

# Gestes professionnels en contexte de jeu de faire semblant à l'école maternelle

18 mars 2025

## Hélène Castany-Owhadi

*Maitresse de conférences en Sciences du langage,  
FDE UM et UPVM, Montpellier, LIRDEF*

## Yves Soulé

*Maitre de conférences en Sciences du langage,  
FDE UM et UPVM, Montpellier, LIRDEF*

## Christian Dumais

*Professeur-chercheur,  
Université du Québec à Trois-Rivières, Québec, Canada*

## Raymond Nolin

*Professeur-chercheur,  
Université du Québec à Trois-Rivières, Québec, Canada*



# Avec la participation de

- **Brahim Azaoui**  
Maitre de conférences,  
FDE UM et UPVM, Montpellier, LIRDEF
- **Karine Desrochers**  
Doctorante,  
Université du Québec à Trois-Rivières, Québec, Canada



# De quoi sera-t-il question dans cette présentation?



# Plan de la présentation

- ③ De quel jeu parle-t-on?
- ③ Quel arrimage avec les programmes français?
- ③ Questionnements et propositions
- ③ Arrière-plan conceptuel
- ③ Méthodologie
- ③ Résultats
- ③ Conclusion



<https://bit.ly/Rodez2025>



# De quel jeu parle-t-on?



# Critères du jeu (Brougère, 2005)

**Second degré**

**Décision**

**Mécanismes de décision  
(règle)**

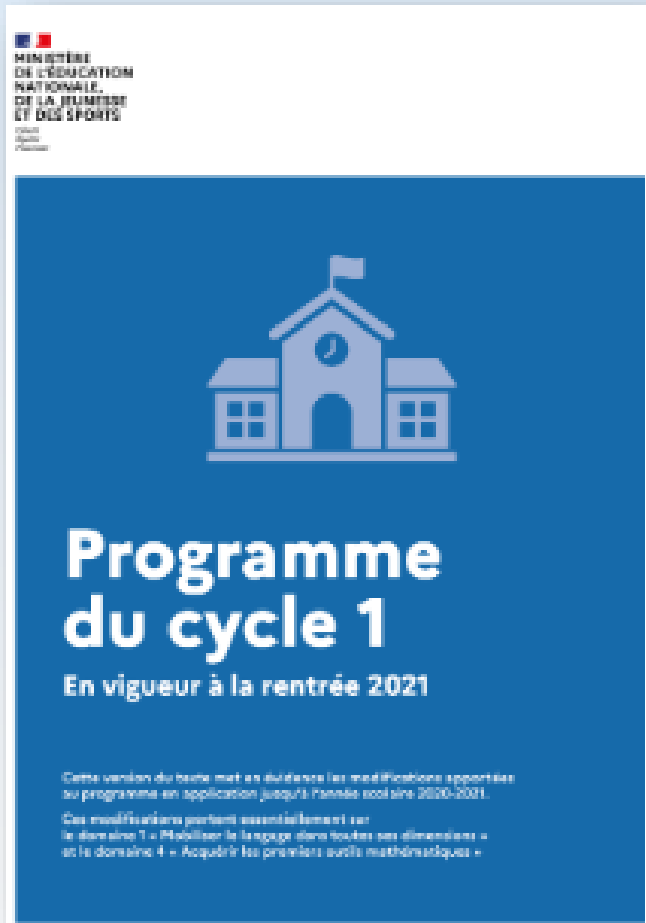
**Frivolité**

**Incertitude**

# Quel arrimage avec les programmes français?



# Des éléments des programmes





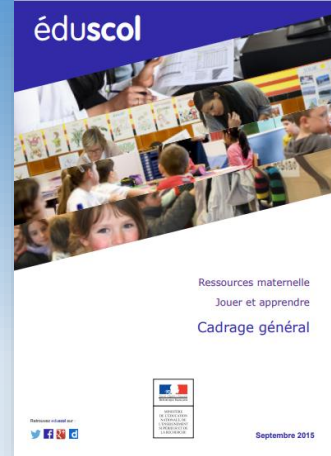
# Des éléments des programmes : jeu libre

- **Définition du jeu libre :**

« Dans un jeu libre, l'enfant choisit quand et comment il joue, dans un cadre temporel et spatial imparti. Il prend ses propres décisions. L'enseignant ou l'enseignante n'assure aucun guidage direct, mais peut susciter l'imitation. » (MEN, 2015a, p.7)

- **Deux niveaux :**

- L1 : l'enseignant n'intervient pas (observation)
- L2 : l'enseignant accompagne ponctuellement



# Des éléments des programmes : jeu libre

- **Intervenir dans le jeu :**

« Dans certaines situations, particulièrement dans les jeux symboliques, sa présence trop proche ou son intervention peuvent amener l'enfant à abandonner son jeu ou à interrompre des échanges avec ses pairs » (MEN, 2015a, p.7).

- **L'enfant maitre du jeu :**

« C'est toujours l'enfant qui choisit son jeu et sa manière d'y jouer, même si l'enseignant prend ponctuellement l'initiative d'amener du langage, de susciter l'imitation ou d'apporter un "coup de pouce" informel » (MEN, 2015a, p.7).



# Des éléments des programmes : jeu structuré

- **Définition du jeu structuré :**

« Dans le jeu structuré, l'enseignant initie le jeu en vue de faire acquérir explicitement des apprentissages spécifiques à l'enfant. (...) Tout en conservant son aspect ludique, le jeu structuré comporte des objectifs d'enseignement » (MEN, 2015b, p.9).

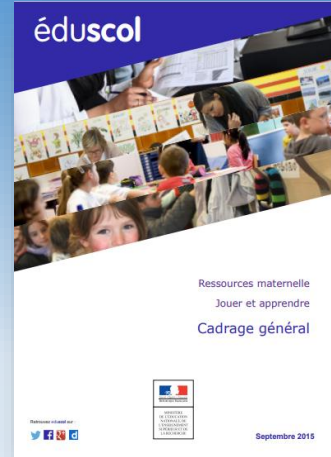
- **L'enfant maitre du jeu :**

« L'enfant conserve sa liberté d'agir. »

- **Deux niveaux :**

- S1 : Séance structurée simple

- S2 : Séance structurée avec formalisation (à partir de 5 ans)



# Des éléments des programmes : jeu symbolique\*

- « 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 de **rôles** avec parfois un arrêt du jeu pour une réorientation de celui-ci » (MEN, 2015b, p.5).
- « (...) pour que des enfants partagent un même jeu, ils doivent aussi tous deux partager la connaissance du **rôle** attribué aux objets et aux personnages. Le langage devient alors un vecteur incontournable pour qu'un **scénario** se déploie autour de signifiants communs : la bobine qui remplace la voiture... » (MEN, 2015b, p.7).



# Des éléments des programmes : jeu symbolique\*



Exemples d'« espaces jeux »	Scénarios
<b>Cuisine/épicerie</b>	<p><b>Dans le coin cuisine</b> L'enseignant propose de préparer un repas ou de réaliser une recette de cuisine. On constate qu'il manque des ingrédients. Un enfant part avec le panier pour aller faire les courses... L'enseignant dit : « pour le petit déjeuner avons-nous tout ce qu'il faut ? » « Non il manque... Il faut un volontaire pour aller faire les courses... »</p> <p><b>Dans le coin épicerie</b> L'enseignant peut tenir le rôle du marchand. Les enfants ont un porte-monnaie avec des jetons et ils doivent acheter certains aliments. Il peut aussi y avoir des emballages et des aliments en vrac qui doivent être pesés.</p>

MEN (2015b, p.15)

**L'enfant conserve-t-il sa liberté d'agir ?**

# Questionnements et propositions



# Questionnements

- Dans quelle mesure une enseignante peut-elle / doit-elle intervenir dans les moments de jeu de faire semblant ?
- Comment éviter de dénaturer le jeu de faire semblant lorsque l'enseignante intervient dans celui-ci ?
- Quels sont les gestes professionnels afférents, notamment pour favoriser le développement du langage ?
- Selon quelles modalités d'échange et selon quelles formes d'étayage langagier ?

# Propositions

- Considérer le jeu de faire semblant dans/comme un contexte de développement et d'apprentissage
- Co-construire un modèle des gestes professionnels
  - outil heuristique (comprendre)
  - outil favorisant le développement professionnel (transformer)
  - outil permettant de prendre en compte les caractéristiques du jeu ainsi que les documents prescripteurs (« mobiliser le langage dans toutes ses dimensions » / « jeu libre et jeu structuré »)



# Arrière-plan conceptuel

Une approche développementale  
du jeu de faire semblant



# Ce qu'est le jeu

- « *Le jeu est considéré comme un*

## **CONTEXTE DE DÉVELOPPEMENT**

*et non pas comme un prétexte et encore moins comme un moyen pédagogique ».*

(Fröbel, cité dans Marinova, 2014)

- C'est un **contexte privilégié** pour **favoriser le développement global de l'enfant** (Bouchard, 2019) et il **offre de nombreuses occasions d'apprentissage** (Ballenger, 1999).

# Deux perspectives du jeu

(Marinova, 2014)

Dans le programme :  
« apprendre en jouant »

(MEN, 2021)

## Jouer pour apprendre

- Le jeu est un prétexte à l'apprentissage, un moyen didactique parmi les autres.
- Le jeu est sollicité par l'enseignante pour contribuer à la réalisation de tâches scolaires et à l'atteinte des objectifs, soit l'acquisition des apprentissages (Marinova, 2014, p. 103).
- **L'enseignante adopte une posture dominante de contrôle en étant maître du jeu.**

## Apprendre pour jouer

- Le jeu est pensé et vécu comme un contexte d'apprentissage.
- Les connaissances que les enfants ont de la réalité sont les briques de la construction du jeu.
- Un manque de connaissances pour le jeu = recherche de connaissances pour poursuivre le jeu.
- Les enfants apprennent donc pour jouer (Marinova, 2014, p. 104).
- **L'enseignante adopte une posture ludique et partage avec les enfants le droit décisionnel en les accompagnant dans le jeu.**

# Le jeu de faire semblant : une définition

Le jeu est l'activité  
maîtresse des enfants  
de 3 à 7 ans.

- Le jeu de faire semblant, aussi appelé « jeu symbolique », est une situation imaginaire inventée par l'enfant dans laquelle il interprète des rôles, applique des règles (Vygotsky) et « substitue la réalité par des objets, des actions ou des verbalisations transformées au gré de ses besoins et désirs » (Lemay et al., 2019, p. 47).
- **Les deux formes du jeu de faire semblant :**



**Un jeu d'imitation**



**Un jeu de fiction**

(Marinova et al., 2020)

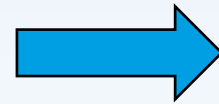
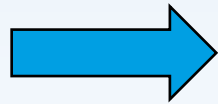
# Les schémas de construction du jeu

(Marinova, 2014, p.46)



# La substitution

- Ce jeu est qualifié de « faire semblant » puisqu'il permet aux enfants de développer la capacité « de faire semblant que des objets, des actions, des mots et des personnes représentent autre chose que ce qu'ils sont en réalité » (Bodrova et Leong, 2012, p. 186).



# La substitution de l'objet

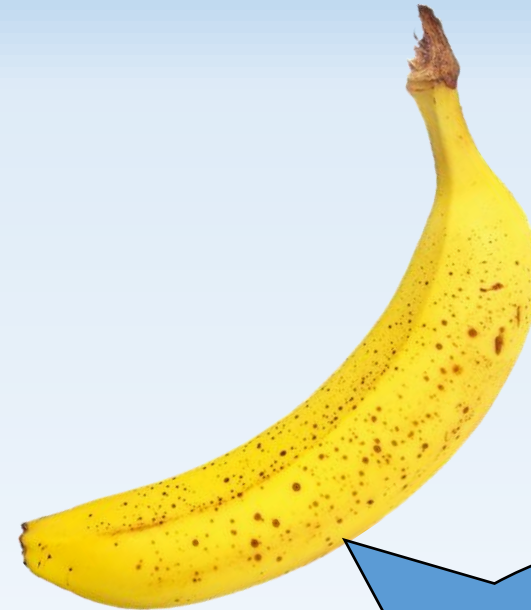
(Marinova, 2017)

Immature



Mature

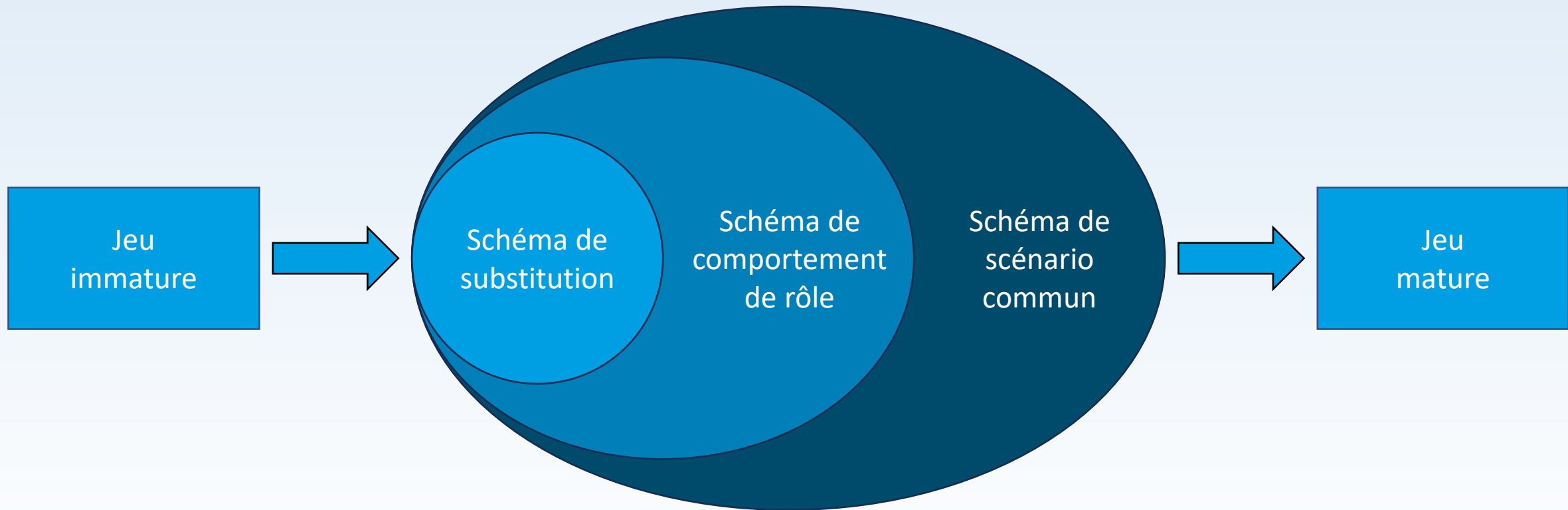
- Niveau 1 : objet « prototypique »
  - La banane est une banane.
- Niveau 2 : objet substitut
  - La banane devient un téléphone.
- Niveau 3 : objet imaginaire
  - L'enfant parle au téléphone sans objet.



**La substitution favorise le développement de la fonction symbolique nécessaire au développement langagier.**

# Les schémas de construction du jeu

(Marinova, 2014, p.46)

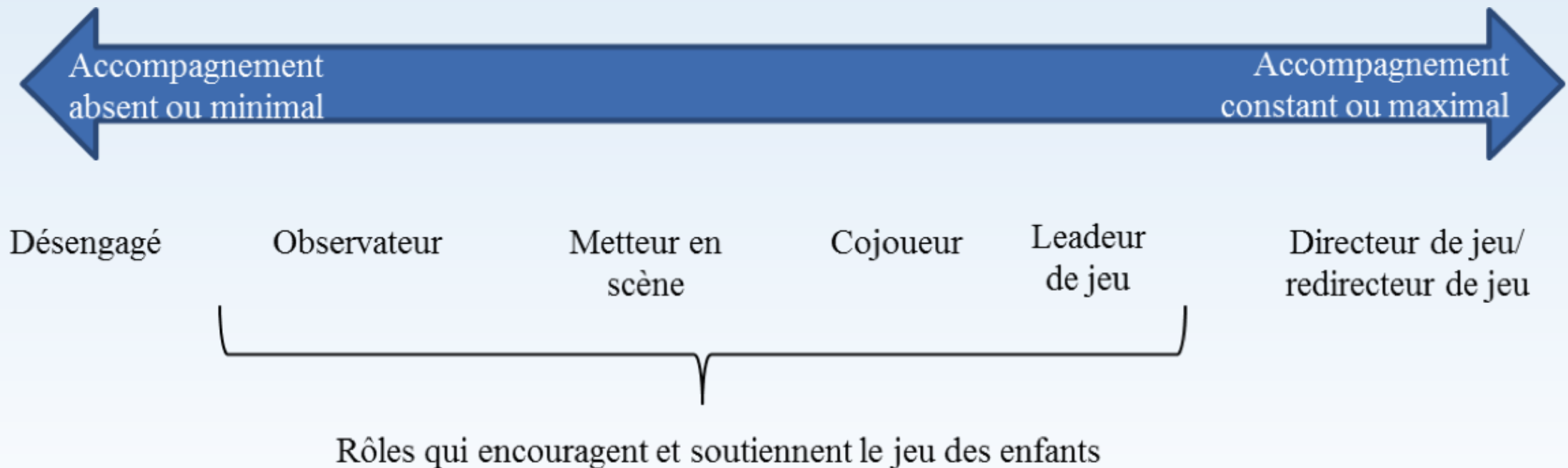




# Le jeu mature

- À son niveau le plus avancé, ce qu'on appelle **le jeu mature**, l'enfant « crée une "réalité fictive" fondée sur des images mentales et des inventions », planifie autant qu'il joue et sait négocier son personnage et les règles du jeu (Terwagne et Vanesse, 2013 ; Marinova, 2014).
- Les périodes de jeux devraient être d'au moins **45 minutes à 60 minutes** et ne pas être trop éloignées dans le temps (Landry et al., 2012).
- De plus, pour évoluer à travers le jeu de faire semblant, **l'enfant a besoin d'être guidé** et d'avoir le support de l'enseignante (Marinova, 2012 et 2014).

