

## EXEMPLES DE DIFFÉRENTS TYPES DE JEU ACCOMPAGNÉ

### Vignette 1 : Jeu de casse-tête accompagné

Paul, un enseignant de la maternelle 4 ans, a observé que les enfants de son groupe s'engagent majoritairement dans des jeux avec des figurines. Souvent, ils les prennent et les frappent l'une contre l'autre avant de s'y désintéresser et de changer de jeu. Leur engagement dans un même jeu est de 5 à 7 minutes. Il aimerait bien que les enfants essaient de nouvelles activités et également qu'ils persévèrent davantage.

Ainsi, il planifie comme intention pédagogique d'amener les enfants à «expérimenter différentes actions». Paul ajoute dans la classe des casse-tête variés en nombre de morceaux, de formes et d'images afin de susciter les intérêts des enfants.

Lors de la période de jeu, il choisit d'abord d'être un leader du jeu puisque les enfants nécessitent un accompagnement plus soutenu pour ce type de jeu. Il choisit un casse-tête de Boucle d'Or et les trois ours puisque cette histoire a suscité l'intérêt des enfants lors de la lecture interactive la veille. Il s'installe au sol avec le casse-tête. Quelques enfants viennent le rejoindre. Paul questionne les enfants : «Je ne me souviens plus comment on fait un casse-tête. Qui s'en souvient ? Par quoi doit-on commencer ? ». Puis, il lance le défi aux enfants de trouver tous les morceaux qui ont la couleur bleue afin de reproduire la salopette de Bébé Ours. Il encourage Henri, qui peine à emboîter deux morceaux ensemble, et lance le défi à Saramé de faire le ciel. Quant à lui, Paul place quelques morceaux qui viennent étayer la construction du casse-tête à la hauteur des besoins des enfants.

Après le départ des enfants, Paul se dit qu'il devra fournir à Saramé des casse-tête avec plus de morceaux pour qu'elle continue à faire des apprentissages. Quant à Henri, il inscrit dans ses observations journalières les stratégies utilisées et se questionne quant à son accompagnement. Il se dit qu'il serait intéressant, la semaine prochaine, de travailler ses habiletés visuomotrices en explorant ses perceptions sensorielles et plus particulièrement la vue afin de faciliter le repérage des bons morceaux.

## Vignette 2 : Jeu de faire semblant accompagné

Martine, une enseignante à l'éducation préscolaire 5 ans, fait le constat que le jeu de faire semblant de plusieurs enfants de son groupe est peu complexe. En effet, elle observe que les enfants jouent souvent à la famille, soit un scénario familial. Dans ce coin, ils optent pour des gestes stéréotypés (ex. couper des légumes, habiller les bébés, garnir une pizza), ont un jeu plutôt associatif et s'y engagent pour quelques minutes. Martine aimerait que les enfants développent un jeu plus complexe et donc, plus intéressant, afin de favoriser notamment leur créativité et leur autorégulation des émotions et des comportements.

Pour atteindre ces objectifs d'apprentissage, elle sait qu'elle devra cibler une thématique qui les intéresse, de même que leur présenter certains documentaires qui présentent les rôles à jouer et les interactions possibles entre les personnes. Ces réflexions l'amènent à cibler la thématique de l'hôpital. En effet, depuis que Matéo s'est cassé le bras, ses pairs lui demandent fréquemment de lui raconter ce qu'il a vécu à l'hôpital. En feuilletant elle-même des livres sur cette thématique, elle se rend compte que plusieurs coins de faire semblant pourraient être instaurés dans la classe (ex. le secrétariat, la salle d'évaluation, la salle de chirurgie, la salle de radiographie, la pouponnière, l'optométrie, etc.). Comme elle a peu de matériel relié à cette thématique, Martine décide de demander aux parents de collaborer à l'installation des coins de jeux en fournissant du matériel qu'ils ont à la maison.

Une fois les coins montés, pour susciter des interactions entre les enfants, favoriser la symbolisation des objets et des actions et enrichir les scénarios de jeu, elle décide de prendre le rôle de cojoueuse ou de leader du jeu selon les besoins des enfants.

