ENCYCLOPÉDIE
sur le développement
des jeunes enfants

Apprendre en jouant

[1]Peter K. Smith, Ph.D., [2]Anthony Pellegrini, Ph.D.

[1]Goldsmiths, University of London, Royaume-Uni, [2]University of Minnesota, États-Unis

Mars 2023, 2e éd. rév.

Introduction

Nous définissons la notion de jeu, recensons les principaux types de jeu ainsi que leurs avantages développementaux dans divers domaines.

Sujet : Qu'est-ce que le jeu?

Le jeu est souvent défini comme une activité pratiquée par simple plaisir, caractérisée par l'accent mis sur les moyens plutôt que sur la fin (le processus est plus important que l'objectif ou le but), la flexibilité (les objets font partie de nouvelles combinaisons ou les rôles sont joués d'une nouvelle manière), et l'affect positif (les enfants sourient souvent, rient et déclarent aimer jouer). Ces critères opposent le jeu et l'exploration (une recherche ciblée lorsque l'enfant se familiarise avec un nouveau jouet ou un nouvel environnement qui pourra ensuite mener au jeu), le travail (dont l'objectif est précis) et les jeux (des activités plus structurées qui ont un but, généralement celui de gagner). Sur le plan développemental, les jeux comportant des règles ont tendance à être courants après l'âge de six ans environ, alors que le jeu est très fréquent chez les enfants âgés de 2 à 6 ans.[1,2]

Contexte de la recherche

©2023-2026 ABILIO | JEU

Le jeu a été observé dans tous les contextes culturels, y compris dans les sociétés de chasseurs-cueilleurs.[3] Les jeunes enfants consacrent généralement entre 3 % et 20 % de leur temps et de leur énergie au jeu, et davantage dans les foyers plus nantis.[4,5] Si les jeunes enfants sont temporairement privés d'occasions de jouer, par exemple lorsqu'ils sont en classe, ils jouent plus longtemps et plus énergiquement par la suite.[6]

Étant donné que les enfants investissent temps et énergie dans le jeu et qu'ils ont des occasions d'apprendre lorsqu'ils le font, jouer semble être une nécessité. Cela est vrai chez les jeunes mammifères en général, bien que les types de jeu des autres mammifères soient moins variés que ceux des enfants humains. Ces découvertes suggèrent que le jeu présente des avantages sur le plan développemental. Il peut s'agir d'avantages immédiats, à long terme, ou les deux.[7] Cependant, le rôle précis du jeu dans l'apprentissage fait encore l'objet de débats. La « philosophie du jeu » dominante a eu tendance à exagérer les données quant au rôle essentiel du jeu. Néanmoins, des données corrélationnelles et expérimentales suggèrent que le jeu comportent d'importants avantages, même si certains peuvent être obtenus autrement.[5]

Le jeu locomoteur, y compris le jeu consistant à faire de l'exercice physique (courir, grimper, etc.) comprend de nombreuses activités et est généralement perçu comme un facteur favorisant l'entraînement physique des muscles, en l'occurrence la force, l'endurance et les habiletés. Les activités physiques augmentent de la petite enfance à l'âge préscolaire et atteignent un point culminant en début d'âge scolaire, lorsque la base neuronale et musculaire de la coordination physique et de la croissance est importante. Le jeu actif fournit indéniablement de bonnes occasions pour cela. Plus tard, son occurrence diminue. Des données indiquent que les pauses actives, comme la récréation, peuvent aider les jeunes enfants à mieux se concentrer lorsqu'ils effectuent des tâches sédentaires subséquentes, ce qui correspond à l'hypothèse de l'immaturité cognitive selon laquelle « le besoin d'exercice que ressentent les jeunes enfants les aide à espacer les requêtes cognitives pour lesquelles leurs capacités sont moins développées ».[8]

Le jeu social fait référence aux interactions en contexte de jeu entre les enfants et les parents ou les donneurs de soins chez les enfants de zéro à deux ans et, de plus en plus, avec les autres enfants entre 2 et 6 ans, puisque le jeu social augmente considérablement durant cette période. Au tout début, il est très complexe de jouer avec un partenaire, mais vers trois ou quatre ans, au fur et à mesure que les enfants acquièrent des habiletés de coordination sociale et apprennent des scénarios sociaux, un groupe de jeu peut se composer de trois participants ou plus.