# Les différents rôles à jouer pour accompagner les enfants dans le jeu



(Johnson et al, 2005; Lemay et al., 2017, p. 1)

# Le jeu de faire semblant comme contexte pour le développement du langage oral

- Le jeu mature favorise le développement du langage oral et écrit (Dumais et Soucy, 2022; Drainville et al., 2023)
- Un contexte favorable au développement des compétences :
  - pragmatiques : les actes de parole (Dumais et Plessis-Bélair, 2017 ; Dumais et Soucy, 2022);
  - discursives : les conduites discursives (Dumais et Soucy, 2022).

# Les bénéfices du jeu de faire semblant pour le développement du langage

- Stimuler l'imagination (Marinova, 2012);
- Travailler la structure narrative grâce aux scénarios du jeu (Smith et Pellegrini, 2013);
- Communiquer avec les autres : comprendre et se faire comprendre des autres, négocier (Landry et al., 2012);
- Développer le langage d'évocation lorsque l'enfant parle de ce qu'il a fait dans le jeu (Dumais et Soucy, 2022);
- S'approprier le principe universel de transfert de significations, principe qui se retrouve dans l'apprentissage de l'écriture et de la lecture (Marinova, 2012); etc.

# Méthodologie



# Deux recherches à l'origine du modèle

## Une recherche collaborative (Perpignan, 2022-2023)

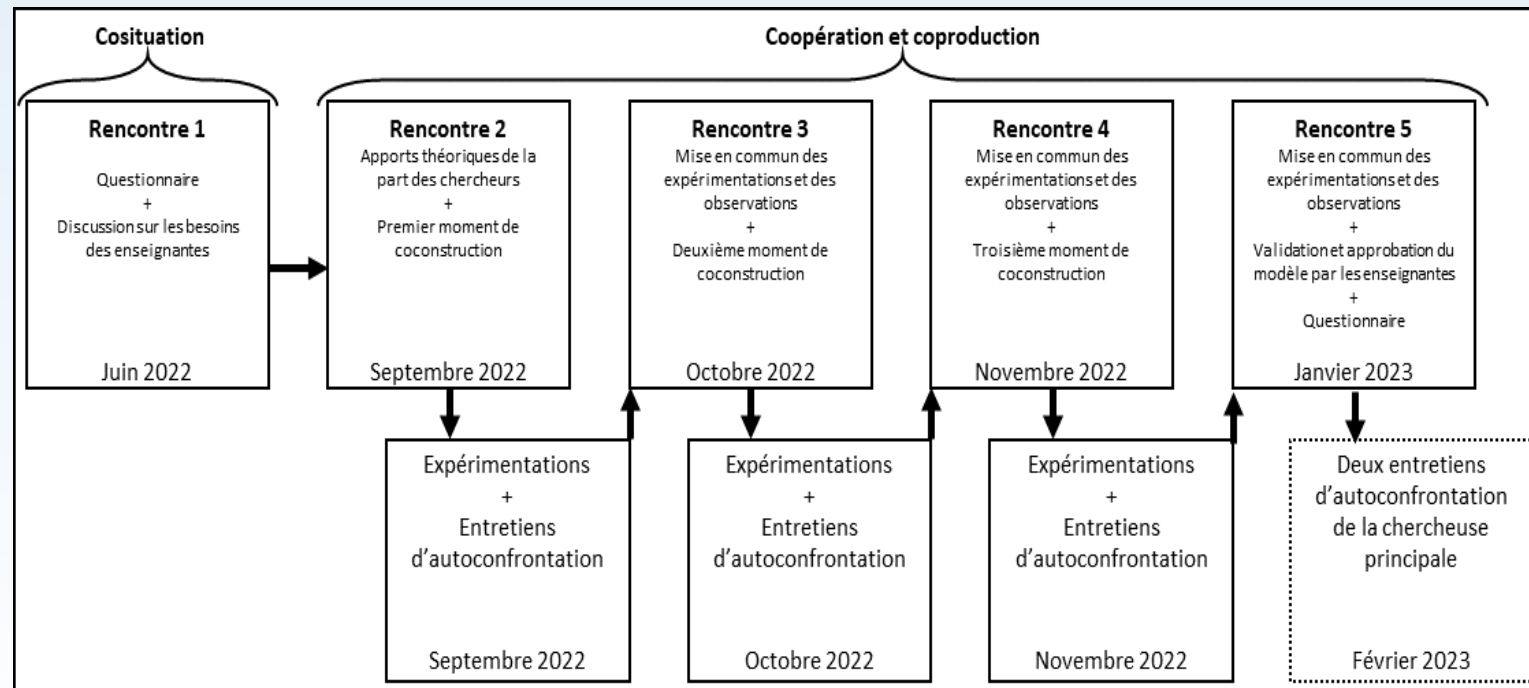


## Une recherche action-formation (Dijon, 2023-2024)



# La recherche collaborative (Perpignan, 2022-2023)

- Étude exploratoire à visée compréhensive et transformative
- 4 enseignantes expérimentées (MS/GS) en REP/REP+
- Objets de recherche : le jeu de faire semblant et le langage oral



# Les objectifs de la recherche collaborative

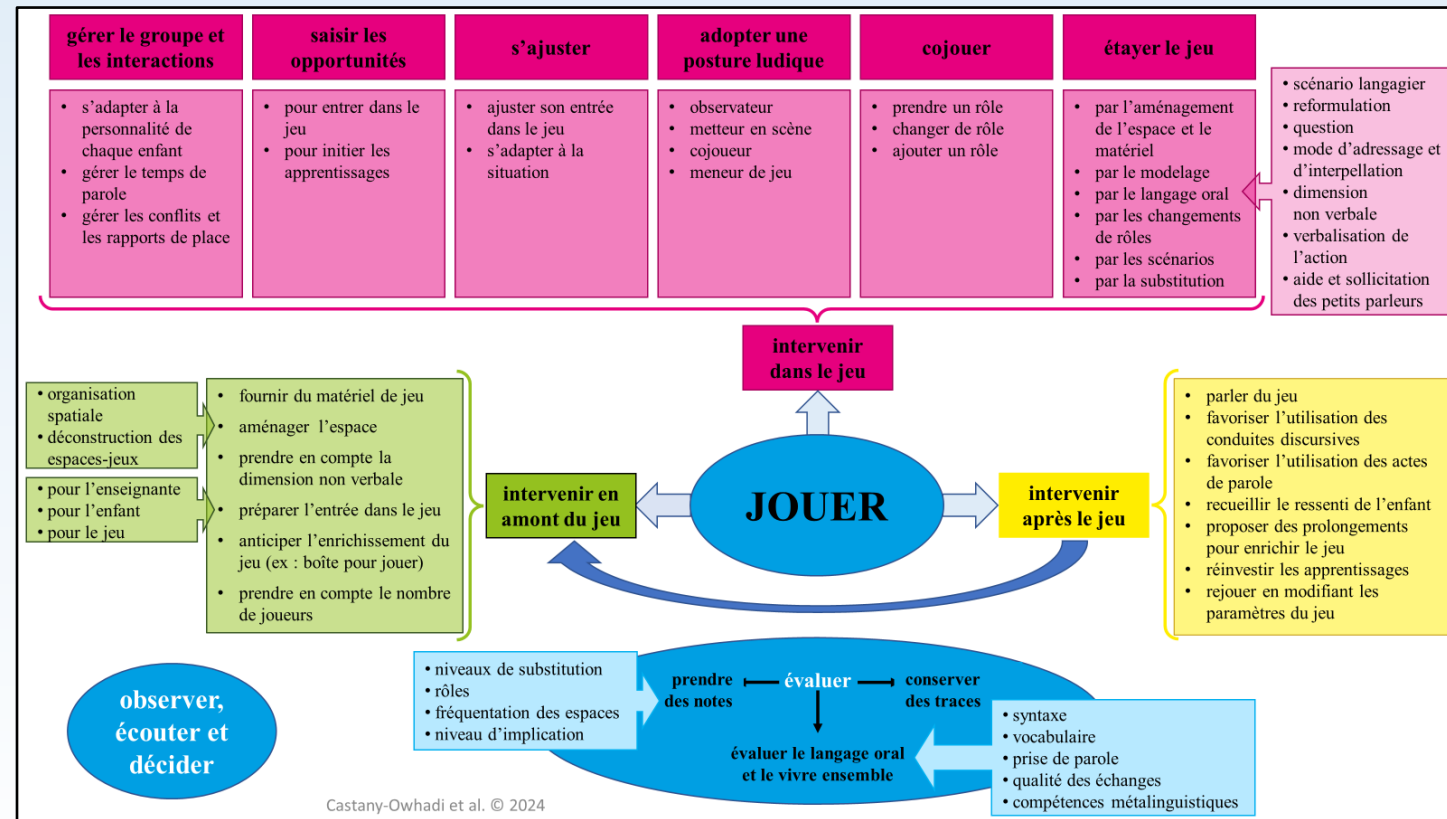
- Concevoir un modèle des gestes professionnels de l'enseignante en contexte de jeu de faire semblant (MS/GS).
- Rendre compte des interventions enseignantes, dans le jeu de faire semblant, qui permettent le développement du langage oral tout en laissant l'enfant maître du jeu.



# Les résultats de la recherche collaborative

- Une première version du modèle

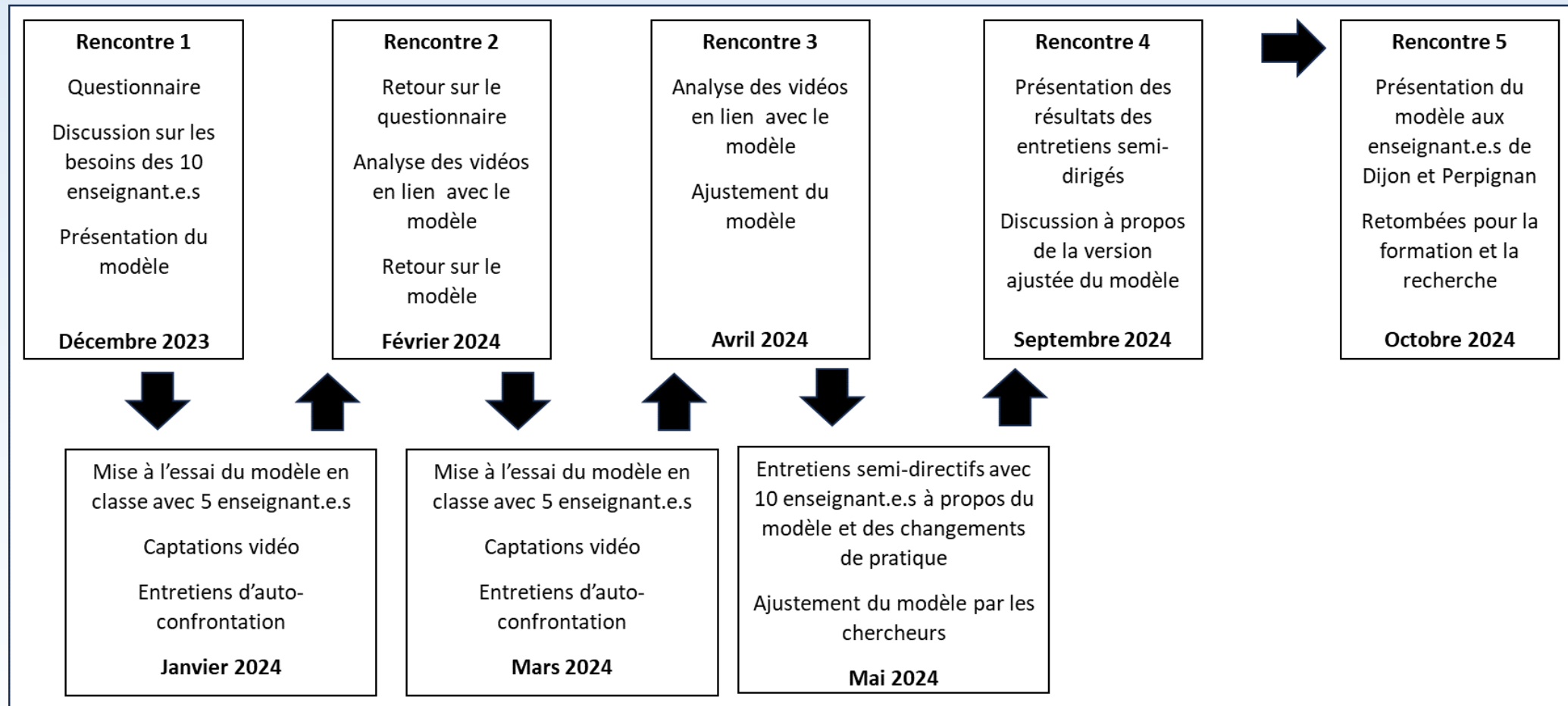
Ce modèle ne concernait que le développement du langage oral.



# La recherche-action-formation (Dijon, 2023-2024)

- Étude à visée compréhensive et transformative
- Équipe de circonscription dijonnaise : 2 écoles maternelles d'application (Desvoges et Petit Bernard), 2 CPC et 1 IEN maternelle (Catherine Pascual)
- Objets de recherche élargis : le jeu de faire semblant et le langage oral et écrit
- 1 doctorante (UQTR)

# Le déroulement de la recherche-action-formation

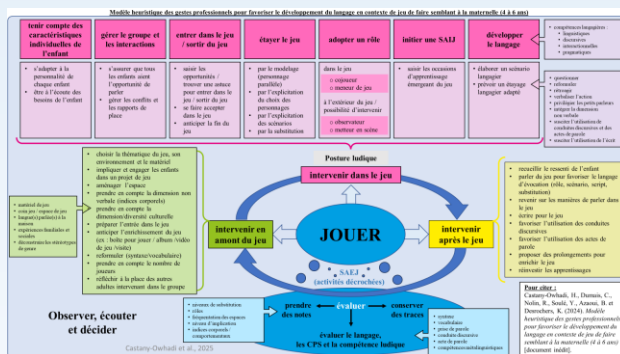


# Les objectifs de la recherche-action-formation

- Mettre à l'essai dans un nouveau milieu un modèle des gestes professionnels en contexte de jeu symbolique à la maternelle (enfants de 4 à 6 ans) qui a été coconstruit dans une précédente recherche.
- Déterminer les ajustements nécessaires à effectuer au modèle à la suite de la mise à l'essai de celui-ci par des enseignantes d'un nouveau milieu afin de s'assurer que le modèle puisse être utilisé dans plus d'un milieu.
- Rendre compte des changements de pratique des enseignantes à la suite de la mise à l'essai du modèle.

