

Le Mans, 25/11/2015



LES JEUX DE RÔLES :

*un sérieux coup de pouce au
développement en maternelle !*

Marie-Hélène Plumet

Maître de Conférences

en Psychologie du développement





Le présent support est protégé par le Code de la propriété intellectuelle. En application de l'article L335-3 de ce Code, constitue *"un délit de contrefaçon toute reproduction, représentation ou diffusion, par quelque moyen que ce soit, d'une œuvre de l'esprit en violation des droits de l'auteur"*.

Toute mention à son contenu doit se référer à sa source:

Plumet, M.H. (2015). Les jeux de rôles : un sérieux coup de pouce au développement en maternelle ! Conférence à la Journée thématique « Jeux de rôle, jeux drôles », 4ème édition des 24h maternelle, Le Mans, 25 novembre 2015.

Le JEU chez l'enfant



Activité choisie librement et menée pour l'amusement tiré de l'activité elle-même

- LIBRE : spontanée ou sur adhésion libre
- PLAN ADAPTATIF: exercice gratuit, sans conséquence sérieuse attendue sur le monde réel-CADRE propre (*suspension des contraintes usuelles, engagement dans un espace de liberté avec son format*)
- FINALITE: le *plaisir* (individuel, social) de la réalisation en elle-même (*éprouver ses sensations, émotions, représentations, tester ses compétences, créer, innover...*)=LUDIQUE

Activité essentielle au développement

- Cognitif
- Emotionnel & affectif
- Social & communicatif
- Autonomie, Identité

Différents types:

- **Jeux d'exploration** (*exercices fonctionnels sensorimoteurs, découverte, manipulation... monde physique et social*)
- **Jeux de construction** (*assemblages, création/fabrication d'objets...*)
- **Jeux symboliques** (*imitation, faire semblant, jeux de rôles, expression sémiotique- langage, arts-*)
- **Jeux de règles** (*jeux structurés de coopération/compétition; jeux de société...*)

Solitaires...dyadiques... collectifs

Libres... structurés

Qu'appelle-t-on JEU SYMBOLIQUE ?

Et place des jeux de rôles ?

Cf. article en français de synthèse de **Veneziano (2010)** ¹

- **Cadre THÉORIQUE:** Selon **Piaget (1945)**, le jeu symbolique est l'une des expressions de l'accès de l'enfant aux fonctions **représentatives** (*parmi: dessin, imitation différée, langage...*).

Evocation de **signifiés** à l'aide de **signifiants** (symboles ou signes gestuels ou verbaux)

- **DEFINITION OPERATIONNELLE** : A quoi reconnaît-on du jeu symbolique dans l'activité ludique de l'enfant ?
Selon McCune-Nicolich (1981), le jeu symbolique est défini comme **la combinaison d'une action réelle avec une intention imaginaire.**

les activités ne sont pas menées dans un objectif réel et les objets ne sont pas utilisés pour leur fonction.

Le jeu de faire-semblant est caractérisé **selon 6 critères** ==>>

¹ liste des références bibliographiques en fin de présentation

DEFINITION OPERATIONNELLE : A quoi reconnaît-on du jeu symbolique dans l'activité ludique de l'enfant ?

Critères	Exemple
1) les objets inanimés sont considérés comme animés	prendre soin d'une poupée
2) les activités quotidiennes sont menées en l'absence du matériel nécessaire	boire dans une tasse vide (ou même sans tasse)
3) l'enfant développe des activités habituellement produites par d'autres personnes que lui-même	conduire, cuisiner...
4) Les actions ne sont pas conduites jusqu'au bout	mettre son sac à main sur le bras et ne pas sortir
5) un objet est substitué par un autre	un coquillage est utilisé comme un chat
6) les caractéristiques affectives des conduites de l'enfant signalent la qualité non-littérale de l'activité.	l'enfant sourit en faisant semblant de dormir

Evolution avec l'âge

- EMERGENCE VERS 15-16 MOIS: Actions vie quotidienne **simulées sur soi**, hors contexte, de façon non sérieuse (dormir, manger, se laver...)



