



# Comprendre le jeu pour apprendre par le jeu



Septembre 2010

---

Découper ici ✂

# Remerciements

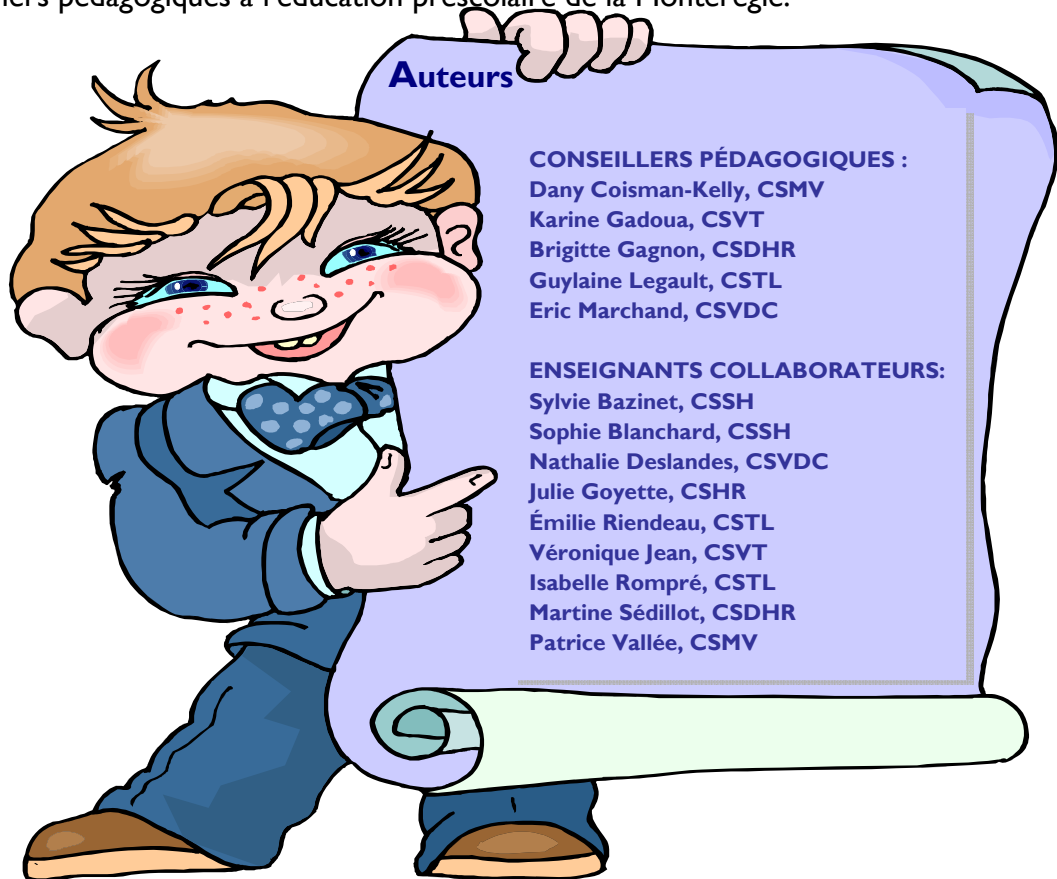
Cette production est un projet du sous-comité à l'éducation préscolaire de la Montérégie.

Nous tenons à remercier les responsables de la coopérative qui ont fourni le soutien financier à la réalisation de ce projet.

Nous tenons également à remercier les enseignantes qui ont accepté d'expérimenter en classe et de partager avec nous leur vécu afin d'enrichir les documents.

Enfin, nous souhaitons remercier notre secrétaire Diane qui a su créer une présentation originale et attrayante pour nos documents.

Les conseillers pédagogiques à l'éducation préscolaire de la Montérégie.



Découper ici ✂

# Présentation du projet

Pourquoi faire un projet sur le jeu à l'éducation préscolaire? Depuis quelques années, plusieurs parutions (CEDJE, revue préscolaire) font état d'une diminution du temps consacré au jeu dans la vie familiale tout en insistant sur l'importance de celui-ci dans le développement de l'enfant.

Par ailleurs, plusieurs enseignants à l'éducation préscolaire observent certaines difficultés chez leurs élèves : des difficultés au niveau du développement du langage, des habiletés sociales peu développées, un niveau d'anxiété très élevé chez certains enfants.

De plus, lors de nos rencontres avec les enseignants, nous avons aussi observé que le temps accordé au jeu avait tendance à diminuer. Tous ces éléments nous ont amené à proposer ce projet intitulé :

## **Comprendre le jeu pour apprendre par le jeu!**

**Les intentions du projet sont d'amener les enseignants à :**

- \* parfaire leurs connaissances sur le rôle du jeu dans l'apprentissage ;
- \* privilégier le jeu dans les classes de maternelle ;
- \* utiliser le jeu comme contexte d'apprentissage et outil de développement global de l'enfant ;
- \* porter un jugement sur le développement des compétences à travers le jeu.