©2023-2026 ABILIO | JEU

Le jeu parallèle, courant chez les enfants de 2 à 3 ans, se produit lorsque ces derniers jouent les uns à côté des autres sans réelle interaction. Certains jeux sont solitaires.[9] Ce type de jeu peut être physique, intégrer des objets ou du langage, faire semblant ou comprendre tous ces aspects. Le jeu désordonné, qui comprend les bagarres et les poursuites, peut ressembler à de vraies batailles, mais lorsqu'ils jouent à se battre, les enfants rient fréquemment, leurs coups de pied et de poing ne sont pas vigoureux ou n'entraînent pas de contact, et cela se passe généralement entre amis.[10]

Le jeu avec des objets fait référence à l'utilisation d'objets en tant que jeu, comme des jeux de construction, des jeux de patience, des automobiles, des poupées, etc. Chez les bébés, ce type de jeu consiste à porter des objets à la bouche et à les laisser tomber. Chez les jeunes enfants, il s'agit parfois uniquement de manipulation d'objets (p. ex., assembler des cubes), mais parfois ils jouent à faire semblant (p. ex., de construire une maison, de nourrir une poupée). Le jeu avec des objets permet aux enfants d'essayer de nouvelles combinaisons d'actions sans contrainte extérieure et peut les aider à développer leurs capacités de résolution de problèmes. Les avantages qu'offre le jeu avec des objets en comparaison avec l'éducation doivent être équilibrés en tenant compte de l'âge des enfants et de la nature de la tâche et en se demandant s'il s'agit d'acquérir des habiletés particulières ou d'avoir une attitude exploratrice et créatrice plus générale lors de l'apprentissage. Les avantages les plus marqués pourraient s'apparenter à la pensée indépendante et créatrice, bien que les données probantes à ce sujet soient incertaines.[11]

Le jeu du langage -- Vers l'âge de deux ans, les jeunes enfants se parlent souvent avant de s'endormir ou en se réveillant. Ce discours enjoué comporte des répétitions et parfois du rire. Les enfants utilisent le langage de façon humoristique à trois ou quatre ans. (« Je suis une baleine. J'ai mauvaise haleine. » « Je suis un flamand rose. Je me repose. ») Les habiletés langagières—la phonologie (les phonèmes du discours), le vocabulaire et le sens (la sémantique), la grammaire (la syntaxe) et la pragmatique (l'utilisation de la langue adaptée aux situations sociales)—se développent rapidement pendant les années préscolaires. Certaines aptitudes phonologiques peuvent se développer grâce aux monologues solitaires lorsque les enfants babillent pour eux-mêmes dans leur lit, mais probablement que la plupart des avantages de l'apprentissage du langage proviennent du jeu sociodramatique.

Le jeu de simulation implique de prétendre qu'un objet ou une action diffère de ce qu'il ou elle est en réalité. Par exemple, une banane devient un téléphone. Ce jeu commence vers l'âge de 15 mois par des actions simples, comme faire semblant de dormir ou mettre une poupée au lit, puis

se transforme en séquences d'histoires plus longues et en jeu de rôle. Le jeu sociodramatique, commun vers l'âge de trois ans, est un jeu de simulation qui se joue à plusieurs, consistant à jouer un rôle de manière soutenue avec un fil narratif. Il peut comprendre la compréhension de l'intention des autres, des constructions langagières sophistiquées et (parfois) la création de scénarios inédits et complexes. Les enfants négocient les significations et les rôles (« Tu seras le père, d'accord? ») et se disputent concernant le comportement approprié (« Non, ce n'est pas comme ça qu'on nourrit le bébé! »).

