

Le rôle et la place du jeu de faire-semblant dans les premières années de la scolarité

AVEP1
29 mars 2023

Anne Clerc-Georgy
Professeure HEP Vaud-Suisse

Plan de l'intervention

PARTIE 1

- Constats et connaissances scientifiques

PARTIE 2

- Qu'est-ce que le jeu de faire-semblant et pourquoi est-il si important pour le développement de l'enfant?

PARTIE 3

- Quelles sont les fonctions du jeu à l'école?

PARTIE 1

Constats et connaissances scientifiques actuelles

Quelques constats

Les habiletés des enfants en situation de jeu ont décliné en termes de quantité et de qualité entre les années 1950 et les années 2000

(Karpov, 2005; Leong 2009, Johnson, Christe et Wardle, 2005; Landry, Bouchard et Pagé, 2012)

L'école continue à creuser les écarts entre enfants

Une école qui imite de plus en plus les modes de travail du primaire

- La disparition progressive du jeu et plus particulièrement du jeu de faire-semblant
- La multiplication des fiches

L'ignorance des spécificités de l'apprentissage entre 3 et 7 ans

- Un plan d'étude peu adapté à cet âge
- Des attentes en termes d'évaluation

Des classes de plus en plus hétérogènes

Du décrochage scolaire, de plus en plus de signalements

Etat des lieux de la recherche

*Les enfants soumis à une instruction académique trop tôt développent plus souvent des **comportements délinquants**, hyperactifs, hostiles ou agressifs et ne sont pas ouverts à aider les autres, gèrent mal leurs émotions. Ces élèves ont des **retards dans l'apprentissage de la lecture***

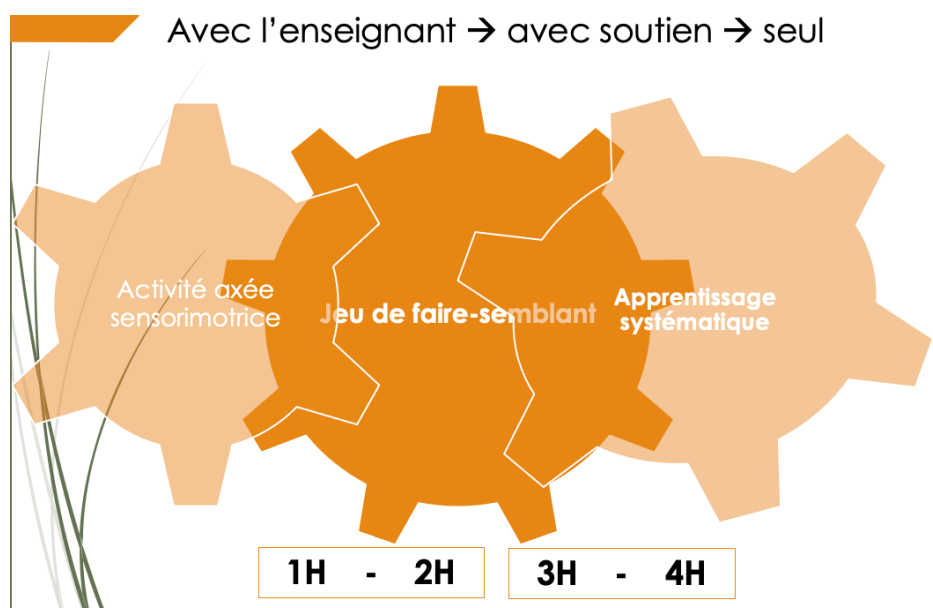
(Hart, Yang, Charlesworth & Burts, 2003).

- L'effet « classe enfantine »
- La comparaison des effets entre classes avec place importante au jeu et classes avec enseignement comme au primaire
- les effets du jeu de faire semblant sur le développement des compétences cognitives, sociales, affectives, motrices et métacognitives des élèves
- les modalités de travail des classes dites de haute qualité
- les « apprentissages » qui fondent les possibilités d'apprendre à l'école (*readiness*)
- L'importance de l'*auto-régulation*
- ...

