

LES JEUX SYMBOLIQUES

Synthèse du document d'accompagnement des programmes réalisée par Mathilde THIOU

1. Définition.

Le jeu symbolique est aussi appelé jeu d'imitation (faire semblant). Lors du jeu symbolique, l'enfant traduit sa capacité à évoquer des objets, des comportements ou des situations non visibles ou non présentes par des symboles ou des signes. Il évoque un modèle absent par l'imitation différée. Il mime la réalité telle qu'il la perçoit et attribue des rôles aux objets et personnages qu'il s'invente ou qu'il manipule. Il assimile ainsi cette réalité et crée petit à petit des scénarii de plus en plus complexes. L'enfant acquiert la capacité à différencier un signifié (objet, action...) d'un signifiant (mot, symbole). L'enfant a acquis la permanence de l'objet et peut ainsi l'évoquer même lorsqu'il est hors de son champ de vision. Il accède à la pensée représentative, entre dans le monde des symboles et peut encoder ses expériences dans différents systèmes de représentations. Il est important d'induire ces jeux symboliques en aménageant les espaces pour que les enfants retrouvent des décors et des objets familiers. Le jeu d'imitation s'enrichit progressivement par la prise en compte de l'existence de l'autre. De nouvelles perspectives s'offrent alors, de nouvelles sources de créativité émergent. Les échanges langagiers apparaissent et se multiplient peu à peu qu'un temps suffisant soit accordé à ses jeux et leur permettent de progresser.

Pour aller plus loin :

- Vidéo dans une classe de MS

http://videos.education.fr/MENESR/eduscol.education.fr/2015/Ress_maternelle/jouer/07_Naissance_Jeu_symb_MS.mp4

- Analyse de la vidéo par Marie-Hélène Plumet, maître de conférence en psychologie du développement

http://appli-etna.ac.nantes.fr:8080/ia72/videos/maternelle/jeu_juin_2015/07a_Analyse_du_clip_video_07_Naissance_mp4_MH_PLUMET.mp4

- Pour aller plus loin, Interview de Marie-Hélène Plumet

http://videos.education.fr/MENESR/eduscol.education.fr/2015/Ress_maternelle/jouer/Interview_de_MH_PLUMET_Juillet_2015.mp4

2. Les jeux symboliques dans le développement de l'enfant.

Les images mentales dont l'enfant dispose entre 18 mois et 2 ans sont rendues compréhensibles à partir des jeux symboliques qu'il pratique déjà. Il se différencie ainsi de l'autre et existe en tant qu'individu (« je »).

Entre 3 et 4 ans, il commence à inventer des histoires et des règles de jeu.

Vers 4 ans, la présence des pairs l'aide à prendre conscience de ses sentiments, de ses intentions et des points de vue différents des siens. Les interactions langagières se développent.

Les scénarii se complexifient à partir de 4/5 ans et deviennent plus proches de la réalité. L'enfant joue ses propres personnages (déguisement) ou fait jouer des personnages symboliques. Après 5 ans, l'enfant peut même changer de rôles et inventer des histoires.

En élaborant ainsi des jeux symboliques, l'enfant développe ses fonctions exécutives, ses compétences motrices, cognitives et sociales, aptitudes indispensables aux apprentissages. Le langage est au cœur de son appropriation de l'univers symbolique et favorise le développement de la « théorie de l'esprit ». L'enfant comprend, assimile et accepte les différences de points de vue et mobilise son langage qui devient un vecteur incontournable pour développer sa pensée et prendre en compte celle d'autrui.

- **La dimension motrice**

De part la diversité des objets qu'il manipule, l'enfant développe des capacités motrices évidentes. Pour parvenir à ses fins, il recherche le bon geste et se perfectionne pour trouver les solutions les plus efficaces.

- **La dimension langagière**

Dans un premier temps l'objet symbolique est source de monologues puis les interactions langagières apparaissent, se développent et s'enrichissent en concomitance avec l'évolution des scénarii.

- **La dimension cognitive**

Lorsque les espaces dédiés aux jeux symboliques évoluent régulièrement, ils constituent un cadre propice au développement de processus mentaux tels que le choix, le raisonnement, la prise de décision, la résolution de problèmes, la perception, l'attention et la mémorisation.

- **La dimension psycho-affective**

Dès les premiers mois de sa vie l'enfant est en quête de satisfaction immédiate répondant au principe de plaisir qui gouverne son existence. La réalité s'interpose pourtant en créant de la frustration (plaisir différé ou absent). Les règles et les codes qui régissent le monde dans lequel nous vivons sont assimilés par l'enfant grâce aux jeux symboliques. L'enfant s'adapte au monde physique et social dans lequel il évolue pour être en mesure de satisfaire lui-même ses besoins affectifs et intellectuels. Par le jeu symbolique, il se libère des contraintes de l'accommodation au réel.