Ne requiert pas nécessairement le langage (évocation et communication gestuelle)

- Puis, rapidement APPLICATION A « **AUTRUI** » :



- **Coordination** progressive des **actions** et des **partenaires**
=> émergence des **JEU**s de **RÔLES** (personnages, scénarios...):

- **Dès 18-24 mois** avec l'aide d'un partenaire + avancé (adulte, pair + âgé)
- **2-3 ans**: entre enfants, jeux d'imitation réciproque
- **A partir de 36-40 mois**: début de séquences plus autonomes
- **>4-5 ans**: l'envolée des jeux de fiction à plusieurs





JEU SYMBOLIQUE
A quoi ça sert ?



Fonctions multiples:

- Faire « COMME SI » : Un pivot du développement social, émotionnel et cognitif de l'enfant en maternelle
- Certaines de ses fonctions sont relativement connues:
Dimensions affectives & d'apprentissages des rôles sociaux

- **Fonctions d'expression et régulation émotionnelles :**

Pouvoir exprimer sans conséquences sérieuses des désirs, émotions qui peuvent transgresser des règles socialement admises, bouleverser les statuts assignés habituellement aux enfants.... (cf. Winnicott, 1985) –Développement de l'imagination, plaisir de laisser libre-cours à ses pensées et émotions projetées sur le monde...



- **Fonctions d'identification :**

- Expérimenter des rôles sociaux réels ou imaginaires (jouer au papa et à la maman, à la maîtresse, à la marchande, au pirate, au super-héros...); s'approprier les valeurs liées à ces rôles, être motivé(e) pour grandir et participer à la vie sociale, à une culture partagée...





Fonctions multiples –suite-:

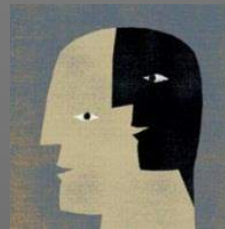
- **D'autres fonctions des jeux symboliques sont moins connues:**

**Développement de capacités socio-cognitives
avec impact scolaire important:**

➤ **Théorie de l'esprit
& communication**



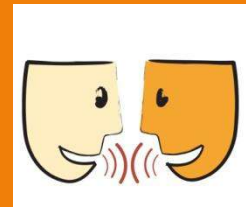
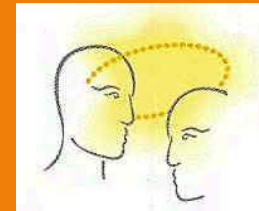
➤ **Fonctions exécutives**



**SANS QUE L'ENFANT S'EN RENDE COMPTE
(NI SOUVENT LES ADULTES!),
LE JEU C'EST DU SERIEUX !**

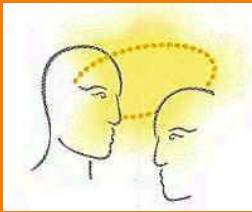


JEU SYMBOLIQUE, THEORIE DE L'ESPRIT, & COMMUNICATION



Théorie de l'esprit - TE

Définition



- Système d'interprétation des conduites humaines basé sur l'attribution à autrui (et à soi même) d'états mentaux: *émotions, désirs, intentions, pensées, croyances...*
- **Théorie naïve** de l'esprit humain, du fonctionnement psychologique
 - Pourquoi parler d'une « théorie » élaborée par l'enfant ? Wellman (1988) :
 - états mentaux = inobservables
 - système générateur de prédictions / explications
- Compréhension que nos attitudes mentales envers le monde peuvent **être semblables ou distinctes**
 - d'une personne à l'autre
 - chez soi-même, d'un moment à l'autre
 - conformes ou en décalage par rapport à l'état du réel

Développement / complexification de la théorie de l'esprit,
notamment entre 3 et 6 ans (Implicite => explicite)



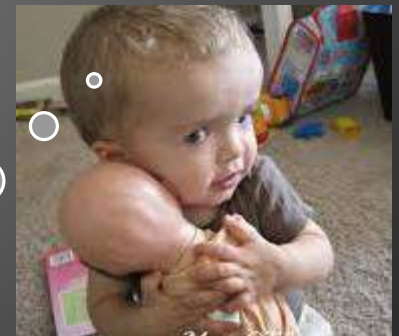
En quoi le jeu symbolique est-il lié à l'émergence et au développement d'une théorie de l'esprit chez l'enfant ?

Dimensions **COGNITIVES**

(présentes y compris en jeu solitaire)

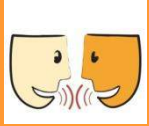
Décalage représentation imaginaire/ réelle

- Mécanisme de « decoupling » des représentations du monde (Leslie, 1987)
Ex: banane = fruit dans le réel
 banane = téléphone dans l'imaginaire
- attribution progressive d'états internes aux personnages



Simulation « agie » mais aussi mentale

En quoi le jeu symbolique est-il lié à l'émergence et au développement d'une théorie de l'esprit chez l'enfant ?