Le jeu est l'activité maîtresse des enfants de 3 à 7 ans

L'activité maîtresse est l'activité **la plus propice à générer les gains développementaux** propres à une étape d'âge

(Vygotskij, Leontiev, Bodrova...)



PARTIE 2

Le jeu de faire-semblant (*jeu symbolique*),
son rôle dans le développement de l'enfant
et sa place à l'école

Le jeu de « faire-semblant » est une **situation imaginaire** créée par les enfants et dans laquelle ils adoptent et interprètent des **rôles** et appliquent un ensemble de **règles** qui correspondent aux rôles qu'ils se sont attribués.

(Vygotkij, 1933/2021)



Le jeu permet de **se détacher** de l'ici-et-maintenant, de la **perception immédiate** pour apprendre à **agir par la pensée** (**mémorisation, imagination et abstraction**)

(Vygotskij, 1933/2021; Clerc-Georgy & Martin, 2021)

Le **détournement d'objet**

DE : Objet → Signification

A : Signification → Objet

Le **détournement de situations**

DE : Action → Signification

A : Signification → Action

Explorer **la réalité** pour s'en libérer et mieux la connaître



Le jeu permet d'adopter **différentes perspectives** d'éprouver consciemment des émotions et de développer son **empathie** (Vygotski, 1933/2021; Harris, 2007, Richard & al., 2020; Sommer & Al., 2013)

En adoptant différents **rôles**

En testant différents **scénarios**

En jouant avec ses **émotions**



*Les enfants soumis à une instruction académique trop tôt développent plus souvent des **comportements délinquants**, hyperactifs, hostiles ou agressifs et ne sont pas ouverts à aider les autres, gèrent mal leurs émotions. Ces élèves ont des **retards dans l'apprentissage de la lecture** (Hart, Yang, Charlesworth & Burts, 2003).*

Le jeu favorise le développement de **comportements intentionnels**, de **autorégulation** et de la **métacognition**

En étant à la fois **acteur** et **metteur en scène**

En développant le **méta langage**

En développant son **langage intérieur**

En portant son attention sur les **processus** de guidage de l'action



*Jouer est essentiel pour développer l'**auto-régulation** (Berk, Mann & Ogan, 2006) et le self contrôle (Singer & Singer, 2005). La **présence d'un l'adulte actif** dans le jeu de faire-semblant serait favorable au développement des **compétences narratives** chez l'enfant (Baumer et al., 2005).*

PARTIE 3

Les fonctions du jeu de faire-semblant à l'école

Apprendre à jouer (1) parce que le jeu est l'activité maîtresse entre 3 et 7 ans

Des recherches rapportées par Karpov (2005), Leong (2009) et Johnson, Christie et Wardle (2005) comparent les habiletés d'enfants en situation de jeu en 1950 et en 2000. Il semble que le jeu des enfants observés en 2000 soit non seulement différent de celui des enfants observés en 1950 mais qu'il ait aussi **décliné en termes de quantité et de qualité** (Landry, Bouchard et Pagé, 2012).

Apprendre à jouer (2) L'enseignant peut agir sur le développement du jeu

- **La substitution d'objet**

En montrant et racontant, en demandant un objet manquant...

- **Le développement des rôles**

En prenant un rôle dans le jeu, en jouant différents rôles à d'autres moments (lecture d'histoire, situation diverses...)

- **L'enrichissement des scénarios**

En racontant de histoires, en proposant des idées, en lançant des défis

- **Le langage et le méta-langage**

En mettant des mots sur ce qui se passe, en racontant les jeux qui se jouent...

Intervenir dans un jeu nécessite une autre posture (open ended) qu'intervenir dans une activité structurée.

Adoucir les transitions (1)

Débuter chaque matinée par un moment de jeu (plus ou moins libre) **et durant jusqu'à une heure**

- Pour adoucir l'entrée en classe et la transition entre l'extérieur et l'intérieur
- Pour permettre à l'enfant de débiter par des activités qui répondent à son propre programme
- Pour que le jeu ne soit pas un moment de récompense après le travail
- Parce que c'est une heure propice à ce type d'activité

Jouer permet de diminuer les effets du **stress**, de **construire du sens** à partir d'une expérience émotionnellement éprouvante (Haight, Black, Jacobsen & Sheridan, 2006) et de **diminuer l'anxiété lors de l'entrée à l'école** (Barnett, 1984).

