



GIRAF

*Groupe d'Intervention
et de Recherche sur les
Apprentissages Fondamentaux*

hep/ haute
école
pédagogique
vaud

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

Genève
26 janvier 2022

Anne Clerc-Georgy
Professeure HEP Vaud-Suisse



Plan de l'intervention

PARTIE 1

- La situation actuelle dans les premiers degrés

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

La situation actuelle



D'une école enfantine à une école primaire...

Quelques effets (malentendus et ambitions) d'HarmoS

Pourquoi une école "enfantine" ?

- L'effet de la classe *maternelle* (par ex. : Ray & al., 2010)
- **Réduire les inégalités** ? (par ex. : Joigneaux, 2009)
- **Préparer** les enfants à l'école primaire ? (par ex. : Clerc-Georgy & Duval, 2020)
- **Prendre et donner du temps** pour effectuer les nombreuses transitions que l'enfant doit effectuer (par ex. : Truffer, 2020)

Mais alors quels sont les apprentissages essentiels à réaliser?

Quels sont les **apprentissages fondamentaux**, les **apprentissages fondateurs** d'une **scolarité réussie**?

Des élèves prêts pour l'école ?

Ce que disent les enseignantes 2P

l'**intérêt** pour les savoirs scolaires

la capacité **d'expliciter** ce qu'il fait

la capacité à **mémoriser** et apprendre **volontairement**, à **se projeter** dans les apprentissages

la capacité **d'écouter** et de **prendre en compte** l'avis ou l'activité d'un autre

l'aisance corporelle

sait **demander de l'aide** quand il en a besoin

l'acceptation de la **frustration**

l'entrée dans le **monde symbolique** (chiffres, lettres, repères temporels...) et l'usage de ces outils

désir d'apprendre

attention sur les processus de pensée et langage de la pensée

détachement de l'ici-et-maintenant, de la réaction à la perception

*apprendre ensemble, **empathie, adopter différentes perspectives***

développement moteur

conscience de ce qu'il sait ou pas

auto-régulation, inhibition

sens des apprentissages, débuts de l'abstraction

On a **4 ANS** pour le leur enseigner et **le jeu de faire-semblant** est un lieu privilégié pour une part de **ces apprentissages**

L'HÉTÉROGÉNÉITÉ EST LA NORME

Ils ont jusqu'à **un quart de vie** de différence

- ▶ **tous n'investissent pas les mêmes apprentissages en même temps**, mais tous doivent atteindre les mêmes objectifs en 4H (*du programme de l'enfant au programme de l'école*) (Vygotski, 1935/1995) et les **empans de normalité** peuvent être importants
- ▶ les enfants investissent des apprentissages parce qu'ils ont en **contact avec leurs formes les plus développées** (Vygotskij, 1934/2018)
- ▶ ça prend du temps de saisir les « **règles du jeu** » et d'être capable de montrer ce que l'on sait (Pour Epstein & al., la validité des résultats en situations d'évaluation formelle est de max 25 % avant 7 ans)
- ▶ le **développement est discontinu**, non linéaire, fait de ruptures, fortement influencé par la situation (émotions et motivations) et dynamique

Et les pratiques peuvent devenir différenciatrice si on adapte nos exigences à chaque élève!



**Entre un modèle dit « expressif »
et un modèle dit « primarisant »**

Une troisième voie ?

**Entre le programme de l'enfant et
le programme de l'école**



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.
(Vygotskij, 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)

