

« Jeu m'fait la malle.....

Et je joue, tu joues, nous jouons »

Contenu

-1 ferme avec personnages et animaux

-1 train avec son conducteur

-1 maison et ses personnages



Apport pédagogique :

Le jeu symbolique : de quoi s'agit-il ?

C'est un jeu d'imitation, de faire semblant, de fiction, de faire comme si.

L'enfant attribue des rôles aux objets et aux personnages qu'il s'invente ou qu'il manipule. Le jeu d'imitation s'appuie sur la reproduction différée de scénario de la vie courante. La prise en compte de l'existence de l'autre permet de nouvelles pratiques et l'enrichissement du jeu d'imitation. L'enfant ne limite plus son jeu à la reproduction de gestes et de comportements, il fait jouer un rôle à son personnage et commence à inventer des scénarios, seul, puis avec ses pairs. Il passe d'un jeu dit « immature », très lié à l'utilisation des objets présents à un jeu plus « mature » qui fait appel à un scénario préétabli, à la distribution des rôles avec parfois, un arrêt du jeu pour une réorientation.

Après un temps de jeux d'imitation solitaires souvent accompagné d'un monologue, les échanges langagiers apparaissent et se multiplient.

Entre 18 mois et 2 ans, les 1ers jeux d'imitation aident l'enfant à se différencier de l'autre et l'amènent progressivement à dire « je ».

Entre 3 et 4 ans, il commence à inventer des histoires et des règles de jeux.

Vers 4 ans, il joue spontanément avec un ou deux pairs. Les interactions langagières se développent.

Entre 4 et 5 ans, l'enfant devient capable d'inventer des scénarios complexes. Il prend plaisir à se déguiser ou faire jouer des personnages symboliques. Après 5 ans, les scénarios se complexifient encore, l'enfant peut changer de rôle. Le langage joue un rôle essentiel.

Le jeu symbolique : pourquoi ?

Dimension motrice. La pratique des jeux symboliques implique la manipulation d'une grande variété d'objets et développe de nombreuses habiletés motrices (donner à manger au bébé, l'habiller...) Les espaces dédiés au jeu symbolique sont propices au développement de processus mentaux tels que le choix, le raisonnement, la prise de décision...

Dimension psycho affective. 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 Vigotsky, ce jeu favorise le développement cognitif, affectif et social puisqu'il renvoie à 3 dimensions :

- une dimension imaginaire créée par les enfants.
- l'adoption et l'interprétation des rôles.
- l'application des règles correspondant à ces rôles.

Jeu symbolique et théorie de l'esprit. Pour que des enfants partagent le même jeu, ils doivent aussi partager la connaissance du rôle attribué aux objets et aux personnages. Le langage devient incontournable pour qu'un scénario se déploie autour de signifiants communs.

Place des fonctions exécutives. Selon Vigotsky, l'interaction entre pairs dans les jeux de « faire semblant » favorise le développement des capacités d'autorégulation.

L'enfant doit :

- garder en mémoire son rôle et celui de ses pairs.
- inhiber des comportements non conformes au rôle qu'il interprète.
- s'adapter aux interactions imprévues occasionnées par le scénario