Lors d'une période de jeu, elle remarque qu'Hamed est seul dans la salle d'attente du secrétariat. Elle s'assoit donc au bureau de la secrétaire médicale et lui dit : « Bonjour M. Hamed, je vois que vous êtes un patient. Venez à mon bureau, je vais prendre vos coordonnées pour ouvrir votre dossier ». Elle invite par la suite Hamed à écrire son nom sur sa fiche médicale, de même que son numéro de téléphone. Elle le questionne ainsi : « Où avez-vous mal ? Est-ce que cela fait longtemps que vous avez mal ? De 1 à 10, 10 c'est la pire douleur au monde, quel est votre niveau de douleur ? ». Une fois le questionnaire rempli, elle l'invite à aller dans la salle du médecin, où Maria attend son premier patient. Les deux enfants interagissent, et Maria examine Hamed et l'envoie par la suite en radiographie.

Martine est fascinée de voir les enfants prendre plusieurs rôles, se relancer à divers coins et interagir ensemble. Elle remarque que le scénario de départ a eu plusieurs ramifications, que les enfants sont sortis de leur jeu afin de planifier leur séquence et qu'ils ont communiqué les uns avec les autres. De plus, le jeu a duré l'entièreté du 60 minutes et, encore plus étonnant, les enfants jouent « à l'hôpital » régulièrement. Elle note dans son cahier que puisque les enfants ont un jeu de faire semblant plus complexe et qui ne s'essouffle pas, elle tentera d'y insérer divers apprentissages tels que l'émergence de l'écrit. Martine consigne aussi ses observations quant à certains enfants qui auront besoin d'un accompagnement plus individualisé afin d'interagir avec les autres. Elle pense inviter Caleb à prendre le rôle du médecin et à être son assistante afin de faciliter la communication avec les autres enfants. Cette intervention plus ciblée favorisera ses apprentissages.

### Vignette 3 : Jeu de société accompagné

Depuis le retour du congé de la semaine de relâche, Yannick remarque que plusieurs de ses observations ciblent le domaine social et plus particulièrement la composante « Collaborer avec les autres » (ex. Jade pleure si un pair lui prend un jouet, Mathis dépasse ses camarades pour prendre le rang, Henri sert les clients du restaurant malgré son rôle de cuisinier). Il se dit que la collaboration serait une intention pédagogique pertinente au regard de ses observations.

Comme quelques enfants commencent à s'intéresser au jeu de société *Croque-Carottes*, Yannick se dit que les jeux de société seraient un moyen pour développer la collaboration. Puisque sa classe vient d'ouvrir cette année et qu'il y a peu de matériel, il demande à ses collègues de lui prêter des jeux de société qu'elles n'utilisent pas actuellement afin d'augmenter la variété de ce type de jeu. Il dispose ces jeux de manière invitante, en les plaçant bien à la vue des enfants.

Dans un premier temps, il décide de laisser les enfants explorer ce nouveau matériel et décider de règles communes. Il prépare également des interventions à effectuer pour encourager la collaboration en contexte de jeu de société, comme questionner les enfants pour savoir à qui est le tour, encourager le partage du matériel, féliciter ceux qui attendent leur tour, soutenir la communication des idées, etc.

Un groupe d'enfants lui demande de leur lire les règles du jeu *Kang-A-Roo*. Yannick adopte donc le rôle de leader du jeu le temps de leur expliquer les règles. Il est content de voir plusieurs enfants s'engager ensemble dans un même jeu. Une fois les règles lues, il questionne les enfants à savoir qui distribuera les cartes, qui placera les kangourous sur le tableau, qui débutera le jeu, etc. Toutes ces questions permettent aux enfants de planifier leur jeu et leurs actions, de même que de négocier le partage des tâches. Il laisse les enfants émettre leurs idées en cherchant un consensus. Une fois le jeu bien installé, il met en œuvre les interventions planifiées pour soutenir la collaboration entre les pairs. De plus, il aide Jade à coréguler ses émotions lorsque Mathis lui prend son kangourou rose préféré. Yannick lui explique que cela fait partie des règles du jeu et qu'elle aura la chance de le lui reprendre. Avec son soutien, Jade exprime sa déception, mais accepte de poursuivre le jeu.