# Résultats

- Un modèle heuristique des gestes professionnels pour favoriser le développement du langage en contexte de jeu de faire semblant à la maternelle (4 à 6 ans)



- Une analyse des gestes professionnels pour favoriser le développement du langage oral



<https://bit.ly/Rodez2025>

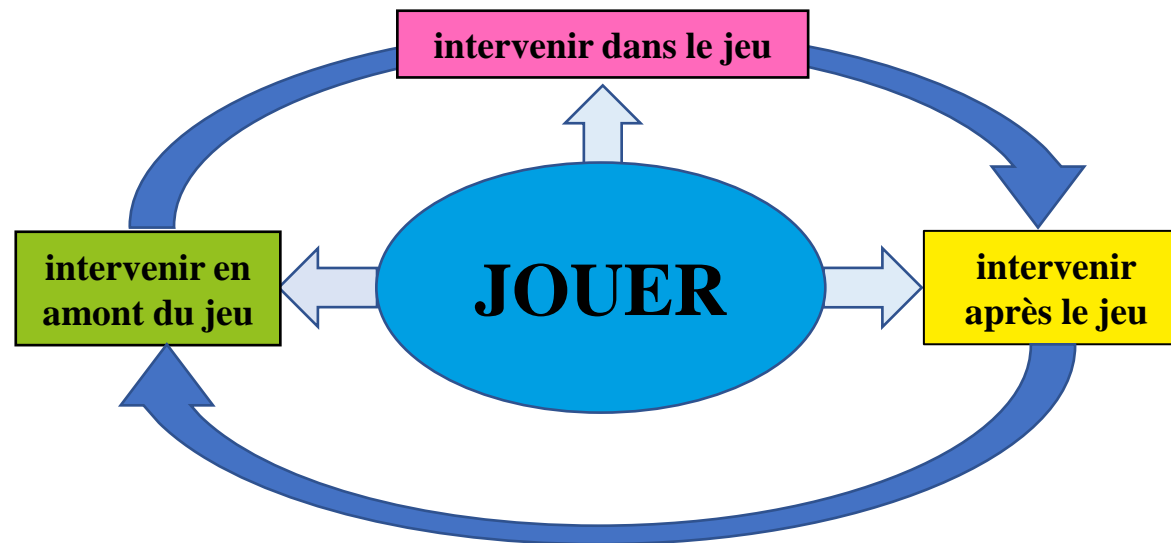


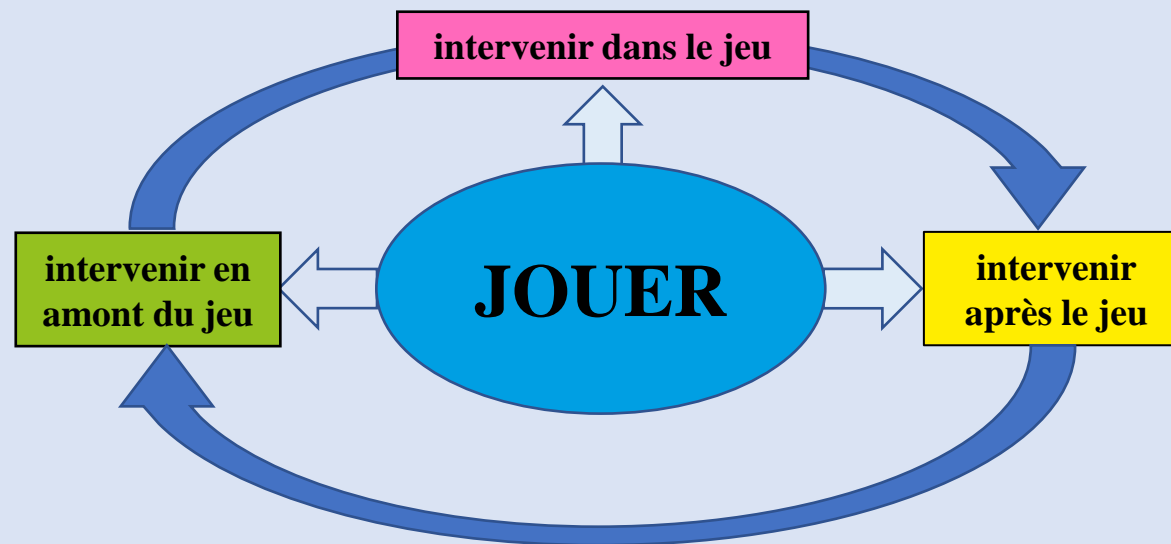
# Résultats

## Première partie

*Un modèle heuristique des gestes professionnels pour favoriser le développement du langage en contexte de jeu de faire semblant à la maternelle (4 à 6 ans)*

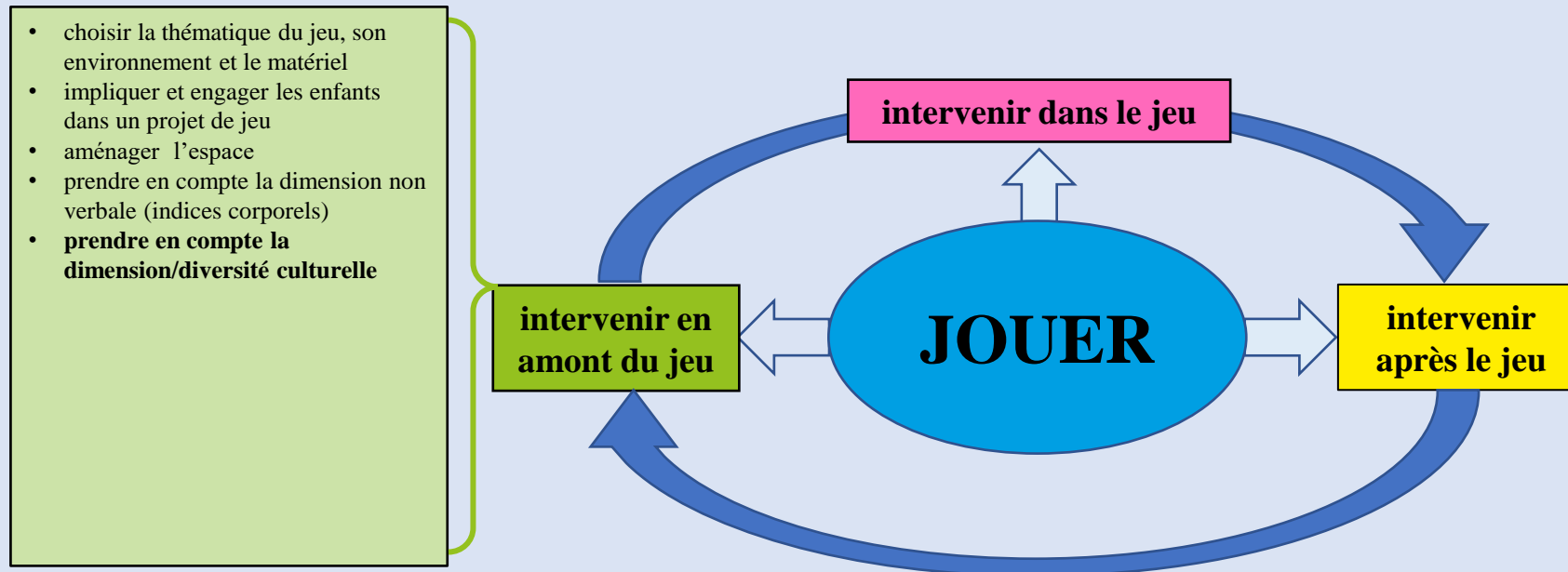




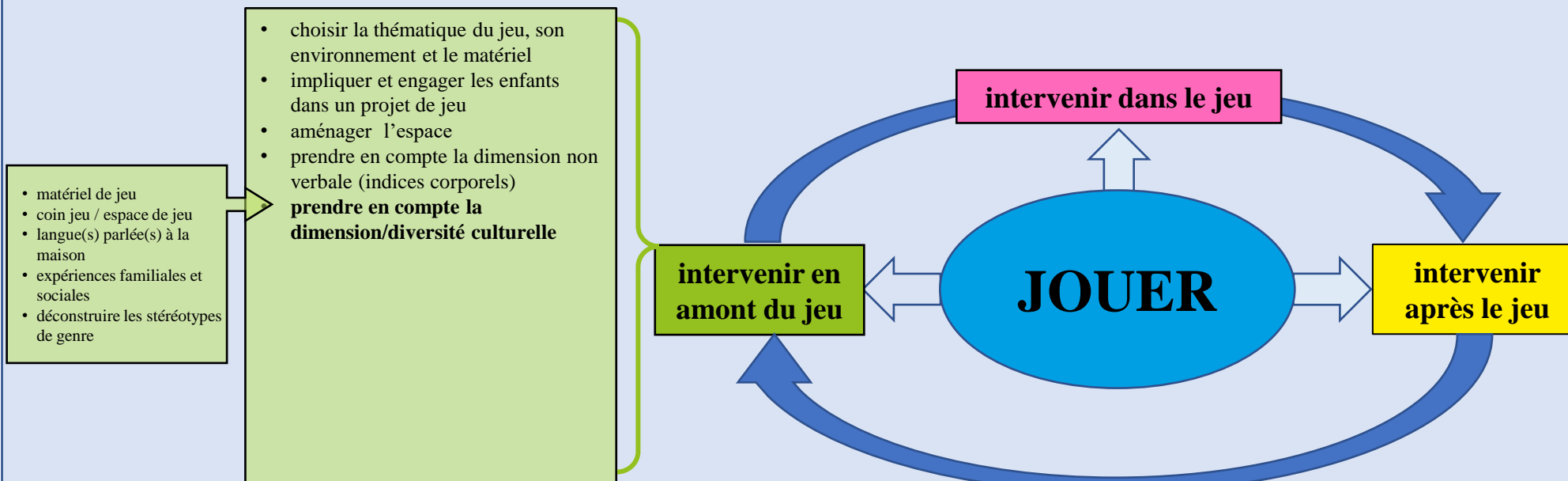


**Observer, écouter  
et décider**





**Observer, écouter  
et décider**



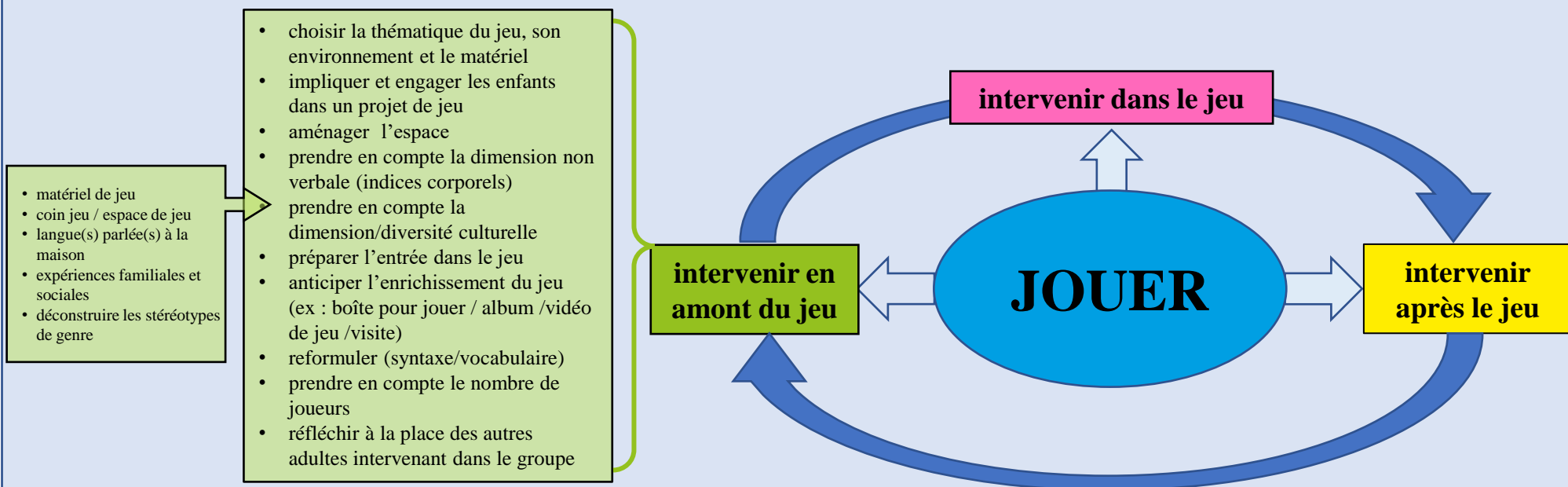
**Observer, écouter  
et décider**

# Intervenir en amont du jeu :

## Prendre en compte la dimension/diversité culturelle

- **L'hospitalisation : occasions de se rencontrer pour les gitans (Bordigoni, 2007)**

« Je pense commencer à avoir un élément de réponse justement en installant l'hôpital : j'ai vu que c'était vraiment un milieu, le docteur et l'hôpital, qu'ils connaissaient très bien, parce que toute suite, je les ai vus faire des massages cardiaques, employer des mots comme "anesthésie". » (classe d'Isabelle, Perpignan)



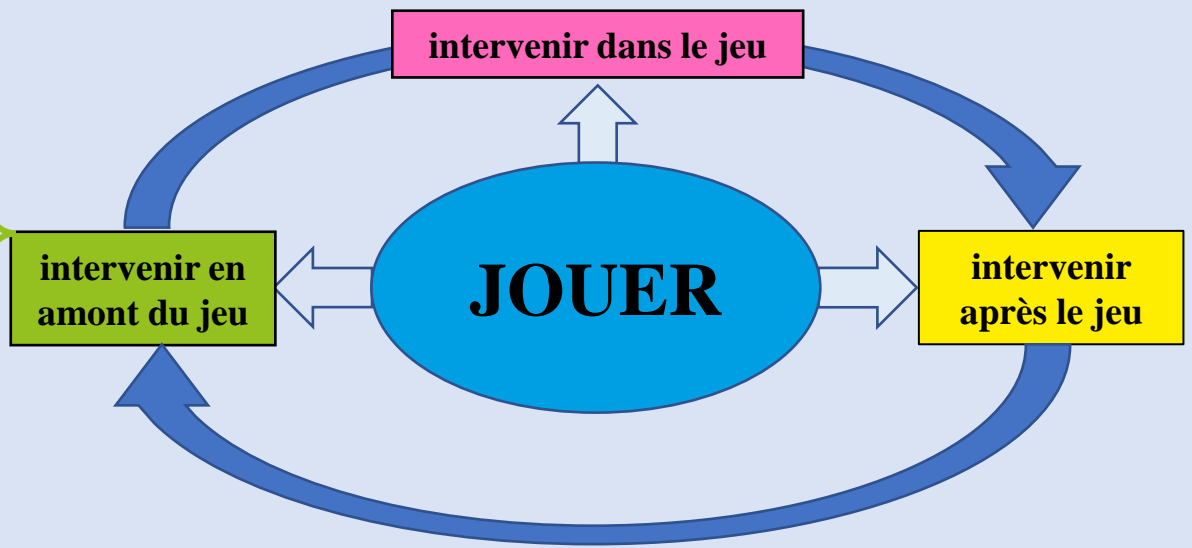
**Observer, écouter  
et décider**

**tenir compte des caractéristiques individuelles de l'enfant**

- s'adapter à la personnalité de chaque enfant
- être à l'écoute des besoins de l'enfant

- choisir la thématique du jeu, son environnement et le matériel
- impliquer et engager les enfants dans un projet de jeu
- aménager l'espace
- prendre en compte la dimension non verbale (indices corporels)
- prendre en compte la dimension/diversité culturelle
- préparer l'entrée dans le jeu
- anticiper l'enrichissement du jeu (ex : boîte pour jouer / album /vidéo de jeu /visite)
- reformuler (syntaxe/vocabulaire)
- prendre en compte le nombre de joueurs
- réfléchir à la place des autres adultes intervenant dans le groupe

- matériel de jeu
- coin jeu / espace de jeu
- langue(s) parlée(s) à la maison
- expériences familiales et sociales
- déconstruire les stéréotypes de genre

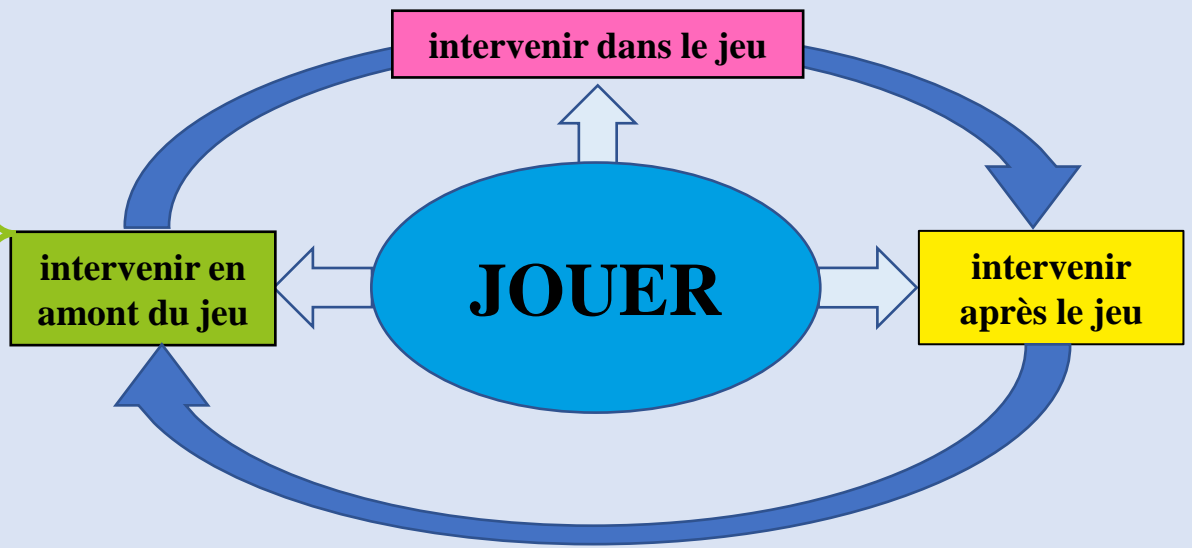


**Observer, écouter et décider**

<b>tenir compte des caractéristiques individuelles de l'enfant</b>	<b>gérer le groupe et les interactions</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• s'adapter à la personnalité de chaque enfant</li> <li>• être à l'écoute des besoins de l'enfant</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• s'assurer que tous les enfants aient l'opportunité de parler</li> <li>• gérer les conflits et les rapports de place</li> </ul>

- choisir la thématique du jeu, son environnement et le matériel
- impliquer et engager les enfants dans un projet de jeu
- aménager l'espace
- prendre en compte la dimension non verbale (indices corporels)
- prendre en compte la dimension/diversité culturelle
- préparer l'entrée dans le jeu
- anticiper l'enrichissement du jeu (ex : boîte pour jouer / album / vidéo de jeu / visite)
- reformuler (syntaxe/vocabulaire)
- prendre en compte le nombre de joueurs
- réfléchir à la place des autres adultes intervenant dans le groupe