Tout au long du projet, neuf enseignants et cinq conseillers pédagogiques de la Montérégie ont travaillé ensemble pour s'approprier les différentes fonctions du jeu et le rôle de l'enseignant en contexte de jeu. C'est le résultat de leurs travaux que vous retrouverez dans ce guide.



« La mission du préscolaire est d'aider l'enfant à développer des attitudes positives envers l'apprentissage. Comme le jeu est sa façon naturelle d'apprendre, il est logique d'y faire appel. Adopter une pédagogie du jeu, c'est se situer dans une certaine approche où on reconnaît que l'apprenant est l'agent de son apprentissage, mais qu'il apprend principalement grâce et avec les autres, dans un contexte culturel précis »

Anne Gillain Mauffette, Revue préscolaire Janvier 2009

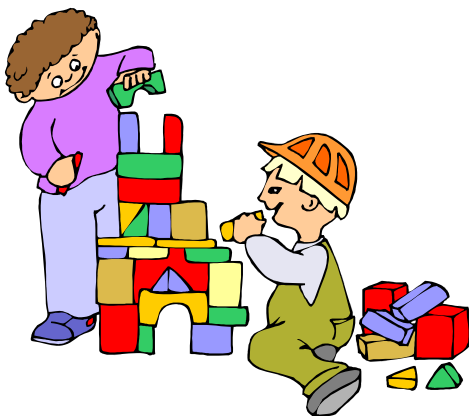
Présentation du projet

Découper ici ✂

## Avantages du jeu libre

- \* Favorise le développement global de l'enfant.
- \* Est indispensable au développement de l'enfant.
- \* Exploite le processus naturel de l'accès aux apprentissages.
- \* Aide à apprendre à apprendre.
- \* Permet d'acquérir une capacité de raisonnement logique, mathématique et scientifique.
- \* Favorise la pensée créatrice, l'imagination et la souplesse intellectuelle.
- \* Encourage le «faire semblant» qui favorise la communication et la compréhension du message.
- \* Permet de jouer avec les mots, de s'exprimer et de maîtriser ses émotions.
- \* Permet d'acquérir ou d'améliorer des habiletés sociales et langagières.
- \* Permet de résoudre des problèmes de nature sociale notamment par la persuasion, la négociation, le compromis et la coopération.
- \* Permet de se connaître, de connaître ses goûts et ses intérêts.
- \* Permet d'extérioriser et d'exorciser les traumatismes des enfants.

**Saviez-vous que les mots jeu et jouer reviennent plus de 25 fois dans le programme de l'éducation préscolaire ?**






« Lorsque nous permettons à l'enfant de découvrir le monde par le jeu, nous respectons l'expression de sa personnalité. Les enfants ne sont pas des adultes miniatures, hantés par l'avenir. Ce sont des petits hommes qui ont leurs propres rêves et leurs propres désirs et leur candeur. Ils ont droit à la joie et au plaisir d'habiter leur univers, la planète enfance ».  
- BOURCIER, Sylvie. Revue du préscolaire, vol.47, no 1, janvier 2009

*Le jeu... pourquoi ?*

Découper ici ✂

## Différents types de jeu

Types de jeux	Description
 <p><b>Jeux fonctionnels et moteurs</b></p> <p>Ex. : jeux de poursuite, jeux avec ballon, jeux sensoriels...</p>	<p>Mouvements simples et répétés, avec ou sans objets.</p>
 <p><b>Jeux de construction</b></p> <p>Ex. : blocs de bois, K'Nex, circuit de billes, matériel de récupération, Lego...</p>	<p>Utilisation de matériel pour construire ou créer un objet.</p>
 <p><b>Jeux symboliques</b></p> <p>Ex. : toutes les situations où les enfants inventent un scénario et jouent l'histoire.</p>	<p>Jeux de rôle liés à la fantaisie et à l'imagination, avec ou sans matériel.</p>
 <p><b>Jeux de règles</b></p> <p>Ex. : jeux de table, jeux de cartes, jeux moteurs avec des règles.</p>	<p>Activités impliquant des règles, une structure et un objectif comme la victoire.</p>

Typologie de Smilansky(1968)<sup>1</sup>






Il semblerait que l'enfant, loin de savoir jouer, doit apprendre à jouer ».  
BROUGÈRE, G.  
*L'enfant et la culture ludique*,  
2002, p. 26.

