



Le jeu: un outil de développement global

21 novembre, 2025
JEA



Bonjour!

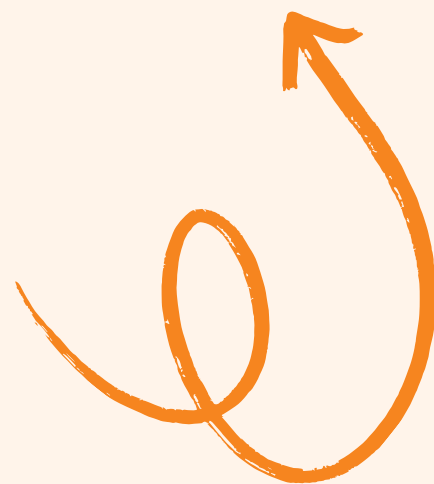
Elyse Morin

Conseillère pédagogique en
maths, FILAL et FLPL, Études
Sociales

elyse.morin@aplc.ca



À quel
niveau
travaillez-
vous?



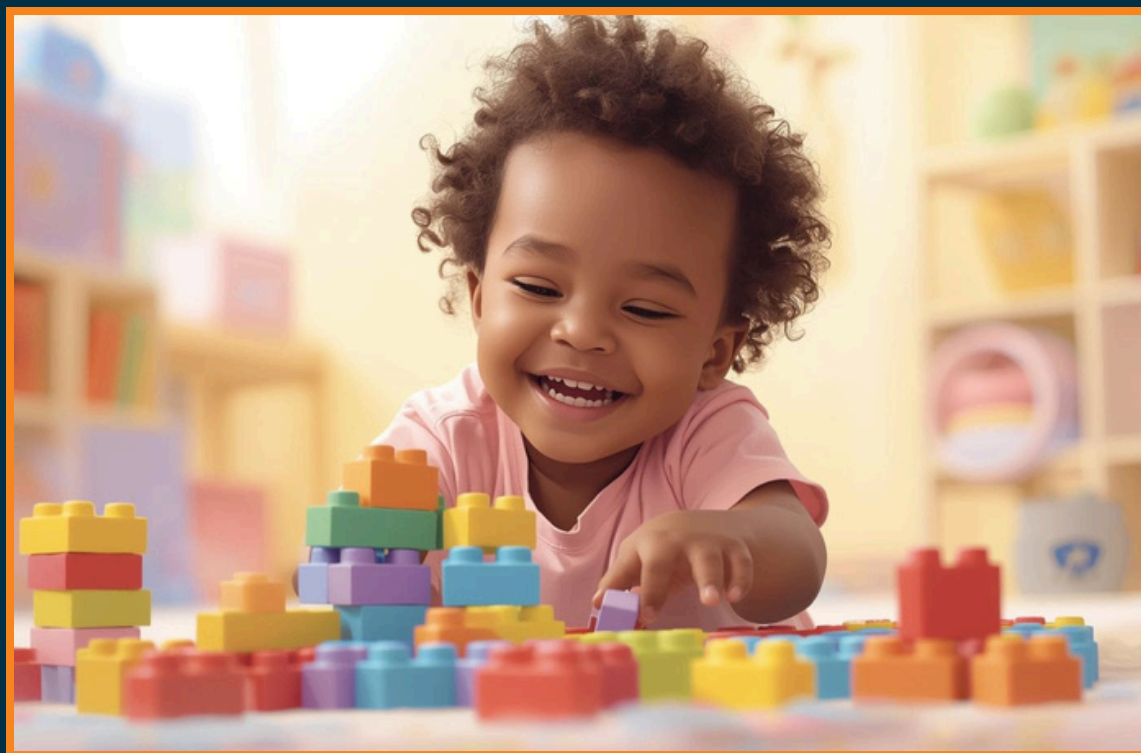
Les objectifs de l'atelier

- Réaffirmer le jeu comme le véhicule essentiel du développement global de l'enfant.
- Vous offrir des stratégies concrètes et immédiatement applicables pour **observer** et intégrer la numératie, la littératie et la motricité de manière ludique dans vos routines quotidiennes.
- À la fin de cet atelier, vous repartirez avec des idées claires pour transformer le jeu en un plan d'apprentissage **intentionnel et efficace**.



Jouer pour apprendre

À quand remonte la dernière fois que vous avez observé un enfant engagé dans une activité ludique qui favorise son apprentissage ? Partagez vos réflexions et expériences dans le clavardage !