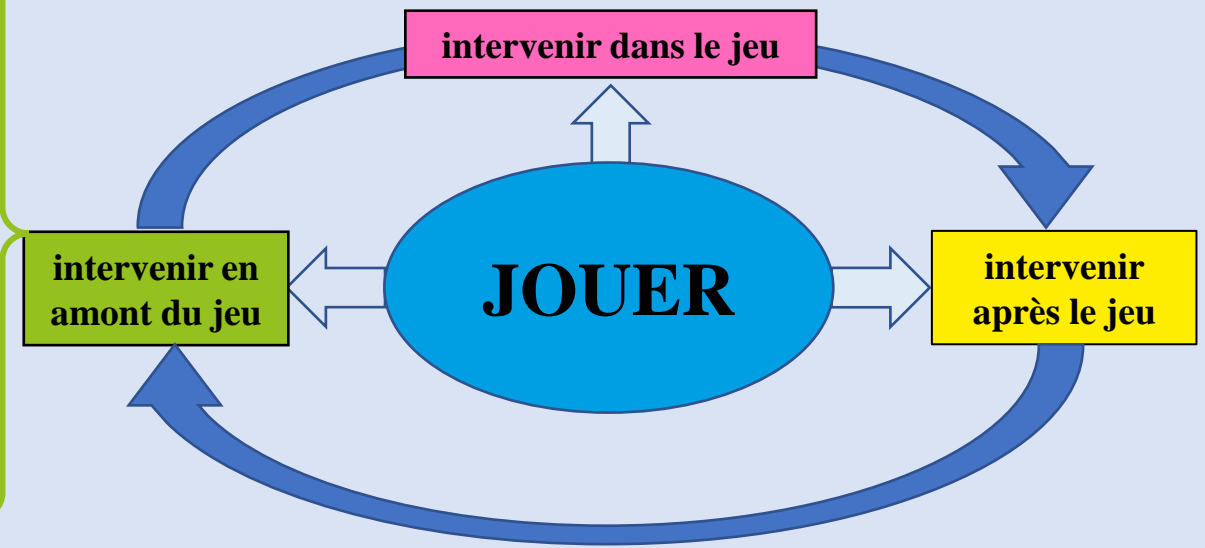
- matériel de jeu
- coin jeu / espace de jeu
- langue(s) parlée(s) à la maison
- expériences familiales et sociales
- déconstruire les stéréotypes de genre



**Observer, écouter et décider**

<p><b>tenir compte des caractéristiques individuelles de l'enfant</b></p>	<p><b>gérer le groupe et les interactions</b></p>	<p><b>entrer dans le jeu / sortir du jeu</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• s'adapter à la personnalité de chaque enfant</li> <li>• être à l'écoute des besoins de l'enfant</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• s'assurer que tous les enfants aient l'opportunité de parler</li> <li>• gérer les conflits et les rapports de place</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• saisir les opportunités / trouver une astuce pour entrer dans le jeu / sortir du jeu</li> <li>• se faire accepter dans le jeu</li> <li>• anticiper la fin du jeu</li> </ul>

- matériel de jeu
  - coin jeu / espace de jeu
  - langue(s) parlée(s) à la maison
  - expériences familiales et sociales
  - déconstruire les stéréotypes de genre
- choisir la thématique du jeu, son environnement et le matériel
  - impliquer et engager les enfants dans un projet de jeu
  - aménager l'espace
  - prendre en compte la dimension non verbale (indices corporels)
  - prendre en compte la dimension/diversité culturelle
  - préparer l'entrée dans le jeu
  - anticiper l'enrichissement du jeu (ex : boîte pour jouer / album /vidéo de jeu /visite)
  - reformuler (syntaxe/vocabulaire)
  - prendre en compte le nombre de joueurs
  - réfléchir à la place des autres adultes intervenant dans le groupe

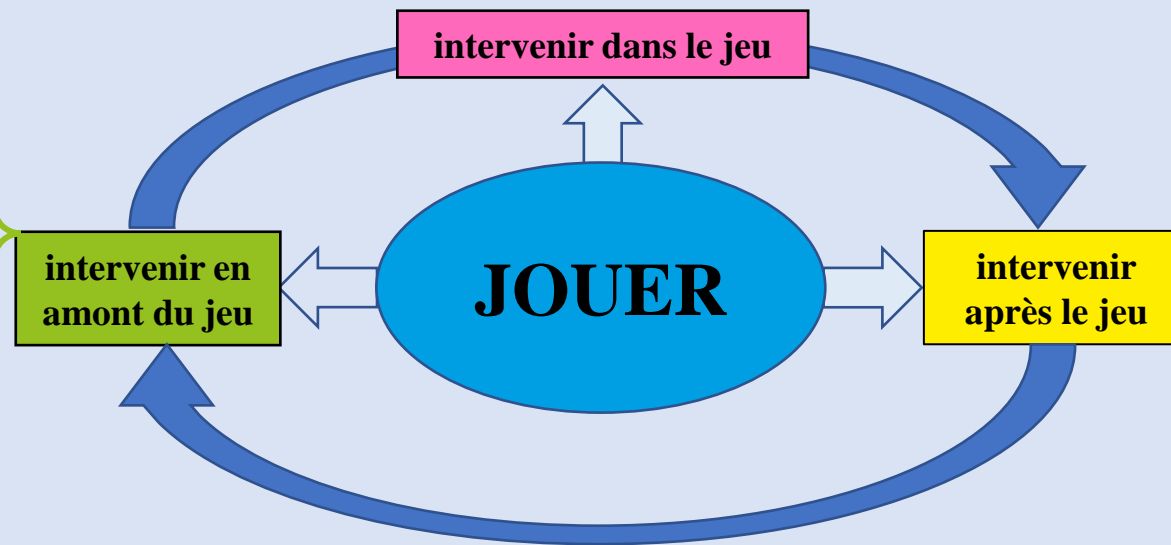


**Observer, écouter et décider**

<p><b>tenir compte des caractéristiques individuelles de l'enfant</b></p>	<p><b>gérer le groupe et les interactions</b></p>	<p><b>entrer dans le jeu / sortir du jeu</b></p>	<p><b>étayer le jeu</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• s'adapter à la personnalité de chaque enfant</li> <li>• être à l'écoute des besoins de l'enfant</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• s'assurer que tous les enfants aient l'opportunité de parler</li> <li>• gérer les conflits et les rapports de place</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• saisir les opportunités / trouver une astuce pour entrer dans le jeu / sortir du jeu</li> <li>• se faire accepter dans le jeu</li> <li>• anticiper la fin du jeu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• par le modelage (personnage parallèle)</li> <li>• par l'explicitation du choix des personnages</li> <li>• par l'explicitation des scénarios</li> <li>• <b>par la substitution</b></li> </ul>

- choisir la thématique du jeu, son environnement et le matériel
- impliquer et engager les enfants dans un projet de jeu
- aménager l'espace
- prendre en compte la dimension non verbale (indices corporels)
- prendre en compte la dimension/diversité culturelle
- préparer l'entrée dans le jeu
- anticiper l'enrichissement du jeu (ex : boîte pour jouer / album /vidéo de jeu /visite)
- reformuler (syntaxe/vocabulaire)
- prendre en compte le nombre de joueurs
- réfléchir à la place des autres adultes intervenant dans le groupe

- matériel de jeu
- coin jeu / espace de jeu
- langue(s) parlée(s) à la maison
- expériences familiales et sociales
- déconstruire les stéréotypes de genre

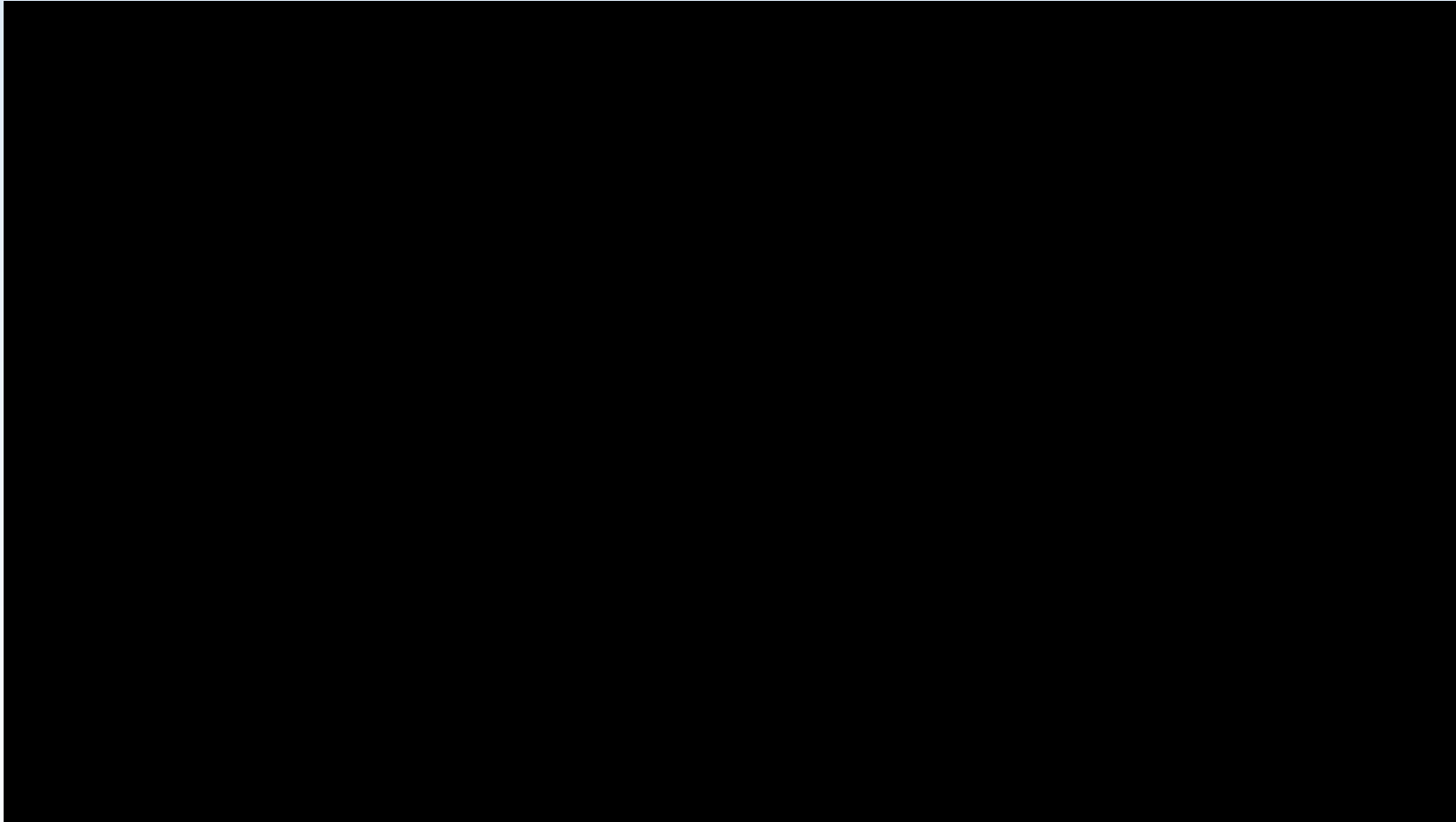


**Observer, écouter et décider**



# Intervenir dans le jeu :

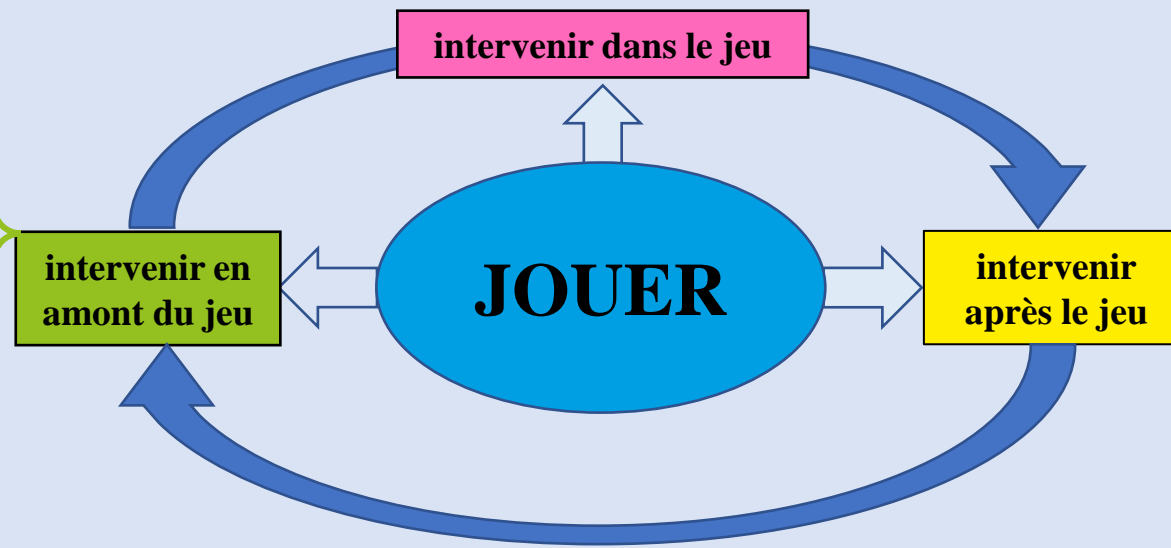
## Étayer le jeu par la substitution



<p><b>tenir compte des caractéristiques individuelles de l'enfant</b></p>	<p><b>gérer le groupe et les interactions</b></p>	<p><b>entrer dans le jeu / sortir du jeu</b></p>	<p><b>étayer le jeu</b></p>	<p><b>adopter un rôle</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• s'adapter à la personnalité de chaque enfant</li> <li>• être à l'écoute des besoins de l'enfant</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• s'assurer que tous les enfants aient l'opportunité de parler</li> <li>• gérer les conflits et les rapports de place</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• saisir les opportunités / trouver une astuce pour entrer dans le jeu / sortir du jeu</li> <li>• se faire accepter dans le jeu</li> <li>• anticiper la fin du jeu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• par le modelage (personnage parallèle)</li> <li>• par l'explicitation du choix des personnages</li> <li>• par l'explicitation des scénarios</li> <li>• par la substitution</li> </ul>	<p>dans le jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ cojoueur</li> <li>○ meneur de jeu</li> </ul> <p>à l'extérieur du jeu / possibilité d'intervenir</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ observateur</li> <li>○ metteur en scène</li> </ul>

- choisir la thématique du jeu, son environnement et le matériel
- impliquer et engager les enfants dans un projet de jeu
- aménager l'espace
- prendre en compte la dimension non verbale (indices corporels)
- prendre en compte la dimension/diversité culturelle
- préparer l'entrée dans le jeu
- anticiper l'enrichissement du jeu (ex : boîte pour jouer / album /vidéo de jeu /visite)
- reformuler (syntaxe/vocabulaire)
- prendre en compte le nombre de joueurs
- réfléchir à la place des autres adultes intervenant dans le groupe

- matériel de jeu
- coin jeu / espace de jeu
- langue(s) parlée(s) à la maison
- expériences familiales et sociales
- déconstruire les stéréotypes de genre

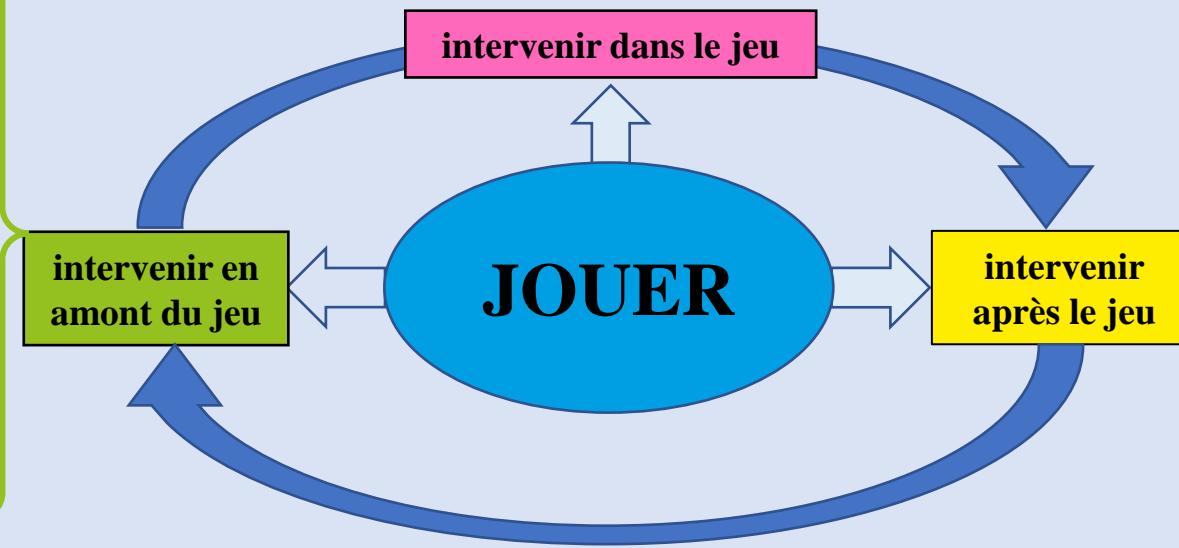


**Observer, écouter et décider**

tenir compte des caractéristiques individuelles de l'enfant	gérer le groupe et les interactions	entrer dans le jeu / sortir du jeu	étayer le jeu	adopter un rôle	initier une SAIJ
<ul style="list-style-type: none"> <li>s'adapter à la personnalité de chaque enfant</li> <li>être à l'écoute des besoins de l'enfant</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>s'assurer que tous les enfants aient l'opportunité de parler</li> <li>gérer les conflits et les rapports de place</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>saisir les opportunités / trouver une astuce pour entrer dans le jeu / sortir du jeu</li> <li>se faire accepter dans le jeu</li> <li>anticiper la fin du jeu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>par le modelage (personnage parallèle)</li> <li>par l'explicitation du choix des personnages</li> <li>par l'explicitation des scénarios</li> <li>par la substitution</li> </ul>	dans le jeu <ul style="list-style-type: none"> <li>cojoueur</li> <li>meneur de jeu</li> </ul> à l'extérieur du jeu / possibilité d'intervenir <ul style="list-style-type: none"> <li>observateur</li> <li>metteur en scène</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>saisir les occasions d'apprentissage émergent du jeu</li> </ul>