Même si Yannick a été impliqué à un haut niveau dans le jeu des enfants, il se souvient de quelques observations qu'il note sur un papillon adhésif une fois la période de jeu terminée. Il y reviendra en fin de journée pour les consigner dans son journal de bord et communiquer aux parents de Jade les apprentissages réalisés en contexte de jeu de société. De plus, il se dit que pour cette enfant, il serait porteur de favoriser des activités dirigées qui l'amèneront à partager son matériel, comme la réalisation d'une murale collective ou la construction d'une structure collective lors des ateliers.

#### Vignette 4 : Jeu d'exploration accompagné

Amélie est enseignante à la maternelle 4 ans. Les enfants de sa classe sont en train de jouer à l'extérieur dans la cour d'école. Plusieurs enfants jouent dans le carré de sable. Amélie observe que certains enfants construisent des routes et des tunnels avec leur camion. D'autres enfants s'amuse à faire semblant de cuisiner des soupes en mettant du sable et des cailloux dans une chaudière. Amélie remarque que Samuel est assis dans le sable et qu'il observe attentivement une petite poignée de sable qu'il a entre les mains.

Amélie s'approche de Samuel. Elle lui demande ce qu'il est en train de faire. Celui-ci lui répond qu'il regarde le sable en haussant les épaules. Amélie voit ici une belle occasion à saisir pour amener Samuel à développer son domaine moteur et cognitif. En effet, en manipulant le sable, celui-ci peut « explorer ses perceptions sensorielles » (MEQ, 2023a, p. 20), tout en s'initiant aux sciences par l'exploration de cette matière naturelle (MEQ, 2023a, p. 52).

Amélie prend donc le rôle d'accompagnatrice pour soutenir son jeu d'exploration en fonction de cette intention pédagogique. En s'appuyant sur les interventions qu'elle avait déjà planifiées antérieurement lors d'un jeu d'exploration réalisé au coin sciences de sa classe il y a quelques semaines sur le thème de l'eau, elle décide de réutiliser le même type de questions et suggestions auprès de Samuel pour l'amener à explorer le sable avec son sens du toucher en plus de celui de la vue. Elle aide alors Samuel à verbaliser ce qu'il observe avec ses sens : la couleur du sable, sa texture, sa chaleur, son poids...

Après un moment, elle demande à Samuel ce qui arriverait au sable si on le mélangeait avec un peu d'eau : serait-il de la même couleur, aurait-il la même texture et la même température ? Samuel, intrigué, va chercher un peu d'eau dans une flaqué d'eau à l'aide d'une petite chaudière et y ajoute un peu de sable qu'il mélange avec un bâton. Il observe ensuite avec attention le résultat de ce mélange. Il partage ses découvertes avec Amélie qui l'encourage à décrire ce qu'il ressent lorsqu'il manipule la boue avec ses mains. Samuel poursuit son jeu d'exploration en ajoutant du sable puis de l'eau. Amélie se retire doucement du jeu d'exploration tout en restant près de Samuel, en devenant observatrice.

Une fois de retour en classe, Amélie note dans son journal de bord que Samuel, à partir de quelques questions, s'est engagé dans un jeu d'exploration durant une trentaine de minutes. Il a testé plusieurs de ses idées en explorant le sable avec ses sens de la vue et du toucher et en le mélangeant à l'eau. Elle note également qu'il serait possible d'ajouter des tamis demain dans le carré de sable afin que Samuel puisse poursuivre son exploration de cette matière naturelle, en s'intéressant à la grosseur des grains de sable et à la texture du sable tamisé (plus doux que celui non tamisé). Elle pense également à l'inviter à parler de ses découvertes sur le sable lors de la prochaine causerie. Ceci pourrait inciter d'autres enfants de la classe à explorer cette matière naturelle, à l'observer et à se questionner à propos de celle-ci.