



## Synthèse sur le jeu

(Publication sur Internet le 7 avril 2010)

(Révisée le 20 octobre 2010)

*Cette synthèse est financée par l'Alberta Centre for Child, Family and Community Research.*

### Est-ce important?

Plusieurs études confirment ce que Piaget pensait : le jeu est le [travail de l'enfance](#). Les enfants consacrent de [3 à 20 %](#) de leur temps et de leur énergie à jouer, voire davantage s'ils ont été privés d'occasions de jouer pendant un certain temps. Le jeu est une question de moyens et non de fins (autrement dit, il est axé sur le processus de jouer et non sur un but ultime). C'est aussi une activité agréable.

Les chercheurs ont recensé divers [types](#) de jeu (locomoteur, social, axé sur des objets ou sur le langage, sociodramatique et de simulation) et en ont décrit les bienfaits. Pendant les années préscolaires, le jeu fournit aux enfants l'occasion de développer [des habiletés sociales et des compétences préalables à l'apprentissage des matières scolaires](#), les préparant ainsi à s'adapter aux exigences de l'école et du monde en général.

En effet, les enfants acquièrent par le jeu diverses [compétences](#) qui contribuent à leur réussite dans la vie : 1) la collaboration (le travail d'équipe); 2) le contenu (les mathématiques, les sciences); 3) la communication (orale et écrite); 4) l'innovation par la création et 5) la confiance. Le jeu prépare aussi les enfants à la vie à l'extérieur de la salle de classe en leur permettant de développer des [aptitudes à la vie quotidienne](#).

### Que savons-nous?

#### Favoriser l'acquisition des compétences nécessaires à l'apprentissage scolaire

De plus en plus d'études révèlent que le jeu crée un contexte dans lequel les enfants peuvent apprendre et améliorer leurs [habiletés en littératie](#) en raison des processus cognitifs (la résolution de problèmes, l'imagerie et la catégorisation) qui font partie intégrante des situations ludiques. Les enfants qui prennent part à des [jeux sociodramatiques](#) sont habituellement mieux outillés pour saisir la structure narrative d'une histoire. Cela s'explique en partie par le fait qu'ils ont déjà l'habitude d'essayer de comprendre les intentions des autres et d'incarner divers personnages en plus d'être régulièrement exposés à un vocabulaire élaboré.

Les périodes de jeu libre et dirigé sont également associées à l'acquisition d'[habiletés liées aux fonctions exécutives](#) (p. ex., la résolution de problèmes, l'attention et l'inhibition). Voilà pourquoi les enfants qui jouent régulièrement ont tendance à mieux réussir en mathématiques et en lecture que leurs pairs qui n'ont pas l'occasion de jouer.

### Favoriser l'acquisition d'habiletés sociales

D'autres études révèlent que le jeu contribue au développement d'habiletés sociales qui aident les enfants :

- à gérer leurs émotions;
- à apprendre comment se comporter en fonction du contexte social;
- à attendre leur tour lorsqu'ils sont en groupe;
- à négocier avec les autres et à comprendre leur point de vue (p. ex., s'entendre sur les rôles que chacun va jouer : « *Tu seras la maman, et moi, ta fille* »);
- à surmonter les situations difficiles.

Ces habiletés favorisent l'acquisition d'autres compétences sociales, comme la capacité de se faire des amis, et la réussite au cours des premières années à l'école.

### **Que peut-on faire?**

Si le jeu est associé au développement social et académique de l'enfant, les parents et les éducateurs sont encouragés à créer un milieu de jeu qui pourra stimuler et favoriser l'apprentissage de l'enfant. Selon le type de jeu, les chercheurs recommandent de fournir aux enfants des jouets qui renforceront :

- [la coordination motrice et les habiletés physiques](#) (p. ex., des structures de jeux stimulantes sur lesquelles les enfants peuvent grimper);
- [la créativité](#) (p. ex., des blocs de construction, de la peinture, de la pâte à modeler);
- [les habiletés en mathématique](#) (p. ex., des jeux de société, comme « Serpents et Échelles » – estimation, calcul et reconnaissance numérique);
- [les habiletés langagières et en lecture](#) (p. ex., des lettres en plastique, des comptines, du papier pour faire des listes d'épicerie, des livres de contes pour le coucher, des jouets pour faire semblant).

D'autres recommandations ont été proposées pour améliorer les [habiletés en littératie](#) des enfants. Les chercheurs estiment que la création de milieux axés sur l'éveil à la lecture et l'écriture, comme un « vrai restaurant » avec des tables, des menus, des porte-nom, des crayons et des blocs-notes, favorise, de façon efficace, l'acquisition d'habiletés précoces en littératie chez les jeunes enfants. Par ailleurs, on encourage les éducateurs à [aborder l'enfant dans sa totalité](#), afin de se concentrer aussi sur sa créativité, sur son imagination, sur sa persévérance de même que sur ses attitudes positives pour la lecture, et non seulement au développement de la littératie.

Les enseignants et les éducateurs devraient également rendre explicite le lien qui existe entre les activités ludiques et les [matières scolaires](#) de façon à ce que les enfants comprennent que le jeu leur permet de mettre en pratique et de renforcer les notions vues en classe. Cependant, les éducateurs doivent s'assurer que le programme d'enseignement soit basé sur l'[apprentissage par le jeu](#), incluant des activités amusantes qui plaisent à la fois aux enseignants et aux enfants. Enfin, la plupart des spécialistes conviennent qu'il faut privilégier une [formule équilibrée](#) comportant des périodes de jeu libre et de jeu structuré ou dirigé.