- choisir la thématique du jeu, son environnement et le matériel
- impliquer et engager les enfants dans un projet de jeu
- aménager l'espace
- prendre en compte la dimension non verbale (indices corporels)
- prendre en compte la dimension/diversité culturelle
- préparer l'entrée dans le jeu
- anticiper l'enrichissement du jeu (ex : boîte pour jouer / album /vidéo de jeu /visite)
- reformuler (syntaxe/vocabulaire)
- prendre en compte le nombre de joueurs
- réfléchir à la place des autres adultes intervenant dans le groupe

- matériel de jeu
- coin jeu / espace de jeu
- langue(s) parlée(s) à la maison
- expériences familiales et sociales
- déconstruire les stéréotypes de genre

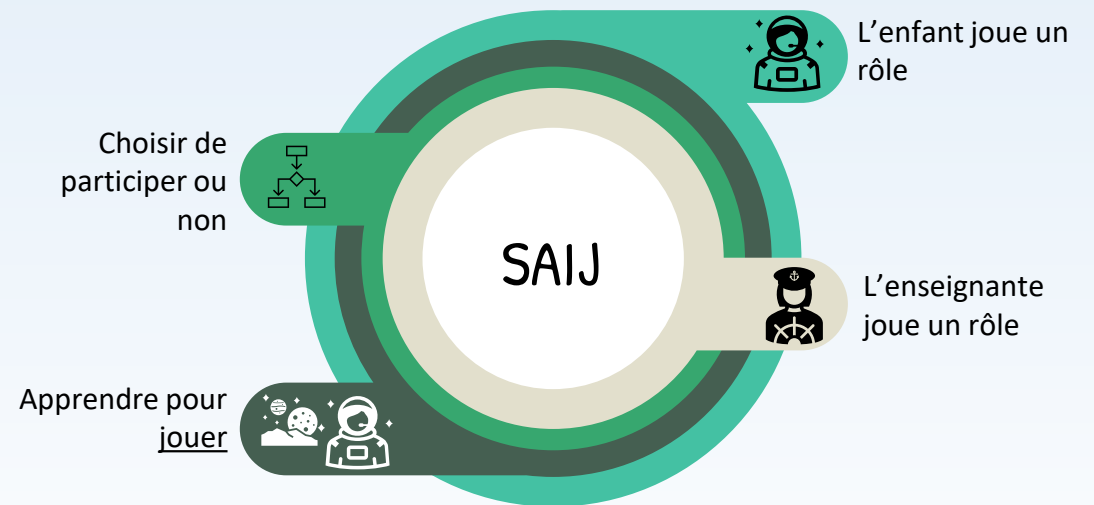


**Observer, écouter et décider**

# Intervenir dans le jeu :

## Initier une situation d'apprentissage issue du jeu

- Les situations d'apprentissages issues du jeu (SAIJ) se déroulent dans le jeu en suivant la logique de ce dernier.
- Il s'agit d'apprentissages qui émergent du jeu (un besoin de nouvelles connaissances) et qui contribuent à l'avancement de ce dernier (les SAIJ s'insèrent dans le scénario de jeu).



(Marinova, 2014)

# Initier une SAIJ





5. Aurore (patiente) : c'est tout ? Alors je peux rentrer dans ma maison ?  
6. E1 (docteur) : oui.  
7. Aurore (patiente) : est-ce que je dois lui donner des médicaments ?  
8. E1 (docteur) : oui.



12. Aurore (patiente) : (prend le médicament que lui donne E docteur) d'accord. Alors comment je fais ?  
13. E1 (docteur) : un le matin, un le soir et un... et un l'après-midi.  
14. Aurore (patiente) : (en prenant en air dubitatif) alors attendez.  
15. E1 (docteur) : et un le midi.

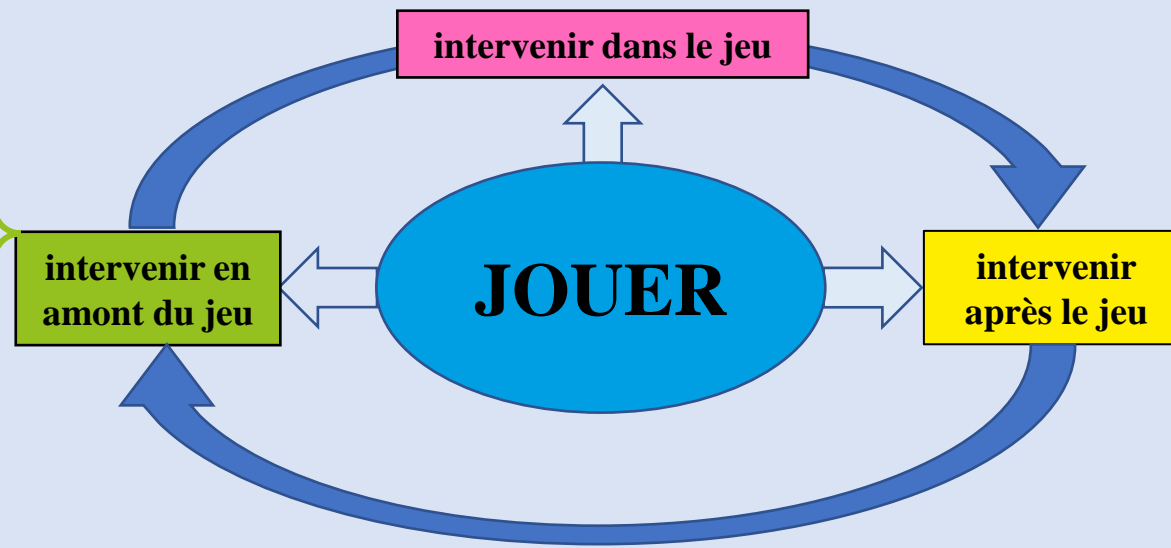


16. Aurore (patiente) : (avec pointage sur le carnet à ordonnances) tu crois que tu peux l'écrire sur un petit papier ? Alors enlève le papier, ça c'était le patient de Tania... Alors tu m'as dit...

<p><b>tenir compte des caractéristiques individuelles de l'enfant</b></p>	<p><b>gérer le groupe et les interactions</b></p>	<p><b>entrer dans le jeu / sortir du jeu</b></p>	<p><b>étayer le jeu</b></p>	<p><b>adopter un rôle</b></p>	<p><b>initier une SAIJ</b></p>	<p><b>développer le langage</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• s'adapter à la personnalité de chaque enfant</li> <li>• être à l'écoute des besoins de l'enfant</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• s'assurer que tous les enfants aient l'opportunité de parler</li> <li>• gérer les conflits et les rapports de place</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• saisir les opportunités / trouver une astuce pour entrer dans le jeu / sortir du jeu</li> <li>• se faire accepter dans le jeu</li> <li>• anticiper la fin du jeu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• par le modelage (personnage parallèle)</li> <li>• par l'explicitation du choix des personnages</li> <li>• par l'explicitation des scénarios</li> <li>• par la substitution</li> </ul>	<p>dans le jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ cojoueur</li> <li>○ meneur de jeu</li> </ul> <p>à l'extérieur du jeu / possibilité d'intervenir</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ observateur</li> <li>○ metteur en scène</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• saisir les occasions d'apprentissage émergeant du jeu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• élaborer un scénario langagier</li> <li>• prévoir un étayage langagier adapté</li> </ul>

- choisir la thématique du jeu, son environnement et le matériel
- impliquer et engager les enfants dans un projet de jeu
- aménager l'espace
- prendre en compte la dimension non verbale (indices corporels)
- prendre en compte la dimension/diversité culturelle
- préparer l'entrée dans le jeu
- anticiper l'enrichissement du jeu (ex : boîte pour jouer / album /vidéo de jeu /visite)
- reformuler (syntaxe/vocabulaire)
- prendre en compte le nombre de joueurs
- réfléchir à la place des autres adultes intervenant dans le groupe

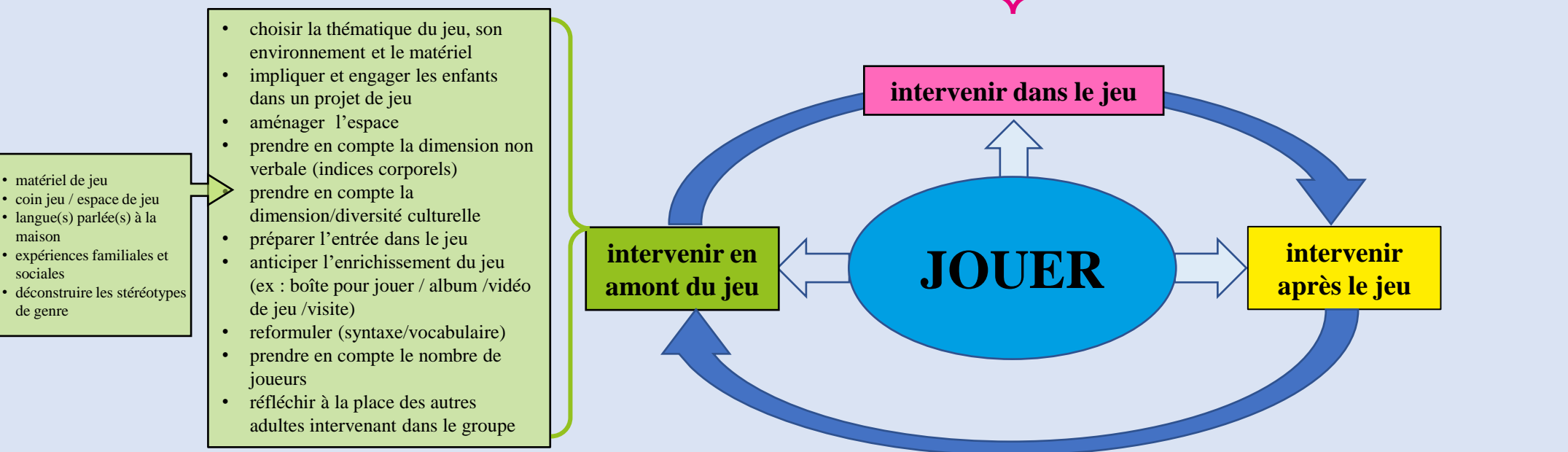
- matériel de jeu
- coin jeu / espace de jeu
- langue(s) parlée(s) à la maison
- expériences familiales et sociales
- déconstruire les stéréotypes de genre



**Observer, écouter et décider**

<p><b>tenir compte des caractéristiques individuelles de l'enfant</b></p>	<p><b>gérer le groupe et les interactions</b></p>	<p><b>entrer dans le jeu / sortir du jeu</b></p>	<p><b>étayer le jeu</b></p>	<p><b>adopter un rôle</b></p>	<p><b>initier une SAIJ</b></p>	<p><b>développer le langage</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• s'adapter à la personnalité de chaque enfant</li> <li>• être à l'écoute des besoins de l'enfant</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• s'assurer que tous les enfants aient l'opportunité de parler</li> <li>• gérer les conflits et les rapports de place</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• saisir les opportunités / trouver une astuce pour entrer dans le jeu / sortir du jeu</li> <li>• se faire accepter dans le jeu</li> <li>• anticiper la fin du jeu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• par le modelage (personnage parallèle)</li> <li>• par l'explicitation du choix des personnages</li> <li>• par l'explicitation des scénarios</li> <li>• par la substitution</li> </ul>	<p>dans le jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ cojoueur</li> <li>○ meneur de jeu</li> </ul> <p>à l'extérieur du jeu / possibilité d'intervenir</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ observateur</li> <li>○ metteur en scène</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• saisir les occasions d'apprentissage émergeant du jeu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• élaborer un scénario langagier</li> <li>• prévoir un étayage langagier adapté</li> </ul>

- compétences langagières :
  - linguistiques
  - discursives
  - interactionnelles
  - pragmatiques



- choisir la thématique du jeu, son environnement et le matériel
- impliquer et engager les enfants dans un projet de jeu
- aménager l'espace
- prendre en compte la dimension non verbale (indices corporels)
- prendre en compte la dimension/diversité culturelle
- préparer l'entrée dans le jeu
- anticiper l'enrichissement du jeu (ex : boîte pour jouer / album /vidéo de jeu /visite)
- reformuler (syntaxe/vocabulaire)
- prendre en compte le nombre de joueurs
- réfléchir à la place des autres adultes intervenant dans le groupe

- matériel de jeu
- coin jeu / espace de jeu
- langue(s) parlée(s) à la maison
- expériences familiales et sociales
- déconstruire les stéréotypes de genre

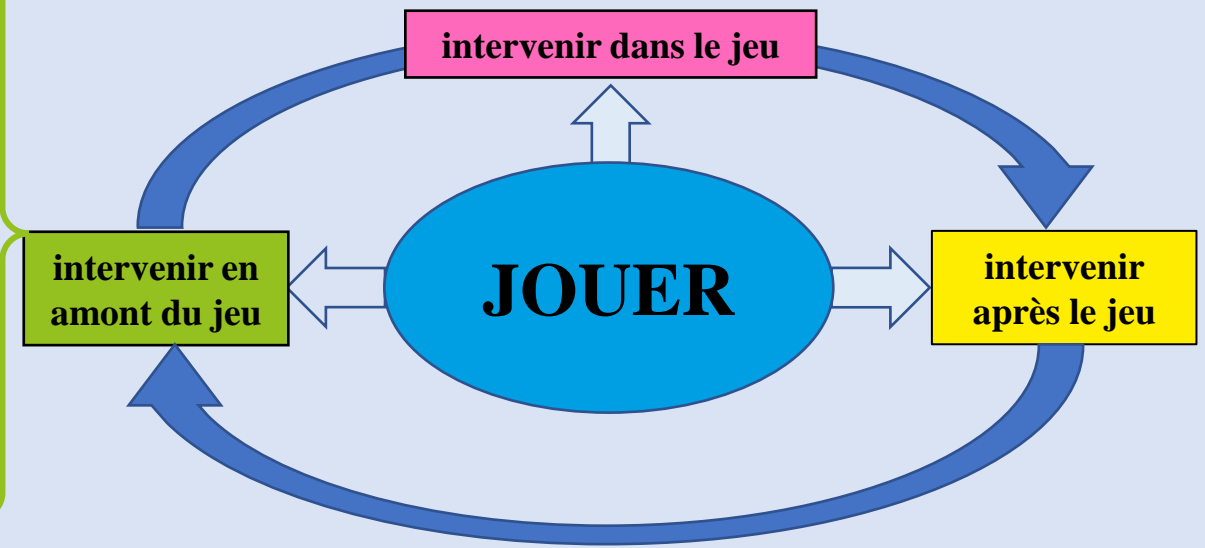
**Observer, écouter et décider**



<p><b>tenir compte des caractéristiques individuelles de l'enfant</b></p>	<p><b>gérer le groupe et les interactions</b></p>	<p><b>entrer dans le jeu / sortir du jeu</b></p>	<p><b>étayer le jeu</b></p>	<p><b>adopter un rôle</b></p>	<p><b>initier une SAIJ</b></p>	<p><b>développer le langage</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>compétences langagières :                     <ul style="list-style-type: none"> <li>linguistiques</li> <li>discursives</li> <li>interactionnelles</li> <li>pragmatiques</li> </ul> </li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>s'adapter à la personnalité de chaque enfant</li> <li>être à l'écoute des besoins de l'enfant</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>s'assurer que tous les enfants aient l'opportunité de parler</li> <li>gérer les conflits et les rapports de place</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>saisir les opportunités / trouver une astuce pour entrer dans le jeu / sortir du jeu</li> <li>se faire accepter dans le jeu</li> <li>anticiper la fin du jeu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>par le modelage (personnage parallèle)</li> <li>par l'explicitation du choix des personnages</li> <li>par l'explicitation des scénarios</li> <li>par la substitution</li> </ul>	<p>dans le jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o cojoueur</li> <li>o meneur de jeu</li> </ul> <p>à l'extérieur du jeu / possibilité d'intervenir</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o observateur</li> <li>o metteur en scène</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>saisir les occasions d'apprentissage émergeant du jeu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>élaborer un scénario langagier</li> <li>prévoir un étayage langagier adapté</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>questionner</li> <li>reformuler</li> <li>rétroagir</li> <li>verbaliser l'action</li> <li>privilégier les petits parleurs</li> <li>intégrer la dimension non verbale</li> <li>susciter l'utilisation de conduites discursives et des actes de parole</li> <li>susciter l'utilisation de l'écrit</li> </ul>

- choisir la thématique du jeu, son environnement et le matériel
- impliquer et engager les enfants dans un projet de jeu
- aménager l'espace
- prendre en compte la dimension non verbale (indices corporels)
- prendre en compte la dimension/diversité culturelle
- préparer l'entrée dans le jeu
- anticiper l'enrichissement du jeu (ex : boîte pour jouer / album / vidéo de jeu / visite)
- reformuler (syntaxe/vocabulaire)
- prendre en compte le nombre de joueurs
- réfléchir à la place des autres adultes intervenant dans le groupe

- matériel de jeu
- coin jeu / espace de jeu
- langue(s) parlée(s) à la maison
- expériences familiales et sociales
- déconstruire les stéréotypes de genre

