

# Le jeu



<https://fr.depositphotos.com/>

En vue de poursuivre les deux grands objectifs du mandat du Programme-cycle de l'éducation préscolaire, soit le développement global ainsi que la prévention universelle et ciblée, trois orientations sont privilégiées: le jeu, l'observation du cheminement de l'enfant et l'organisation de la classe.

On reconnaît que le jeu est le contexte le plus naturel pour que l'enfant apprenne et se développe dans les différents domaines. Ce document propose des éléments incontournables reliés à la place importante du jeu à l'éducation préscolaire.

# LE RÔLE DU JEU DANS L'APPRENTISSAGE

« L'enfant possède différentes stratégies qui lui permettent d'apprendre. Il apprend par l'imitation, l'observation, l'expérimentation ou le questionnement, mais le jeu est sa manière privilégiée d'apprendre et l'aide à développer son plein potentiel<sup>1</sup>. »

## Ce qu'on garde en tête

- › Jouer, c'est apprendre.
- › Jouer est un moyen de s'informer.
- › La curiosité de l'enfant est sans fin.
- › Jouer permet d'étendre ses connaissances et son savoir-faire.
- › Le jeu permet à l'enfant d'aborder le monde qui l'entoure.
- › Le jeu est l'occasion pour l'enfant de surmonter ses craintes et de dominer un sentiment d'impuissance.
- › Le jeu est l'outil essentiel de formation de la pensée; il permet de passer de l'action à la pensée.
- › Le jeu favorise chez l'enfant la construction de soi, la découverte de l'autre.
- › Le jeu se vit en solitaire ou en interaction avec d'autres.
- › Le jeu se vit à l'extérieur comme à l'intérieur de la classe.

« Un environnement riche où le jeu, notamment le jeu symbolique, est amorcé par l'enfant et soutenu par l'adulte permet à l'enfant d'explorer, de créer, d'improviser, de jouer un rôle, de manipuler, etc. Par le jeu, l'enfant exerce sa mémoire sensorimotrice et affective, acquiert des connaissances et des concepts, structure sa pensée et élabore sa vision du monde pour s'approprier la réalité<sup>2</sup>. »

## Ce qu'on garde en tête

- › Le jeu symbolique peut être d'imitation (famille, métier, animaux, etc.).
- › Le jeu symbolique peut être imaginatif (personnages fictifs ou situations irréelles).
- › Le jeu est l'occasion pour l'enfant d'expérimenter divers rôles.
- › Dans le jeu de « faire semblant », l'enfant développe ses connaissances et ses habiletés prosociales.
- › L'enfant qui élabore son scénario développe des habiletés narratives qui seront importantes pour sa compréhension ultérieure en lecture.
- › L'enfant qui joue (jeu de rôles) devient culturellement fonctionnel (magasin, épicerie, restaurant, etc.).
- › L'enfant joue si ses actes s'inscrivent dans une réalité qui est la sienne, sans conséquence dans le monde réel.
- › Le jeu (exempt de risques et de conséquences) permet à l'enfant de se concentrer sur ses apprentissages sans égard aux résultats.
- › Le jeu fait place à l'imagination et à l'innovation.
- › À travers le jeu, l'enfant fait des apprentissages, s'approprie le monde et tente de l'intérioriser.
- › L'enfant crée, avec les objets à sa disposition, des représentations symboliques des objets réels.
- › Le jeu symbolique est composé d'élans d'imagination et de scénarios de « faire semblant » pleins de fantaisie.

1 MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION, [Programme-cycle de l'éducation préscolaire](#), Québec, Gouvernement du Québec, 2021, p. 9.

2 *Ibid.*, p. 9.

**« En jouant, l'enfant apprend notamment à développer son autonomie et ses relations avec les autres. Il effectue des choix, prend des décisions, fait des découvertes, a des idées, imagine des scénarios et apprend à se concentrer sur quelque chose sans se laisser distraire. Il se fait comprendre des autres, joue parfois le rôle de conciliateur ou de médiateur et trouve des solutions. Le jeu est outil de communication, d'expression et d'action; il favorise l'ouverture sur le monde<sup>3</sup>. »**

### Ce qu'on garde en tête

- › L'enfant s'investit davantage dans le jeu s'il choisit lui-même de s'engager dans l'action.
- › L'enfant s'engage davantage dans le jeu s'il choisit lui-même ses modalités d'action.
- › Jouer permet à l'enfant de vivre diverses expériences sociales (ex.: partager, se mettre d'accord).
- › Dans le jeu, l'enfant apprend à tisser des liens avec les autres, à partager et à négocier. Il renforce sa capacité de résilience et d'adaptation.
- › En jouant un rôle, l'enfant se met dans la peau de quelqu'un d'autre. Il peut ainsi imaginer ce que l'autre ressent.
- › Le jeu libre est un appel à l'imagination active de l'enfant lorsqu'il crée, seul ou en collaboration avec ses pairs, les règles et les limites du jeu.
- › Favoriser le développement de l'autonomie en laissant la place au jeu, c'est aussi laisser la place aux conflits et à leur résolution.
- › Dans le jeu, l'enfant peut changer ou négocier les règles en cours de route et accepter des solutions créatives, multiples et changeantes.
- › Le jeu symbolique amène l'enfant à préciser ses idées, à discuter pour convaincre et à tenir compte des points de vue de ses partenaires de jeu.
- › L'enfant qui joue a l'occasion de développer et de renforcer son sentiment d'appartenance.