lynbi 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)*

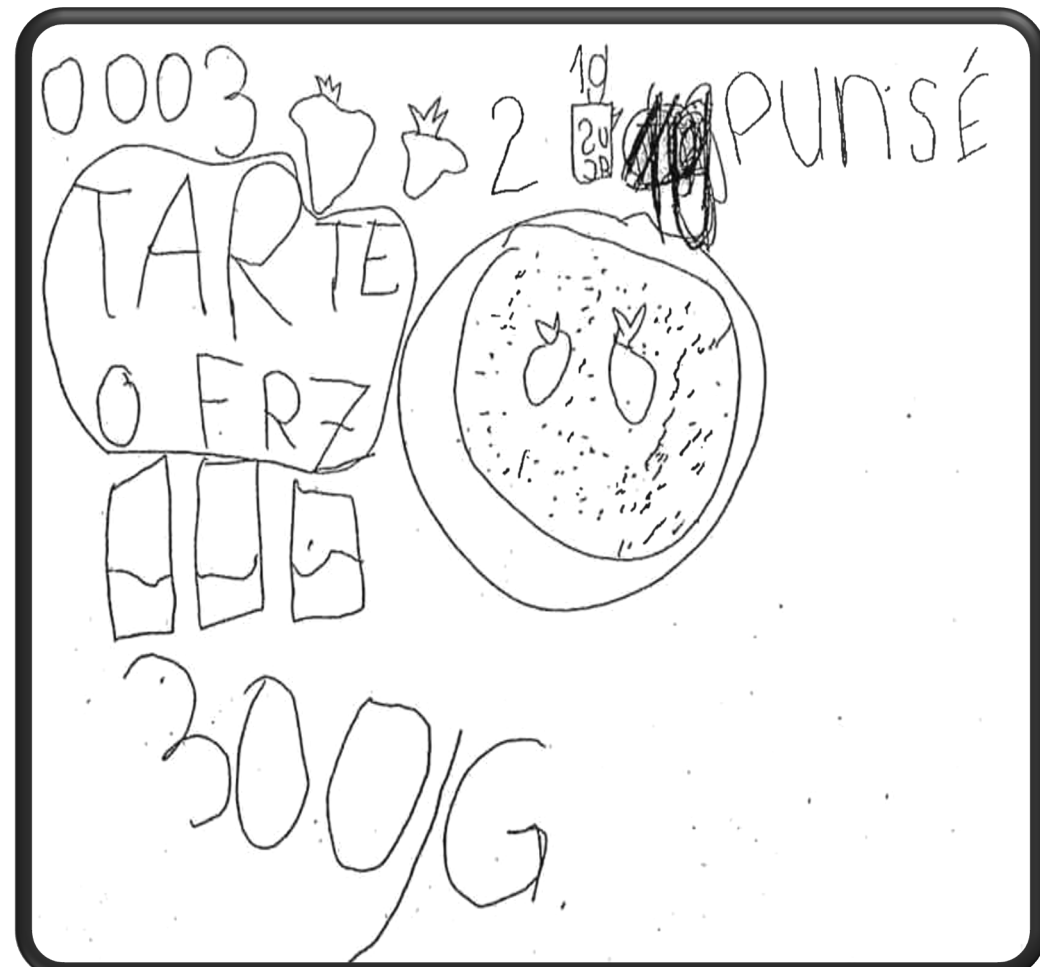
Et du côté de l'enseignant : Observer, repérer les ressources, les acquis, les intérêts, les compréhensions, les savoirs investis... par les élèves

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...



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 proscociales
- 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

Les apprentissages fondateurs de la scolarité

Enjeux et pratiques à la maternelle

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



Chronique
Sociale

Pédagogie Formation

Sous la direction de Christine Passerieux
Préface de Viviane Bouyso

L'ÉCOLE MATERNELLE, FACE À SES ENJEUX

CRÉER LES CONDITIONS DE L'ÉGALITÉ



A.N.A.E.

APPROCHE NEUROPSYCHOLOGIQUE DES APPRENTISSAGES CHEZ L'ENFANT
Revue fondée en 1989

N° 165

Le jeu, ses effets sur le développement psychologique et les apprentissages de l'enfant Regards multiples

Dossier coordonné par Sylvie Richard et Édouard Genot
Haute École Pédagogique du canton du Valais et Université de Genève (HE)

Éditorial - Que peuvent nous apprendre les recherches sur l'évolution de la démarche
de la médecine fondée sur des preuves (Evidence-Based Medicine - EBM) ? E. Genot

DOSSIER

Avant-propos - Le jeu et ses effets sur le développement et les apprentissages :
regards multiples S. Richard & E. Genot

Le jeu chez le tout-petit F. Lévain

Jean Piaget et le jeu : des pratiques multiples à une théorie unifiée M. J. Baccari & A. Nini

Regard sur la maturité du jeu de faire semblant
chez l'enfant d'âge préscolaire S. Lévain & J. Mounier

Jeu, imagination et apprentissage
dans une perspective historico-culturelle A. Genot-Clerc

Le jeu de faire-semblant favorise-t-il le développement
des compétences socio-émotionnelles ? S. Richard & E. Genot

Soutien du langage oral et de l'émergence de l'écrit des enfants en situation de jeu
de faire-semblant : un contexte propice, mais peu exploité en maternelle 5 ans
C. Brocchi, L. Brocchi-Miani, A.-S. Pazzi, A. Cusani & C. Azzi

La régulation de la mathématisation des éléments du jeu de faire-semblant :
le rôle des compétences cognitives et socio-affectives spécifiques L. Amour & A. Clerc-Georgy

Le développement du jeu
chez les enfants déficients visuels D. Vuille, A. E. Guerin & N. Buchner

Le jeu chez l'enfant sourd J. Mounier

VARIA

Validation préliminaire en contexte français de la tâche Head-Toes-Knees-Shoulders
(HTKS, Ponitz, McClelland et al., 2009) évaluant le contrôle inhibiteur chez des enfants
de grande section de maternelle B. Hasser, F. Guisard, A. Fuchs & S. Brocchi

LE CAHIER PRATIQUE

Professionnels qui êtes-vous ? Les ergothérapeutes

Lu pour vous, Reçu à la rédaction, Agenda



N° 165 - MAI 2020 - VOLUME 32 - TOME II
Document non commercial - les titres ainsi que les contenus sont acceptables d'être modifiés

Références

Berk

Clerc-Georgy, A. et Martin, D. (2021). Changements à l'âge préscolaire : rôle du jeu et de l'imagination. In B. Schneuwly, I. Leopoldoff Martin et D. Nunes Henrique Silva, *Vygotskij, Imagination, textes choisis* (423-441). Bruxelles : Peter Lang.