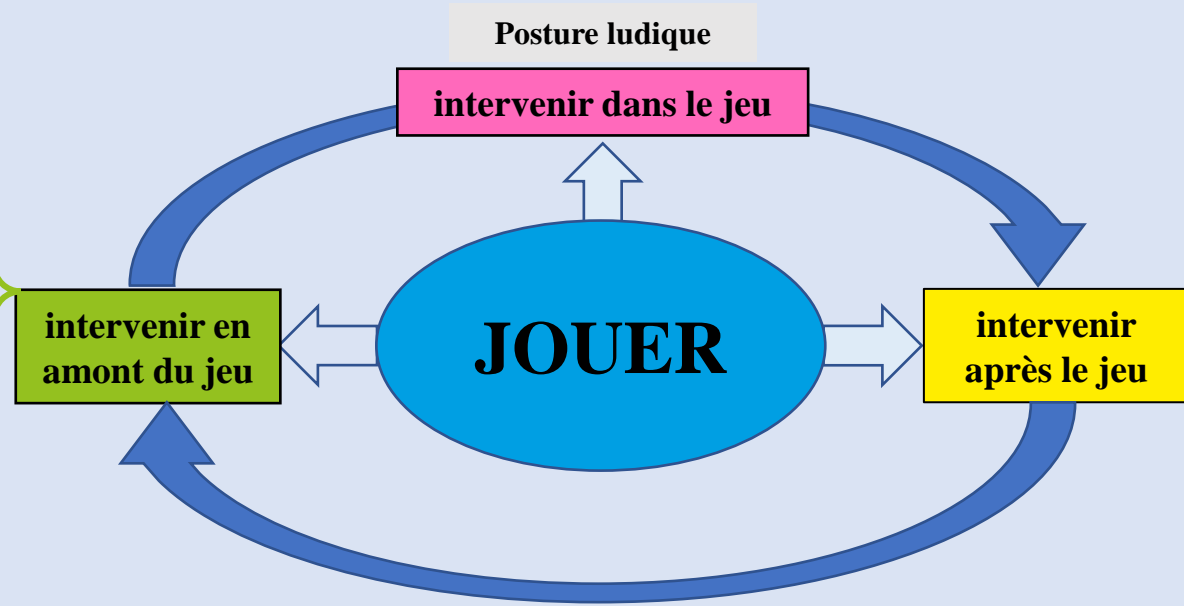


**Observer, écouter et décider**

<p><b>tenir compte des caractéristiques individuelles de l'enfant</b></p>	<p><b>gérer le groupe et les interactions</b></p>	<p><b>entrer dans le jeu / sortir du jeu</b></p>	<p><b>étayer le jeu</b></p>	<p><b>adopter un rôle</b></p>	<p><b>initier une SAIJ</b></p>	<p><b>développer le langage</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>compétences langagières :                     <ul style="list-style-type: none"> <li>linguistiques</li> <li>discursives</li> <li>interactionnelles</li> <li>pragmatiques</li> </ul> </li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>s'adapter à la personnalité de chaque enfant</li> <li>être à l'écoute des besoins de l'enfant</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>s'assurer que tous les enfants aient l'opportunité de parler</li> <li>gérer les conflits et les rapports de place</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>saisir les opportunités / trouver une astuce pour entrer dans le jeu / sortir du jeu</li> <li>se faire accepter dans le jeu</li> <li>anticiper la fin du jeu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>par le modelage (personnage parallèle)</li> <li>par l'explicitation du choix des personnages</li> <li>par l'explicitation des scénarios</li> <li>par la substitution</li> </ul>	<p>dans le jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o cojoueur</li> <li>o meneur de jeu</li> </ul> <p>à l'extérieur du jeu / possibilité d'intervenir</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o observateur</li> <li>o metteur en scène</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>saisir les occasions d'apprentissage émergeant du jeu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>élaborer un scénario langagier</li> <li>prévoir un étayage langagier adapté</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>questionner</li> <li>reformuler</li> <li>rétroagir</li> <li>verbaliser l'action</li> <li>privilégier les petits parleurs</li> <li>intégrer la dimension non verbale</li> <li>susciter l'utilisation de conduites discursives et des actes de parole</li> <li>susciter l'utilisation de l'écrit</li> </ul>

- choisir la thématique du jeu, son environnement et le matériel
- impliquer et engager les enfants dans un projet de jeu
- aménager l'espace
- prendre en compte la dimension non verbale (indices corporels)
- prendre en compte la dimension/diversité culturelle
- préparer l'entrée dans le jeu
- anticiper l'enrichissement du jeu (ex : boîte pour jouer / album / vidéo de jeu / visite)
- reformuler (syntaxe/vocabulaire)
- prendre en compte le nombre de joueurs
- réfléchir à la place des autres adultes intervenant dans le groupe

- matériel de jeu
- coin jeu / espace de jeu
- langue(s) parlée(s) à la maison
- expériences familiales et sociales
- déconstruire les stéréotypes de genre



**Observer, écouter et décider**

# Intervenir dans le jeu :

## La posture ludique de l'enseignant

- Adopter une posture ludique signifie que l'enseignante « accompagne les enfants en jouant ou en soutenant leur jeu, accepte de partager avec eux le droit de décision dans le jeu et respecte leurs initiatives » (Marinova, 2014, p. 104).
- L'enseignante ne joue donc plus son rôle habituel de « gestionnaire » de la classe, elle ne met plus de l'avant sa « position haute » (Bigot, 1996) par rapport aux enfants et n'utilise plus de son autorité de la même façon. Elle demeure l'enseignante, mais elle agit autrement.



(Dumais, Castany-Owhadi et Nolin, 2023)

# Intervenir dans le jeu :

## La posture ludique de l'enseignant

**Comment se faire accepter dans le jeu des enfants?**

**En laissant le contrôle du jeu aux enfants.**

**En n'imposant pas sa présence.**

**Trois astuces pour favoriser la posture ludique de l'enseignante :**

**Porter un objet qui permet d'identifier le personnage joué.**

**Présenter son personnage.**

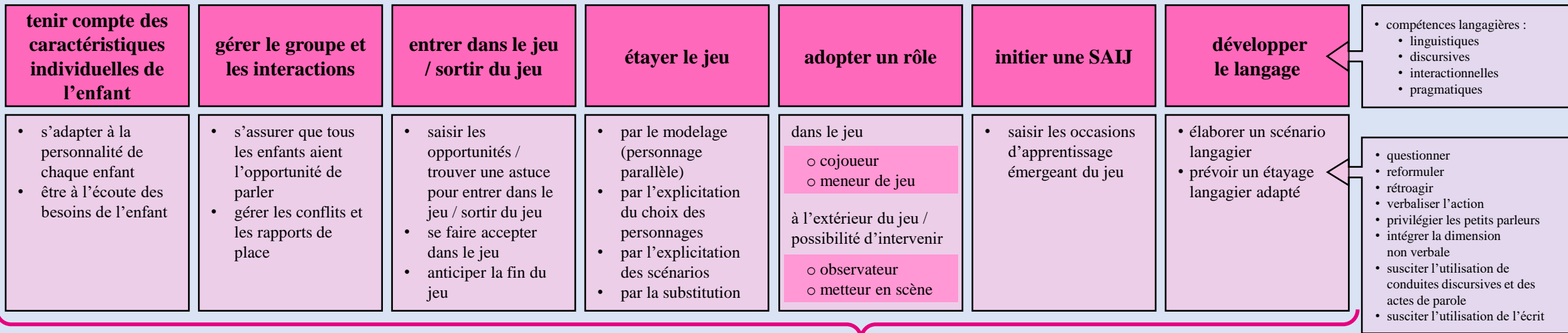
**Utiliser des formules d'appel (Madame, Monsieur, etc.)**

(Dumais et al., 2023)

# Intervenir dans le jeu :

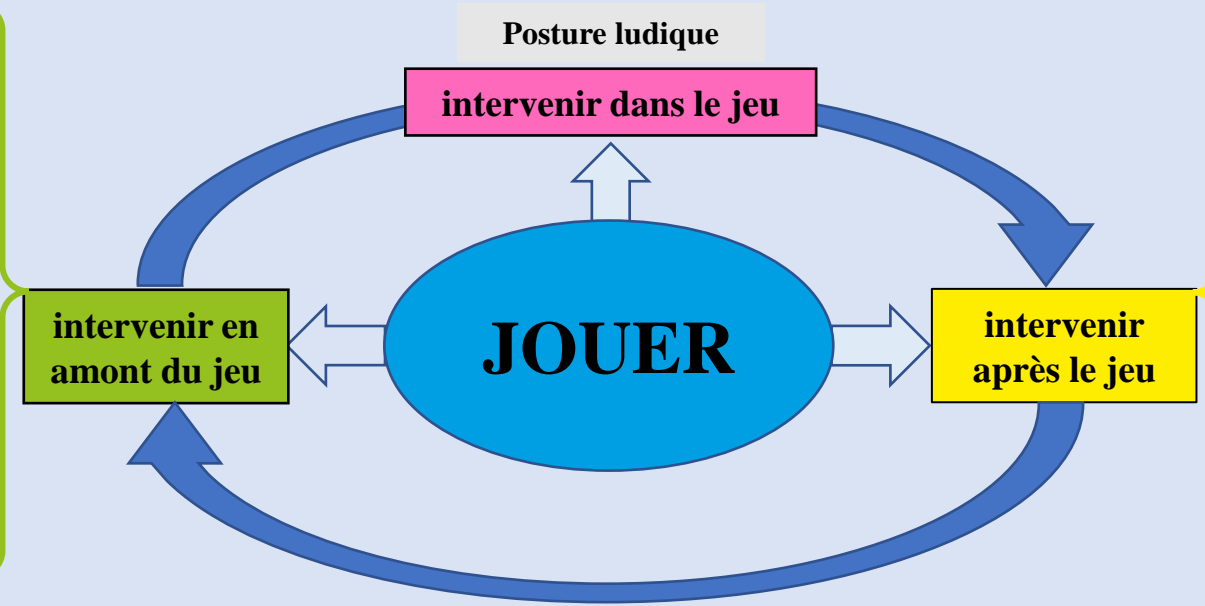
## La posture ludique de l'enseignant





- choisir la thématique du jeu, son environnement et le matériel
- impliquer et engager les enfants dans un projet de jeu
- aménager l'espace
- prendre en compte la dimension non verbale (indices corporels)
- prendre en compte la dimension/diversité culturelle
- préparer l'entrée dans le jeu
- anticiper l'enrichissement du jeu (ex : boîte pour jouer / album / vidéo de jeu / visite)
- reformuler (syntaxe/vocabulaire)
- prendre en compte le nombre de joueurs
- réfléchir à la place des autres adultes intervenant dans le groupe

- matériel de jeu
- coin jeu / espace de jeu
- langue(s) parlée(s) à la maison
- expériences familiales et sociales
- déconstruire les stéréotypes de genre



- recueillir le ressenti de l'enfant
- parler du jeu pour favoriser le langage d'évocation (rôle, scénario, script, substitution)**

**Observer, écouter et décider**

# Intervenir après le jeu :

## Parler du jeu pour favoriser le langage d'évocation

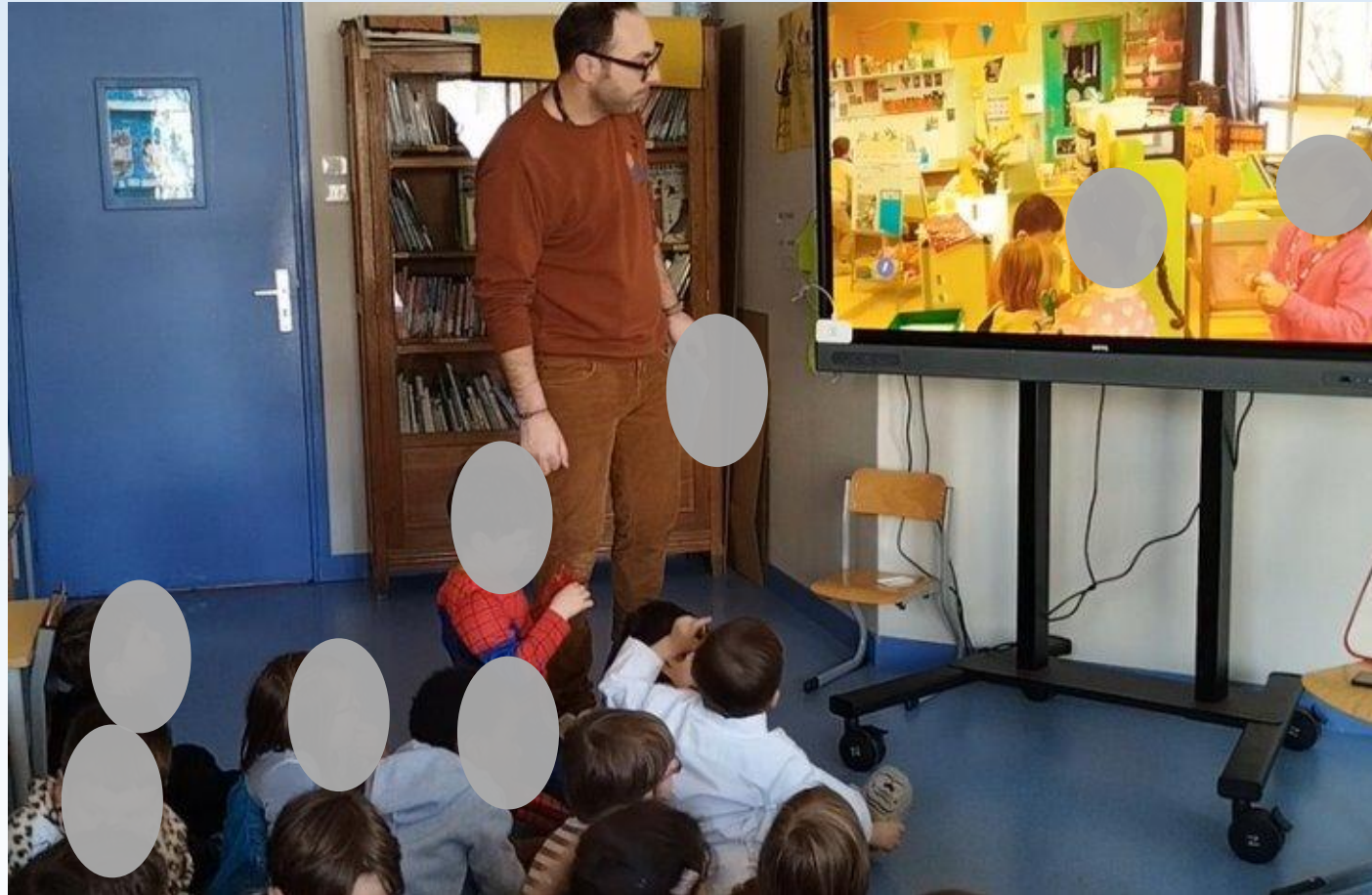


- Parler de la crèche
- Parler pour définir les rôles, se familiariser avec l'univers et le script de la crèche.

**script** : séquence prédéterminée d'actions définissant une situation connue.

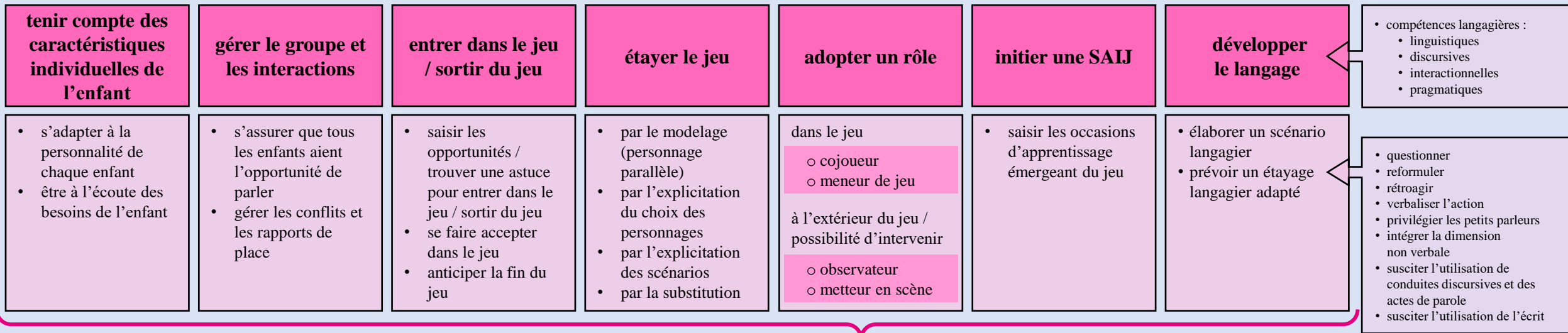
# Intervenir après le jeu :