Quand avez-vous vu un enfant jouer ?

Récemment

Il y a un an

Jamais

Je ne me rappelle pas

Le jeu comme outil

Développement global par le jeu

- Le jeu = **Outil principal** du développement global (cognitif, social, émotionnel, moteur).
- **Soutien de la recherche** : L'UNICEF et d'autres organismes confirment que le jeu est essentiel pour l'exploration et l'acquisition des compétences de base.
- **Focus** : Comment observer le jeu des enfants pour faciliter leur développement global
- **Note spéciale** : Adapter le jeu pour les enfants en langue additionnelle.



« Le jeu, c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, c'est sa vie. »

Pauline Kergomard

La nature du jeu

« Le jeu est la forme la plus élevée de la recherche. » Albert Einstein

Le jeu est **activité volontaire, motivée intrinsèquement, non littérale** (faire semblant), **et orientée vers un processus** (non un résultat).

Les 4 grands types de jeu:

Sensorimoteur

Ces jeux intègrent des activités physiques et sensorielles, aidant les enfants à développer leur **motricité fine et globale**, ainsi que **leur coordination**, tout en engageant leurs sens dans un environnement ludique et stimulant.

Symbolique

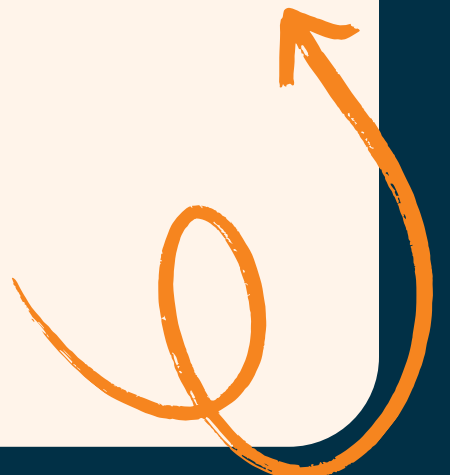
Utilisation de l'imagination pour représenter la réalité. Il est crucial pour le langage et de l'abstraction. C'est le moteur de la pensée.

Dirigé

Les jeux dirigés, souvent encadrés par un adulte, encouragent l'apprentissage **structuré** des compétences spécifiques, permettant aux enfants de comprendre des règles et de travailler en équipe tout en développant leur confiance.

Libre

Les jeux libres permettent aux enfants d'explorer leur créativité et de s'exprimer librement, favorisant ainsi leur **développement cognitif** et leur autonomie à travers des choix personnels et des interactions sociales.



Un continuum d'apprentissage par le jeu



Le continuum d'apprentissage

Concept de Angela Pyle, continuum du libre au guidé.



Rôle de l'éducatrice

Modélisation de la langue et soutien même en jeu libre. Rôle actif (observateur, metteur en scène, joueur ou leader).