Dimensions **COMMUNICATIVES**

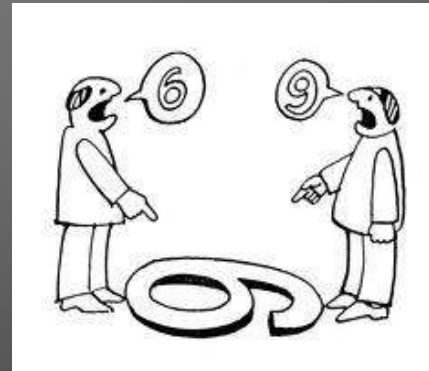
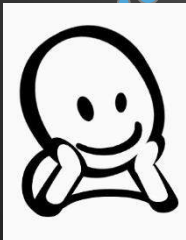
(jeu symbolique avec un ou plusieurs partenaires)

L'enfant communique *via* le jeu des représentations mentales en décalage avec le réel

Exige de **prendre la perspective de l'autre**

en production comme en compréhension

- Pour clarifier ou signifier ce qui est potentiellement ambigu
- Pour résoudre des désaccords, négocier le déroulement du jeu en commun
- Jeux de rôles scénarisés: pour distribuer les rôles, expliquer la situation jouée («On dirait que... »)



Jeu symbolique, Théorie de l'esprit & Communication

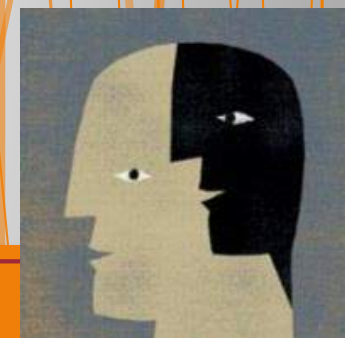
[suite]

- Veneziano (2003): montre dès 20 mois des utilisations **communicatives et informatives du langage** pour s'ajuster aux différences potentielles de point de vue dans le jeu symbolique
 - anticipations **pro-actives**
 - clarifications **rétro-actives**
- *“Au cours des jeux symboliques partagés, les enfants ont l'occasion d'accroître leurs habiletés à se représenter des objets ou situations de façon multiple, de prendre le point de vue d'autrui par la simulation, et de négocier avec les autres enfants pour jouer de façon collaborative. Tout ceci contribue potentiellement à enrichir leur théorie de l'esprit.” (Qu et al., 2015)*
- **Etudes empiriques longitudinales: (suivi d'enfants de 2 à 5-6 ans)**
confirment cette contribution du jeu symbolique au développement d'une théorie de l'esprit (Lillard & Kavanaugh, 2014)

Pour résumer ce point



- Les jeux symboliques (puis de rôles) avec autrui poussent l'enfant à développer des capacités TE essentielles pour l'école:
- **Savoir partager et clarifier pour autrui des représentations et attitudes mentales sur le monde qui peuvent être différentes selon les personnes**
 - => communication ÉLÈVE / ENSEIGNANT
 - => communication & collaboration ENTRE LES ENFANTS
 - => capacité auto-réflexive de l'enfant (méta-cognition)
(ex: se rendre compte que l'on peut se tromper...)



JEU SYMBOLIQUE & FONCTIONS EXECUTIVES

Les Fonctions Exécutives – FE



définition



- Ensemble de processus mentaux qui permettent de mener à bien les activités **finalisées (dirigées vers un but)**, qu'il s'agisse d'un acte moteur ou d'un raisonnement, en gérant à la fois la **réalisation** et le **maintien du but**, tout en **s'ajustant aux variations du contexte**.
- Processus de contrôle et de régulation dont la fonction principale est **l'adaptation à des situations nouvelles** ou comportant des **paramètres fluctuants**, impliquant ainsi un **ajustement flexible des comportements intentionnels**, et une capacité à **se dégager des routines ou schémas habituels automatisés** lorsque ces derniers ne suffisent pas à la réalisation de l'objectif (Chevalier, 2010; Roy et al. 2013)

Développement des fonctions exécutives jusqu'à l'adolescence,
Progrès inhibition et mémoire de travail vers 5 - 6 ans



Un concept « chapeau » de fonctions supérieures de contrôle: Composantes Principales des FE ?