Parler du jeu pour favoriser le langage d'évocation

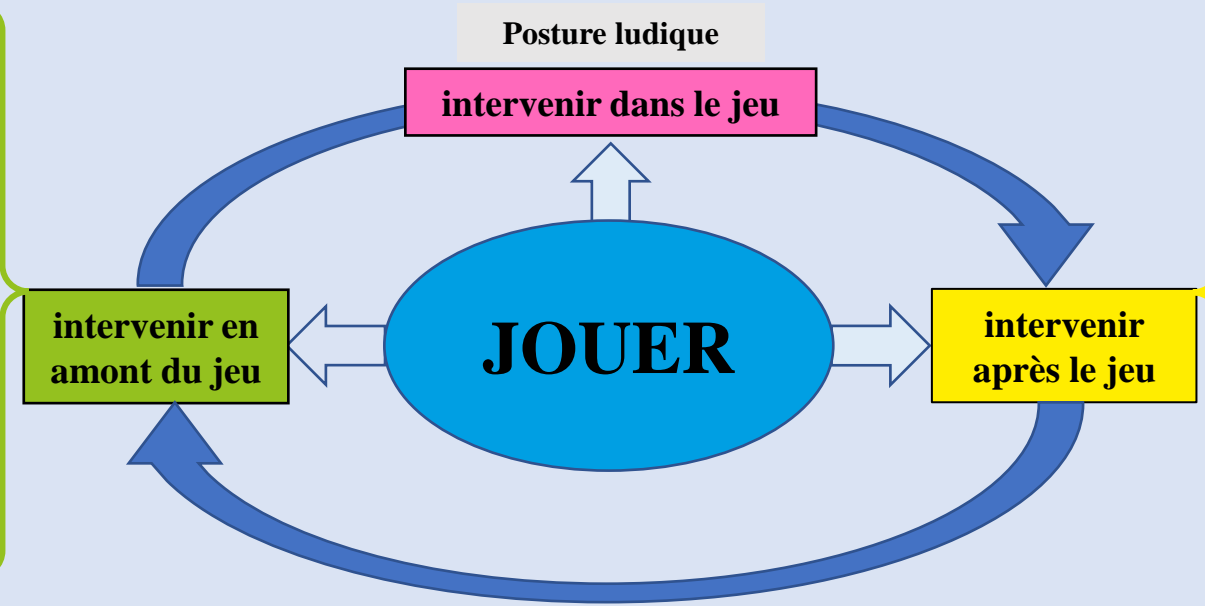


- Parler du jeu dans le coin mercerie



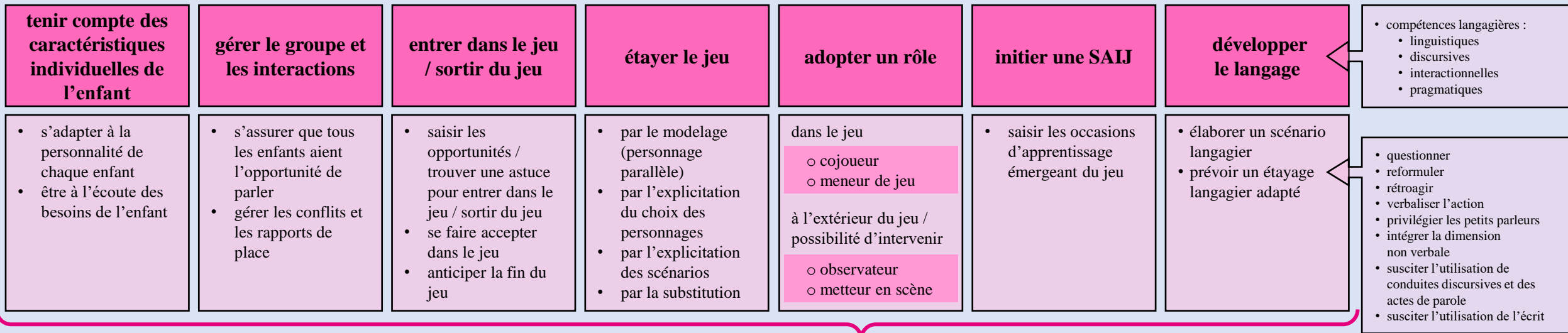


- choisir la thématique du jeu, son environnement et le matériel
- impliquer et engager les enfants dans un projet de jeu
- aménager l'espace
- prendre en compte la dimension non verbale (indices corporels)
- prendre en compte la dimension/diversité culturelle
- préparer l'entrée dans le jeu
- anticiper l'enrichissement du jeu (ex : boîte pour jouer / album / vidéo de jeu / visite)
- reformuler (syntaxe/vocabulaire)
- prendre en compte le nombre de joueurs
- réfléchir à la place des autres adultes intervenant dans le groupe



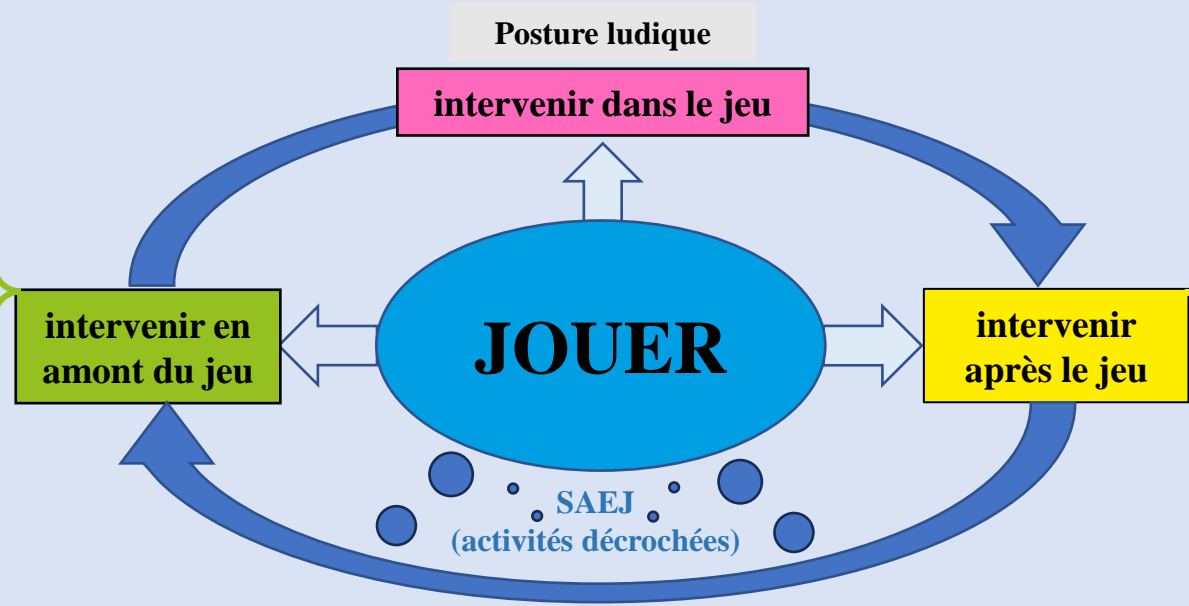
- recueillir le ressenti de l'enfant
- parler du jeu pour favoriser le langage d'évocation (rôle, scénario, script, substitution)
- revenir sur les manières de parler dans le jeu
- écrire pour le jeu
- favoriser l'utilisation des conduites discursives
- favoriser l'utilisation des actes de parole
- proposer des prolongements pour enrichir le jeu
- réinvestir les apprentissages

**Observer, écouter et décider**



- choisir la thématique du jeu, son environnement et le matériel
- impliquer et engager les enfants dans un projet de jeu
- aménager l'espace
- prendre en compte la dimension non verbale (indices corporels)
- prendre en compte la dimension/diversité culturelle
- préparer l'entrée dans le jeu
- anticiper l'enrichissement du jeu (ex : boîte pour jouer / album / vidéo de jeu / visite)
- reformuler (syntaxe/vocabulaire)
- prendre en compte le nombre de joueurs
- réfléchir à la place des autres adultes intervenant dans le groupe

- matériel de jeu
- coin jeu / espace de jeu
- langue(s) parlée(s) à la maison
- expériences familiales et sociales
- déconstruire les stéréotypes de genre

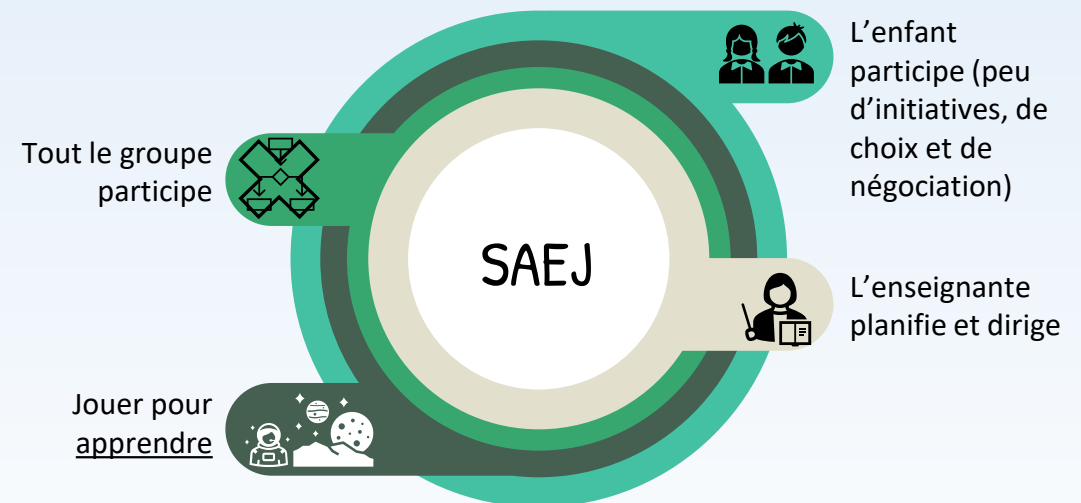


- recueillir le ressenti de l'enfant
- parler du jeu pour favoriser le langage d'évocation (rôle, scénario, script, substitution)
- revenir sur les manières de parler dans le jeu
- écrire pour le jeu
- favoriser l'utilisation des conduites discursives
- favoriser l'utilisation des actes de parole
- proposer des prolongements pour enrichir le jeu
- réinvestir les apprentissages

**Observer, écouter et décider**

# Les situations d'apprentissage avec emprunt au jeu

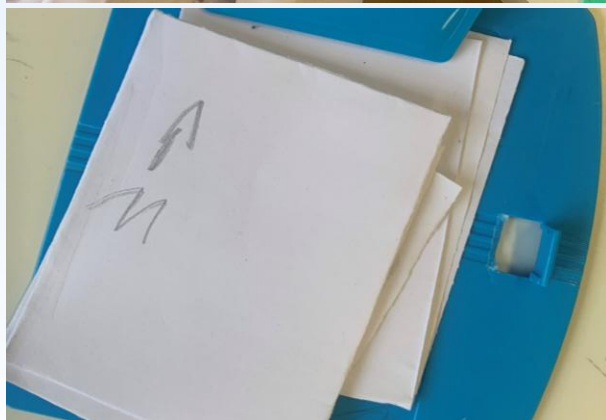
- Les situations d'apprentissages avec emprunt au jeu (SAEJ) se déroulent **en dehors** du jeu selon une logique d'apprentissage.
- Elles sont **initiées par l'enseignante** avec une intention d'apprentissage prédéterminée.
- Elles empruntent un ou des éléments du jeu :
  - la situation imaginaire;  
les rôles;  
le scénario.



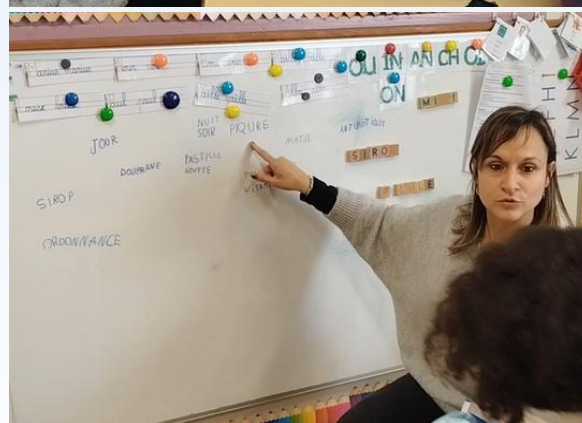
(Marinova, 2014)

# Un exemple de SAEJ : Écrire pour le jeu

Jeu 1



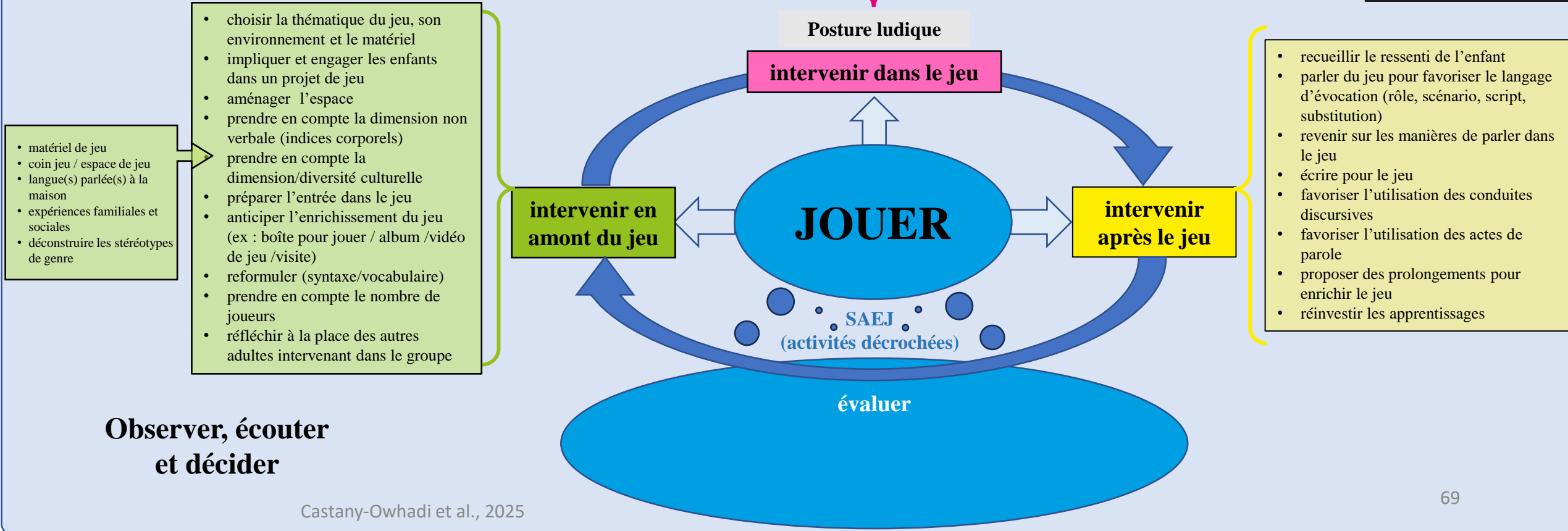
SAEJ  
(Activité décrochée)



Jeu 2



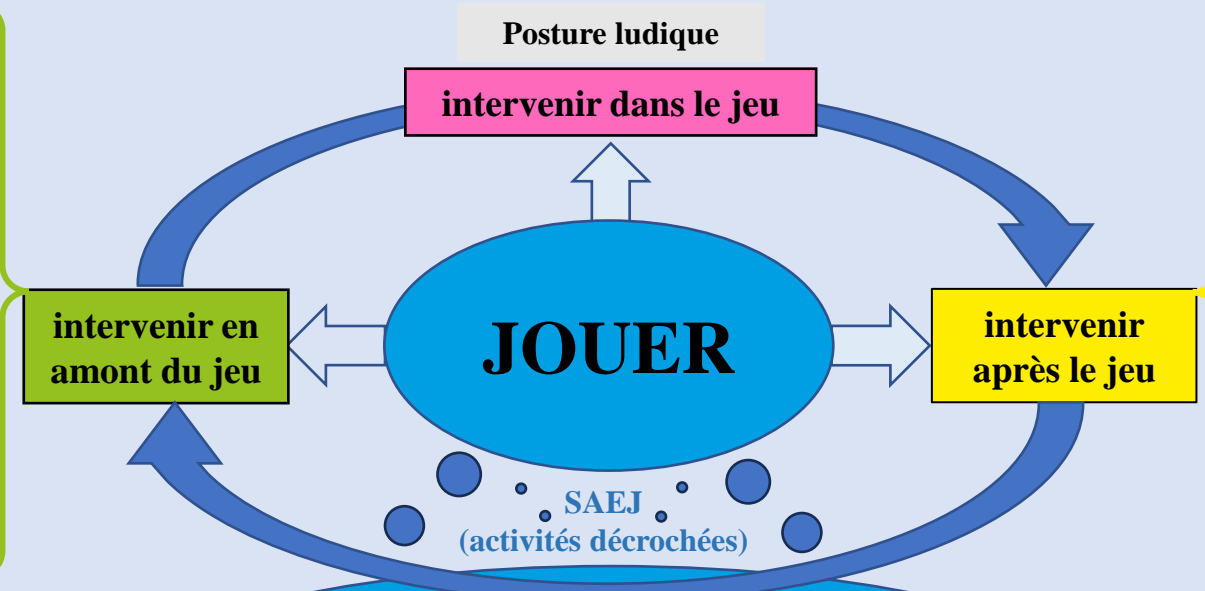
<p><b>tenir compte des caractéristiques individuelles de l'enfant</b></p>	<p><b>gérer le groupe et les interactions</b></p>	<p><b>entrer dans le jeu / sortir du jeu</b></p>	<p><b>étayer le jeu</b></p>	<p><b>adopter un rôle</b></p>	<p><b>initier une SAIJ</b></p>	<p><b>développer le langage</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>compétences langagières :                     <ul style="list-style-type: none"> <li>linguistiques</li> <li>discursives</li> <li>interactionnelles</li> <li>pragmatiques</li> </ul> </li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>s'adapter à la personnalité de chaque enfant</li> <li>être à l'écoute des besoins de l'enfant</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>s'assurer que tous les enfants aient l'opportunité de parler</li> <li>gérer les conflits et les rapports de place</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>saisir les opportunités / trouver une astuce pour entrer dans le jeu / sortir du jeu</li> <li>se faire accepter dans le jeu</li> <li>anticiper la fin du jeu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>par le modelage (personnage parallèle)</li> <li>par l'explicitation du choix des personnages</li> <li>par l'explicitation des scénarios</li> <li>par la substitution</li> </ul>	<p>dans le jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>cojoueur</li> <li>meneur de jeu</li> </ul> <p>à l'extérieur du jeu / possibilité d'intervenir</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>observateur</li> <li>metteur en scène</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>saisir les occasions d'apprentissage émergeant du jeu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>élaborer un scénario langagier</li> <li>prévoir un étayage langagier adapté</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>questionner</li> <li>reformuler</li> <li>rétroagir</li> <li>verbaliser l'action</li> <li>privilégier les petits parleurs</li> <li>intégrer la dimension non verbale</li> <li>susciter l'utilisation de conduites discursives et des actes de parole</li> <li>susciter l'utilisation de l'écrit</li> </ul>