Les apprentissages Clés

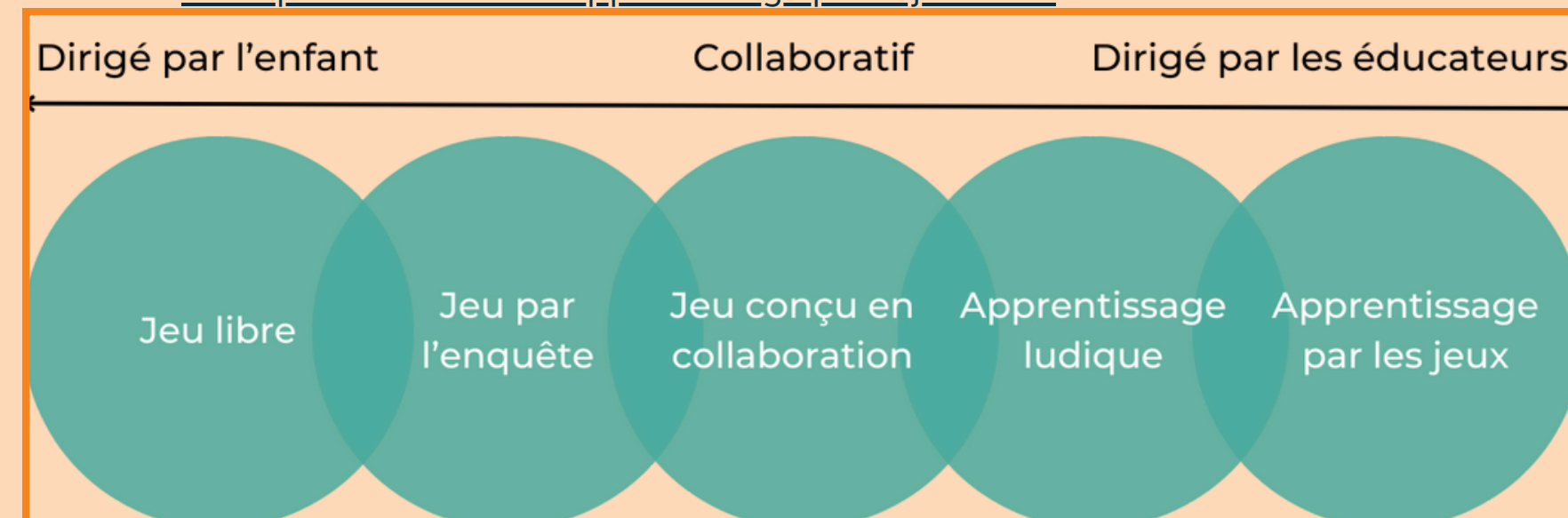
Importance du jeu libre pour les aptitudes sociales clés. Le jeu guidé plus efficace pour l'acquisition de nouvelles aptitudes scolaires (littératie/numératie).



Conclusion

Amélioration des compétences essentielles grâce au jeu éducatif (résolution de problèmes, pensée critique, travail d'équipe, développement linguistique).

Tiré de la Zone petite enfance : L'apprentissage par le jeu ACPI



L'environnement : le troisième enseignant

L'approche Reggio Emilia : L'environnement

- L'environnement physique est considéré comme le **"troisième enseignant"**.
- Le rôle de l'éducatrice est **d'optimiser le temps, les matériaux et l'espace** pour chaque élève

L'intentionnalité (La question clé)

- L'enseignant doit continuellement se demander : **"Pourquoi cet apprentissage, pour cet apprenant, à ce moment?"**
- Les enseignants voient les enfants comme des **personnes compétentes, curieuses** et **capables de réflexion complexe**.

Considérations pratiques

- **Le Temps** : Planifier de **grands blocs de temps ininterrompus**; minimiser les transitions.
- **Le Matériel** : Fournir une **variété intentionnelle** et en quantité suffisante pour encourager **l'expérimentation et la créativité** (ne pas donner la solution).
- **L'Espace** : Organiser des zones spécifiques (**coins de jeux**) pour encourager **l'exploration** et **l'interaction**.
- **Sécurité psychologique** : Créer un local **inclusif** où les enfants se sentent à l'aise de **prendre des risques**, de faire des choix et de poser des questions. d'autant plus important en langue additionnelle!

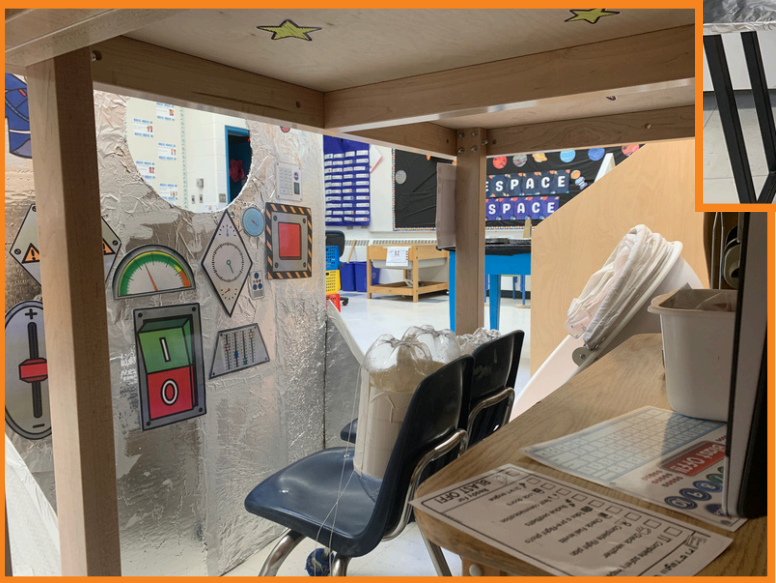
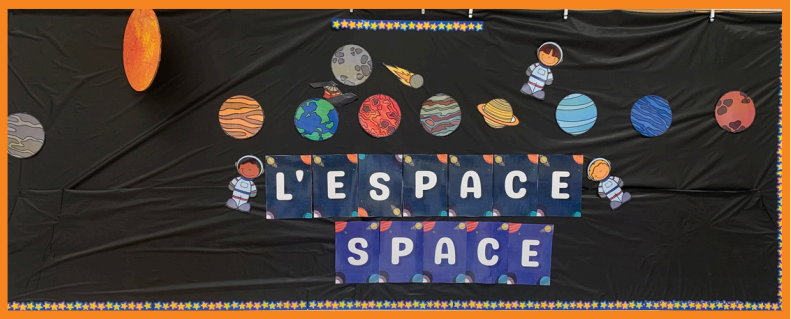