- **Les fonctions exécutives**

Les fonctions exécutives, notamment celles impliquées dans l'auto-régulation, déterminent la réussite dans les apprentissages. « Les neurosciences s'intéressent plus particulièrement aux fonctions exécutives suivantes : la mémoire de travail, la planification, la capacité d'inhibition, la flexibilité et la fluidité ». Ces fonctions semblent jouer un rôle important sur les aptitudes sociales, le rendement scolaire et la santé mentale et physique. L'implication des fonctions exécutives dans les troubles déficitaires de l'attention avec ou sans hyperactivité semble se dessiner dans des études récentes.

Pour Vigotsky, le jeu symbolique favorise le développement des capacités d'auto-régulation qui permet à l'enfant de garder en mémoire son rôle et celui de ses pairs, d'inhiber des comportements non conformes et de s'adapter aux interactions imprévues.

Le parcours scolaire pourrait donc être mieux réussi s'il intègre le jeu symbolique qui favorise le développement des fonctions exécutives.

3. Le jeu symbolique dans les classes.

Les espaces jeux doivent être clairement définis et correctement aménagés. Ils permettent l'intimité tout en demeurant rassurants pour l'enfant. Ce sont des espaces de jeux libres qui doivent être pensés et organisés pour être gérés par les enfants en toute sécurité. L'enseignant permet un repérage dans le temps et l'espace pour que l'enfant puisse s'approprier ces lieux. Il définit les règles et montre une attitude bienveillante pour créer un climat de confiance qui laisse place à l'erreur et aux nouveaux essais. Il véhicule les valeurs et induit les situations de coopération et d'entraide pour favoriser les échanges sociaux.

Les jeux d'imitation ou de scénarisation peuvent être un espace :

- cuisine/salle à manger
- salle de bain/lingerie/nurserie
- chambre
- activités ménagères
- bricolage/entretien
- achats/courses
- médecin/hôpital
- garage/caserne de pompiers/police

- circuit/piste/voie
- ferme/agriculture/chantiers divers
- cirque/zoo/parc ou milieu naturel
- maquette/décor
- castelet/scène/théâtre d'ombres

Le matériel en plusieurs exemplaires permet de favoriser l'imitation entre pairs. La proximité de jeu de construction peut favoriser la fabrication d'accessoires.

Deux grandes catégories se dégagent de la liste précédente : les jeux dans lesquels l'enfant est lui-même acteur et les jeux dans lesquels l'enfant utilise un objet pour lui faire jouer un rôle. Pour choisir ses espaces, il faut prendre en compte trois règles de base :

- préférer la qualité à la quantité
- favoriser les espaces complémentaires
- programmer une rotation des espaces 1 à 2 fois par période

Pour l'organisation des espaces, vous pouvez vous référer au document d'accompagnement « jouer pour apprendre » et suivre les liens suivants :

<http://www.ia94.ac-creteil.fr/mater/outils/espace.htm>

www.ia72.ac-nantes.fr/servlet/com.univ.collaboratif.util.LectureFichiergw?ID_FICHIER=1350900961593&ID_FICHE=274504&INLINE=FALSE

4. Jeux symboliques et langage.

Avant 5 ans, les jeux libres ponctués de jeux structurés sont de rigueur. Le jeu symbolique et les modalités requises pour qu'il puisse opérer ne peuvent faire l'objet d'un enseignement qu'au-delà de cet âge. L'enseignant peut alors proposer des scénarii selon une démarche de jeux structurés qui permettent à l'enfant de comprendre le sens et l'intérêt des apprentissages qu'il effectue. L'enseignant, en orientant les conversations, amène à dépasser les échanges spontanés pour aider l'enfant à atteindre une production langagière de plus en plus construite et complexe qu'il pourra réinvestir au cours du jeu ou dans d'autres occasions.

La démarche du professeur peut être conscientisée et justifiée par la volonté d'introduire des objectifs linguistiques comme des phrases comportant des éléments lexicaux explicites et des constructions grammaticales structurées. Sa volonté peut également être de proposer à l'enfant différents types de discours : explicatifs, justificatifs, interprétatifs, comparatifs, descriptifs... Pour atteindre son but l'enseignant devra veiller à s'adresser dès que possible à chaque enfant individuellement, sans attendre qu'un enfant prenne la parole pour enclencher le dialogue. Il doit être à l'écoute des élèves pour reprendre les mots qu'ils emploient, reformuler, faire des phrases qui correspondent à ce que les enfants peuvent comprendre et reproduire et

ce en les complexifiant (mots inconnus). Les modalités sont donc : déclencher le dialogue, solliciter la parole de l'enfant et reprendre et reformuler ses propos.

Les annexes du document d'accompagnement eduscol vous proposent plusieurs situations de jeux symboliques.

Pour en savoir plus sur les jeux symboliques,

Document d'accompagnement des programmes de 2015 :

http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/56/0/Ress_c1_jouer_symbolique_474560.pdf