A l'inverse quand les enfants sont pressés d'apprendre scolairement trop tôt, ils deviennent anxieux ou perfectionnistes (Rescola, 1991).

Adoucir les transitions (2)

Les effets relevés par les enseignantes (Truffer Moreau, Clerc-Georgy & Maire Sardi, *soumis*) :

- Une plus grande **motivation à entrer en classe**
- Des classes plus calmes, **moins de conflits et de problèmes de comportement**
- Des élèves **plus concentrés** dans les activités dirigées qui suivent les moments de jeu

Réinvestir, explorer, tester, négocier... (1)

- Pour explorer différents points de vue, **différentes perspectives**
- Pour **s'emparer des savoirs disponibles** dans son environnement et les explorer, les tester, les négocier, en faire usage...
- Pour **s'entraîner, s'approprier, comprendre** les événements, les expériences, les savoirs proposés par ailleurs
- Pour **prendre des risques**, dépasser ce qui est possible dans une situation formelle, imposée, se tromper... «pour de faux»

(Clerc-Georgy & Martin, 2021; ; Fler, 2016; Sommer, Pramling Samuelsson & Hundeide, 2013; Vygotskij, 1933/2022)

L'enseignement dans les premiers degrés devrait se composer **d'un ratio identique entre les activités initiées par les élèves et les activités initiées par les enseignants**. (Siraj-Blatchford, Silva, Muttock, Gilden, et Bell, 2002).

Réinvestir, explorer, tester, négocier... (2)

lymbi ta Létcele
Mardi ta Létcele
Mercredi ta Létcele
jeudi ta Létcele
vendredi ta Létcele
Samedi ta Létcele
Dimanche ^{pas} ta pas Létcele



Apprendre à faire-semblant, adopter un rôle, faire usage d'un métalangage, s'autoréguler... sont des apprentissages requis par l'école

Le jeu va progressivement **s'intérioriser**



L'imagination de l'adolescent est le fruit de l'intériorisation du jeu de l'enfant, un jeu sans l'action (Vygotskij, 1933/2021)

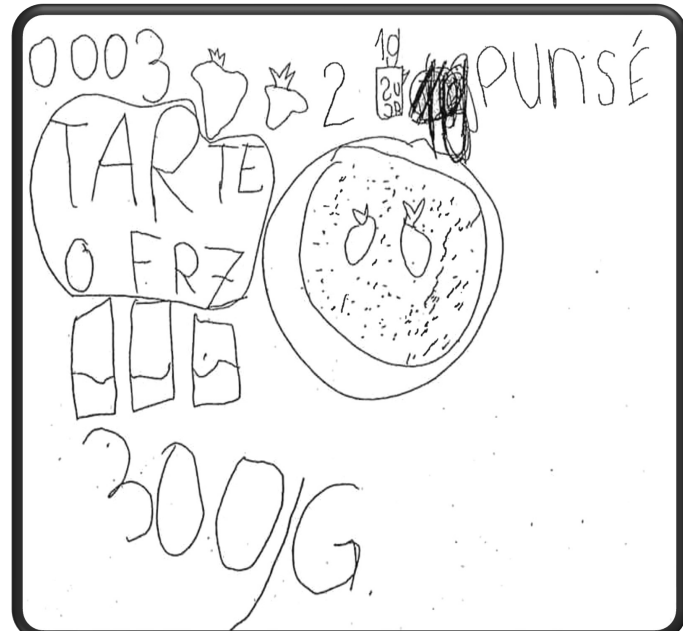
Et du côté de l'enseignant : Observer, repérer les ressources, les acquis, les intérêts, les compréhensions, les savoirs investis... par les élèves

Les écoles maternelle de haute qualité sont celles où on peut **voir dans le jeu** des enfants **ce qu'ils travaillent** dans le **curriculum** quotidien et **comment les thèmes qui émergent dans le jeu sont repris** par les enseignants dans le travail curriculaire (Johnson, Christie et Yawkey, 2005).

