

Dans ce numéro :

Dossier:

Le jeu – un outil important pour le développement cognitif

Page 1

Trucs et astuces pour une éducatrice :

La planification contribue au développement des fonctions exécutives

Page 11

Spécial pédagogie :

Le jeu – une intervention intentionnelle

Page 17

Entre formatrices :

soutenir les fonctions exécutives lors du jeu des enfants

Page 21

En réponse à votre question...

Page 24

Association Québécoise
HighScope représentée par :
Daniel Savaria 514-758-8224
dsavaria@savacou.com

Dossier

Le jeu: Un outil important pour le développement cognitif

PAR SHANNON LOCKHART,
spécialiste senior de la petite enfance du programme HighScope

Jetez un coup d'œil au jeu de Gabrielle, une enfant de trois ans qui a prévu de jouer avec les tuiles magnétiques. *Lors de la planification, Gabrielle dit : « Je vais jouer avec les chiens et les aimants dans le coin des jeux de table. Je vais fabriquer un ascenseur très haut! »* Durant le temps de travail, Gabrielle fait des constructions à l'aide des tuiles magnétiques tout en jouant avec les chiens, tout comme elle l'avait prévu. Elle empile les tuiles les unes sur les autres pour créer une forme ressemblant à une tour : son « ascenseur ». Puis, elle met quelques chiens à l'intérieur de son ascenseur et celui-ci s'effondre. Elle fait quelques tentatives, mais à chaque fois, son ascenseur s'effondre.

Gabrielle décide alors de disposer les tuiles magnétiques pour leur faire former un carré, en les reliant pour former une rangée. Gabrielle dit alors à Shannon, son éducatrice : « Je fais une maison pour mes chiens, parce que l'ascenseur n'arrête pas de s'effondrer! »

Shannon dit : « Je me demandais ce que tu étais en train de faire, car tu avais prévu de construire un haut ascenseur vertical, et maintenant je vois que tu utilises les tuiles pour faire un longue maison horizontale pour tes chiens. Tu as résolu ton problème en changeant ce que tu veux construire! » Gabrielle s'amuse à faire les voix des chiens et à les déplacer en disant : « Maman, Maman, nous avons faim! » Elle ouvre alors une des maisons et déplace ses chiens vers le plus gros des chiens en disant : « Maman dit que la nourriture n'est pas encore prête, alors allez jouer. »

Dossier



La planification et la réflexion aident les enfants à développer les habiletés cognitives clés qui font partie des fonctions exécutives.

Tout en déplaçant les chiens, Gabrielle réfléchit à voix haute: « Nous devons trouver quelque chose à faire jusqu'à ce que la nourriture soit prête » Puis, elle s'adresse à Shannon: "Et si nous faisons semblant d'aller jouer au parc! » Shannon acquiesce et dit: "Je vais glisser trois fois de la glissoire, et après je vais sauter en bas du module!"

Tandis que Shannon fait semblant de faire cela avec l'un des chiens, Gabrielle l'observe et imite ses gestes en disant: "Mon chien a sauté plus haut que le tien! » Puis elle annonce: "Maman dit que nous devons maintenant rentrer à la maison. Nous devons déplacer nos chiens là-bas pour qu'ils puissent manger!" Le jeu se poursuit.

Durant la période de réflexion, Gabrielle se sert d'une écharpe pour cacher les objets avec lesquels elle a joué. Lorsqu'arrive son tour de faire sa réflexion, elle donne des indices au sujet des objets cachés sous son écharpe. Elle montre à son groupe quelques tuiles magnétiques ainsi que des chiens. Shannon lui demande comment elle a utilisé ces objets lors des jeux libres et Gabrielle décrit le problème de l'ascenseur qui s'effondre, puis elle raconte l'histoire des chiens.

Les éducateurs de la petite enfance affirment souvent que les « enfants apprennent grâce au jeu ». Que signifie vraiment cette affirmation? Dans le scénario décrit précédemment, qu'est-ce que Gabrielle apprend dans le cadre de son jeu? Elle planifie ce qu'elle souhaite faire, elle réalise son plan, puis elle fait une réflexion sur ce qu'elle a fait (dans le cadre du programme HighScope, ce procédé est aussi appelé « planification-action-réflexion ». Avons-nous réalisé que son jeu lui permet également de développer des fonctions cognitives clés, notamment la mémoire de travail, le contrôle de ses émotions (c'est-à-dire prendre conscience et contrôler ses émotions et ses actions), le dialogue interne ainsi que l'habileté de s'organiser, de planifier, de se concentrer, d'élaborer des stratégies, d'établir des priorités, d'initier et de poser des gestes qui seront plus tard déterminants dans son succès à l'école?

Cet article vise à établir la légitimité et la validité des jeux initiés par les jeunes enfants dans la vie quotidienne de ceux-ci. De plus, il a pour but d'approfondir la compréhension des fonctions exécutives de base afin d'aider les intervenants à améliorer la planification et le soutien « intentionnels » des jeux des enfants.

L'importance du jeu

Stuart Brown, le fondateur du « National Institut for play » affirme que : « Le jeu correspond à n'importe quel geste spontané posé sans but apparent... Il semble dénué d'objectif, procure du plaisir et de la joie et amène vers un stade supérieur de la maîtrise d'un geste. » (Citation de Tippett, Juillet 2008, italique ajouté) Edward