De nombreuses fonctions relatives à l'apprentissage ont été avancées concernant le jeu de simulation et spécifiquement le jeu sociodramatique.[5] Selon une hypothèse, il servirait à développer les habiletés de pré-littératie, comme la conscience des lettres et des caractères imprimés ainsi que l'utilité des livres.[12] La structure narrative des séquences de jeu sociodramatique reflète les récits des livres d'histoire. L'aide des adultes au niveau de la structure est utile à l'obtention de tels avantages (soutenir un scénario, disposer des accessoires adéquats comme des lettres en plastique, des livres, etc.).

Une autre hypothèse est que le jeu de simulation améliore la sécurité affective. En l'occurrence, un enfant bouleversé parce que ses parents se disputent ou suite à la maladie ou la mort d'un membre de la famille peut gérer son anxiété en extériorisant ces thèmes lors d'un jeu de simulation, avec des poupées par exemple. Les thérapeutes par le jeu emploient ces techniques pour mieux comprendre les anxiétés des enfants et la plupart croient que cela aide les enfants à les résorber.[13]

Une autre hypothèse suggère que le jeu de simulation rehausse le développement de la théorie de l'esprit. La théorie des habiletés de l'esprit signifie être capable de comprendre (se représenter) les connaissances et les croyances des autres; c'est-à-dire, comprendre que quelqu'un d'autre puisse avoir une croyance ou un état de connaissances différent du nôtre. Cela ne se produit pas avant la fin de la troisième année de vie ou vers l'âge de quatre ans. L'interaction sociale avec les camarades du même âge semble être importante dans ce cas, et le jeu de simulation sociale (avec les frères et les sœurs ou les autres camarades du même âge) pourrait être particulièrement favorable puisque les enfants endossent différents rôles et comprennent que ces différents rôles entraînent différents comportements.[14] Bien que ces avantages soient plausibles, il y a peu de données expérimentales à cet effet; les données corrélationnelles suggèrent que le jeu de simulation sociale est bénéfique, mais qu'il n'est pas l'unique façon d'étayer la théorie de l'esprit.[5,15] Une analyse récente suggère que des études et

des résultats de plus grande qualité sont nécessaires avant de confirmer les avantages que procure le jeu de simulation.[16]

Questions clés pour la recherche

Nous manquons d'information descriptive concernant le temps et l'énergie consacrés aux diverses formes de jeu. Sans cette information, nous ne pouvons pas comprendre les présumés avantages du jeu. De plus, bien que le jeu présente de nombreux avantages, ce n'est pas toujours le cas. Les éducatrices en garderie ont des opinions ambivalentes concernant les jeux de bagarres, parce qu'elles les trouvent bruyants et dérangeants et qu'elles croient qu'ils mènent souvent à de réelles bagarres. En réalité, la recherche suggère que, durant les années du primaire, seulement 1 % des jeux désordonnés se transforment en véritables bagarres. Cependant, cela est plus fréquent chez les enfants qui manquent d'habiletés sociales et qui sont rejetés par leurs camarades. Ces enfants réagissent souvent agressivement au jeu désordonné.[10] Plus généralement, les jeux à risque peuvent avoir des effets bénéfiques sur l'activité physique et le bien-être, mais ils doivent être équilibrés avec les préoccupations en matière de sécurité.[17]

