aucun objectif d'apprentissage précis ciblé.



Rôle de l'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 de l'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 l'enseignant.



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



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

### COMPRENDRE

### 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 (es) 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). [Thèse de doctorat], Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue. *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*.  
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. (2018). *La formation continue des enseignants, axée sur les récits dictés et joués par les enfants, et ces effets sur le langage et l'émergence de l'écrit chez les enfants francophones et allophones en maternelle 4 ans* [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 du ministère de l'Éducation, en partenariat avec le Fonds de recherche du Québec - Société et culture (FRQSC).

UNE COLLABORATION DE :