<sup>3</sup> *Ibid.*, p. 9.

<sup>4</sup> *Ibid.*, p. 9.

**« Chaque enfant doit bénéficier de suffisamment d'espace et de temps pour s'engager dans son jeu. S'il sait qu'il aura assez de temps pour le déployer, il s'y investira. Au contraire, le jeu restera superficiel si le temps alloué est trop court. De ce fait, l'enfant devrait bénéficier chaque jour de deux périodes de 45 à 60 minutes de jeu libre, où il choisira avec qui et avec quoi il jouera. Sur une base quotidienne, l'enfant doit également avoir accès à des jeux extérieurs de qualité et diversifiés qui conviennent à son âge<sup>4</sup>. »**

### Ce qu'on garde en tête

- › Le jeu est l'outil naturel que l'enfant utilise pour apprendre. Il est donc essentiel de mettre en place, tous les jours, l'espace et le temps nécessaires à son déploiement.
- › Le temps de jeu est un facteur déterminant de l'engagement de l'enfant.
- › Lorsque l'enfant sait qu'il a assez de temps pour jouer, il est davantage prêt à y mettre de l'énergie, des efforts, de la volonté et de la concentration, ce qui lui permet de se développer à son plein potentiel.
- › Le jeu libre n'a pas besoin d'être dirigé, régulé, ni même formaté ou structuré par l'adulte.
- › Le jeu à l'extérieur, par le contact qu'il permet avec l'environnement naturel, à la fois riche, varié et changeant, répond à la curiosité des enfants.
- › L'extérieur, qui laisse place à l'enthousiasme débordant de l'enfant et à sa vitalité, est un lieu privilégié pour jouer.
- › Avoir assez de temps pour jouer à l'extérieur permet l'observation, l'expérimentation, la coopération, la création et la réalisation.
- › Le temps passé à jouer est indispensable au développement de l'enfant.

« Le plaisir et la satisfaction que le jeu procure à l'enfant deviennent des facteurs de motivation lui permettant de s'engager et de persévérer<sup>5</sup>. »

### Ce qu'on garde en tête

- › Le jeu libre est source de plaisir.
- › Le jeu libre est autosuffisant, sans besoin de motivation extrinsèque, de récompenses ou de renforcement de l'adulte.
- › Le jeu libre est captivant et maintient l'engagement.
- › Le jeu libre est spontané et flexible.
- › Le jeu libre permet à l'enfant d'être témoin de ses apprentissages et de ses réussites, et d'en être fier.



Classe de Mélyny Cannavino, 2020

« Le jeu contribue également au développement de la mathématique, du langage oral et écrit, de l'autorégulation, de la concentration et des fonctions exécutives. Soutenu par des interventions, l'enfant s'engage dans des situations d'apprentissage issues du monde du jeu et de ses expériences de vie et commence à jouer son rôle d'élève actif<sup>6</sup>. »

### Ce qu'on garde en tête

- › Le jeu répond à la curiosité des enfants.
- › Le jeu permet à l'enfant d'élargir et d'approfondir ses connaissances ainsi que de développer ses habiletés.
- › Le jeu permet à l'enfant de développer des concepts et de résoudre des problèmes situés dans sa zone proximale de développement.
- › Le jeu libre permet à l'enfant de se questionner, de faire des tentatives variées et modifiables et de trouver des solutions créatives, multiples et changeantes.
- › Dans le jeu symbolique, l'enfant développe l'ensemble de ses fonctions exécutives (faire des choix, se souvenir du contexte de jeu, maintenir sa concentration, s'ajuster).
- › Le jeu libre occasionne des situations conflictuelles nécessaires au développement de la régulation émotionnelle.
- › Le jeu libre, à l'extérieur comme à l'intérieur, permet de mettre en place les bases de la scolarisation. En effet, il met l'enfant dans des contextes favorables au développement d'attitudes et de comportements ainsi que de démarches et de stratégies lui permettant de réaliser des apprentissages, d'acquérir des connaissances et de réussir.

5 *Ibid.*, p. 9.

6 *Ibid.*, p. 9.