<sup>1</sup> BOUCHARD, C. *Le développement global de l'enfant de 0 à 5 ans en contextes éducatifs*, PUQ, 2008



*Le joue... comment ?*

Découper ici ✂

## Contextes favorables au développement des 4 types de jeux

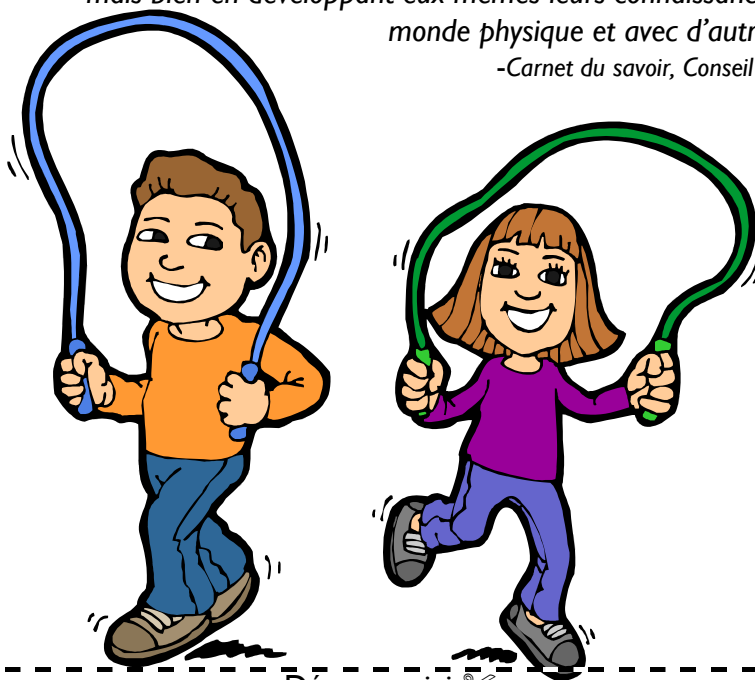
Types de jeux	Je joue...comment ?
 <p><b>Jeux fonctionnels et moteur</b></p>	<p>On peut donner une intention de jeu aux enfants. Ex. : demander aux enfants de créer un circuit, en équipe, avec le matériel proposé.</p> <p>Identifier, avec les enfants, les règles de fonctionnement et les règles de sécurité à respecter dans les différents contextes de jeu.</p>
 <p><b>Jeux de construction</b></p>	<p>Penser à installer un tapis pour amortir le bruit pour l'utilisation des blocs de bois.</p> <p>Penser à fournir des modèles pour donner des idées aux élèves qui en ont peu en début d'année.</p> <p>Fournir du papier et des crayons pour faire des plans de leurs constructions après leur réalisation.</p> <p>Prendre des photos pour garder des traces des réalisations éphémères.</p> <p>Accepter que le temps nécessaire pour faire une construction puisse prendre plus que la période de jeu.</p>
 <p><b>Jeux symboliques</b></p>	<p>Mettre du symbolique partout en ajoutant du matériel varié dans tous les espaces de jeu.</p> <p>En cours d'année, faire évoluer les jeux en ajoutant et variant le matériel.</p> <p>L'intervention et la participation de l'enseignant au jeu peuvent faire évoluer un jeu symbolique.</p> <p>Interventions possibles :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) Avec des marionnettes :<ul style="list-style-type: none"><li>* Au début de leur utilisation, n'utiliser que de la musique (pas de parole) pour les manipuler.</li><li>* Puis, raconter une histoire.</li><li>* À l'aide de marionnettes, faire mimer l'histoire que l'on vient de lire aux élèves.</li></ul></li></ol>

-----  
Découper ici ✂

Types de jeux	Je joue...comment ?
<p data-bbox="487 161 730 201"><b>Jeux symboliques</b></p> 	<p data-bbox="795 161 1136 201">2) Dans le coin « maison » :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="795 201 1445 268">* Faire nommer les rôles joués par les élèves avant de les faire interagir.</li> <li data-bbox="795 268 1445 376">* Ajouter un tableau blanc dans la maison pour favoriser l'écriture ou faire découvrir de nouvelles utilisations de l'espace.</li> <li data-bbox="795 376 1445 483">* Transformer le coin maison en maison de sorcière, en terrain de camping, en clinique médicale, en clinique vétérinaire, en garage, etc.</li> <li data-bbox="795 483 1445 564">* Faire fabriquer par les enfants les accessoires et la décoration du nouveau coin de jeu symbolique.</li> </ul>
<p data-bbox="527 618 730 658"><b>Jeux de règles</b></p> 	<p data-bbox="747 618 1380 685">Laisser un temps pour explorer et pour manipuler le matériel du jeu.</p> <p data-bbox="747 685 1266 725">Permettre aux enfants d'inventer les règles.</p> <p data-bbox="747 725 1396 792">Associer un grand élève ou un parent pour jouer à un nouveau jeu de société.</p> <p data-bbox="747 792 1282 833">Faire présenter un jeu par un parent d'élève.</p> <p data-bbox="747 833 1380 873">Proposer des jeux où il n'y a pas de gagnant/perdant.</p> <p data-bbox="747 873 1218 913">Prendre du temps pour jouer avec eux.</p>