Les enseignantes qui ont appris à **observer le jeu** de leurs élèves relèvent :

- qu'elles les **connaissent mieux**,
- qu'elles ont découvert chez eux de **nombreuses ressources**
- qu'elles sont beaucoup **moins inquiètes pour le programme** (Truffer Moreau, Clerc-Georgy & Maire Sardi, soumis)

Apprendre à relever
les ressources, les acquis...



22

Le jeu au cycle 1

En 1-2H

- Tous les jours jusqu'à une heure ininterrompue
- Idéalement au moins à l'entrée en classe

En 3-4H

- Plusieurs fois par semaine en 3H (au moins une heure à chaque fois)
- Au moins 2 périodes une fois par semaine en 4H

En guise de conclusion

Le jeu de faire-semblant à l'école peut contribuer notamment à :

- Maintenir le désir d'apprendre
- Se détacher de l'expérience immédiate, agir par la pensée, développer la pensée contrefactuelle
- Développer l'imagination
- Adopter différentes perspectives
- Développer l'empathie et les compétences prosciales
- Développer l'auto-régulation
- S'approprier et comprendre les outils sémiotiques enseignés à l'école et construire le sens de ces apprentissages
- Développer son langage, le langage narratif et le métalangage
- Développer ses capacités d'abstraction et de raisonnement

Apprendre à jouer et jouer pour apprendre

A.N.A.E.
APPROCHE NEUROPSYCHOLOGIQUE DES APPRENTISSAGES CHEZ L'ENFANT
Revue fondée en 1999

N° 165
ses effets sur le développement psychologique et les apprentissages de l'enfant
regards multiples

Dossier
Le jeu et ses effets sur le développement et les apprentissages : regards multiples
Jean Piaget et le jeu : des pratiques multiples à une théorie unifiée
M. J. Rivet & A. Nio
Regard sur le matériel du jeu de faire-semblant
M. L. Tardif & J. M. Lévesque
Des apprentissages et apprentissages
A. Bédard
Le jeu de faire-semblant favorise-t-il le développement des compétences mathématiques ?
A. Bédard & J. M. Lévesque
Séquences de langage oral et de l'enseignement de l'écrit des enfants en situation de jeu de faire-semblant en contexte scolaire : une étude qualitative de terrain
S. G. Bédard, E. Bouchard, M. J. Rivet, A. G. Gauthier & C. J. Gauthier
La médiation de la mathématisation des éléments de jeu de faire-semblant : le rôle des compétences cognitives et socio-affectives spécifiques
L. Ansel & C. Gauthier
Le développement du jeu
M. L. Tardif & J. M. Lévesque
Le jeu de faire-semblant
J. Rivet


VARIA
Validation préliminaire en contexte français de l'échelle de jeu de faire-semblant (Bédard & Rivet, 2009) évaluant le contrôle inhibiteur chez des enfants de grande section de maternelle
L. Ansel & C. Gauthier

LE CARNET PRATIQUE
Professionnels qui évaluent le jeu de faire-semblant
Le pour vous, Révisé la rédaction, Agence

hép
Haute école pédagogique du canton de Vaud
Filière des formations post-secondaires
Haute école pédagogique du Valais

Les apprentissages fondateurs de la scolarité
Enjeux et pratiques à la maternelle

Sous la direction
d'Anne Clerc-Georgy
et Stéphanie Duval



Chronique Sociale

Sous la direction de Christine Passerieux
Préface de Viviane Bouysse

L'ÉCOLE MATERNELLE, FACE À SES ENJEUX

CRÉER LES CONDITIONS DE L'ÉGALITÉ



En accès libre

- ▶ <https://www.cahiers-pedagogiques.com/faire-pour-de-faux-apprendre-pour-de-vrai/>
- ▶ https://www.forumlecture.ch/sysModules/obxLeseforum/Artikel/688/2020_1_fr_clerc_maire.pdf