

# Soutenir le développement des élèves des classes d'accueil en utilisant le continuum du jeu



**Groupe d'âge ciblé :** 5 ans et plus

**Compétences transversales :** résoudre des problèmes, mettre en œuvre sa pensée créatrice, actualiser son potentiel et coopérer

## Pourquoi utiliser le jeu afin de soutenir le développement des élèves nouveaux arrivants ?

L'école joue un rôle important dans le processus d'adaptation des enfants nouveaux arrivants. Ceux-ci sont confrontés à plusieurs défis, comme l'apprentissage d'une nouvelle langue, le contact avec une culture différente de la leur et l'apprentissage scolaire (L'équipe de recherche et d'intervention transculturelle, 2010). Certains enfants ont vécu un parcours migratoire éprouvant, incluant des pertes ou des événements potentiellement traumatisants. Il est possible que certains élèves n'aient pas eu l'occasion d'assimiler tous les événements vécus et de comprendre ce qui leur arrive. Le jeu libre peut alors jouer un rôle particulièrement important dans leur cheminement, car il leur permet de reprendre un certain contrôle sur leur vie, de créer un pont entre le monde extérieur et leur monde intérieur, et de trouver un sens à leur expérience (L'équipe de recherche et d'intervention transculturelle, 2010).

## Le continuum du jeu

Le jeu chez l'enfant peut être représenté sous la forme d'un continuum allant du jeu libre (sans l'intervention de l'adulte) au jeu éducatif (avec l'intervention de l'adulte et ayant un objectif précis) (Pyle et Daniel, 2017). Ces différents types de jeux sont aussi importants les uns que les autres afin de combler les besoins de l'enfant (Ferland, 2009). Le jeu libre est mené par l'enfant et peut prendre diverses formes tout au long de son développement. Il permet de travailler l'ingéniosité de l'enfant, sa capacité à résoudre des problèmes et sa créativité. Le jeu libre lui donne aussi l'occasion de combler son besoin d'autonomie (Marinova, 2014).



## Fondements théoriques

### L'importance du jeu dans le développement de l'enfant

Le jeu est la première forme d'expression de l'enfant. On pourrait même dire que c'est une vitamine pour son développement (Ferland, 2009). Le jeu est bon pour sa santé physique et mentale et il lui permet de gérer son stress, de développer sa spontanéité, son autonomie et sa résilience (Naitre et grandir, 2021). Il aide l'enfant à construire le sens du monde qui l'entoure (Ferland, 2008). En jouant, l'enfant apprend à décoder les signes et symboles présents dans son environnement, ce qui lui permet d'accéder progressivement au monde adulte (Marinova, 2014).

Certains facteurs peuvent avoir un impact sur la capacité de jouer des enfants nouveaux arrivants. D'un côté, des facteurs externes, comme le manque de temps et d'espace pour jouer pendant le parcours migratoire, ainsi que la prise de responsabilités à un jeune âge peuvent réduire les opportunités de jouer (L'équipe de recherche et d'intervention transculturelle, 2010). D'un autre côté, le fait de vivre de fortes émotions, d'être en état d'alerte ou de prioriser les apprentissages scolaires sont des facteurs internes qui minent la motivation au jeu. Être privé de ces moments de jeu peut avoir un impact néfaste sur le développement des enfants. Lorsqu'il n'a pas accès à ces périodes de jeu, il peut avoir du mal à accéder à son imaginaire, à exprimer ses émotions ou à résoudre ses dilemmes intérieurs (L'équipe de recherche et d'intervention transculturelle, 2010). Le continuum du jeu est un outil qui peut aider le personnel enseignant et les intervenants à soutenir l'enfant dans l'expression de ses émotions tout en respectant ses besoins (Pyle et Daniel, 2017).