L'environnement : le troisième enseignant

Exemple dans une classe de maternelle

jeu de construction

Le vétérinaire



Qu'avez-vous en place
dans votre milieu pour
faciliter le jeu?



Le jeu et les enfants multilingues

Le jeu offre une **opportunité unique** aux enfants en langue additionnelle d'interagir, d'acquérir du vocabulaire concret et de renforcer leur confiance en communiquant dans un environnement ludique et accueillant.

Il est essentiel de créer un environnement d'apprentissage accueillant, en intégrant des activités ludiques qui favorisent l'interaction, l'utilisation de vocabulaire concret, et l'encouragement à participer pour renforcer la confiance.



Exemples d'activités dirigées intentionnelles par domaine

Domaine d'observation	Objectif orincipal visé	Activité dirigée proposée	Rôle de l'éducatrice
Littératie & langage	Stimuler la narration et le vocabulaire descriptif.	La boîte à histoires mystères : L'éducatrice présente un objet aléatoire (ex. : une vieille clé, une chaussette solitaire) et dirige les enfants pour qu'ils créent, à tour de rôle, le début, le milieu et la fin d'une histoire collective à partir de cet objet.	Modéliser la structure narrative et cibler l'introduction de nouveaux adjectifs ou verbes.
Numératie	Développer la mesure, la comparaison et l'estimation.	Le défi de la tour : Les enfants reçoivent le même nombre de blocs, mais de tailles/formes différentes. L'éducatrice leur demande de construire la "tour la plus haute" ou la "tour la plus stable" puis de mesurer (avec une ficelle ou des unités non standard) et de comparer leurs résultats.	Introduire le vocabulaire mathématique (mesure, stable, plus haut que) et poser des questions sur leur stratégie d'estimation. Important de donner des occasions aux enfants d'utiliser le vocabulaire!!!!
Développement moteur global	Améliorer la coordination et la planification motrice.	Le parcours à consignes (Le jeu du Robot) : L'éducatrice crée un parcours simple (marcher en zigzag, faire 3 sauts, ramper sous une table) et demande aux enfants d'exécuter chaque étape en suivant une séquence verbale précise.	Veiller à la bonne exécution des mouvements (qualité plutôt que vitesse) et demander aux enfants de verbaliser les étapes à suivre.
Développement moteur fin	Renforcer la précision et la force des doigts/mains.	L'atelier des pinces à linge : Fournir des pinces à linge et des cartes épaisses ou des rebords. Les enfants doivent accrocher les pinces aux rebords ou sur des lignes dessinées. Varier les grandeurs et les résistances des pinces.	Observer la tenue des pinces (pincée de la main vs pincée des doigts) et encourager la persévérance.
Comportements sociaux & émotionnels	Pratiquer la négociation et l'empathie.	Le jeu de scénarios incomplets : L'éducatrice présente un problème de manière théâtrale (ex. : "Il n'y a qu'un seul camion et deux amis le veulent!"). Les enfants doivent jouer les solutions qu'ils négocieraient pour résoudre le conflit.	Arrêter l'action avant la solution pour susciter la discussion, et valider toutes les solutions proposées (partage, tour de rôle, jouer ensemble).
Résolution de problèmes & cognitif	Développer la pensée critique et la recherche de causes.	Le défi des objets coulants/flottants : Les enfants ont des matériaux variés (pâte à modeler, feuilles, cailloux) et doivent trouver la meilleure façon de faire flotter un petit jouet.	Poser des questions d'hypothèse : « Que penses-tu qu'il va se passer si...? » et les encourager à ajuster leurs stratégies après un échec.

