

Pour commencer, quelques exemples d'espaces dédiés au jeu symbolique.

A la maison : cuisine, salle à manger /salle de bain, lingerie, nurserie/ chambre / activités ménagères / bricolage, entretien

Hors de la maison : achats et courses (rayon épicerie, rayon vêtements...) / médecin, hôpital / garage, casernes de pompiers, police / circuit, piste, voie / ferme, agricultures et chantiers divers / le cirque, le zoo, le parc, un milieu naturel...

Jeux dramatiques, scénarios : maquette et décor / castelet, scène, théâtre d'ombres

POURQUOI aménager des espaces de jeux symboliques ?

Place des jeux symboliques dans le développement de l'enfant.

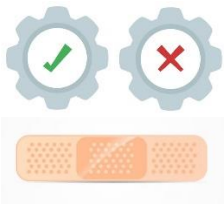
Développer la dimension motrice



Certains gestes nécessitent soin et précision et développent des habiletés motrices : donner à manger au bébé, lui faire la toilette, l'habiller...).

- **L'enfant s'entraîne et perfectionne ses gestes pour réussir.**

Développer la dimension psychoaffective



- **Le jeu symbolique permet à l'enfant d'assimiler les règles et les codes qui régissent le monde dans lequel il vit**, en les intégrant dans les scénarios qu'il invente.
- **Selon L. Vigotsky, ce jeu favorise le développement cognitif, affectif et social puisqu'il renvoie à 3 dimensions** : une situation imaginaire créée par les enfants, l'adoption et l'interprétation de rôles, l'application des règles correspondant à ces rôles.

Entre 3 et 4 ans, le jeu symbolique aide l'enfant à se libérer des contraintes de l'accommodation au réel. Il peut revivre en les transposant des situations désagréables dans la réalité.

- **Le jeu symbolique exerce une fonction cathartique en permettant la réalisation de désirs et la liquidation de conflits.**

Favoriser le développement des processus mentaux, des fonctions exécutives



Les espaces de jeux symboliques (bien aménagés et évolutifs) sont propices au développement des processus mentaux : le choix, le raisonnement, la prise de décision, la résolution de problème, la perception, l'attention, la mémorisation.

La réussite dans les apprentissages est étroitement corrélée au développement des fonctions exécutives, notamment celles impliquées dans les processus d'auto-régulation.

Selon, L. Vygotsky, l'interaction entre pairs dans les jeux libres de 'faire semblant' favorise le développement des capacités d'auto-régulation : garder en mémoire son rôle et celui de ses pairs (mémoire de travail et planification), inhiber les comportements non conformes au rôle qu'il interprète (inhibition), s'adapter aux interactions imprévues occasionnées par le scénario (flexibilité).

- **En favorisant le développement des fonctions mentales et exécutives fortement impliquées dans les aptitudes aux apprentissages, le jeu symbolique joue un rôle au premier plan pour préparer l'enfant à un parcours scolaire réussi.**

Développement du langage : le jeu symbolique et la théorie de l'esprit



Lorsqu'un enfant est capable de comprendre qu'un autre peut avoir un point de vue différent du sien et avoir une pensée qui lui est propre, la conscience de cette différence de pensée transparait dans le langage mobilisé pour s'adresser à un pair dans le jeu symbolique. Pour qu'un scénario se déroule autour de signifiants communs, le langage devient un vecteur incontournable : la boîte à chaussures pour faire une maison...

- **Dans le cadre de la théorie de l'esprit, la pratique du jeu symbolique apparait comme un élément déterminant dans le développement du langage chez le jeune enfant.**

Le jeu symbolique : où ? → Dans des espaces dédiés

- Pas de contraintes de manœuvres d'installation et de désinstallation coûteuse en temps et en motivation.
- Accorder un soin particulier aux rangements.
- Symboliser la frontière qui sépare le monde imaginaire et la réalité avec par exemple des petites cloisons.

Le jeu symbolique : comment ?

En tenant compte des paramètres liés au sentiment de sécurité, sentiment essentiel pour s'engager dans le jeu, notamment le jeu libre.

Ces paramètres prévalent pour toutes les activités pratiquées à l'école.

En faisant des choix en équipe.