- Inhibition/contrôle des réponses impulsives ou des traitements automatisés
- Flexibilité
- Mémoire de travail
- Planification
- Capacités génératives

A l'école:

- Maîtrise de soi, capacité à résister aux conduites tentantes mais inappropriées
- Capacité à être attentif, à rester concentré malgré les distractions
- Trouver des solutions alternatives face à un problème
- Retenir des informations tout en les manipulant ou en les mettant à jour mentalement
- Etablir des priorités dans une tâche
- Créer, combiner, innover....

Voir aussi les modélisations de type séquentiel, par ex:

1. Activation	2. Focus	3. Effort	4. Emotion	5. Mémoire	6. Action
Organiser, hiérarchiser et activer en vue de l'activité à réaliser	Focaliser, maintenir et réorienter de façon flexible l'attention aux tâches	Réguler la vigilance, le maintien de l'effort et la vitesse de traitement	Gérer la frustration et moduler les émotions	Utiliser la mémoire de travail et avoir accès aux informations stockées	Superviser et auto-réguler l'action

Liens entre Jeu symbolique & Développement des FE ?



Rem : Approche théorique défendue par Lev Vygotsky
(années 1930=> édition française 1997)

Distanciation

- Substitution d'objets, détournement de leur usage



Flexibilité

- Un saladier peut être successivement ...



Un chapeau



Un tambour

Liens entre Jeu symbolique & Développement des FE ?



Mémoire de travail et planification

- **Maintenir en mémoire une trame de scénario**
- **Alterner entre**
 - **La communiquer à autrui**
(commentaires de mise en scène / négociations sur l'évolution de l'histoire, sa mise à jour)
 - **En jouer des parties**
(faire agir et parler les personnages)



Liens entre Jeu symbolique & Développement des FE



- Imagination/Raisonnement contrefactuel/
décontextualisation & décentration
- Créativité/ capacité à générer des alternatives
(représentations d'actions, d'objets..)
- Expression, dramatisation & canalisation des
émotions hors enjeu réel
- Elaboration et ajustement en temps réel
du scénario



inhibition &
flexibilité cognitive
et comportementale



inhibition &
flexibilité
émotionnelle



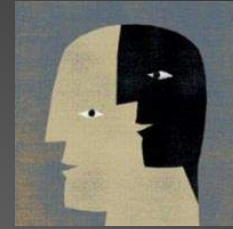
planification &
mémoire de
travail



Confirmation par études
empiriques :

Berk & Meyers, 2013;
Carlson et al., 2014

Pour résumer ce point



- Les jeux symboliques (puis de rôles) avec autrui poussent l'enfant à développer, dans une activité amusante, des capacités FE essentielles pour l'école:
- Prendre de la distance
- Savoir mettre en œuvre une activité planifiée, de façon à la fois contrôlée et flexible
- Etre attentif et s'ajuster en temps réel aux variations d'un contexte fluctuant (y compris demandes d'autrui)
- Coordonner/Hiérarchiser les informations et sous-tâches
- Canaliser/ réguler ses comportements et émotions
- Sortir des routines, créer du nouveau



JEU SYMBOLIQUE :
applications pédagogiques en maternelle?

Plusieurs études scientifiques montrent les effets de programmes de soutien au jeu symbolique en maternelle sur le développement (TE et FE) et la préparation à l'école primaire

- Étude canadienne (Deneault, Lefebvre & Rousseau, 2014)- Ateliers de jeu symbolique hebdomadaires, 6 semaines
⇒ **Effets positifs** (progression > groupe contrôle) sur:
 - Les précurseurs des apprentissages scolaires [littéracie-écrit/nombre...],
 - Le contrôle comportemental, émotionnel et attentionnel,
 - Les comportements prosociaux
- une étude récente (Qu et al., 2015) compare plusieurs types de conditions (jeu libre / scénarios TE mis en scène/ scénarios TE + guidance Adulte) => effets positifs **surtout sur la théorie de l'esprit, mais aussi langage**
- Programme américain «**Tools of the mind** » -(enfants de milieux défavorisés) – équipe d'Adèle Diamond (Diamond et al, 2007)

- Programme inspiré de **Vygotsky** et de **Luria**
- Curriculum comprenant différents **jeux éducatifs** visant à développer et renforcer les **Fonctions Exécutives et les capacités d'auto-régulation des enfants** dès la maternelle



