



Portés par la
Qualité

Flash Qualité

ANNÉE 1, N° 2

SEPTEMBRE 2012

Jeu symbolique (item 24 de L'EEEP-R)

Selon l'Échelle d'Évaluation de l'Environnement Préscolaire (EEEP-R), le jeu symbolique correspond au **jeu d'imitation** ou au jeu de «faire semblant».

L'enfant est capable de faire des imitations autant internes, qu'externes ou visibles. Il est possible pour lui d'évoquer en pensée ces imitations plutôt que d'agir concrètement. Ces images intériorisées prennent la forme **d'images mentales**.

C'est par les représentations mentales que l'enfant fait des liens entre sa perception

du monde, ses souvenirs, et son imagination.

Lorsqu'il utilise ses images mentales, l'enfant **résout des problèmes**, réalise des **projets** et s'investit personnellement dans son jeu.

En suivant ses **goûts** et ses **intérêts**, l'enfant trouve la **motivation** qui lui permet de s'engager pleinement dans son apprentissage. Il développe ainsi un riche bagage pour son avenir : confiance, estime de soi, autonomie, etc.

*L'enfant d'âge préscolaire se situe selon Piaget, dans la **période préopératoire**. À ce stade,*

l'enfant ne possède pas encore les outils intellectuels qui lui permettraient de raisonner, de rationaliser et d'objectiver.

*Il a besoin du **jeu** pour accepter et pour **intérioriser**, peu à peu, les contraintes physiques, langagières et sociales de la réalité extérieure.*



Jean Piaget (1980) définit la représentation comme étant «l'évocation symbolique des réalités absentes».

C'est par l'imitation et l'expérimentation que l'enfant répète et apprend les gestes vus. Chaque répétition rend peu à peu ces gestes plus concrets et réels. En s'amusant, par exemple, à jouer aux bébés, il acquiert des connaissances auxquelles il pourra rattacher ses futures expériences. Il sera alors mieux outillé pour prendre soin d'un bébé quand il sera grand.



Petit aide mémoire...

Le matériel et le mobilier sont **accessibles** et variés (ex.: rôles familiaux, métiers, personnages et cultures).

Les accessoires ou l'équipement reflètent la diversité (ex.: cultures, déficiences et âges).

Le matériel de jeu symbolique est séparé des autres zones de jeux.

Des accessoires servent à exploiter le jeu symbolique à l'extérieur (ex.: figurines, déguisements et accessoires).

Une rotation du matériel est faite pour assurer une variété de thèmes (ex.: boîtes d'accessoires sur le travail, l'imaginaire et les loisirs).

Les images, histoires, excursions sont exploitées pour enrichir le jeu symbolique (ex.: chasse aux trésors, livres d'images sur les espions, création d'histoires collectives liées aux jeux et exploration de la nature).

L'enfant préfère la vraisemblance

Listes d'objets réels

- Rasoir sans lame
- Brosse à raser
- Canettes vides (mousses, crèmes, shampoings, etc.)
- Serrures et clés
- Cadenas
- Volant d'auto
- Valises

L'enfant préfère les vrais objets aux autres jouets dû au fait qu'il peut faire des associations entre ces objets et les personnes qui les utilisent habituellement.

L'enfant aime les objets qui ressemblent à ceux utilisés par les gens qu'il admire.

L'enfant se prend pour un adulte qui reçoit de la visite chez lui. Il l'invite au salon.

CPE Bonnaventure



Une éducatrice a eu l'idée d'ajouter des béquilles afin que l'enfant manipule des objets concrets d'un domaine qui lui est inconnu.



CPE Arlequin et Colombine

Un coin **maisonnette** permet des jeux individuels et collectifs. L'enfant imite des situations de la maison telles que se raser avant d'aller au travail.

Les **déguisements** permettent à l'enfant de jouer des rôles connus comme celui d'être un papa, une ambulancière ou un coiffeur.

À travers un choix de rôles et de costumes variés, l'enfant définit sa personnalité.



Un coin **menuiserie** permet à l'enfant d'utiliser des outils comme les «grands». Il dépense ses énergies pour clouer et jouer avec des **vrais morceaux de bois**.

CPE Mispison



Les blocs de bois peuvent servir à construire des routes pour les petits personnages, des voitures ou des enclos pour les animaux.