- Clerc-Georgy, A. et Duval, S. (2020). *Les apprentissages fondateurs de la scolarité. Enjeux et pratiques à la maternelle*. Lyon : Chronique Sociale.
- Clerc-Georgy, A. (2021). Jouer pour apprendre à penser avec les outils de la culture. Dans C. Passerieux, (Ed.), *La maternelle face à ses enjeux, créer les conditions de l'égalité* (pp.65-84). Ivry-sur-Seine : Les éditions de l'Atelier.
- Clerc-Georgy, A, Martin, D. & Maire Sardi, B. (2020). Des usages du jeu dans une perspective didactique. Dans A. Clerc-Georgy et S. Duval (Eds.), *Les apprentissages fondateurs de la scolarité. Enjeux et pratiques à la maternelle* (pp.33-51). Lyon: Chronique Sociale.
- Clerc-Georgy, A et Martin D. (2021). Changements à l'âge préscolaire : rôle du jeu et de l'imagination. In *L'imagination dans l'œuvre de Vygotskij*. Bruxelles : Peter Lang.
- Raj, C. Friedman, J. N. Hilger, N. Saez, E. Whitmore Schanzenbach, D. and Yagan, D. (2010) How Does Your Kindergarten Classroom Affect Your Earnings? Evidence from Project STAR. NBER Working Paper 16381, September 2010.
- Elias, C. L. & Berk, L. E. (2002). Self-regulation in young children : Is there a role for sociodramatic play ? *Early Childhood Research Quarterly*, 17, 1-17.
- Fleer, M. (2016). An everyday and theoretical reading of Perekhvani for informing research in early childhood education. *International Research in Early Childhood Education*. 7(1), 34-49.
- Joigneaux, C. (2009). La construction de l'inégalité scolaire dès l'école maternelle. *Revue française de pédagogie*, 169, 17-28.
- Hart, Yang, Charlesworth & Burts, 2003).
- Landry, S. Bouchard, C. et Page, P. (2012). Place au jeu mature ! Le rôle de l'enseignant pour l'évolution du jeu symbolique de l'enfant. *Revue de l'Association d'Éducation Préscolaire du Québec*, 50(2), p.15-24.
- Leont'ev, A.N. (1984). *Activité, conscience, personnalité*. Moscou : Éditions du progrès.
- Mercer, N. (2013). The social brain, language, and goal-directed collective thinking: A social conception of cognition and its implications for understanding how we think, teach, and learn. *Educational Psychologist*, 48(3), 148-168.
- Pramling, N., Wallerstedt, C., Lagerlöf, P., Björklund, C., Kultti, A., Palmér, H., Magnusson, M., Thulin, S., Jonsson, A. et Pramling Samuelsson, I. (2019). *Play-Responsive Teaching in Early Childhood*. Cham : Springer Open.
- Richard, S., Clerc-Georgy, A., & Gentaz, E. (2019). Les effets bénéfiques du jeu sur le développement de l'enfant. *Médecine et Enfance (5-6)* 137-143.
- Richard, S., Baud-Bovy, G., Clerc-Georgy, A., & Gentaz, E. (2020). The effects of a "pretend play-based training" designed to promote the development of emotion comprehension, emotion regulation and prosocial behavior in 5- 6-year-old Swiss children. *British Journal of Psychology*, 1, 1. doi:https://doi.org/10.1111/bjop.12484
- Singer & Singer, 2005 Siraj-Blatchford, I., Silva, K., Muttock, S., Gilden, R., & Bell, D. (2002). *Researching effective pedagogy in the early years*. Oxford: University of Oxford, Department of Educational Studies.
- Sammer, D., Pramling Samuelsson, I. & Hundeide, K. (2013). Early childhood care and education: a child perspective paradigm. *European Early Childhood Education Research Journal*, 21(4), 459-475.
- Thiffier Moreau, I. (2020) Dans la perspective d'une didactique des apprentissages fondamentaux : « La structure pédagogique », un dispositif au service d'une pédagogie des transitions. Dans A. Clerc-Georgy et S. Duval (Eds.), *Pratiques enseignantes et apprentissages fondateurs de la scolarité et de la culture*. Lyon : Chronique Sociale.
- Vygotski, L.S. (1935/1995). Apprentissage et développement à l'âge préscolaire. *Société française*, 2(52), 35-45.
- Vygotski, L. (1934/2018). Le problème du milieu en pédologie. Berne : Peter Lang.
- Vygotskij, L. (1933/2021). Le jeu et son rôle dans le développement de l'enfant. In *L'imagination dans l'œuvre de Vygotskij*. Bruxelles : Peter Lang.