*« Les jeunes enfants apprennent ce qui importe le plus non pas par des explications, mais bien en développant eux-mêmes leurs connaissances par une interaction avec le monde physique et avec d'autres enfants, et ce, par le jeu ».*

*-Carnet du savoir, Conseil canadien de l'apprentissage, 2006.*



Découper ici ✂

## Le temps à accorder au jeu

« Pour jouer, l'enfant a besoin de temps, ce dont il ne dispose pas toujours. En effet, on a souvent tendance à organiser de façon très serrée l'horaire de nos jeunes enfants. Dans notre société de performance, beaucoup de parents misent sur des activités sérieuses ou sur la pratique d'activités bien structurées menant à des apprentissages spécifiques ». - FERLAND, F. *Et si on jouait? Hôpital Ste-Justine, 2002.*

Les adultes devraient s'assurer que les enfants aient du temps libre pour jouer et apprendre en s'amusant. Voici quelques principes à retenir :

- \* **Planifier de longues périodes ininterrompues de jeu libre et spontané (minimum de 45 à 60 minutes par jour).**
- \* Donner des occasions aux enfants de relever des défis et de courir des risques appropriés à l'âge des enfants.
- \* Veiller à ce que chaque enfant ait l'occasion de jouer et de prendre part aux différents jeux.
- \* Même s'il faut laisser aux enfants le temps de jouer seuls, sans les interrompre, une certaine participation adulte peut être profitable pour augmenter la durée et la complexité du jeu.

« Ainsi, ce serait une erreur pour l'enseignant de ne pratiquer le jeu que pour remplir les heures difficiles et les moments creux. Par contre, ce serait aussi une erreur d'organiser le jeu « non-stop ». Il ne faut pas confondre organisation du temps, anarchie et éducation à caractère permissif. Le jeu spontané n'est pas une perte de temps. C'est une activité sérieuse ayant une vérité pour l'enfant dans un engagement affectif et intellectuel qui lui demande parfois beaucoup d'efforts ». - DE GRAEVE, S. *Apprendre par le jeu, De Boeck, 2006, p.25*

*Je n'ai jamais oublié la leçon que m'a donnée un enfant de maternelle au début de ma carrière.*

*Tout enthousiaste, j'avais organisé des activités que je jugeais intéressantes et amusantes.*

*Après que nous ayons dansé, créé des marionnettes, chanté, un enfant me demande : « Quand est-ce qu'on joue? »*

*- GILLAIN MAUFFETTE, Anne. Revue préscolaire, janvier 2009*






*Je joue... quand?*

Découper ici ✂




# Les lieux pour jouer

Types de jeux	Je joue...où ?
<p><b>Jeux fonctionnels et moteur</b></p> 	<p>Privilégier de grands espaces :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>* Corridor ;</li><li>* À l'intérieur, au gymnase ;</li><li>* À l'extérieur, dans la cour de récréation, dans les modules de jeu ;</li><li>* Au parc ;</li><li>* Faire expérimenter différentes surfaces, matières et textures : eau, neige et sable ;</li><li>* Coin stimulation sensorielle.</li></ul>
<p><b>Jeux de construction</b></p> 	<p>S'assurer que les enfants auront un endroit suffisamment grand pour :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>* Faire leur construction ;</li><li>* Circuler autour de la construction ;</li><li>* Prendre du recul ;</li><li>* Faire des ajouts au besoin.</li></ul>
<p><b>Jeux symboliques</b></p> 	<p>Un espace sera défini dans la classe pour rassembler le matériel nécessaire au jeu symbolique. On peut aussi permettre aux enfants de sortir de ce coin pour élargir les possibilités du jeu.</p> <p>Les enfants pourront aussi faire du jeu symbolique :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>* dans les jeux de construction si on y ajoute des petits personnages, des autos, des animaux ;</li><li>* dans le bac à sable si on y ajoute de petits objets (insectes, coquillages, seaux, ...) ;</li><li>* avec leurs créations du coin bricolage ;</li><li>* avec leurs créations en pâte à modeler.</li></ul> <p>On profite de toutes les situations pour amener les enfants à créer un scénario et jouer un rôle dans l'histoire qu'ils ont imaginée.</p>

*Je joue... où ?*

-----  
Découper ici ✂

Types de jeux	Je joue...où ?
<p data-bbox="537 389 732 424"><b>Jeux de règles</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="808 389 1365 497">* Jeux extérieurs de groupe comportant des règles simples : le petit cochon, le petit écureuil, les tagues ;</li> <li data-bbox="808 497 1279 537">* Le gymnase : parcours, rondes, ... ;</li> <li data-bbox="808 537 1398 577">* La classe : jeux de table, jeux coopératifs, ... ;</li> </ul>

« Jouer, c'est aussi éprouver un sentiment de contrôle sur son environnement et sur ses actions ; c'est éprouver un sentiment de maîtrise sur une portion de sa vie ».  
 FERLAND, F. Et si on jouait? Hôpital Ste-Justine, 2002.



