

La place du jeu à la maternelle



Texte rédigé par Aurée Laperrière et validé par Krasimira Marinova, professeure à l'UQAT

Dans le chapitre du [Programme de formation de l'école québécoise](#) sur l'éducation préscolaire, on explique que l'enfant privilégie le **jeu et l'activité spontanée** pour s'approprier la réalité. On insiste ainsi sur la place de choix que ces activités devraient occuper dans les classes de maternelle au Québec¹.

Les recommandations de plusieurs chercheurs par rapport aux programmes d'enseignement vont dans le même sens. Ceux-ci soulignent la nécessité de prévoir suffisamment de temps pour le **jeu libre** dans l'horaire de la maternelle et rappellent l'importance d'organiser l'espace et le matériel pour enrichir le jeu de l'enfant².

Les apports du jeu en lien avec la préparation à l'école



Plusieurs études rapportent que le jeu crée un contexte qui est **propice au développement des habiletés en littératie** en raison des processus cognitifs impliqués (résolution de problème, symbolisme, catégorisation)³⁻⁴. Les jeux sociodramatiques permettraient

aussi aux élèves de développer leur conception de la structure narrative d'une histoire, entre autres par la création de scénarios ainsi que la négociation des intentions, des rôles et des symboles avec les autres⁵.

Les enfants construisent aussi plusieurs **concepts mathématiques** lors des jeux libres, tels que l'exploration de modèles et de formes spatiales, le comptage, la comparaison d'objets ou de collections, etc⁶.

Sur le plan **social**, le jeu est profitable puisqu'il

donne notamment l'occasion aux enfants d'apprendre à comprendre le point de vue des autres, à négocier, à coopérer, à adapter leur comportement en fonction du contexte, à gérer leurs émotions, à surmonter des situations difficiles et à attendre leur tour⁷.

Le jeu, plus qu'une activité amusante ?

Selon Brougère⁸, ces **cinq critères** – les deux premiers étant majeurs – permettent de **définir** le jeu et de le **distinguer** d'une activité à caractère ludique :

- le **second degré** : Pour jouer, une rupture est nécessaire avec les significations courantes. Entrer dans l'univers du « faire semblant » propre au jeu est précisément ce qui permet à l'enfant de reconstruire la réalité et de se l'approprier (réorganisation de l'espace, utilisation d'objets substitués et prise de rôles).
- la **décision** : Tout jeu débute par la décision de jouer (liberté de choisir quand et à quoi jouer, à possibilité d'interrompre le jeu à tout moment).
- la **règle** : Un système de normes est **préalable** au jeu et se **construit** au fur et à mesure qu'il évolue (règles préexistantes dans la culture ludique et règles inventées ou modifiables spécifiques à un jeu).
- la **frivolité** : Les conséquences des actes de l'enfant sont propres à l'activité et cessent lorsque le jeu se termine, ce qui confère une légèreté au jeu (**aucune obligation de réussite**, place aux essais et erreurs).
- l'**incertitude** : Le jeu est **imprévisible**, le **plaisir d'action** étant le principal objectif visé (possibilité de changer les objectifs ou les moyens à tout moment au cours du jeu).⁹



Les situations d'apprentissages issues du jeu

Les **situations d'apprentissage issues du jeu (SAIJ)** se situent **entre le jeu et l'activité d'apprentissage**. Plus précisément, elles correspondent aux « **activités spontanées** des enfants ou indirectement initiées par l'enseignante qui, tout en poursuivant un **objectif pédagogique**, se déroulent **dans le jeu** et selon sa logique¹⁰. »

En maternelle, l'enseignant doit donc se montrer **capable de jouer** et de respecter la frivolité du jeu. De plus, compte tenu la liberté de son cadre (forme ouverte, début et fin aléatoire), l'enseignant doit savoir renoncer à son pouvoir décisionnel et organisationnel¹¹.

Vu l'imprévisibilité du jeu, la seule manière de planifier une SAIJ serait de préparer certains **savoirs** qui pourraient éventuellement être **intégrés au scénario**

du jeu. Ainsi, l'enseignant peut prévoir le **matériel** à fournir et son questionnement, mais il doit toujours être prêt à **s'adapter**. En effet, la SAIJ apparaît pour répondre à un **besoin de nouvelles connaissances** exprimé par les élèves. Celles-ci viendront **enrichir leur jeu** et lui permettront de se poursuivre. La SAIJ se déroule donc intégralement **au sein du jeu**, sans l'interrompre¹².



Des aspects de la recherche à développer

Des **recherches** plus approfondies seraient nécessaires pour mieux cerner la nature exacte du **lien** entre le **jeu**, l'**apprentissage** et le **développement** des enfants. En effet, plusieurs éléments auraient intérêt à être précisés, notamment : les apports des différents **types de jeu** pour chaque catégorie d'âge et les **stratégies éducatives** pour soutenir le jeu afin qu'il atteigne sa pleine maturité. Il serait aussi pertinent de déterminer les **conséquences** latentes que peut avoir à long terme le fait de s'adonner ou non à des jeux de types et de qualités variés¹³.

Notes

¹ Ministère de l'Éducation. (2001). Programme de formation de l'école québécoise. Éducation préscolaire, enseignement primaire. Québec : Gouvernement du Québec. p. 52.

² Bodrova E, Leong DJ. (2010) Le programme d'enseignement et le jeu dans le développement des jeunes enfants. Sur le site du Centre d'excellence pour le développement des jeunes enfants. [PDF] <http://www.enfant-encyclopedie.com/documents/Bodrova-LeongFRxp1.pdf>. p. 2.

³ Christie JF, Roskos KA. (2009) Le potentiel du jeu dans le développement de la littératie précoce. Sur le site du Centre d'excellence pour le développement des jeunes enfants. [PDF] <http://www.enfant-encyclopedie.com/documents/Christie-RoskosFRxp.pdf>. p. 2-3.

⁴ Synthèse sur le jeu (2010) Sur le site du Centre d'excellence pour le développement des jeunes enfants. [PDF] <http://www.enfant-encyclopedie.com/pages/PDF/jeu.pdf>. p. i.

⁵ Smith PK, Pellegrini A. (2009) Apprendre en jouant. Sur le site du Centre d'excellence pour le développement des jeunes enfants [PDF] <http://www.enfant-encyclopedie.com/documents/Smith-PellegriniFRxp.pdf>. p. 3.

⁶ Hirsh-Pasek K, Golinkoff RM. (2009) Pourquoi jouer = apprendre. Sur le site du Centre d'excellence pour le développement des jeunes enfants. [PDF] <http://www.enfant-encyclopedie.com/documents/Hirsh-Pasek-GolinkoffFRxp.pdf>. p. 3.

⁷ Ibid. p. 3.

⁸ Brougère Gilles (2006). « Parlons-nous vraiment de la même chose ? ». Les cahiers pédagogiques, n° 448, décembre, pp. 11–12.

⁹ Marinova, K. (2010) « Situations d'apprentissage issues du jeu » Revue préscolaire du Québec, vol. 48 N4, automne, pp. 5-8.

¹⁰ Ibid.

¹¹ Ibid.

¹² Ibid.

¹³ Bodrova E, Leong DJ. (2010) Le programme d'enseignement et le jeu dans le développement des jeunes enfants. Sur le site du Centre d'excellence pour le développement des jeunes enfants. [PDF] <http://www.enfant-encyclopedie.com/documents/Bodrova-LeongFRxp1.pdf>. pp. 2-3.