## Le continuum des stratégies pédagogiques de

### l'apprentissage basé sur le jeu

	Dirigé par la personne enseignante		Soutenu par la personne enseignante		Dirigé par l'enfant
<b>Type de jeu</b>	Le jeu éducatif	L'apprentissage ludique	Le jeu collaboratif	Le jeu soutenu par la personne enseignante	Le jeu libre
<b>Besoins de l'enfant</b>	Compétence et réussite	Compétence et réussite	Affiliation et lien social	Sécurité	Compétence réussite et autonomie
<b>Rôle de la personne enseignante</b>	+ Établir des objectifs d'apprentissages scolaires + Proposer des jeux de société	+ Établir des objectifs d'apprentissages ciblés + Travailler des compétences spécifiques	+ Utiliser les opportunités pour entrer dans le jeu de l'enfant + Proposer des interactions	+ Soutenir les initiatives et les explorations + Poser des questions et provoquer le questionnement + Valider les émotions	+ Agir à titre d'observateur sans participer au jeu + Attendre que l'enfant vienne vers soi
<b>Exemples</b>	+ Jouer au bingo + Jouer au Scrabble Junior	+ Faire une recette avec les élèves + Jouer à Uno	+ Se joindre aux élèves qui jouent aux pirates en incarnant un personnage	+ Poser des questions sur la solidité de la construction avec des blocs	+ Construction avec des blocs + Jouer à faire semblant

(Pyle et Daniel, 2017 et Reeve, 2017)

# Soutenir le développement des élèves des classes d'accueil en utilisant le continuum du jeu

## Comment le continuum du jeu est-il intégré dans les ateliers d'expression créatrice ?

Lors des ateliers d'expression créatrice (*Jeu dans le sable*, Art & conte), les personnes intervenantes s'inspirent du continuum du jeu pour intervenir auprès des élèves. L'évolution entre les différents types de jeu permet d'aider les élèves à reprendre contact avec leur imaginaire. Certains ont besoin du soutien des adultes afin de pouvoir se mettre en action et s'abandonner dans le jeu libre. Lorsque la personne intervenante soutient les enfants dans leur jeu, elle les guide vers la création d'un espace transitoire (voir fiche 7) (L'équipe de recherche et d'intervention transculturelle, 2010). Il s'agit d'un espace qui leur permet de faire un lien entre le monde extérieur et leur monde intérieur (Russ, 2004). Cet espace les aide à explorer leurs émotions et leurs expériences (passées et présentes), à se les réapproprier et à les comprendre.

Pour plus d'informations sur les ateliers, consulter les manuels sur le site de l'Institut universitaire SHERPA : <https://sherpa-recherche.com/realisations/guides-et-manuels/>.

## Pistes d'intervention durant l'atelier

### Attendre

Laisser l'enfant établir son espace de jeu et lui laisser le temps de commencer son jeu sans l'initier (Early intervention foundation, 2023).  
Ex : l'enfant choisit lui-même ses figurines.

### Observer

Observer ce que fait l'enfant sans le corriger, et lui permettre d'aller dans la direction de son choix (Early intervention foundation, 2023).  
Ex : l'enfant choisit la signification qu'il veut donner à son histoire

### Se poser des questions

Prendre un pas de recul et se demander quels éléments du jeu peuvent informer sur ce que l'enfant pense et ressent (Early intervention foundation, 2023). Ex : pourquoi un élève refait-il toujours la même histoire ?

### Poser des questions ouvertes

Laisser l'enfant créer son propre sens plutôt que de lui mettre des mots dans la bouche (L'équipe de recherche et d'intervention transculturelle, 2010). Ex : « Qu'est ce qui se passe dans ton dessin ? » plutôt que « À qui appartient cette Émaison ? »

### Valider les émotions de l'enfant

Refléter les émotions sans jugement aide l'enfant à reconnaître celles-ci et saisir qu'il a le droit de les ressentir (L'équipe de recherche et d'intervention transculturelle, 2010). Ex : valider les émotions d'un enfant qui semble triste en dessinant le drapeau de son pays.

### Offrir des espaces de partage en groupe

Permettre de créer des liens entre les enfants, qui se sentent ainsi soutenus (L'équipe de recherche et d'intervention transculturelle, 2010).  
Ex : proposer un cercle de parole à la fin de l'atelier.

## Témoignage d'une enseignante

Sabrina, enseignante dans une classe d'accueil de deuxième cycle du primaire, a participé aux ateliers d'expression créatrice avec son groupe. Elle a remarqué que ses élèves semblaient avoir plus de facilité à partager leur expérience migratoire quand ils participaient aux ateliers *Jeu dans le sable* que lorsqu'ils discutaient en classe. Pendant ces périodes de jeu, il arrivait à Sabrina de se promener pour poser des questions aux élèves afin de les soutenir dans leurs explorations. Elle pouvait aussi rester à l'écart pour observer les interactions. Elle a trouvé que dans les deux cas, les enfants bénéficiaient de sa présence sécurisante et de celle des intervenantes, et qu'ils semblaient avoir plus de facilité à discuter de leur vécu. Selon elle, l'implication des adultes à plusieurs niveaux répondait au besoin affectif des enfants, tout en respectant leur créativité.