-----  
 Découper ici ✂

## Niveaux d'interaction sociale dans le jeu

	<p><b>Inoccupé</b></p> <p>L'enfant observe quelques instants d'autres enfants sans être concentré sur une activité particulière.</p>
	<p><b>Jeu d'observation</b></p> <p>L'enfant observe des enfants qui jouent autour, sans tenter de s'y joindre, bien qu'il puisse parfois leur adresser la parole.</p>
	<p><b>Jeu solitaire</b></p> <p>L'enfant joue seul en utilisant des jouets différents de ceux des enfants se situant près de lui.</p>
	<p><b>Jeu parallèle</b></p> <p>Les enfants jouent côte à côte, au même type de jeu, sans interaction continue.</p>
	<p><b>Jeu associatif</b></p> <p>L'enfant joue avec les autres de façon semblable, voire identique, sans partage de tâches, ni d'organisation en fonction d'un but commun.</p>
	<p><b>Jeu coopératif</b></p> <p>Les enfants construisent le jeu ensemble autour d'un but commun, au fur et à mesure qu'il évolue.</p>
	<p><b>Jeu de compétition</b></p> <p>L'enfant se mesure à lui-même ou aux autres, dans le but de faire preuve d'une plus grande habileté.</p>

Typologie de Parten (1932)<sup>2</sup>

<sup>2</sup> BOUCHARD, C. *Le développement global de l'enfant de 0 à 5 ans en contextes éducatifs*, PUQ, 2008




« Si on veut que les enfants deviennent des adultes et citoyens responsables, le programme préscolaire devrait faire en sorte qu'ils s'exercent à être des membres d'une communauté qui partagent la responsabilité de trouver des solutions aux problèmes de la communauté. Dans le jeu, comme en démocratie, on doit faire des choix, négocier et prendre des décisions ».

-GILLAIN MAUFFETTE, Anne. *Revue préscolaire*, janvier 2009.

*Je joue... avec qui?*


Découper ici ✂

# Le matériel pour jouer

Types de jeux	Je joue avec quoi ?
 <p><b>Jeux fonctionnels et moteur</b></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>* Au gymnase: cordes, ballons, balles, cerceaux, seaux, pierres inégales, sacs de sable, anneaux, échasses, foulards, etc.;</li><li>* Coin de stimulation sensorielle : eau, sable, riz, macaroni, plumes, papier émeri, etc.;</li><li>* À l'extérieur : les gros camions, les craies, etc.;</li></ul>
 <p><b>Jeux de construction</b></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>* Matériel de récupération : contenants recyclables, rondelles de papier de toilette, etc.;</li><li>* Tous les formats et toutes les variétés de blocs</li><li>* Pâte à modeler, enfilage de perles, géoformes et géoplans, etc.;</li></ul>
 <p><b>Jeux symboliques</b></p>	<p>Tous les accessoires en lien avec la thématique du jeu. Accessoires « polyvalents » : épingles à linge, draps, boîtes de carton, etc.</p> <p>Coin marionnettes :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>* Marionnettes simples fabriquées par les enfants;</li><li>* Marionnettes à doigts;</li></ul> <p>Théâtre d'ombres :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>* Installer un drap et un rétroprojecteur;</li><li>* Offrir des objets divers, du carton;</li></ul> <p>Expression dramatique :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>* À partir d'objets simples, foulards et chaises, les enfants inventent des courts scénarios, des personnages et expriment des émotions.</li></ul>

*Je joue... avec quoi?*

-----  
Découper ici ✂

	<p>3) Dans le coin « maison » :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Ajouter un tableau blanc pour favoriser l'écriture ou faire découvrir de nouvelles utilisations de l'espace;</li> <li>* Y ajouter une ou des boîtes vides, des annuaires téléphoniques, etc.;</li> <li>* Le transformer en clinique médicale en y ajoutant des appareils médicaux, des « pseudo » feuilles de prescription, d'admission, etc. ;</li> <li>* Le transformer en bureau de poste, en école, en épicerie en fabrique de jouets en y ajoutant des feuilles, des enveloppes, des cahiers, des crayons, une caisse enregistreuse, des conserves, des sacs, etc.;</li> <li>* Le transformer en coin sorcière pour l'Halloween en y ajoutant des chapeaux, du maquillage, des chaudrons, des grandes cuillères, etc.;</li> <li>* Le transformer en coin coiffure-esthétique en y ajoutant des serviettes, du maquillage, des séchoirs, etc.;</li> <li>* Le transformer en coin camping en y ajoutant des sacs de couchage, des bûches, une tente, etc. ;</li> <li>* Le transformer en village amérindiens avec des cerceaux, des ficelles et bâtons pour imiter des cannes à pêche, etc.;</li> <li>* Le transformer en coin pompier en y ajoutant des bottes, des chapeaux, des boyau, etc.;</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Jeux de règles</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Jeux de table, de cartes, de solitaires, jeux coopératifs, etc.;</li> <li>* Jeux extérieurs de groupe comportant des règles simples : le petit cochon, le petit écureuil, les tagues, etc.;</li> </ul>

