

Le jeu symbolique : pourquoi ?

Place des jeux symboliques dans le développement de l'enfant

En bref...

Les premiers jeux symboliques pratiqués entre 18 mois et 2 ans, indiquent que l'enfant dispose d'images mentales. Celles-ci se sont formées à partir de son vécu et lui permettent l'accès à la fonction symbolique. Les premiers jeux d'imitation l'aident à se différencier de « l'autre » et l'amènent progressivement à dire « je ».

Entre 3 et 4 ans, il commence à inventer des histoires et des règles de jeu.

Vers 4 ans, il joue spontanément avec un ou deux pairs et prend conscience qu'il peut avoir des sentiments, des intentions ou des points de vue différents du sien. Les interactions langagières se développent.

Entre 4 et 5 ans, l'enfant devient capable d'inventer des scénarios complexes qui se rapprochent de la réalité. Il prend plaisir à se déguiser ou à faire jouer des personnages symboliques (miniatures, marionnettes, etc.). Après 5 ans, les scénarios se complexifient encore, l'enfant peut changer de rôles et invente des histoires.

Tout au long de ce processus d'élaboration, l'enfant développe ses fonctions exécutives, fonctions mentales indispensables pour développer les aptitudes liées à l'apprentissage. Il y développe par ailleurs ses compétences motrices, cognitives, et sociales. Le langage joue un rôle central dans son appropriation de l'univers symbolique, et favorise le développement de la « théorie de l'esprit ».

Lire la suite...

Dimension motrice

La pratique des jeux symboliques implique la manipulation d'une grande variété d'objets selon des objectifs choisis par l'enfant, et dans des contextes familiers. Certains gestes nécessitent soin et précision et développent de nombreuses habiletés motrices (donner à manger au bébé, lui faire la toilette, l'habiller, etc.). Pour parvenir à ses fins, l'enfant recherche et perfectionne les solutions motrices qui lui semblent les plus efficaces.

L'objet symbolique provoque dans un premier temps le monologue, puis les interactions langagières apparaissent et se développent lorsque les scénarios réunissent plusieurs enfants. L'existence d'un contexte et d'une trame choisis par les enfants, permet aux échanges oraux de se développer et de s'enrichir. C'est au cours du jeu symbolique que l'enfant parle le plus, en premier lieu pour communiquer, puis, en s'appuyant sur son vécu, pour évoquer.

Lorsque les espaces dédiés au jeu symbolique sont judicieusement aménagés, se transforment et évoluent régulièrement, ils constituent un cadre propice au développement de processus mentaux tels

que le choix, le raisonnement, la prise de décision, la résolution de problèmes, la perception, l'attention et la mémorisation. Le décor et la scénarisation participent à l'existence d'un contexte chargé de sens qui permet aux enfants de tisser des liens de causalités entre les événements.

Dimension psycho-affective

Dès les premiers mois de sa vie, l'enfant recherche la satisfaction immédiate de ses pulsions ou de ses désirs. Ses actes sont gouvernés par le principe de plaisir. Il doit cependant rapidement composer avec la réalité qui s'interpose régulièrement et engendre la frustration. Une frustration nécessaire générée par un environnement qui refuse de se plier à ses volontés ou à ses attentes : faim inassouvie, armoire trop haute, objet trop lourd, interdiction de toucher, obscurité inquiétante, règles d'hygiène, de comportement, etc.

Le jeu symbolique permet à l'enfant d'assimiler les règles et les codes qui régissent le monde dans lequel il vit, en les intégrant dans les scénarios qu'il invente. Pour être en mesure de satisfaire ses besoins affectifs et intellectuels, l'enfant est dans l'obligation de s'adapter au monde physique et social dans lequel il évolue.

Selon Lev VYGOTSKY, ce jeu favorise le développement cognitif, affectif et social, puisqu'il renvoie à trois dimensions :

- une situation imaginaire créée par les enfants ;
- l'adoption et l'interprétation de rôles ;
- l'application des règles correspondant à ces rôles.

« Il est donc indispensable à son équilibre affectif et intellectuel qu'il puisse disposer d'un secteur d'activités dont la motivation ne soit pas l'adaptation au réel mais au contraire l'assimilation du réel au moi, sans contraintes ni sanctions : tel est le jeu, qui transforme le réel par assimilation plus ou moins pure aux besoin du moi [...]³ ».

Entre 3 et 4 ans, le jeu symbolique aide l'enfant à se libérer des contraintes de l'accommodation au réel. Il lui donne une opportunité de revivre en les transposant, des situations qui se sont avérées désagréables dans la réalité. Il exerce de ce fait une fonction cathartique⁴ en permettant la réalisation de désirs et la liquidation de conflits.

Jeu symbolique et théorie de l'esprit

Lorsqu'un enfant est capable de comprendre qu'un « autre » peut avoir un point de vue différent du sien, et avoir une pensée qui lui est propre, la conscience de cette différence de pensée transparaît dans le langage mobilisé pour s'adresser à un pair dans le jeu symbolique. En effet, 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, la boîte à chaussures pour faire une maison, etc.

3 Piaget Jean, *La psychologie de l'enfant*, Paris, Presses Universitaires de France, 1966.

4 Le jeu provoque une crise émotionnelle propre à apporter une résolution du problème qu'il met en scène.

Dans le cadre de la « théorie de l'esprit », la pratique du jeu symbolique apparaît comme un élément déterminant dans le développement du langage chez le jeune enfant. En expliquant à un pair le rôle ou la fonction qu'il attribue à un objet, ce dernier témoigne d'une prise en compte du point de vue de « l'autre ».

Place des fonctions exécutives

La réussite dans les apprentissages est étroitement corrélée au développement des fonctions exécutives, notamment celles impliquées dans les mécanismes d'auto-régulations. Les neurosciences s'intéressent plus particulièrement aux fonctions exécutives suivantes : la mémoire de travail, la planification, la capacité d'inhibition, la flexibilité et la fluidité.

Au-delà de l'aptitude aux apprentissages, ces fonctions semblent déterminer fortement les aptitudes sociales, le rendement scolaire et une part de la santé mentale et physique. Des études récentes montrent leur implication dans les troubles déficitaires de l'attention avec ou sans hyperactivité (TDAH)⁵.

Elles permettent à l'enfant de mettre en place :

- des processus d'autorégulations émotionnelle et cognitive ;
- des compétences méta-émotionnelles et métacognitives.

A l'âge préscolaire, le développement des fonctions exécutives ainsi que des capacités d'autorégulation est plus prédictif de la réussite scolaire que l'importance du quotient intellectuel (Q.I.).

Selon les travaux de L. Vygotsky, l'interaction entre pairs dans les jeux libres de « faire semblant », favorise le développement des capacités d'autorégulation. L'enfant doit :

- garder en mémoire son rôle et celui de ses pairs (mémoire de travail et planification) ;
- inhiber des comportements non conformes au rôle qu'il interprète (inhibition) ;
- s'adapter aux interactions imprévues occasionnées par le scénario (flexibilité).

En favorisant le développement de fonctions exécutives fortement impliquées dans les aptitudes aux apprentissages, le jeu symbolique joue un rôle de premier plan pour préparer l'enfant à un parcours scolaire réussi.

5 Poissant Hélène, « [Inhibition et autorégulation : l'exemple des enfants présentant un trouble déficitaire de l'attention](#) », *Le Journal des psychologues* 1/2007 (n° 244) , p. 35-39.