Une préoccupation connexe est le jeu de guerre (avec des jouets qui représentent des fusils, des armes ou des personnages de combat qui sont des supers héros).[18] Le point de vue développemental selon lequel le jeu, y compris celui qui consiste à jouer à la guerre, est le principal véhicule d'expression des enfants, peut être opposé à la vision sociopolitique selon laquelle les enfants apprennent des concepts et des valeurs politiques militaires en jouant à la guerre.[19] Il n'y a pas une énorme base de recherches permettant d'affirmer de façon éclairée que ces préoccupations sont justifiées. Une étude a découvert que les enfants de quatre ans difficiles à gérer démontraient de fréquents fantasmes violents et que l'ampleur de ceux-ci était liée à de faibles habiletés langagières et ludiques, à davantage de comportements antisociaux, et à une compréhension moins empathique à l'âge de six ans. Ceci explique les préoccupations quant aux effets de ce type de jeu sur les enfants perturbés.[20]

Implications

Presque tous les enfants jouent, sauf ceux souffrant de malnutrition, qui sont défavorisés ou qui ont des incapacités graves, car une intervention spécifique basée sur le jeu peut alors s'avérer utile.[21] Dans les sociétés contemporaines, les adultes participent habituellement au jeu des enfants en fournissant un environnement propice au jeu et des jouets. On peut augmenter les

avantages du jeu liés à la pré-littératie en fournissant aux enfants du papier, des crayons à dessiner et des lettres en plastique. On peut accentuer les avantages du jeu relatifs à l'exercice physique en leur procurant des équipements permettant des formes d'escalade stimulante. Le jeu créatif peut être favorisé par la disponibilité de cubes de type Lego qui stimulent les activités de construction créatrices.

La formation du jeu peut être une façon agréable et efficace d'améliorer les habiletés du développement langagier et cognitif, la créativité et l'identification et l'adoption de rôle sociaux. Les éducatrices en garderie peuvent travailler avec les enfants pour structurer leur jeu et leur donner plus de valeur éducative en incluant des activités comme les casse-têtes, les jeux de correspondance entre formes et couleurs, des matériaux tels l'eau, le sable et la pâte à modeler que les enfants peuvent manipuler. Elles peuvent aussi favoriser le jeu sociodramatique.[22] Ce jeu pédagogique implique de rendre accessibles des accessoires adaptés (maison de poupée, vêtements pour les jeux de rôle, équipement hospitalier, etc.), de faire des visites avec les enfants pour stimuler leur imagination (un hôpital, un zoo, etc.), de leur suggérer des thèmes de jeu et de les aider à les développer.[23]

La plupart des experts en recherche sur le jeu pensent que l'approche équilibrée est la meilleure.[22,24] Il serait intéressant qu'il puisse y avoir de nombreuses opportunités de jeu libre spontané. De plus, les adultes devraient participer activement à structurer certains jeux, comme le jeu pédagogique. Puis, au fur et à mesure que les enfants grandissent, le besoin d'instructions directives s'accroît. L'équilibre entre les types de jeu est l'objet de débats continuels. Puisque chaque type de jeu offre différentes opportunités, un programme préscolaire qui les combine et qui offre de nombreuses occasions de jeu tant libre que structuré est probablement celui qui conviendra le mieux aux enfants et qui leur offrira un environnement plaisant et stimulant dans lequel ils pourront s'épanouir.

Références

1. Pellegrini AD, ed. *The Oxford handbook of the development of play*. Oxford, UK and New York: Oxford University Press; 2011.

2. Smith PK, Roopnarine JL, eds. *The Cambridge Handbook of Play*. Cambridge & New York, Cambridge University Press; 2019.

3. Lew-Levy S, Andersen MM, Lavi N, Riede F. Hunter-gatherer children's object play and tool use: An ethnohistorical analysis. *Frontiers in Psychology* 2022; 13:824983. doi:10.3389/fpsyg.2022.824983

4. Pellegrini AD. *The role of play in human development.* Oxford, UK and New York: Oxford University Press; 2009.

5. Smith PK. *Children and Play*. New York, NY: J. Wiley; 2010.

6. Mezghani N, Ammar A, Alzahrani TM, Hadadi A, Abedelmalek S, Trabelsi O, Abdallah Sb, H'mida C, Boukhris O, Masmoudi L, Trabelsi K, Chtourou H. Listening to music and playing activities during recreation between lessons regenerate children's cognitive performance at different times of day. *Children (Basel)* 2022;9(10):1587. doi:10.3390/children9101587