*« Le jeu est le lieu des fantaisies, des solutions farfelues, de la débrouillardise. Utilisant sa créativité, l'enfant décide ce qu'est la réalité, la transforme et l'adapte à ses désirs ».*  
DE GRAEVE S. Apprendre par le jeu, De Boeck, 2006, p.24



-----  
Découper ici ✂

## ROLES DE L'ENSEIGNANT

### Avant le jeu

- \* Sécuriser l'environnement;
- \* Proposer un défi;
- \* Proposer une variété de situations, de matériels, de jeux, d'aires de jeux, etc.;
- \* Mettre à l'horaire un temps de qualité (autant à l'intérieur qu'à l'extérieur);
- \* Soutenir et encourager l'initiative;
- \* Partager ses forces et ses habiletés avec ses collègues;
- \* Responsabiliser l'élève;
- \* Modéliser pour aider les enfants en difficulté;
- \* Décloisonner les groupes;

### Pendant le jeu

- \* Observer
- \* Questionner
- \* Responsabiliser l'élève
- \* Faire confiance
- \* Guider
- \* Intervenir au besoin :
  - ≡ si la sécurité est menacée ;
  - ≡ selon les particularités de certains enfants ;
  - ≡ si la durée de l'activité le nécessite.
- \* S'intégrer au jeu pour le complexifier, l'amener ailleurs
- \* Soutenir le développement des habiletés sociales
- \* Profiter des situations imprévues telles que la désorganisation, l'émergence de conflits, les problèmes de tout ordre pour soutenir le développement des compétences et du bon fonctionnement de la classe

### Après le jeu

- \* Prévoir un temps d'échange portant sur les jeux développés, les apprentissages, la qualité des interactions, etc.,
- \* Questionner

### Attitudes à développer par l'enseignant

- \* Accepter avec certaines limites :
  - ≡ Le bruit
  - ≡ Le désordre
  - ≡ Les conflits
  - ≡ L'envahissement



*Rôle de l'enseignant dans la pédagogie du jeu*

-----  
Découper ici ✂

## Le rôle des enseignants . . . vu par les experts

« Dans le jeu, le rôle de l'enseignant est celui de passeur culturel et de modèle social. Ces interventions sont ludiques et respectent l'authenticité du jeu. Elles ne sont ni intrusives, ni autoritaires et permettent à l'enseignant de devenir un partenaire du jeu sans pour autant y prendre une place excessive.

Le jeu est un héritage culturel qui se transmet d'une génération d'enfants à l'autre. L'enseignant place ensemble les enfants plus âgés ou plus avancés en matière de jeu afin qu'ils transmettent aux plus jeunes non seulement les contenus ludiques (À quoi joue-t-on?), mais également les moyens ludiques (comment joue-t-on ?)... « L'enfant privé de modèles et de stimulation des aînés se trouve dans une situation ludique d'une extrême pauvreté culturelle »<sup>1</sup>. Elle doit donc connaître le code ludique et maîtriser les outils de construction du jeu. En d'autres termes, elle doit être capable de jouer.

L'enseignant accompagne les enfants dans le jeu, tenant lui-même un rôle et agissant dans la situation imaginaire. Elle entre dans le jeu lorsque son intervention n'est plus nécessaire, laissant ainsi aux enfants toute l'initiative et la liberté de jouer. Transmis dans le cadre du jeu, le message éducatif passe de façon naturelle et n'entraîne ni l'arrêt du jeu, ni la sortie de la situation imaginaire, ni la rupture des relations construites autour du rôle. »  
MARINOVA, Krasimira. Revue du préscolaire, avril 2009

<sup>1</sup>FERRAROTTI, W. cité par MICHELET, A. Le jeu de l'enfant, progrès et problèmes, Ministère de l'Éducation du Québec, 1999, p.97