Ce que l'on peut observer dans le jeu des enfants

Domaine d'observation	Exemple d'action observée (le jeu)	Compétences spécifiques en développement
Littératie & Langage	L'enfant "lit" une recette/carte de restaurant dans la cuisinette, invente un dialogue pour une figurine, ou demande le nom d'un objet.	Vocabulaire (utilisation de mots nouveaux et spécifiques), Compréhension de l'écrit (le sens des symboles), Narrative (structurer une histoire), Communication (articulation, demander de l'aide).
Numératie	L'enfant compte les assiettes nécessaires pour le pique-nique, trie les briques par taille ou couleur, compare "plus grand que/plus petit que" en construisant une tour, ou suit une séquence de jeu.	Sens du nombre (compter, dénombrer), Suites (identifier des formes ou des motifs/séquences), Mesure (comparer taille, poids, quantité), Géométrie (nommer des formes 2D/3D).
Développement moteur global	L'enfant construit un fort avec des draps et des chaises, saute à la corde, grimpe sur une structure, ou joue à la tague.	Équilibre (marcher sur des surfaces instables), Coordination (lancer et rattraper), Force musculaire (se lever, pousser, tirer), Planification motrice (enchaîner des mouvements complexes).
Développement de la motricité fine	L'enfant coupe de la pâte à modeler avec des ciseaux, enfle des perles, construit des structures fines avec des Lego®, ou dessine une pancarte.	Coordination œil-main, Force des petits muscles de la main (préhension du crayon), Dextérité (manipulation de petits objets), Autonomie (préparation pour s'habiller/écrire).
Comportements sociaux & émotionnels	L'enfant partage un jouet sans conflit, négocie un rôle ("Je serai le policier, tu seras le voleur"), gère sa frustration lorsque le jeu ne se déroule pas comme prévu, ou console un pair.	Coopération (partage, collaboration), Régulation émotionnelle (gérer la frustration, attendre son tour), Empathie (reconnaître et répondre aux émotions des autres), Résolution de conflits (négociation).
Développement cognitif général	L'enfant utilise un bloc comme téléphone, planifie les étapes d'un jeu complexe, ou demande : "Pourquoi ça marche comme ça?".	Symbolisation (le "faire-semblant"), Planification (anticiper les étapes), Pensée critique (explorer les causes et effets), Curiosité/Recherche (poser des questions, tester des hypothèses).