### Bienfaits pour les enfants

- Construction de sens (Russ, 2004)
- Régulation des émotions (Naître et grandir, 2018)
- Reprise de contrôle
- Amorce du processus de guérison
- Création de liens sociaux (Deneault, 2014)

### Bienfaits pour les enseignants

- Développement d'une relation significative avec les élèves (Kottman, 2010)
- Connaissance augmentée du vécu des élèves
- Facilitation de la cohabitation entre les élèves
- Instauration d'un climat de respect dans la classe

# Soutenir le développement des élèves des classes d'accueil en utilisant le continuum du jeu - Références

**Deneault, J. et al.** (2014). Le jeu symbolique permet-il de se préparer à l'école ? Les effets des ateliers d'expression *Jeu dans le sable* sur le développement d'enfants de 4 à 6 ans. *Revue de psychoéducation*. Volume 23, (numéro 2) 299-321. <https://doi.org/10.7202/1061186ar>

**Ferland, F.** (2008). *Et si on jouait ? Le jeu au cœur du développement de l'enfant* (3 éd). Édition Du Chu Ste-Justine.

**Ferland, F.** (2009). *Le jeu chez l'enfant*. Édition Du Chu Ste-Justine.

**Naître et grandir.** (2018). *Jouer à faire semblant*. <https://naitreetgrandir.com/fr/etape/3-5-ans/apprentissage-jeux/fiche.aspx?doc-jouer-faire-semblant-jeu-symbolique>

**Naître et grandir.** (2021). *Le jeu libre*. [https://naitreetgrandir.com/fr/etape/1\\_3-ans/jeux/fiche.aspx?doc-bg-naître-grandir-jeu-libre#:~:text=pour%20l'encourager-.Qu'est%2Dce%20que%20le%20jeu%20libre%3F,et%20ses%20champs%20d'int%C3%AGR%C3%AAt](https://naitreetgrandir.com/fr/etape/1_3-ans/jeux/fiche.aspx?doc-bg-naître-grandir-jeu-libre#:~:text=pour%20l'encourager-.Qu'est%2Dce%20que%20le%20jeu%20libre%3F,et%20ses%20champs%20d'int%C3%AGR%C3%AAt)

**Early intervention foundation.** (2023). *EIF Guidebook, Wait, Watch and Wonder*. Early intervention foundation. <https://guidebook.eif.org.uk/programme/watch-wait-and-wonder>

**Kottman, T.** (2010). *Play therapy: Basics and beyond*. American Counseling Association.

**L'équipe de recherche et d'intervention transculturelle,** (2010). *Jeu dans le sable, Manuel de formation, atelier d'expression créatrice*. <https://sherpa-recherche.com/realisations/guides-et-manuels/>

**Marinova, K.** (2014). *L'intervention éducative au préscolaire : un modèle de pédagogie du jeu* (Ser. Collection éducation à la petite enfance). Presses de l'Université du Québec. <https://uqat-cegepat.on.worldcat.org/oclc/923734880>

**Ministère de l'éducation du Québec.** (2023). *Les compétences transversales*. Ministère de l'éducation. [http://www.education.gouv.qc.ca/fileadmin/site\\_web/documents/education/jeunes/pfeq/PFEQ\\_competences-transversales-primaire.pdf](http://www.education.gouv.qc.ca/fileadmin/site_web/documents/education/jeunes/pfeq/PFEQ_competences-transversales-primaire.pdf)

**Pyle et Daniel.** (2017). A Continuum of play-based: the Role of the Teacher in Play-Based Pedagogy and the Fear of Hijacking Play Early Education and Development.28:3, 274- 289, DOI:10.1080/10409289.2016.1220771

**Reeve, J.** (2017). *Psychologie de la motivation et des émotions* (2e éd), De Boeck supérieur.

**Russ, S.W.** (2004). *Play in child development and psychotherapy. Toward empirical Supported Practice*. Lawrence Associate Publisher.