-----  
Découper ici ✂

## *Quelques constats et pistes d'intervention*

Interventions	Constats
Prévoir un temps pour faire un retour après la période de jeux avec les élèves.	* Les élèves sont plus autonomes lors des jeux et du rangement.
Proposer des sujets de discussion lors du retour afin de modéliser les comportements attendus.	* Plus les jours avancent, plus les enfants apportent différentes idées (idées de rangement, idées pour régler des conflits).
Faire des retours uniquement à l'oral.	* L'enseignante a besoin davantage de traces. Elle instaure un retour individuel à l'aide d'un petit carnet (pictogrammes, dessins...)
Faire un retour en proposant la question suivante : Quand tu joues, qu'est-ce que tu peux apprendre?	* Les enfants nomment plusieurs apprentissages. Cette activité permet une valorisation de la période de jeux. * Les enfants prennent conscience qu'ils ont appris quelque chose en jouant.
Augmenter le temps de la période de jeux.	* Les enfants sont plus engagés et s'investissent davantage.
Intervenir moins souvent lors de la période de jeu.	* L'enseignant a l'occasion d'observer davantage, car il n'est pas toujours en action. Donc, il peut recueillir plus de traces dans différents contextes. Ceci lui permet donc de porter un meilleur jugement sur les compétences. * C'est aussi moins essoufflant!
Permettre de déplacer les jouets dans différents coins.	* Les enfants deviennent plus créatifs.
Faire confiance aux élèves (Exemple : création d'un coin Épicerie).	* Les enfants s'engagent dans les périodes de jeux.
Laisser une heure de jeu libre.	* Les enseignants observent que les enfants ont des périodes plus actives et plus calmes pendant l'heure de jeu.
Permettre aux enfants d'être plusieurs dans un même coin (ne pas instaurer de limite).	* Les enfants sont heureux.
Observer en prenant des notes à l'aide d'une grille.	* L'utilisation d'une grille permet à l'enseignant de guider ses observations et d'avoir des choses à dire lors d'une rencontre avec un collègue, la direction ou les parents. * En observant, l'enseignant peut voir un élève introverti ou extroverti dans un autre contexte qu'en grand groupe.
Prendre des photos lors de la période de jeu.	* Les autres enfants veulent reproduire les actions des enfants pris en photo.
Aller jouer dehors.	* Les enfants ont de l'espace, donc il y a moins de bataille.
Poser des questions aux enfants lorsqu'ils jouent.	* L'enseignant peut avoir de l'information sur le niveau d'interaction lors du jeu.
Lors d'une situation conflictuelle, attendre et observer avant d'intervenir.	* L'enseignant peut faire un meilleur retour avec les élèves impliqués et réfléchir aux solutions avec eux.



## *Des questions... et des pistes de réponses*

Interventions	Suggestions
Comment amener l'enfant vers d'autres intérêts, d'autres jeux?	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Le jumeler avec un copain qui a d'autres intérêts ;</li> <li>* Organiser des ateliers tournants de jeux ;</li> <li>* Jouer avec l'enfant à un autre jeu ;</li> <li>* Proposer à l'enfant un jeu nouveau mais semblable à son jeu préféré ;</li> <li>* Lui donner un « rôle » de journaliste pour qu'il découvre les autres jeux ;</li> <li>* Questionner pour stimuler leur curiosité ;</li> <li>* Présenter des réalisations des élèves pour motiver les autres ;</li> <li>* Observer et le questionner l'enfant pour découvrir sa motivation à adopter le même jeu ;</li> <li>* Ranger le jeu préféré pour une certaine période de temps ;</li> <li>* Prêter des jeux à la maison ;</li> <li>* Proposer des nouveaux jeux...les présenter, les promouvoir ;</li> <li>* Lui faire découvrir par lui-même un nouveau jeu (sans structure).</li> </ul>
Comment gérer le temps de jeu libre tout en préservant un temps de qualité pour les élèves en difficulté?	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Être à l'écoute des besoins du groupe ;</li> <li>* Choisir le moment approprié pour retirer l'élève d'un atelier où il est en aisance pour travailler avec lui certains apprentissages plus difficiles ;</li> <li>* Diriger l'élève en difficulté dans des contextes de jeu libre qui sont susceptibles de l'aider dans son développement ;</li> <li>* Pendant une période d'ateliers tournants, cibler un groupe d'élèves en difficulté et les aider.</li> </ul>
Doit-on laisser les enfants aller toujours au même jeu?	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Plusieurs jeux sur l'ordinateur sont peu propices aux interactions sociales, il est donc souhaitable d'encadrer son utilisation ;</li> <li>* S'il y a interaction sociale continue = il n'y a pas de problèmes!</li> <li>* On peut se questionner au sujet de l'enfant, à propos de ses besoins, de ses intérêts, de ses appréhensions ;</li> <li>* En parler avec les parents;</li> <li>* Si l'enfant demeure au même jeu, proposer des défis pour faire évoluer le niveau de complexité.</li> </ul>