« On reconnaît donc l'importance et l'apport du jeu pour soutenir le développement global des enfants d'âge préscolaire, quels que soient leurs besoins et leurs caractéristiques<sup>7</sup>. »

### Ce qu'on garde en tête

- › Le jeu se vit dans une atmosphère agréable et permet de s'émerveiller de ce que l'enfant peut faire.
- › Comme l'enfant est conscient de ce qu'il est capable de faire ou non, il trouve plus facilement son équilibre dans le jeu librement choisi.
- › À mesure que l'enfant se sentira compétent dans son jeu, il en augmentera la complexité.
- › Le jeu permet à l'enseignante ou à l'enseignant d'observer l'enfant, de reconnaître ses acquis et ses besoins et de planifier des interventions.
- › Dans le jeu, une intervention directe ou indirecte vient répondre aux besoins de l'enfant.
- › Intervenir, c'est aussi avoir une participation active dans le jeu de l'enfant.
- › L'intervention est une action temporaire et de courte durée, qui permet à l'enfant de poursuivre son jeu et d'y reprendre sa place.



Classe de Mélanie Cannavino, 2020

---

<sup>7</sup> *Ibid.*, p. 9.

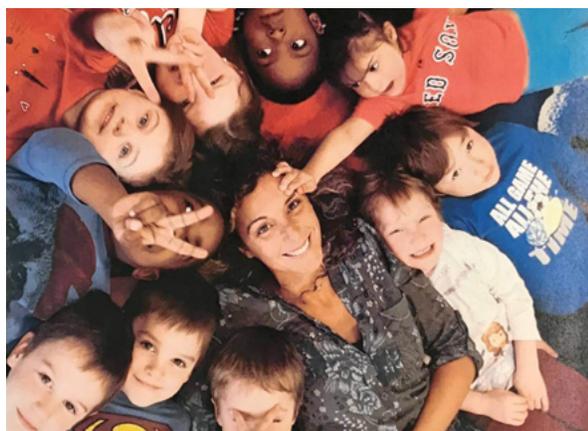
# LES CARACTÉRISTIQUES ET BESOINS DES ENFANTS AU REGARD DU JEU

## En lien avec les cinq domaines du développement global de l'enfant

« Les enfants arrivent à l'école avec des expériences qui varient. Si tous les enfants passent par les mêmes étapes de développement, chacun le fait à son rythme<sup>8</sup>. »

### En général, les enfants de 4 à 6 ans :

- › sont naturellement curieux;
- › passent souvent d'une activité à une autre, puisqu'ils s'intéressent à tout ce qui sollicite leur attention immédiate;
- › sont sensibles au regard des autres, qui prennent une place de plus en plus importante dans leur définition d'eux-mêmes;
- › apprennent à exprimer, à reconnaître et à nommer leurs émotions;
- › nouent des liens affectifs avec leurs pairs;
- › ont avec leurs pairs de plus en plus d'échanges qui se prolongent dans le temps;
- › font des tentatives qui profitent à leur développement et à leurs apprentissages;
- › possèdent leur propre manière de voir le monde, laquelle peut différer de celle des adultes;
- › prennent de plus en plus d'initiatives.



Classe de Mélyny Cannavino, 2019

### À l'éducation préscolaire, les enfants de 4 à 6 ans ont besoin :

- › de connaître des succès, aussi petits soient-ils, pour pouvoir reconnaître leurs forces et accroître leur estime de soi;
- › de se sentir acceptés sans jugement;
- › d'être accompagnés dans la gestion de leurs émotions par des adultes qui savent accueillir ce qu'ils ressentent;
- › d'éprouver de la fierté à l'égard de leurs réalisations;
- › de participer à des activités ou à des tâches qui se situent dans leur zone proximale de développement<sup>9</sup>;
- › de se sentir capables d'effectuer des apprentissages;
- › d'être soutenus dans la construction de relations positives avec des pairs et des adultes;
- › d'occasions de développer des stratégies<sup>10</sup>;
- › d'expérimenter des situations leur demandant d'engager leur pensée dans l'action (ex. : en planifiant leurs jeux, en organisant leur matériel);
- › d'expérimenter et d'imaginer différentes façons d'accomplir une action ou de résoudre un problème;
- › de communiquer dans un contexte spontané;
- › d'avoir de nombreuses occasions de parler tout au long de la journée;
- › d'être actifs;
- › de solliciter leurs différentes habiletés motrices.

« Les enfants qui apprennent en s'amusant et qui se sentent bien à la maternelle auront une image positive de l'école et seront plus confiants, motivés et capables de réussir<sup>11</sup>. »

8 *Ibid.*, p. 14.

9 Le terme « zone proximale » est défini à la page 4 du [Programme-cycle de l'éducation préscolaire](#).

10 Voir les pages 54 et 55 du [Programme-cycle de l'éducation préscolaire](#) pour des exemples.

11 MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION, *op. cit.*, p. 4.