Présentation en français
de cette approche
éducative:
Bodrova & Leong, 2014

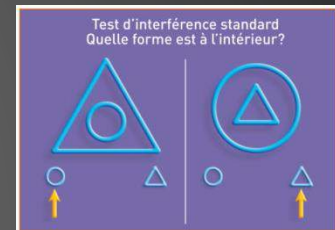
- Notamment pour les **enfants vulnérables**
(conditions de vie défavorisées/ stress: précarité => dév. altéré des FE)

- Parmi les activités:

- des jeux **individuels** d'entraînement aux FE

- des jeux **d'entraide** (où il faut aider un camarade à résoudre un problème)

- des **JEUX SYMBOLIQUES** en petits groupes (avec soutien si besoin)



EX: AVANT DE PARTICIPER À UN JEU DE RÔLE À PLUSIEURS, cette fillette dessine le « plan de jeu » dont elle a discuté avec ses camarades et l'enseignant.

Cela exerce l'internalisation des règles.

Au plan pédagogique, Objectifs de travail ?

Contenus d'apprentissage
Contenants de pensée

Des TEMPS et des ESPACES dédiés aux jeux symboliques

- Quels matériels /espaces ?
- Avec ou sans adulte ?
- A combien ?



Avec des enfants atypiques: usage différencié des jeux symboliques

- TDAH (Troubles de l'Attention /Hyperactivité)
- Enfants ne maîtrisant pas le langage (troubles spécifiques du langage; enfants de parents non francophones...)
- TSA (Troubles du Spectre de l'Autisme)



Nombreuses idées d'applications
pédagogiques :

éduscol



Ressources maternelle

Jouer et apprendre

Les jeux symboliques



**A VOUS DE
JOUER !**

Références :

- Berk, L.E. & Meyers, A.B. (2013). The role of make-believe play in the development of executive function: Status of research and future directions. *American Journal of Play*, 6 (&), 98-
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2014). *Les outils de la pensée: l'approche vygotkienne dans l'éducation à la petite enfance*. PUQ.
- Carlson, S. M., White, R. E., & Davis-Unger, A. C. (2014). Evidence for a relation between executive function and pretense representation in preschool children. *Cognitive Development*, 29, 1-16.
- Chevalier, N. (2010). Les fonctions exécutives chez l'enfant: Concepts et développement. *Canadian Psychology/Psychologie Canadienne*, 51(3), 149-163.
- Deneault, J., Lefebvre, O., & Rousseau, C. (2014). Le jeu symbolique permet-il de se «préparer à l'école»? Les effets des ateliers d'expression Jeu dans le sable sur le développement d'enfants de 4 à 6 ans. *Revue de psychoéducation*, 43(2), 299-321.
- Diamond, A., Barnett, W. S., Thomas, J., & Munro, S. (2007). Preschool program improves cognitive control. *Science (New York, NY)*, 318(5855), 1387-1388.
- Leslie, A.M. (1987). Pretense and representation: The origins of "theory of mind". *Psychological Review*, 94, 412–426.
- Lillard, A. S. and Kavanaugh, R. D. (2014). The contribution of symbolic skills to the development of an explicit theory of mind. *Child Development*, 85, 1535–1551.
- McCune-Nicolich, L. (1981). Toward symbolic functioning: Structure of early pretend games and potential parallels with language. *Child Development*, 52 (3), 785-797.
- Piaget, J. (1945) *La formation du symbole chez l'enfant*, Paris, Delachaux & Niestlé.
- Qu, L., Shen, P., Chee, Y. Y., & Chen, L. (2016). Teachers' Theory-of-mind Coaching and Children's Executive Function Predict the Training Effect of Sociodramatic Play on Children's Theory of Mind. *Social Development*, 24, 716–733.
- Roy, A., Le Gall, D., Roulin, J. L., & Fournet, N. (2013). Les fonctions exécutives chez l'enfant: approche épistémologique et sémiologie clinique. *Revue de Neuropsychologie*, 4(4), 287-297.
- Veneziano, E. (2010). Jeu et langage en développement: entre fiction sémiotique et théorie de l'esprit. *Rééducation Orthophonique*, 244, 35-51.
- Vygotski, L. S. (1935/ ed. fr 1997). *Pensée et langage*, trad. F. Sève, Paris: La Dispute.
- Wellman, H. M. (1988). First steps in the child's theorizing about the mind. *Developing theories of mind*, 64-92.