CPE Mokaam



CPE Mokaam



CPE Des p'tits Maringouins



Des crochets ou des supports peuvent servir à mettre les déguisements et les accessoires en valeur.

Comment pourrions-nous aller encore plus loin?

CPE Bonnaventure

Pour accompagner l'enfant plus loin dans son jeu, il est important de le **questionner**. Cela favorise le développement de son langage mais aussi de sa pensée, car il réfléchit tout en jouant. À travers les échanges et les personnages, il nous donnera accès à sa vision du monde.

Pour un **développement optimal**, il est préférable de laisser l'enfant guider son jeu sans lui imposer une ligne directrice. Il s'agit plutôt de **l'accompagner** pour stimuler et enrichir son jeu au besoin.



«Sachant qu'une petite fille partait bientôt pour Cuba, j'ai montré aux enfants une photo de mon ami pirate qui vivait là-bas». L'éducatrice s'est inspirée de cette intervention pour préparer une chasse aux trésors avec une carte et des indices.

Les enfants ont beaucoup de plaisir à se déguiser. Pourquoi ne pas profiter de ce moment pour présenter **différentes cultures** en ajoutant des costumes multiethniques ou accessoires (ex.: baguettes chinoises, contenants d'aliments importés, kilt, etc.).

Pour des costumes plus **accessibles** et attrayants, il est préférable de réduire la quantité (4 ou 5) et de faire des **rotations** fréquentes.

Optimiser les déguisements en ajoutant à vos aires de jeux:

- Vêtements d'adultes (gants, cravates, nœuds papillons, jupons, chemises, bretelles, pantalons de toutes sortes)
- Chapeaux variés (casquettes, chapeaux de cowboy, paille, béret)
- Lunettes
- Gants
- Barbes, moustaches, perruques
- Cannes, marchettes

Des idées simples et originales

CPE Misipison



Une boîte et un tuyau peints en noir permettent de créer un poêle à bois et sa cheminée.

CPE Bonnaventure



Pour fabriquer une cuisinette, il est possible de récupérer de vieux meubles et d'ajouter un peu de peinture.

Quelques suggestions :

- Bateaux
- Autos
- Avions
- Trains
- Vaisseaux spatiaux
- Tracteurs
- Téléphones
- Boîte aux lettres
- Corde à linge
- Épingles à linge
- Mât pour les drapeaux
- Tuyau d'essence

Le jeu symbolique à l'extérieur

Une éducatrice pose des questions aux enfants sur la grossesse pendant que ceux-ci s'amuse à croire qu'ils sont les parents d'un nouveau-né.

CPE Caliméro



Pourquoi ne pas ajouter des maisonnettes, de la vaisselle, des outils, des accessoires de poupées ou autres matériels de jeu symbolique?



À l'extérieur, des billots de bois de différentes grandeurs et grosseurs peuvent par exemple servir de tables; c'est l'occasion pour les enfants de se prendre pour des cuisiniers. Les mêmes billots peuvent également servir de tam-tam. Ainsi, les enfants se prendront pour des musiciens et chanteurs avec des instruments de musique imaginés.

Références:

Échelle d'évaluation de l'environnement préscolaire (EEEP-R) (Harms, Clifford et Cryer, 2010)

Accueillir la petite enfance; Le programme éducatif des services de garde du Québec (Ministère de la Famille et des Aînés, 2007)

Partager le plaisir d'apprendre; Guide d'intervention éducative au préscolaire (Hohmann, Weikart, Bourgon et Proulx, 2007)

Lexique de la psychologie du développement de Jean Piaget (Legendre-Bergeron et Laveault, 1980)

RCPE 08-10

195, Gamble ouest, Rouyn-Noranda, (Québec) J9X 2R8
Téléphone : 819-764-4484
sans frais: 1-888-764-4484

Le projet de recherche *Portés par la Qualité!* est une intervention coordonnée par le Regroupement des Centres de la petite enfance de l'Abitibi-Témiscamingue et du Nord-du-Québec et l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue. Il est soutenu par la Société de gestion du fond pour le développement des jeunes enfants : Avenir d'Enfants.



Portés par la
Qualité



AVENIR D'ENFANTS
DES COMMUNAUTÉS ENGAGÉES



Reseau de recherche et de connaissances
relatives aux peuples autochtones
Aboriginal People Research
and Knowledge Network



Université du Québec
en Abitibi-Témiscamingue

Famille et Aînés
Québec