Stratégie d'observation efficace

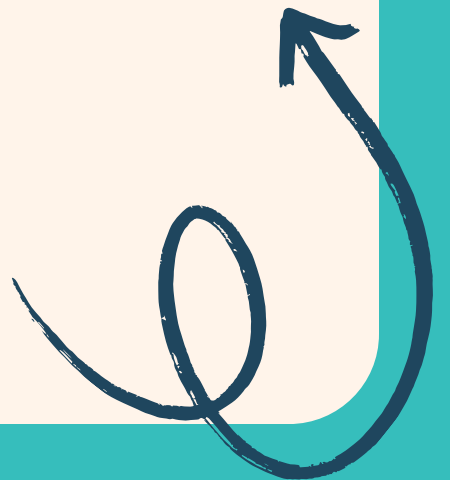
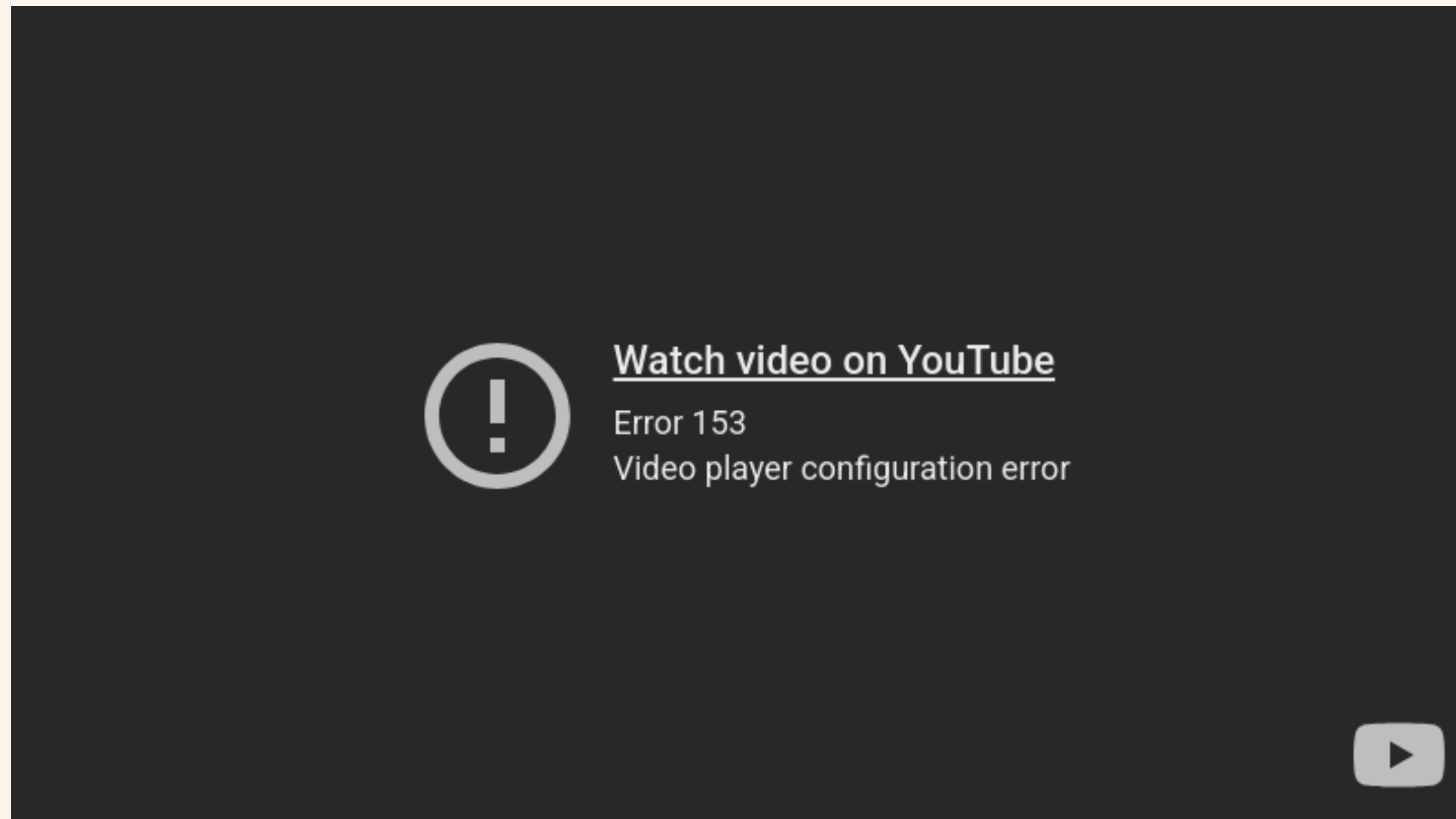
Catégorie d'observation	Objectif principal	Questions clés à se poser
1. L'observation du jeu	Évaluer la nature et la profondeur de l'engagement.	* Quels matériaux sont utilisés ? * Le jeu est-il répétitif ou flexible ? * Quel type de jeu l'enfant choisit-il régulièrement ? * L'enfant utilise-t-il la symbolisation (faire-semblant) ?
2. L'interaction sociale	Analyser la dynamique de groupe et les compétences sociales.	* Quelle est la réaction de l'enfant lorsqu'un pair intervient ? * Quel rôle prend l'enfant (leader, suiveur) ? * Comment l'enfant communique ses idées ou ses besoins ?
3. L'intervention de l'adulte	Guider la réflexion et soutenir l'apprentissage.	* Comment l'adulte peut-il poser des questions ouvertes pour approfondir la réflexion ? * Quelle est la réaction de l'enfant à l'intervention de l'adulte ? * L'adulte agit-il comme metteur en scène (enrichir l'environnement) ou comme joueur/observateur ?