- un bon repérage dans le temps : représentation du temps pour se repérer dans la journée.
- un bon repérage dans l'espace : repères explicites pour localiser les différents espaces. Des jeux du type 'chasse au trésor' permettent de se les approprier.
- un aménagement de l'espace adapté dont l'usage est intégré dans le déroulement de la journée. Et l'intégration des accessoires respecte une programmation.
- une bonne connaissance des règles qui gouvernent la vie de la classe. Elles doivent être adaptées et enseignées prioritairement (droits et limites).
- de bonnes relations avec l'enseignante : bienveillance et exigence : confiance accordée, droit à l'erreur, aux nouveaux essais, valorisation des réussites, stimuler la persévérance.
- de bonnes relations entre pairs : dans le jeu symbolique, la richesse des scénarios est directement impactée par la qualité des interactions sociales. **Prévoir le matériel en double exemplaire pour favoriser l'imitation entre pairs et initier de premiers échanges fondateurs de socialisation.**

La classe n'offre qu'une surface limitée, aussi des choix sont à opérer avec l'ensemble de l'équipe de l'école :

- préférer la qualité à la quantité,
- favoriser des espaces complémentaires (ex : superette, cuisine),
- programmer des rotations des espaces 1 à 2 fois par période : la programmation des rotations et du matériel associé est à effectuer par l'équipe enseignante,
- installer les espaces de jeux symboliques et les faire évoluer avec soin.

Le jeu symbolique et le langage

C'est au cours du jeu symbolique que l'enfant parle le plus (d'abord dans du monologue puis lors des interactions langagières), en premier lieu pour communiquer, puis, en s'appuyant sur son vécu, pour évoquer.

Jeu libre, jeu structuré :

Le jeu libre permet aux enfants d'effectuer de nombreux apprentissages. Ces derniers restent tributaires des aspirations spontanées ou des interactions avec des pairs, dans le cadre d'un aménagement organisé par l'enseignant(e).

Il convient donc de les compléter à partir de situations ou de scénarios proposés par l'adulte selon une démarche de jeu structuré.

Avant 5 ans, le jeu libre est prioritaire, il est ponctué de jeu structuré. Par la suite, chaque espace jeu permet de nombreux apprentissages. Ils doivent correspondre à un besoin dans une situation donnée : choisir une poussette pour transporter le bébé, mémoriser liste de courses pour faire salade de fruits...

Rôles de l'enseignant en étant acteur du jeu :

- orienter les échanges pour s'assurer de la compréhension par l'enfant de ce qui est dit,
- aider à une production langagière de plus en plus construite et complexe.

Il peut avoir une démarche pédagogique conscientisée et se fixer les objectifs linguistiques suivants :

- proposer un discours clair, précis, organisé,
- proposer à l'enfant différents types de discours : des explications, des justifications, des interprétations, des comparaisons, des descriptions.

ESSENTIEL : Posture spécifique de l'enseignant et modalités d'interactions reconnues efficaces pour l'apprentissage du langage

- S'adresser dès que possible à chaque enfant individuellement
- Solliciter la parole de l'enfant en entrant dans son jeu et en verbalisant, déclencher le dialogue : interpréter ce que l'enfant fait, faire un commentaire positif, faire de multiples propositions en participant soi-même de façon active au jeu.
- Ecouter attentivement ce que dit l'enfant pour repérer les éléments linguistiques et les constructions grammaticales qu'il est capable de produire.
- Prendre soin de réintroduire systématiquement dans sa phrase les mots que l'enfant a déjà produits. Selon la situation, l'élève et l'objectif, ajouter d'autres éléments non connus (autre lexique, autre construction grammaticale), complexifier en se situant dans une zone de développement potentielle.
- Produire des phrases complètes.
- Eviter les questions qui génèrent des réponses incomplètes, préférer des phrases descriptives et explicatives.
- Reprendre et reformuler des propos de chaque enfant pour expliquer l'activité en train de se faire et les liens logiques et de causalités entre les actions.
- Evaluer en contexte.

Ex : Enfant : A boire

Adulte : Oui tu vas me donner à boire, je veux bien un verre pour boire.

Mettre en place des espaces de jeux symboliques avec la ressource Eduscol 'Jouer et apprendre, les jeux symboliques'.



Consultez la ressource (p 16 à p29), pour '**le rayon épicerie en lien avec l'espace maison, pour l'espace déguisement, l'espace docteur ou l'hôpital, l'espace 'poupée et nurserie'**, vous trouverez, avec des éléments de progressivité selon les âges :

- l'aménagement de l'espace,
- le matériel,
- la progressivité dans le choix des déguisements, des vêtements...
- le rangement
- le rôle de l'enseignant et des scénarios (simples, intermédiaires, complexes)
- le langage oral (des objectifs langagiers, des dialogues enseignant/élève).