Interventions	Suggestions
<p>Comment faire reconnaître l'importance du jeu auprès de mes collègues? La direction? Les parents?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Inviter les parents à venir en classe pour leur expliquer les différents coins, leur montrer ce que les enfants peuvent développer comme compétence ;</li> <li>* En parler aux parents dès la rencontre du début d'année ;</li> <li>* Organiser du tutorat avec les élèves plus vieux pour amener les enseignants du primaire à voir le fonctionnement et les apprentissages possibles par le jeu au préscolaire ;</li> <li>* Inviter la direction à animer une activité avec l'enseignante de maternelle ;</li> <li>* Faire jouer les parents lors de la rencontre de septembre et faire le lien avec le développement de l'enfant ;</li> <li>* Afficher des photos d'ateliers réalisés par les élèves et faire le lien avec le développement de l'enfant ;</li> <li>* Mettre en place un carnet d'apprentissage ;</li> <li>* Diffuser des articles sur le jeu parus dans la revue préscolaire auprès des collègues et de la direction ;</li> <li>* Former les enseignants sur l'importance du jeu ;</li> <li>* Connaître différentes recherches démontrant l'importance du jeu dans le processus d'apprentissage de l'éducation préscolaire aux études postdoctorales ;</li> <li>* Être attentif à conserver un aspect ludique aux formations reçues dans différentes disciplines pour conserver la priorité au jeu.</li> </ul>
<p>Quelles sont les situations qui demandent une intervention particulière pendant l'apprentissage du jeu libre?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Le cas d'un enfant rejeté ;</li> <li>* Un enfant qui décide de tout pour les autres ;</li> <li>* Une affluence d'enfants dans un même espace de jeu ;</li> <li>* Un enfant qui papillonne d'un jeu à l'autre ;</li> <li>* Un enfant généralement en situation conflictuelle ;</li> <li>* Les rivalités pour s'accaparer un jeu ou la meilleure place ;</li> <li>* L'enfant qui est toujours au même jeu ;</li> <li>* L'enfant qui veut toujours présenter ses productions ou parler à la place des autres ;</li> <li>* L'enfant qui ne range pas ;</li> <li>* L'enfant qui continue de jouer.</li> </ul>
<p>Comment amener un enfant « papillon » à se poser sur un jeu? (TDAH avec impulsivité)?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Jouer avec lui ;</li> <li>* Inviter un élève plus vieux à jouer avec lui.</li> </ul>
<p>Comment recueillir efficacement, pendant le temps du jeu libre, des traces qui rendent compte de l'une ou l'autre des compétences?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Utiliser l'enregistreuse ;</li> <li>* Utiliser des grilles d'observation (annexe CD) ;</li> <li>* Préciser les intentions d'observation (critères d'évaluation et manifestations observables avant la période de jeux libres) ;</li> <li>* Prendre des photos et les annoter le plus rapidement possible ;</li> <li>* Cibler un enfant ou deux (2) à la fois ;</li> <li>* Utiliser des notes autocollantes (post it) ;</li> <li>* Classer les infos dans les pochettes soit par enfant ou par compétence ;</li> <li>* Privilégier des autoévaluations (verbales ou dessins) ;</li> <li>* Prévoir du temps pour des présentations orales des élèves (de façon volontaire) pour parler de leurs difficultés vécues et de leurs réussites...</li> </ul>

# *Bibliographie*

Barnett L.A., Storm B. Play, pleasure, and pain: the reduction of anxiety through play. *Leisure sciences*, 1981, 4 (2) : 161-175.

Bouchard, C. (2008) Développement de l'enfant de 0 à 5ans en contextes éducatifs, PUQ

Brodhead, P. (2006) Developing an understanding of Young children's learning through play : the place of observation, interaction and reflection. Leeds Metropolitan University, UK British Educational Research Association.

De Grandmont, N. (1995). *Pédagogie du jeu. Logiques*

Ferland, F., (2002) *Et si on jouait?* Éd. Hôpital Ste-Justine.

Jones, E.; Cooper, R.M. (2006) *Playing to get smarter*, Teachers College Press

Landy, S et R. Menna (1997) Mother's reactions to the aggressive play of their aggressive and non-aggressive young children ; implications for caregivers, *Early child Development and care*, 138, p. 1-20.

Legendre, R. (2005). *Dictionnaire de l'éducation*, Guérin

Olds, S.W. et D.E. Papalia, (2005) *Psychologie du développement de l'enfant*, 6e éd. Laval Beauchemin.

Weitzman, E. (1992) *Apprendre à parler avec plaisir. Comment favoriser le contexte social et langagier des enfants dans le contexte des garderies et des prématernelles*, Toronto, Le Centre Hanen.

Weitzman, E. et J. Grennberg (2002) *Learning Language and Loving it*, Toronto, The Hanen Centre

Source des images : Service national du RÉCIT à l'éducation préscolaire <http://recitpresco.qc.ca/>  
(Images aux pages: 5, 6, 7, 9, 10, 12 et 13)