<b>tenir compte des caractéristiques individuelles de l'enfant</b>	<b>gérer le groupe et les interactions</b>	<b>entrer dans le jeu / sortir du jeu</b>	<b>étayer le jeu</b>	<b>adopter un rôle</b>	<b>initier une SAIJ</b>	<b>développer le langage</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>compétences langagières :                     <ul style="list-style-type: none"> <li>linguistiques</li> <li>discursives</li> <li>interactionnelles</li> <li>pragmatiques</li> </ul> </li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>s'adapter à la personnalité de chaque enfant</li> <li>être à l'écoute des besoins de l'enfant</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>s'assurer que tous les enfants aient l'opportunité de parler</li> <li>gérer les conflits et les rapports de place</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>saisir les opportunités / trouver une astuce pour entrer dans le jeu / sortir du jeu</li> <li>se faire accepter dans le jeu</li> <li>anticiper la fin du jeu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>par le modelage (personnage parallèle)</li> <li>par l'explicitation du choix des personnages</li> <li>par l'explicitation des scénarios</li> <li>par la substitution</li> </ul>	<p>dans le jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>cojoueur</li> <li>meneur de jeu</li> </ul> <p>à l'extérieur du jeu / possibilité d'intervenir</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>observateur</li> <li>metteur en scène</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>saisir les occasions d'apprentissage émergeant du jeu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>élaborer un scénario langagier</li> <li>prévoir un étayage langagier adapté</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>questionner</li> <li>reformuler</li> <li>rétroagir</li> <li>verbaliser l'action</li> <li>privilégier les petits parleurs</li> <li>intégrer la dimension non verbale</li> <li>susciter l'utilisation de conduites discursives et des actes de parole</li> <li>susciter l'utilisation de l'écrit</li> </ul>

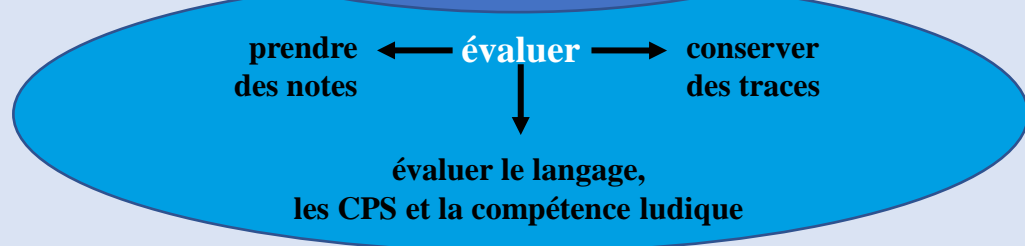
- choisir la thématique du jeu, son environnement et le matériel
- impliquer et engager les enfants dans un projet de jeu
- aménager l'espace
- prendre en compte la dimension non verbale (indices corporels)
- prendre en compte la dimension/diversité culturelle
- préparer l'entrée dans le jeu
- anticiper l'enrichissement du jeu (ex : boîte pour jouer / album / vidéo de jeu / visite)
- reformuler (syntaxe/vocabulaire)
- prendre en compte le nombre de joueurs
- réfléchir à la place des autres adultes intervenant dans le groupe

- matériel de jeu
- coin jeu / espace de jeu
- langue(s) parlée(s) à la maison
- expériences familiales et sociales
- déconstruire les stéréotypes de genre



- recueillir le ressenti de l'enfant
- parler du jeu pour favoriser le langage d'évocation (rôle, scénario, script, substitution)
- revenir sur les manières de parler dans le jeu
- écrire pour le jeu
- favoriser l'utilisation des conduites discursives
- favoriser l'utilisation des actes de parole
- proposer des prolongements pour enrichir le jeu
- réinvestir les apprentissages

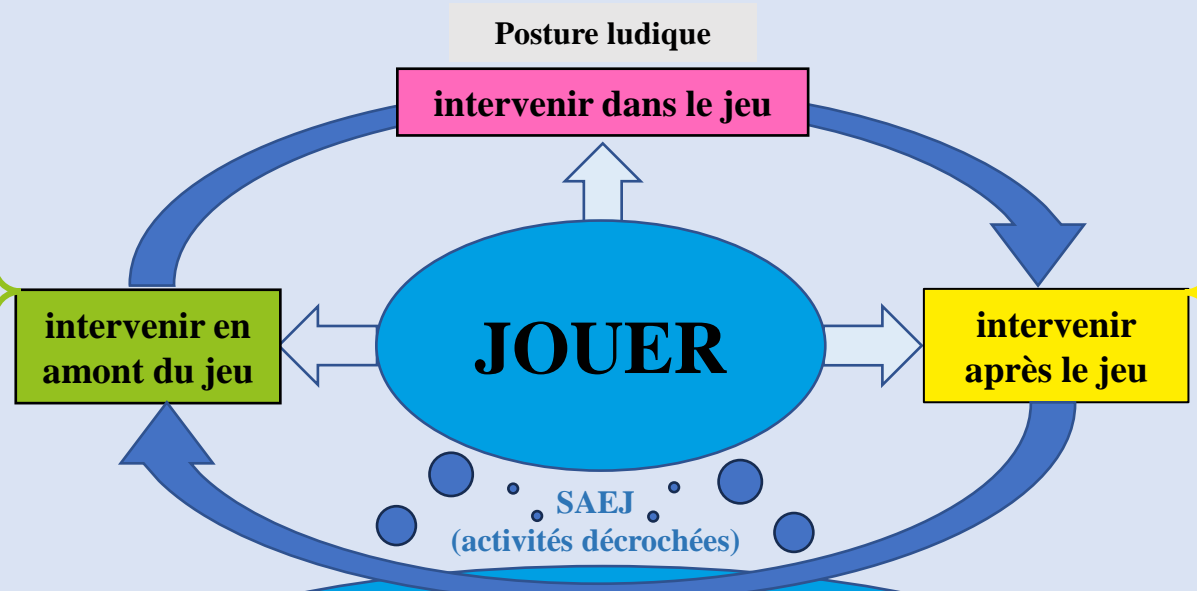
**Observer, écouter et décider**



<b>tenir compte des caractéristiques individuelles de l'enfant</b>	<b>gérer le groupe et les interactions</b>	<b>entrer dans le jeu / sortir du jeu</b>	<b>étayer le jeu</b>	<b>adopter un rôle</b>	<b>initier une SAIJ</b>	<b>développer le langage</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>compétences langagières :                     <ul style="list-style-type: none"> <li>linguistiques</li> <li>discursives</li> <li>interactionnelles</li> <li>pragmatiques</li> </ul> </li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>s'adapter à la personnalité de chaque enfant</li> <li>être à l'écoute des besoins de l'enfant</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>s'assurer que tous les enfants aient l'opportunité de parler</li> <li>gérer les conflits et les rapports de place</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>saisir les opportunités / trouver une astuce pour entrer dans le jeu / sortir du jeu</li> <li>se faire accepter dans le jeu</li> <li>anticiper la fin du jeu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>par le modelage (personnage parallèle)</li> <li>par l'explicitation du choix des personnages</li> <li>par l'explicitation des scénarios</li> <li>par la substitution</li> </ul>	dans le jeu <ul style="list-style-type: none"> <li>cojoueur</li> <li>meneur de jeu</li> </ul> à l'extérieur du jeu / possibilité d'intervenir <ul style="list-style-type: none"> <li>observateur</li> <li>metteur en scène</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>saisir les occasions d'apprentissage émergeant du jeu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>élaborer un scénario langagier</li> <li>prévoir un étayage langagier adapté</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>questionner</li> <li>reformuler</li> <li>rétroagir</li> <li>verbaliser l'action</li> <li>privilégier les petits parleurs</li> <li>intégrer la dimension non verbale</li> <li>susciter l'utilisation de conduites discursives et des actes de parole</li> <li>susciter l'utilisation de l'écrit</li> </ul>

- choisir la thématique du jeu, son environnement et le matériel
- impliquer et engager les enfants dans un projet de jeu
- aménager l'espace
- prendre en compte la dimension non verbale (indices corporels)
- prendre en compte la dimension/diversité culturelle
- préparer l'entrée dans le jeu
- anticiper l'enrichissement du jeu (ex : boîte pour jouer / album / vidéo de jeu / visite)
- reformuler (syntaxe/vocabulaire)
- prendre en compte le nombre de joueurs
- réfléchir à la place des autres adultes intervenant dans le groupe

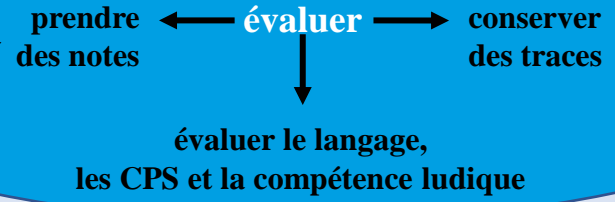
- matériel de jeu
- coin jeu / espace de jeu
- langue(s) parlée(s) à la maison
- expériences familiales et sociales
- déconstruire les stéréotypes de genre



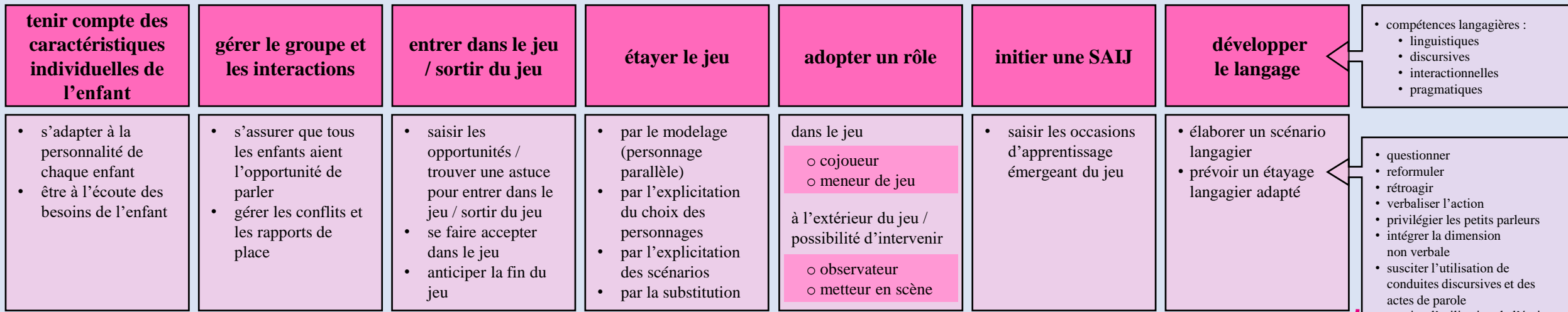
- recueillir le ressenti de l'enfant
- parler du jeu pour favoriser le langage d'évocation (rôle, scénario, script, substitution)
- revenir sur les manières de parler dans le jeu
- écrire pour le jeu
- favoriser l'utilisation des conduites discursives
- favoriser l'utilisation des actes de parole
- proposer des prolongements pour enrichir le jeu
- réinvestir les apprentissages

**Observer, écouter et décider**

- niveaux de substitution
- rôles
- fréquentation des espaces
- niveau d'implication
- indices corporels / comportementaux

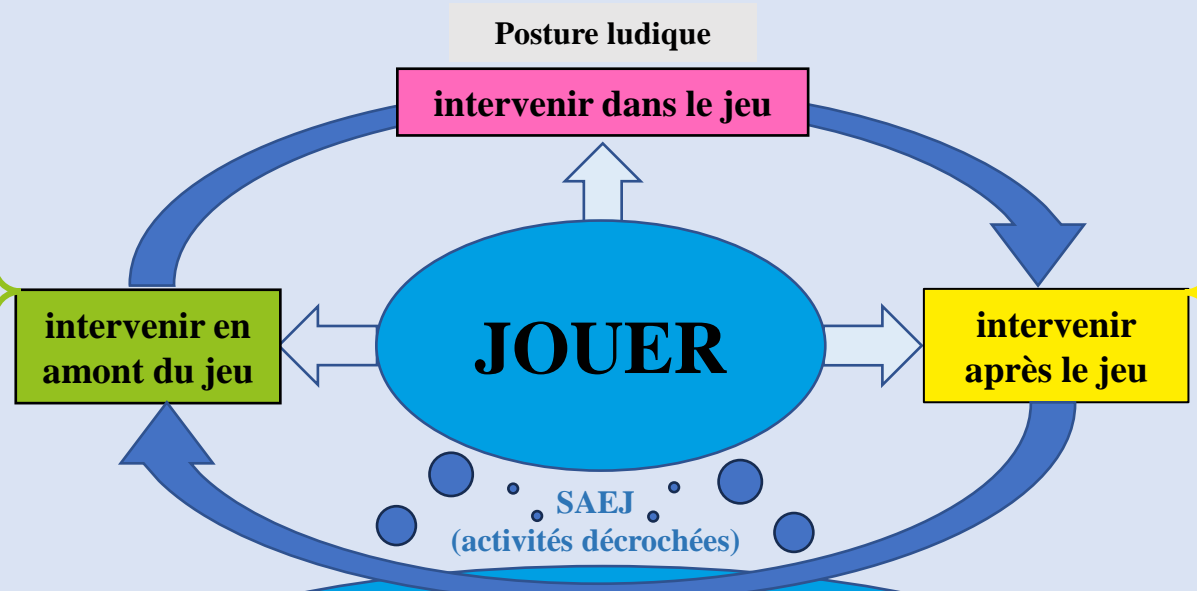


**Modèle heuristique des gestes professionnels pour favoriser le développement du langage en contexte de jeu de faire semblant à la maternelle (4 à 6 ans)**



- choisir la thématique du jeu, son environnement et le matériel
- impliquer et engager les enfants dans un projet de jeu
- aménager l'espace
- prendre en compte la dimension non verbale (indices corporels)
- prendre en compte la dimension/diversité culturelle
- préparer l'entrée dans le jeu
- anticiper l'enrichissement du jeu (ex : boîte pour jouer / album / vidéo de jeu / visite)
- reformuler (syntaxe/vocabulaire)
- prendre en compte le nombre de joueurs
- réfléchir à la place des autres adultes intervenant dans le groupe

- matériel de jeu
- coin jeu / espace de jeu
- langue(s) parlée(s) à la maison
- expériences familiales et sociales
- déconstruire les stéréotypes de genre



- recueillir le ressenti de l'enfant
- parler du jeu pour favoriser le langage d'évocation (rôle, scénario, script, substitution)
- revenir sur les manières de parler dans le jeu
- écrire pour le jeu
- favoriser l'utilisation des conduites discursives
- favoriser l'utilisation des actes de parole
- proposer des prolongements pour enrichir le jeu
- réinvestir les apprentissages

**Observer, écouter et décider**

- niveaux de substitution
- rôles
- fréquentation des espaces
- niveau d'implication
- indices corporels / comportementaux



- syntaxe
- vocabulaire
- prise de parole
- conduite discursive
- acte de parole
- compétences métalinguistiques

**Pour citer :**  
 Castany-Owhadi, H., Dumais, C., Nolin, R., Soulé, Y., Azaoui, B. et Desrochers, K. (2024). *Modèle heuristique des gestes professionnels pour favoriser le développement du langage en contexte de jeu de faire semblant à la maternelle (4 à 6 ans)* [document inédit].



# Évaluer le langage



Cher. : si c'était à refaire, qu'est-ce que tu ferais ?

D. : j'élaguerais.

Attendus de fin de maternelle

- Communiquer avec les adultes et les autres enfants par le langage en se faisant comprendre
- S'exprimer dans un langage oral syntaxiquement correct et précis
- Utiliser le lexique appris en classe de façon appropriée

	Saluer	Remercier	Conditionnel je voudrais.....	Tourne interrogative	Utilisation des pronoms	Nommer les objets de l'espace	Comprendre du langage en réception	Langage d'évocation Passé composé	Implic dans échar
milan					x pour lui : x la (le) (la) (le)	mais oude pas venu leser.			
arche	x		x			x			
hector			x		x mipe				

# Résultats

Deuxième partie

*Une analyse des gestes professionnels pour  
favoriser le développement du langage oral*



# Une préoccupation permanente : les apprentissages lexicaux

- Quelques préconisations :
  - Pendant le jeu

Introduire les mots dans les échanges de manière implicite

Éviter les questions fermées pour nommer les objets  
(ex : qu'est-ce que c'est ?)

Favoriser l'auto-paraphrase définitionnelle

Revenir sur le même jeu à la manière d'un scénario brunérien

# Une préoccupation permanente : les apprentissages lexicaux

➤ Après le jeu

Parler des mots lors d'activités décrochées  
(décontextualisation)

Observer le réinvestissement des mots dans le jeu libre

# Conclusion



# Conclusion

**Comment se faire accepter dans le jeu des enfants?**

**En laissant le contrôle du jeu aux enfants.**

**En n'imposant pas sa présence.**

**Trois astuces pour favoriser la posture ludique de l'enseignante :**

**Porter un objet qui permet d'identifier le personnage joué.**

**Présenter son personnage.**

**Utiliser des formules d'appel (Madame, Monsieur, etc.)**

(Dumais et al., 2023)



Quand la recherche  
joue le jeu !



<https://bit.ly/Rodez2025>



billy