

LES JEUX SYMBOLIQUES

En noir : extraits des ressources Eduscol

En bleu : synthèse des écrits des enseignants.

Les jeux symboliques rejouent les comportements sociaux. Cette appellation recouvre aussi les jeux d'imitation, de « faire semblant », de fiction, de rôles, de mises en scène mais aussi les jeux dramatiques.

L'enfant commence par l'**imitation immédiate** jusqu'à 3 ans environ puis s'engage dans les jeux de « **faire-semblant** » (imitation différée). Les premiers jeux de rôles arrivent vers 4 ans, ils se prolongent vers 5 ans par des jeux de mise en scène. L'enfant réinterprète la réalité de son vécu puis invente ses propres scénarios, en choisissant des rôles et en donnant des fonctions aux objets. Il se construit comme individu autonome, capable d'agir, de prendre une place et de jouer un rôle social au sein d'un groupe. Il développe ses fonctions langagières dans le monologue de ses scénarios solitaires puis dans la communication avec ses pairs.

Comment les mettre en place ?

Qu'il passe par l'imitation, le jeu de rôle ou la scénarisation, le jeu symbolique est principalement un jeu libre. Il relève donc de l'initiative et des choix de l'enfant. Celui-ci n'est pleinement en mesure de s'engager dans cette forme de jeu libre que s'il éprouve **un sentiment de sécurité** suffisant pour interagir avec son environnement matériel et social.

- Réflexion de l'équipe pédagogique au sein de l'école pour mutualiser et répartir les jeux afin de favoriser des aménagements de qualité plutôt que de privilégier la quantité ;
- possibilité d'aménager les jeux en les répartissant dans les différentes classes ;
- délimiter les différents espaces par des paravents ou des cloisons mobiles (création d'espaces plus intimes) ;
- scénarisation des parcours de motricité.

Comment évaluer, valider les acquis ?

- Observation effectuée par l'enseignant(e) de la classe ;
- écoute de l'enseignant(e) ;
- verbalisation des élèves sur ce qu'ils ont réalisé lors de leur jeu (langage) en passant par le dessin légendé, par une dictée à l'adulte ;
- évaluation spécifique en fonction de la consigne donnée.

Où disposer les jeux à règles pour les exploiter au mieux ?

Les « espaces de 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 lieu. C'est pourquoi **un soin particulier doit être accordé aux rangements**. L'intimité des « espaces de jeux » est assurée par des cloisons, des claustras ou des paravents **de la taille des enfants et suffisamment ajourés**. Ceux-ci les abritent du regard des adultes tout en leur permettant, si besoin, de se rassurer par leur présence. Ces petites cloisons symbolisent la frontière qui sépare le monde imaginaire et la réalité. Pour les plus jeunes, il est nécessaire de prévoir un grand espace sans tapis de sol, les enfants jouant debout et se déplaçant beaucoup.

Dans ces espaces, le mobilier est complété par des accessoires permettant aux enfants d'élaborer des scénarios. Pour les jeunes enfants, les accessoires en double exemplaire favorisent les jeux d'imitation et un climat plus serein.

Attention à l'**hygiène de ces espaces** : un lavage régulier du matériel est impératif.

- Favoriser les espaces complémentaires à proximité : coin cuisine / coin épicerie, coin poupées / coin déguisement ;
- créer des aménagements qui donne envie aux élèves de se les approprier (décors temporaires) ;
- créer des aménagements ouverts sur l'ensemble de la classe ;
- décroisonner pour faire découvrir les espaces de jeux des autres classes de l'école.

Quand les mettre en place ? (niveau ? à quel moment journalier ? périodicité ?)

Le sentiment de sécurité est étroitement lié à :

- *un bon repérage dans le temps* :

L'enseignant(e) met en place des représentations du temps et s'y réfère régulièrement avec les enfants, pour les aider à se repérer dans la journée. Les repères visuels (souvenirs et projets symbolisés par des objets,

des photos ou des signes) peuvent y contribuer fortement.

- *un aménagement de l'espace adapté dont l'usage est intégré dans le déroulement naturel de la journée* : Les meubles et accessoires sont bien conçus et l'introduction de ces derniers respecte une programmation.

- *une bonne connaissance des règles qui gouvernent la vie de la classe* :

Elles doivent être adaptées à l'âge des enfants et enseignées prioritairement. Par l'exemple, elles permettent aux enfants d'user pleinement de leurs droits et d'en connaître les limites.

- *de bonnes relations avec l'enseignant(e)* :

Bienveillance et exigence se manifestent dans la confiance accordée, le droit à l'erreur et aux nouveaux essais, la valorisation des réussites, la stimulation de la persévérance...

- *de bonnes relations entre pairs* :

Elles sont fortement conditionnées par les références de valeurs données par les adultes ; les situations de coopération et d'entraide favorisent les échanges sociaux « amicaux » et constructifs. Ces différents paramètres prévalent pour toutes les activités pratiquées à l'école. Leur importance se manifeste de manière évidente dans le jeu symbolique où la richesse des scénarios est directement impactée par la qualité des interactions sociales.

- A chaque période, faire évoluer les différents espaces de jeu (matériel mis à disposition, scénarios plus élaborés, consignes plus complexes, objectifs pédagogiques enrichis en fonction de la période dans l'année et du niveau de classe...);
- créer une rotation à chaque période, sur l'ensemble des classes de la maternelle ;
- à disposition lors du temps de l'accueil ;
- au retour de la sieste, pour les TPS et PS ;
- à disposition après une activité structurée.

Liens avec les différents domaines ? agir, s'exprimer, réfléchir, mémoriser

S'exprimer : Le langage proposé par l'enseignant(e) donne à entendre, en contexte, des formes langagières dont les enfants pourront se saisir au cours du jeu ou plus tard, dans d'autres occasions.

Cette médiation de l'enseignant(e) peut faire l'objet d'une démarche pédagogique conscientisée et se fixer les objectifs linguistiques suivants :

- proposer à l'enfant un discours clair, précis et organisé : des phrases qui comportent des éléments lexicaux explicites et des constructions grammaticales structurées ;
- proposer à l'enfant différents types de discours : des explications, des justifications, des interprétations, des comparaisons, des descriptions, etc. Pour ce faire, l'enseignant(e) devra adopter une posture spécifique et des modalités d'interaction reconnues comme efficaces pour l'apprentissage du langage ;
- s'adresser dès que possible à chaque enfant individuellement ;
- ne pas attendre qu'un enfant prenne la parole pour enclencher le dialogue ;
- lui faire de multiples propositions en participant soi-même de façon active au jeu ;
- écouter très attentivement ce que dit l'enfant en essayant de 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 ;
- produire des phrases complètes ;
- éviter les questions qui génèrent la plupart du temps des réponses incomplètes, préférer des phrases descriptives et explicatives ;
- reprendre et reformuler ce que dit chacun des enfants pour offrir un cadre explicatif à l'activité qui est en train de se réaliser, utiliser des liens logiques et de causalité entre les différentes actions ;
- faire des phrases qui comportent la plupart des mots déjà connus et produits par l'enfant en y ajoutant d'autres éléments non connus (lexique, autres constructions syntaxiques.)

- Le langage dans toutes ses dimensions.

- Travailler :

- le déroulement d'un récit (images séquentielles) ;
- la motricité ;
- le passage du monologue aux échanges verbaux entre pairs et inversement ;
- la numération.