Grille d’observation

Exemple concret

Le jeu symbolique et la résolution de conflits



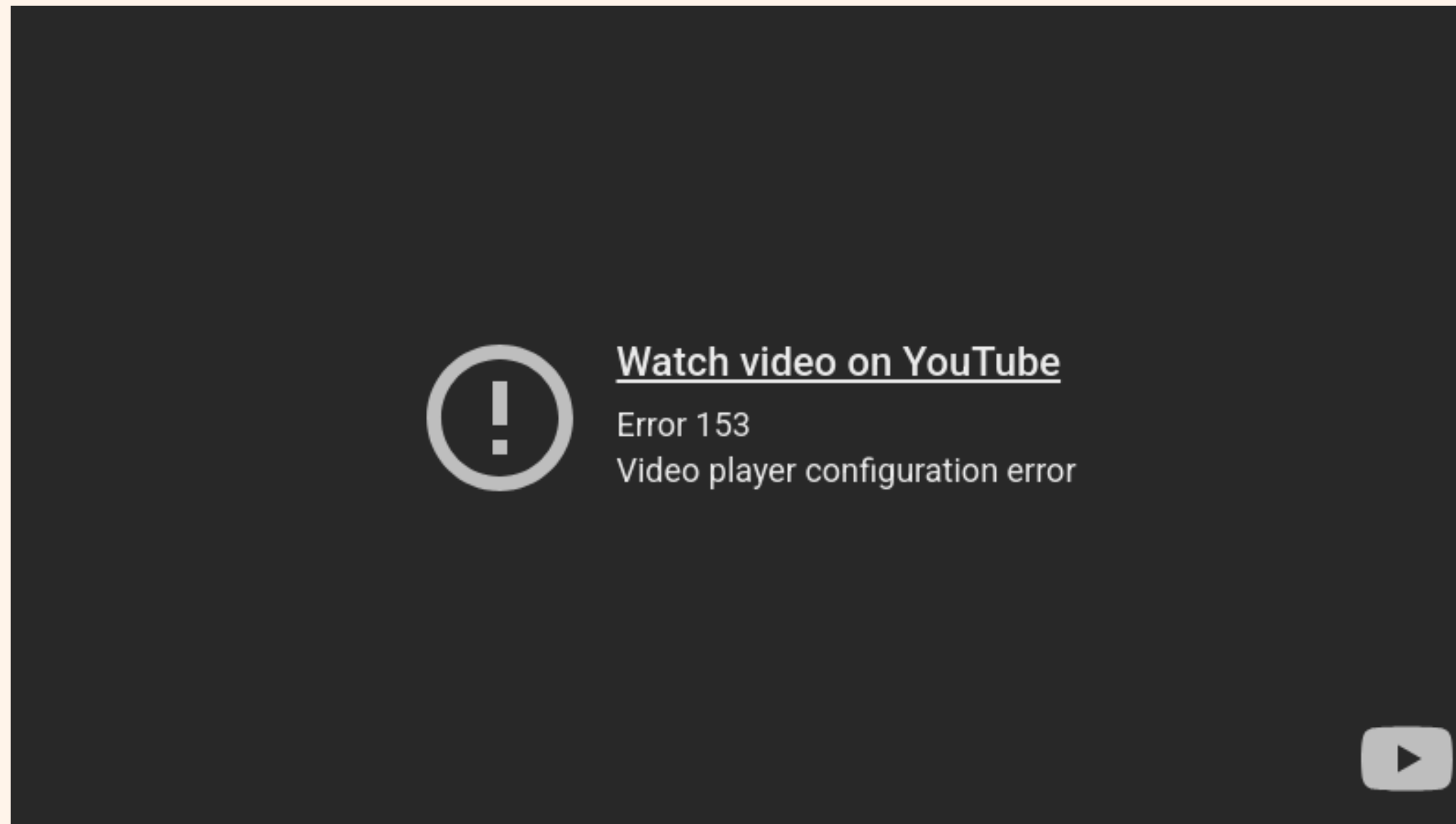
Exemples concrets

Le jeu dirigé et l'intervention de l'adulte



Exemples concrets

Le jeu libre



Mettez en œuvre un jeu adapté

Inspirez-vous des compétences acquises lors de l'atelier pour mettre en place un jeu adapté à votre classe. Observez les enfants interagir et documentez vos observations.



Avez-vous des
questions ou
des
commentaires?



Merci

Le Consortium provincial francophone et The Consortium – APLC s'engagent à vous offrir des occasions de perfectionnement professionnel en lien avec la mise en œuvre du nouveau curriculum, en lien avec les objectifs des autorités scolaires, et en lien avec les besoins exprimés et anticipés des parties prenantes.

cpfpp.ab.ca

aplc.ca/fr/



Abonnez-vous à notre infolettre

