

Les jeux symboliques

1) 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.

2) 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.

3) Le jeu symbolique : où, quand et comment ?

Les espaces jeux peuvent être répartis dans la classe de chaque enseignant ou entre plusieurs classes. Ils sont permanents, spacieux et délimités. Le décor doit être soigné et en rapport avec la spécificité du jeu. Pour les jeunes enfants, les accessoires en double exemplaire favorisent les jeux d'imitation et un climat plus serein.

Comment mettre en œuvre le jeu symbolique dans les classes ?

Le jeu symbolique est principalement un jeu libre. Il relève donc de l'initiative et des choix de l'enfant. Pour s'engager dans un jeu libre, l'enfant doit éprouver un sentiment de sécurité pour interagir avec son environnement matériel et social. Ce sentiment sera lié à un bon repérage dans le temps, un bon repérage de l'espace et de son aménagement, la connaissance des règles de vie de classe, des relations de bienveillance et de confiance avec l'enseignante, de bonnes relations entre pairs.

Tableau présentant un panorama d'espaces consacrés aux jeux d'imitation ou de scénarisation.

Espace	Vécu commun aux enfants	Quelques éléments matériels
A la maison (prévoir des téléphones mobiles pour communiquer entre les différents espaces)		
Cuisine Salle à manger	Parents qui préparent des repas, des plats Parents qui lavent la vaisselle Repas en famille, dressage de la table...	Ustensiles de cuisine, fruits et légumes de saison, aliments (prévoir le réel avant l'objet plastique)... Table, chaises, nappes, plateau, décors de table, assiettes, verres, couverts, serviettes...
Salle de bain Lingerie Nurserie	Bain et hygiène du bébé, toilette, coiffure... Habillage, choisir une tenue pour...	Baignoire, table à langer avec accessoires, gants, serviettes, peignes et brosses, sèche-cheveux... Vêtements avec cintres, portemanteaux, portants...
Chambre	Le coucher, le lever, « faire le lit »...	Lits avec parures, lampes de chevet (à piles), petits jouets pour l'endormissement...
Activités ménagères	Parents ou personnels de service qui balayent, passent l'aspirateur, nettoient etc.	Seau, balai, serpillère, aspirateur, poubelle, torchons et chiffons pour meubles et vitres...
Bricolage Entretien	Parents qui fabriquent, entretiennent, réparent ou démontent...	Outils, objets simples et de toutes tailles, à démonter ; boîte à outil et bleu de travail...
Hors de la maison		
Achats et courses	Sortie à la supérette, au marché, dans les commerces...	Etals et présentoirs pour nourriture, vêtements, jouets, accessoires du quotidien (pain, savon...)
Médecin, hôpital	Visite médicale, maladie etc.	Vêtements et accessoires, table d'examen, brancard, bureau du praticien avec nécessaire pour écrire...
Garage, casernes pompiers, police	Voitures, sirènes et avertisseurs d'urgence lors de sorties en famille...	Garage et casernes, avec engins associés ; couplage avec espaces hôpital, circuit, décor, maison...
Circuit , piste, voie	Scènes observées dans la vie quotidienne, dans les médias...	Engins ou objets roulants, plans inclinés et ponts, accessoires pour construire des voies...
Ferme agriculture et chantiers divers		Engins et matériel agricole, de terrassement, de transport, de levage, avec accessoires...
Le cirque, le zoo, le parc, un milieu naturel...	Sorties en famille ou dans le cadre d'activités scolaires ou extra-scolaires...	Animaux, cages, barrières, grilles, arbres, bassins, accessoires pour composer un décor naturel...
Jeux dramatiques / scénarisations		
Maquette et décor	En relation avec le vécu des enfants pendant les temps scolaires	Plateau au sol ou sur grande table, avec personnages et accessoires pour réaliser le décor d'une histoire à jouer, inventée ou connue...
Castelet scène, théâtre d'ombres		Castelet avec marionnettes à gaine, à tige, à fils, marottes... Cadre pour théâtre d'ombres... Déguisements, accessoires thématiques...

4) Favoriser la pratique du jeu symbolique.

Face à la surface limitée d'une classe, des choix sont à opérer avec l'ensemble de l'équipe d'école.

- préférer la qualité à la quantité.
- favoriser des espaces complémentaires (interaction espace « supérette » avec espace « cuisine »).
- programmer une rotation des espaces par période.

5) Jeu Symbolique et langage.

Avant 5 ans, le jeu symbolique est prioritairement libre. Il peut être structuré mais sera utilisé à des fins d'enseignement explicite à partir de 5 ans.

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.

L'enseignant(e) peut fixer des objectifs d'apprentissage du langage dépassant le monologue ou l'interaction avec les pairs pour valider la compréhension par l'enfant et aboutir à une production langagière plus construite et complexe. La médiation de l'enseignant(e) peut reposer sur une démarche pédagogique avec comme objectifs :

- proposer à l'enfant un discours clair puis organisé (lexique explicite et constructions grammaticales structurées).
- proposer à l'enfant différents types de discours : des explications, des justifications, des interprétations, des comparaisons, des descriptions...

La posture de l'enseignant(e) sera donc de :

- s'adresser si possible à chaque enfant individuellement.
- lui faire de multiples propositions.
- de l'écouter et repérer les éléments linguistiques et les constructions grammaticales.
- réintroduire du lexique déjà produit par l'enfant.
- produire des phrases complètes.
- préférer des phrases descriptives et explicatives plutôt que des questions.
- établir des liens logiques et de causalité entre les actions produites.
- ajouter des éléments lexicaux et grammaticaux au discours produit par l'enfant.

Annexes.

Vous trouverez sur <http://eduscol.education.fr/ressources-maternelle> des exemples d'utilisation des jeux symboliques et leur exploitation en tant qu'enseignement explicite pour le « coin épicerie » (exemple de travail avec une GS « Apprendre à mieux parler en jouant dans le coin épicerie »), « l'espace déguisement », « chez le docteur ou à l'hôpital » (vidéo « Le jeu du docteur »), « l'espace poupée et nurserie » (vidéo PS « La sortie des poupées – Jeu de langage »).