7. Burghardt GM. *The genesis of animal play: Testing the limits.* Cambridge, MA: MIT Press; 2005.

8. Bjorklund D, Green B. The adaptive nature of cognitive immaturity. *American Psychologist* 1992;47(1):46-54.

9. Parten M. Social participation among preschool children. *Journal of Abnormal and Social Psychology* 1932;27:243-269.

10. Smith PK, StGeorge JM. Play fighting (rough-and-tumble play) in children: developmental and evolutionary perspectives. *International Journal of Play*. 2023;12(1):113-126. https://doi.org/10.1080/21594937.2022.2152185

11. Pellegrini AD, Gustafson K. Boys' and girls' uses of objects for exploration, play, and tools in early childhood. In: Pellegrini AD, Smith PK, eds. *The Nature of Play: Great Apes and Humans.* New York, NY: Guilford Press; 2005:113-138.

12. Pellegrini A, Galda L. Ten years after: A reexamination of symbolic play and literacy research. *Reading Research Quarterly* 1993;28(2):163-175.

©2023-2026 ABILIO | JEU

13. Porter ML, Hernandez-Reif M, Jessee P. Play therapy: A review. *Early Child Development and Care* 2009;179(8):1025-1040.

14. Dunn J, Cutting AL. Understanding others, and individual differences in friendship interactions in young children. *Social Development* 1999;8(2):201-219.

15. Lillard AS, Lerner MD, Hopkins EJ, Dore RA, Smith ED & Palmquist CM. The impact of pretend play on children's development: A review of the evidence. *Psychological Bulletin*. 2013;139(1):1-34.

16. Nicolopoulou A. Pretend and social pretend play: Complexities, continuities, and controversies of a research field. In: Smith PK, Roopnarine JL, eds. *The Cambridge Handbook of Play.* Cambridge & New York, Cambridge University Press; 2019:183-199.

17. Sando OJ, Kleppe R, Sandseter EBH. Risky play and children's well being, involvement and physical activity. *Child Indicators Research*. 2021;14:1435-1451. https://doi.org/10.1007/s12187-021-09804-5

18. Holland P. *We don't play with guns here: War, weapon and superhero play in the early years.* Maidenhead, UK: Open University Press; 2003.

19. Carlsson-Paige N, Levin DE. *The war play dilemma.* New York, NY: Teachers College Press; 1987.

20. Dunn J, Hughes C. "I got some swords and you're dead!": Violent fantasy, antisocial behavior, friendship, and moral sensibility in young children. *Child Development* 2001;72(2):491-505.

21. Nijhof SL, Vinkers CH, van Geelen SM, Duijff SN, Achterberg EJM, van der Net J, Veltkamp RC, Grootenhuis MA, van de Putte EM, Hillegers MHJ, van der Brug AW, Wierenga CJ, Benders MJNL, Engels RCME, van der Ent CK, Vanderschuren LJMJ, Lesscher HMB. Healthy play, better coping: The importance of play for the development of children in health and disease. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*. 2018;95:421-429. https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2018.09.024

©2023-2026 ABILIO | JEU

22. Skene K, O'Farrelly CM, Byrne EM, Kirby N, Stevens EC, Ramchandani PG. Can guidance during play enhance children's learning and development in educational contexts? A systematic review and meta-analysis. *Child Development* 2022;93(4):1162-1180. doi: 10.1111/cdev.13730. Epub 2022 Jan 12.

23. Smilansky S. *The effects of Sociodramatic play on disadvantaged preschool children*. New York: Wiley; 1968.

24. Roskos K, Christie J, eds. *Play and literacy: Research from multiple perspectives.* 2nd ed. Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates; 2007.

©2023-2026 ABILIO | JEU